PENGEMBANGAN WEBSITE IBADAH KURBAN (WIB) PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 5 SD

Muhammad Dani Islamiansyah[1], Haikal Faisal Rasyid[2], Michelle Putri Andhini Maulanie Dewi[3], Ani Nur Aeni [4]

[1,2,3,4] *Universitas Pendidikan Indonesia*
E-mail : [1]m.daniislamian@upi.edu, [2] Haikalfaisal28@upi.edu, [3] michelleputri15@upi.edu, [4]aninuraeni@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Website Ibadah Kurban (WIB) berbasis Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 5 SD dalam materi Pendidikan Agama Islam (PAI). Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya minat belajar siswa akibat metode pembelajaran tradisional yang kurang menarik di era digital. WIB dirancang dengan fitur interaktif seperti e-book, video pembelajaran, kuis, dan animasi edukatif untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design and Development* (D&D) dengan model ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*). Uji kelayakan produk melibatkan ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik, dengan hasil rata-rata kelayakan media sebesar 96% dan materi sebesar 89%, yang tergolong dalam kategori "Sangat Layak". Respon positif dari peserta didik (86,25%) menunjukkan bahwa WIB berhasil meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa WIB dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan metode pembelajaran tradisional. Saran untuk pengembangan lebih lanjut meliputi penambahan konten interaktif, pelatihan guru, dan penelitian dampak jangka panjang.

Kata Kunci : *Website Ibadah Kurban, Google Sites, Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Agama Islam*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan krusial dalam kemajuan negara, yaitu sebagai upaya menciptakan lingkungan belajar yang dinamis untuk memaksimalkan potensi individu. yang memungkinkan setiap individu untuk mengembangkan potensi maksimalnya. Konsep ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar membimbing peserta didik agar aktif mengembangkan potensi diri, sehingga terbentuk individu yang kuat secara spiritual, terkendali, berkepribadian baik, cerdas, berakhlak mulia, serta terampil dan relevan bagi diri, masyarakat, bangsa, dan negara (Octaviana et al., 2022). Sejalan dengan mata pelajaran sekolah dasar yakni Pendidikan Agama Islam (PAI) yang berperan penting dalam membina karakter dan akhlak peserta didik sejak dini. Salah satu buku pelajaran yang diajarkan pada kelas V di Sekolah Dasar (SD) PAI adalah ibadah kurban yang memuat konsep dasar, tata cara pelaksanaan, serta nilai-nilai keikhlasan dan kepedulian sosial. Namun dalam praktiknya, pembelajaran PAI seringkali masih bersifat tradisional, yaitu melalui ceramah, buku teks, dan latihan. Pendekatan ini seringkali kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, apalagi di era digital saat ini dimana peserta didik lebih mengenal teknologi dan media interaktif.

Cara kita belajar saat ini sangat berbeda dengan masa lalu karena diperkenalkannya teknologi telah merevolusi proses pembelajaran. Dulu, guru hanya mengandalkan ceramah dan buku pelajaran. Namun saat ini, guru memiliki akses terhadap berbagai alat teknologi, terutama Internet. Internet sangat membantu selama pandemi Covid-19 karena menyediakan sarana pembelajaran jarak jauh. Terlebih lagi, kemajuan teknologi menyebabkan berkembangnya berbagai aplikasi dan permainan yang dapat melibatkan anak dalam proses pembelajaran. Namun kurangnya metode pembelajaran tradisional dan lingkungan sekolah menyebabkan kurangnya minat belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat digunakan metode digital seperti aplikasi Canva yang memberikan cara efektif bagi guru untuk merancang materi pembelajaran yang menarik (Linta et al., 2024).

Saat ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Oleh karena itu, teknologi internet telah menjadi cara baru dalam menyampaikan informasi. Dengan menghubungkan seluruh komputer yang ada, informasi dapat diakses lebih luas tanpa dibatasi waktu dan lokasi. Ada banyak sekali teknologi yang dapat membawa manfaat dan salah satunya adalah website (Nurhayati et al., 2023). Situs web atau biasa di sebut website memungkinkan pengguna untuk mengakses web yang ditampilkan secara digital, sehingga dapat diakses dimana saja. Hal ini juga menjadi inovasi terbaru dalam pembelajaran di masa sekarang yang menarik dan interaktif. Terlebih lagi peserta didik bisa meningkatkan sikap belajar nya.

