

PENGEMBANGAN MEDIA WEBSITE EDUKATIF CEBAN (CEKATAN MEMBACA AL-QUR'AN) PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 4 SD

Development of Ceban Educational Website Media (Clever Reading of the Al-Qur'an) in PAI Learning for Grade 4 Elementary School

ANI NUR AENI¹, IRA NURLINA², PUTRI DWI MASYA³, ROSI AENIRRISALLAH⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

E-mail: ¹aninuraeni@upi.edu, ²ira.nurlina09@upi.edu, ³putri.2406@upi.edu, ⁴rosi.aenirrisallah05@upi.edu

Manuskrip diterima: [21/05/2024]. Manuskrip disetujui: [09/12/2024]

Abstrak : Perkembangan pesat dalam bidang IPTEK telah mengubah paradigma pembelajaran menuju e-learning yang kreatif. Media pembelajaran berbasis web, seperti Website edukatif CEBAN, menggunakan wordwall dan educaplay untuk kuis interaktif, meningkatkan keaktifan siswa dan pemahaman materi PAI di SD. Sehingga, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis website sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian D&D (*Design and Development*) dan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Uji kelayakan produk diujikan kepada siswa kelas IV SDN Lembursitu sebanyak 21 siswa. Hasil validasi kelayakan produk CEBAN memperoleh persentase 100% (sangat layak) dari ahli media dan 100% (Sangat layak) dari ahli materi. Adapun hasil perhitungan angket respon peserta didik persentase rata-ratanya mencapai 95%, serta rata-rata keseluruhan penilaian kelayakan produk sebesar 98%. Ini menunjukkan bahwa produk CEBAN ini sangat layak digunakan berdasarkan standar tingkat pencapaian yang telah ditetapkan.

Kata kunci: *Website, wordwall, media pembelajaran*

Abstract : Rapid developments in the field of science and technology have changed the learning paradigm towards creative e-learning. Web-based learning media, such as the CEBAN educational website, uses wordwall and educaplay for interactive quizzes, increasing student activity and understanding of PAI material in elementary schools. So, the aim of this research is to determine the effectiveness of using website-based learning media as an effort to increase students' learning motivation in PAI learning. The method used in this research is to use the D&D (Design and Development) research method and use the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The data collection technique uses a questionnaire. The product feasibility test was tested on 21 class IV students at SDN Lembursitu. The results of the CEBAN product feasibility validation obtained a percentage of 100% (very feasible) from media experts and 100% (very feasible) from material experts. As for the results of calculating the student response questionnaire, the average percentage reached 95%, and the overall average assessment of product suitability was 98%. This shows that this CEBAN product is very suitable for use based on the achievement level standards that have been set.

Keywords: *Website, wordwall, learning media.*

PENDAHULUAN

Pada masa kini, proses pembelajaran dihadapkan pada tantangan yang besar karena adanya globalisasi dan perkembangan cepat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Menurut Wibawa dalam (Nurjana h et al., 2022) mengemukakan bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah meningkatkan paradigma pada proses pembelajaran dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran elektronik (e-learning) yang lebih menarik dan kreatif. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan IPTEK yang sangat pesat seiring berjalannya waktu tentu telah mengubah cara kita belajar dan mengajar. Dimana pada saat ini proses pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan berbagai cara dan media digital yang tentunya saat ini sudah banyak platform digital yang tersedia dan bisa digunakan salah satunya adalah website. Aeni, Djuanda, et al., (2022) mengemukakan bahwa, pendidikan merupakan

salah satu sektor yang terkena dampak dari adanya perkembangan digital, yakni mendorong terjadinya proses integrasi teknologi dalam suatu proses pembelajaran. Siswa diharapkan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan merasa nyaman sehingga pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menarik. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang beragam untuk membantu siswa membangun minat dan bakatnya dalam belajar (Aeni, Juneli, et al., 2022). Berdasarkan pendapat tersebut kita bisa memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran salah satunya adalah website, yang mana website bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut Efendi (2017) menyatakan bahwa Website adalah salah satu media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman – halaman web (web page) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan link yang diletakan pada suatu teks atau image. Lalu Menurut Gregory dalam (Aeni, Fachrina, et al., 2022) menyebutkan bahwa web sebagai "himpunan halaman yang saling berhubungan serta file yang bersangkutan satu sama lain". Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah website merupakan suatu himpunan halaman web yang saling terhubung satu sama lain dengan menggunakan link yang terletak pada teks atau gambar. Dalam definisi ini, website dianggap sebagai kumpulan halaman-halaman elektronik yang memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya, serta dilengkapi dengan berbagai file yang terkait. Hal ini menunjukkan bahwa website tidak hanya terdiri dari sekumpulan halaman, tetapi juga melibatkan berbagai file, seperti gambar, video, dan dokumen, yang memiliki hubungan dan interaksi satu sama lain. Dengan demikian, website menjadi salah satu platform yang kompleks dan dinamis, yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi berbagai informasi serta interaksi di dalamnya secara efisien.

Website yang peneliti buat di dalamnya juga terdapat beberapa *hyperlink* seperti *wordwall* dan *educaplay*. Dimana produk ini dibuat dengan menambahkan game untuk mengukur pemahaman siswa dan sebagai hiburan. Sebagaimana menurut Novianti et al (2022), pesatnya perkembangan teknologi seperti penggunaan smartphone kini sudah dapat digunakan mulai dari orang tua hingga anak-anak, kemunculan kecanggihan teknologi pada smartphone digunakan bukan hanya sekedar untuk berkomunikasi, tetapi digunakan juga untuk foto suatu objek, mendengarkan musik, video, mengakses internet, dan bermain game sebagai hiburan. *Wordwall* ini juga bisa meningkatkan keaktifan siswa serta sesuai dengan kebutuhan siswa sebagaimana dikemukakan oleh Aeni (2022), bahwa media pembelajaran *wordwall* sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Selain itu menurut Nissa & Renoningtyas (2021) menyatakan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. *Wordwall* yang disiapkan untuk memperkaya konten website yang dikembangkan oleh peneliti telah dirancang sebagai kuis berbasis game, dengan tujuan utama agar siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran dan dengan adanya fitur kuis berbasis game ini, diharapkan siswa akan lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar, serta mengembangkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Sebagaimana menurut Gamayanti (2021) menyatakan bahwa *wordwall* dirancang untuk membuat game edukasi berbasis kuis yang dapat membantu guru dalam mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan produk website edukatif CEBAN yang inovatif dan interaktif. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang mendalam tentang proses

pengembangan aplikasi interaktif tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji efektivitas website edukatif CEBAN dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SD.

METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode D&D (*Design and Development*) atau lebih dikenal desain dan pengembangan. Metode D&D adalah studi sistematis tentang desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan untuk memberikan dasar empiris untuk penciptaan produk, alat pengajaran dan non-pengajaran, serta model yang diperbaiki (Richey et al., 2003). Penelitian D&D ini mencakup beberapa hal yaitu : (1) Identifikasi masalah, (2) Mendeskripsikan tujuan, (3) Desain dan pengembangan produk, (4) Uji coba produk, (5) Evaluasi hasil uji coba, (6) Komunikasi hasil uji coba. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Model D&D memiliki 6 prosedur atau langkah-langkah sistematis yang harus diikuti dari awal hingga akhir penelitian. Model pengembangan yang akan peneliti gunakan adalah ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*).

Uji coba produk website penelitian pembelajaran dilakukan pada subjek penelitian, yaitu pada siswa kelas IV SDN Lembursitu yang terdiri dari 21 siswa. Penelitian ini melibatkan ahli media dan ahli materi yakni guru PAI sebagai validator penelitian karena validator pada tahap validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kualitas dari produk website yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Instrumen angket ini sebagai pengumpulan data penilaian dan tanggapan terhadap produk website dari ahli media dan ahli materi. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 tepatnya pada Jumat, 15 Maret 2024 di SDN Lembursitu Kabupaten Sumedang. Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif, data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar angket respon peserta didik. Kriteria penilaian dalam lembar validasi ahli, validasi ahli kontruk dan lembar respon peserta didik menggunakan skala interpretasi. Kriteria skala interpretasi dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Kriteria Skala Interpretasi

Persentase	Kriteria
0%-20%	Tidak layak
21%-40%	Kurang layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

(Sumber : Riduwan, 2012)

Dari tabel diatas menjelaskan bahwa presentase 0%-20% untuk kriteria tidak layak dan presentase 81%-100% untuk kriteria sangat layak. Berdasarkan kriteria tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan oleh peneliti dengan memberi nama produk yaitu CEBAN dikatakan layak untuk digunakan jika produk tersebut mendapatkan hasil persentase sebesar $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran Website Edukatif CEBAN (Cekatan Membaca Al-Qur'an) dibuat dan dirancang untuk membantu proses pembelajaran PAI di SD, mengingat masih banyak siswa SD yang belum lancar dalam membaca Al-Qur'an. Sehingga Website Edukatif CEBAN (Cekatan Membaca Al-Qur'an) ini menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa membantu siswa dalam membaca dan memahami surah-surah pendek. Penggunaan media dapat dijadikan sebuah upaya guna melakukan stimulasi terhadap minat, perasaan, perhatian serta pikiran siswa sehingga dapat terjadi kegiatan pembelajaran melewati pengantar ataupun perantara pesan yang dilakukan oleh pengirim pada penerima pesan (Sadiman & Sadiman, 2019). Pemanfaatan teknologi untuk media pembelajaran dianggap dapat membuka peluang bagi mahasiswa sebagai upaya peningkatan pembelajaran (Akcaay et al., 2006). Berdasarkan pernyataan tersebut pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan pembelajaran sehingga website merupakan salah satu platform digital yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Seperti yang dikemukakan oleh Nugroho & Hendrastomo (2021) mengatakan bahwa website yang terdapat di internet merupakan solusi yang tepat sebagai alternatif dalam memilih media pengajaran baik untuk tatap muka ataupun jarak jauh. Lancashire, (2000) juga menjelaskan bahwa menghubungkan multimedia kedalam website membuat siswa dan pendidik diuntungkan, contohnya adalah: bisa mengakses sumber belajar yang lebih lengkap, menggunakan *hyperlink*, materi pembelajaran bisa diupdate setiap waktu, serta bisa menyimpan file yang tidak ditemukan pada buku, misalnya video, grafik molekuler serta spektra. Berdasarkan pernyataan tersebut bisa di simpulkan bahwa website ini merupakan media yang bermanfaat untuk proses pembelajaran. Selain itu website ini juga merupakan media yang bisa menyimpan banyak materi pembelajaran dibandingkan dengan media lainnya. Dalam pengimplementasian media bisa digunakan penggabungan dalam bentuk teknologi informasi dan komunikasi, seperti multimedia. Pernyataan tersebut diperkuat dengan penggunaan prinsip yang dinyatakan oleh Mayer (2009) bahwasannya "kombinasi penggunaan teks, video, animasi, gambar serta audio akan membuat pembelajaran menjadi lebih baik dibanding hanya menggunakan teks saja, video saja, animasi saja, gambar saja ataupun audio saja". Website Edukatif CEBAN ini adalah sebuah media yang bisa dijadikan pendidik sebagai upaya peningkatan kualitas proses belajar pendidikan Al-Qur'an untuk siswa kelas 4 SD serta meningkatkan minat belajar siswa untuk bisa belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun. Selain itu Website Edukatif CEBAN ini juga memiliki kelebihan atau keuntungan sebagaimana menurut Darusalam (2015) dalam (Setyadi & Qohar, 2017) bahwa keuntungan penggunaan website pembelajaran, yaitu: (1) siswa dapat melakukan belajar mandiri sehingga dapat meningkatkan dan memperluas pengetahuan, 2) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru saja, tetapi juga melakukan aktivitas yang lain, misalnya mengamati dan mencoba, dan 3) media pembelajaran berbasis web menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada pembelajaran PAI tentang pendidikan Al-Qur'an menggunakan langkah-langkah Model ADDIE yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Dalam model ADDIE, Analisis merupakan langkah awal dalam pengembangan. Pada tahap

ini peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum yang meliputi analisis kompetensi dasar dan materi yang akan dimasukkan ke dalam media website dan penentuan materi yang dikembangkan pada media website yaitu "Al-Qur'an dan Hadist". Selain itu juga peneliti melakukan analisis lingkungan belajar siswa untuk mengetahui lingkungan belajar sekitar siswa yaitu di sekolah.

Tahapan selanjutnya adalah pembuatan desain pengembangan Website CEBAN seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Desain Sampul Depan

Pada tahapan selanjutnya ada tahap pengembangan, dimana peneliti melakukan pengembangan terhadap produk yang dibuat untuk mewujudkan desain yang telah direncanakan menjadi realistis atau nyata. Mengembangkan desain dengan membuat power point pembelajaran mengenai surah-surah pendek, terjemahan serta isi kandungan yang terdapat di dalamnya. Selain itu, peneliti juga melengkapi power point itu dengan rekaman audio mengenai materi tersebut, serta peneliti juga menyertakan soal evaluasi melalui kuis dengan menggunakan *wordwall* dan *educaplay*. Produk yang telah dikembangkan dan mendapatkan penilaian validasi dari ahli media dan ahli materi akan di uji coba kan ke sekolah dasar. Berikut gambar produk yang telah peneliti kembangkan:



Gambar 2. Desain Tampilan Isi Produk

Pada tahapan selanjutnya adalah implementasi yaitu dilakukan uji coba produk website edukatif dalam proses pembelajaran PAI. Website edukatif CEBAN ini telah melalui tahap uji coba di SDN Lembursitu. Sebanyak 21 siswa dari kelas 4 SD tersebut berpartisipasi di dalam kegiatannya. Sehingga, setelah dilakukan uji coba, didapatkan hasil penilaian dari sampel sebagai berikut:

Tabel 2. Penilaian Produk Oleh Siswa

Indikator	Pertanyaan	Setuju		Tidak Setuju	
		Banyak	%	Banyak	%
Kualitas Media	1. Apakah website edukatif CEBAN yang digunakan dapat berfungsi dengan baik?	21	100	0	0
	2. Apakah website edukatif CEBAN ini menyenangkan?	21	100	0	0
	3. Apakah komponen antar media pada website edukatif CEBAN ini bagus?	21	100	0	0
	4. Apakah website edukatif CEBAN ini menarik?	20	95	1	5
	5. Tulisan arab dan latin serta backsound pada website edukatif CEBAN apakah dapat terlihat dan terbaca serta terdengar dengan jelas?	18	86	3	14
Bahasa	1. Apakah bahasa yang digunakan dalam website edukatif CEBAN ini simpel dan dapat dipahami ?	20	95	1	5
	2. Apakah kata-kata yang digunakan sederhana dan komunikatif?	20	95	1	5
Konten	1. Apakah website edukatif CEBAN ini bisa membantu dalam pembelajaran al-qur'an?	21	100	0	0
	2. Apakah kuis yang ada pada website edukatif CEBAN ini mudah untuk di pahami permainannya?	18	86	3	14
	3. Apakah desain yang telah dibuat pada website edukatif CEBAN ini menarik?	21	100	0	0
	4. Apakah kuis dengan menggunakan media <i>wordwall</i> dan <i>educaplay</i> menyenangkan?	21	100	0	0
Rata-rata		20	95	1	5

Berdasarkan tabel di atas, pengguna (siswa kelas 4 SD) memberikan penilaian sangat baik kepada produk website edukatif CEBAN ini. Sehingga rata-rata penilaian siswa terhadap produk CEBAN ini sebesar 95% sehingga produk ini bisa dikatakan sangat layak untuk digunakan pada saat pembelajaran. Penilaian

diberikan berdasarkan beberapa aspek, yaitu kualitas media, bahasa dan konten. Selain penilaian dari pengguna, data diperoleh dari ahli media dan ahli materi mengenai penggunaan website edukatif CEBAN. Berdasarkan hasil tersebut dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Penilain Produk Oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Indikator	Pertanyaan	Setuju		Tidak setuju	
		Banyak	%	Banyak	%
Kualitas Media	1. Apakah website edukatif CEBAN yang digunakan dapat berfungsi dengan baik?	2	100	0	0
	2. Apakah website edukatif CEBAN ini mudah di akses?	2	100	0	0
	3. Apakah komponen antar media sudah tepat dan saling berhubungan?	2	100	0	0
	4. Apakah website edukatif CEBAN ini menarik untuk anak SD kelas 4? Baik dari segi tampilan dan isinya.	2	100	0	0
	5. Tulisan arab dan latin serta backsound pada website edukatif CEBAN apakah dapat terlihat dan terbaca serta terdengar dengan jelas?	2	100	0	0
Bahasa	1. Apakah bahasa yang digunakan dalam website edukatif CEBAN ini sesuai untuk murid kelas 4 SD?	2	100	0	0
	3. Apakah bahasa di dalam website edukatif CEBAN ini simpel dan dapat dipahami?	2	100	0	0
	4. Apakah kata-kata yang digunakan sederhana dan komunikatif?	2	100	0	0
Konten	1. Apakah sistematika penyajian materi mempermudah murid dalam memahami materi pendidikan al-qur'an tentang surah-surah pendek yang ada pada capaian pembelajaran kelas 4 SD?	2	100	0	0
	2. Apakah kuis yang ada di dalam website edukatif CEBAN ini sudah sesuai dengan materi yang	2	100	0	0

	disampaikan dan bisa mengukur pemahaman peserta didik?				
3.	Apakah desain yang telah dibuat pada website edukatif CEBAN ini menarik untuk anak SD kelas 4?	2	100	0	0
4.	Apakah kuis dengan menggunakan media <i>wordwall</i> dan <i>educaplay</i> dapat menarik perhatian anak SD kelas 4?	2	100	0	0
	Rata-rata	2	100	0	0

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Produk

No	Ahli	Persentase	Kriteria
1.	Ahli materi	100%	Sangat layak
2.	Ahli media	100%	Sangat layak
3.	Siswa	95%	Sangat layak
	Rata-rata keseluruhan	98%	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil validasi dari ahli materi 100% masuk pada kriteria sangat layak, dari validator ahli media memberikan penilaian sangat baik kepada produk website edukatif CEBAN yang telah dibuat oleh peneliti yaitu 100% dan masuk pada kriteria sangat layak. Selain itu pada tabel Rekapitulasi penilaian produk hasil rata-rata keseluruhan adalah 98% masuk pada kriteria sangat layak. Sehingga kesimpulannya, berdasarkan jumlah keseluruhan hasil perhitungan yang diperoleh, media pembelajaran CEBAN (Cekatan Membaca Al-Qur'an) sangat layak untuk digunakan guna membantu dalam kegiatan pembelajaran dan dari hasil penilaian ini website edukatif CEBAN sudah memenuhi indikator keberhasilan.

Pada tahapan yang terakhir yaitu evaluasi ketika peneliti melakukan uji coba ada beberapa hambatan yang terjadi, pertama kurangnya fasilitas berupa proyektor dan pengeras suara yang mengakibatkan siswa mengalami kesulitan untuk melihat dan mendengar dari jarak yang cukup jauh. Akan tetapi peneliti bisa mengatasi permasalahan tersebut dengan membuat kelompok kecil yang mana masing-masing kelompok mendapatkan 1 buah laptop. Hambatan yang kedua yaitu jaringan internet yang kurang stabil dan mengakibatkan proses pembelajaran sedikit terganggu, dikarenakan website ini berbasis online maka diperlukan jaringan internet yang bagus. Walaupun terdapat hambatan tidak dapat mengurangi semangat siswa untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran dan senang dengan media pembelajaran website edukatif CEBAN ini.

Setelah melakukan tahapan-tahapan tersebut peneliti berhasil membuat Website Edukatif yang diberi nama CEBAN (Cekatan Membaca Al-Qur'an) dimana pada website ini terdapat beberapa halaman yaitu surah-surah pendek, terjemahan, isi kandungan dan yang terakhir kuis. Selain itu pada Website Edukatif CEBAN ini juga disertai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran untuk mengetahui apa saja

yang diharus dicapai oleh siswa. Pada setiap halaman yang ada di Website Edukatif CEBAN ini juga terdapat beberapa folder, halaman yang pertama yaitu surah-surah pendek berisi enam folder yang berisi surah-surah pendek, lalu halaman ke dua dan ke tiga juga terdapat enam folder yang berisi terjemahan setiap surah dan isi kandungannya. Lalu pada halaman terakhir yaitu hanya ada satu folder akan tetapi dalam satu folder tersebut memuat empat game yang dibuat dari *wordwall* dan *educaplay*. Permainan *Wordwall* merupakan permainan yang dikemas dalam bentuk quize berupa soal-soal materi pelajaran, sehingga *wordwall* dapat berfungsi sebagai alat penilaian yang dapat mengukur hasil belajar siswa (Ilmu et al., 2023). Menurut pendapat tersebut dapat di simpulkan bahwa kuis dalam bentuk permainan *Wordwall* menawarkan pendekatan yang inovatif dalam mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu peneliti juga membuat kuis melalui *Wordwall* yang menggunakan templat membuka kotak, dimana siswa dihadapkan pada sepuluh pertanyaan yang menantang untuk dijawab, sehingga memungkinkan guru untuk bisa mengukur pemahaman siswa secara komprehensif. Selanjutnya, peneliti juga membuat kuis dengan *wordwall* mencari kata dan roda acak, pada game ini siswa tidak hanya diminta untuk membacakan ayat-ayat dari roda acak, tetapi juga harus aktif dalam menemukan kata-kata kunci yang tersembunyi dalam grid kata, yang mana pada permainan ini bisa meningkatkan pemahaman mereka secara interaktif. Terakhir, melalui kuis Penyelamatan Pangeran Katak, siswa terlibat dalam permainan yang menarik di mana mereka harus menyelesaikan misi terkait materi pelajaran untuk 'menyelamatkan' pangeran katak, hal ini bisa menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan mengasikkan. Dengan berbagai bentuk kuis ini, guru dapat secara efektif menilai pemahaman siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bersemangat.

KESIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan website edukatif CEBAN yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk memahami pembelajaran PAI di SD tentang "Pendidikan Al-Qur'an" disesuaikan dengan kebutuhan pada era digital sekarang yang mana menuntut para pendidik untuk bisa memanfaatkan platform digital sebagai media pembelajaran. Sehingga website edukatif CEBAN ini merupakan salah satu platform digital yang bisa digunakan untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Pada penelitian yang telah peneliti lakukan dan mengujicobakan produk website edukatif CEBAN didapatkan bahwa website ini telah memenuhi syarat keberhasilan sekaligus mampu meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu dengan penggunaan website edukatif CEBAN (Cekatan Membaca Al-Qur'an) ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, dan siswa untuk belajar secara mandiri. Pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan hal baru sehingga siswa dapat belajar secara interaktif tanpa mengurangi kreatifitas, motivasi dan minat anak terhadap pembelajaran dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2022). *Perkembangan Peserta Didik SD*. Bandung: UPI Press.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.
- Aeni, A. N., Fachrina, A. Z., Nursyafitri, A. A., & Putri, T. A. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah Untuk Meningkatkan Akhlakul Karimah Bagi Siswa SMP Kelas VIII. *Al-Tsiqoh: Jurnal Ekonomi Dan Dakwah Islam*, 7(1), 1–17.
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E–Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214–1222.
- Akcay, H., Durmaz, A., Tuysuz, C., & Feyzioglu, B. (2006). Effects of Computer Based Learning on Students' Attitudes and Achievements towards Analytical Chemistry. *Online Submission*, 5(1).
- Efendi, T. F. (2017). Pengembangan Website Smk Negeri 3 Sukoharjo. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 1, 957–964.
- Gamayanti, Z. (2021, September). *Wordwall ,Solusi Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Yang Lebih Interaktif*. HTTP.ID. https://hightechteacher.id/wordwall-solusi-untuk-pembelajaran-jarak-jauh-yang-lebih-interaktif/#google_vignette
- Ilmu, J., Nonformal, P., Penggunaan, E., Pembelajaran, W., Meningkatkan, D., Siswa, M. B., Karyati, A., Sastra, P., Fakultas, J., Sosial, I., Budaya, I., & Pakuan, U. (2023). *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal 1665. 09(03)*. <https://doi.org/10.37905/aksara.9.3.1665-1674.2023>
- Lancashire, R. J. (2000). The use of the Internet for teaching Chemistry. *Analytica Chimica Acta*, 420(2), 239–244.
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning: prinsip-prinsip dan aplikasi. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 64, 116.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Novianti, N., Amelia, M., Wahyuni, M. S., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran: Aplikasi Fun Edu'kids Islamic Berbasis Ibuildapp Pada Materi Kisah

- Keteladanan Para Nabi di Kelas V SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 275–283.
- Nugroho, M. K. C., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59–70.
- Nurjanah, H., Rohmah, S. N., Nurasih, S., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan E-Book SSD sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Menanamkan Akhlak Mulia bagi Siswa SD. *Budai: Multidisciplinary Journal of Islamic Studies*, 1(2), 109–118.
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Nelson, W. A. (2003). *Development research: Studies of instructional design and development*. DH Jonassen (Ed.), *Handbook of research for educational communications and technology*, 1130. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Riduwan. (2012). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A., & Sadiman, A. S. (2019). *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*.
- Setyadi, D., & Qohar, A. B. D. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web pada materi barisan dan deret. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(1), 1–7.
- Sanjaya W. 2006. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT Kencana Prenadamedia Group.
- Setiati PM. 2011. *Pandangan Islam terhadap Peserta Didik Berkebutuhan Khusus*. <http://www.slbn-sragen.sch.id/2011/05/30/pandangan-islam-terhadap-peserta-didik-berkebutuhan-khusus/>. [Diakses: 8 Oktober 2018].