Situs web dapat sangat membantu untuk topik-topik seperti pembelajaran agama islam karena dapat mendorong perkembangan emosi dan psikomotorik di samping perkembangan kognitif. Situs-situs web ini dapat menyediakan berbagai layanan, seperti podcast, permainan, film, materi, dan banyak lagi. Mereka menjangkau banyak anak dan merupakan sumber daya pendidikan yang bagus. Selain itu, metode *e-learning* dapat membantu guru dalam meningkatkan tidak hanya kompetensi peserta didik mereka, tetapi juga kompetensi mereka sendiri. Pemanfaatan situs web dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik sekaligus memfasilitasi pembelajaran. Hal ini memungkinkan untuk menyesuaikan instruksi dengan gaya belajar unik setiap peserta didik. Situs web juga dapat membantu para pendidik dalam mengasah keahlian mereka dan menunjukkan komitmen mereka terhadap kreativitas dan peningkatan.

Sudah terbukti peran teknologi dalam pendidikan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, meningkatkan akses sumber-sumber pendidikan serta mengembangkan literasi di dunia modern (Harahap et al., 2024). Banyak sekali platform pembelajaran online tetapi sedikit dari mereka tidak berfokus pada pemakaian Google Sites sebagai media pembelajaran nya.

Google Sites merupakan salah satu platform yang di buat oleh perusahaan google, web site ini di sediakan gratis tanpa biaya dan mudah digunakan. Dalam penggunaan nya Google Sites ini tergolong mudah dapat membuat website tanpa perlu ahli coding dan desain websites yang kompleks. Di era digital yang terus berkembang, peran guru tidak lagi terbatas pada penyampaian materi pelajaran secara konvensional. Guru dituntut untuk mampu memandu dan menjelaskan materi pelajaran dengan memanfaatkan teknologi secara efektif, sehingga dapat menciptakan program pendidikan yang menarik dan bermanfaat bagi siswa, Kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pengajaran menjadi sangat krusial, seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, Keterampilan khusus dalam pemanfaatan teknologi ini memungkinkan guru untuk merancang pengalaman belajar yang lebih interaktif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di dunia digital saat ini, Dengan demikian, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menjelajahi potensi teknologi untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka (Sintia Dewi et al., 2021). Maka, dari website berbasis Google Sites ini dapat menjadi media pembelajaran yang cocok untuk guru dan peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Guru juga dapat menyimpan file pembelajaran, silabus, video dan tautan eksternal. Peserta didik juga dapat mengakses materi atau tugas di luar jam pelajaran, guru memungkinkan dapat bisa menyampaikan materi secara online.

Inovasi dalam metode dan media pengajaran sangat penting dalam konteks pendidikan modern untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah pengembangan situs web sebagai sarana pembelajaran interaktif. Penggunaan website dalam pembelajaran Pendidikan agama islam kelas 5 SD dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif karena memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan memahami materi dengan cara yang lebih menarik secara visual.

Penelitian ini penting dilakukan karena belum banyak sumber belajar berbasis website yang secara khusus membahas tentang ibadah kurban untuk peserta didik di SD. Banyak sumber belajar yang masih berupa buku teks tradisional yang kurang menarik bagi peserta didik yang sudah akrab dengan teknologi digital. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Website Ibadah Kurban (WIB) sebagai media edukasi yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik SD.

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, pertanyaan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan situs web untuk ibadah kurban dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 5 SD dalam pelajaran Pendidikan agama islam. Permasalahan lain yang menjadi fokus penelitian ini adalah bagaimana efektivitas penggunaan website berbasis Google Sites dalam meningkatkan pemahaman peserta didik serta bagaimana respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan website sebagai bahan pembelajaran PAI.

Fakta di lapangan para guru dalam membuat media pembelajaran terkhusus pada pembelajaran Pendidikan agama islam di sekolah dasar tergolong minim media maupun platform (Aeni et al., 2024). Pendidikan memerlukan pendidik yang berperan aktif mengembangkan inovasi dalam hal media pembelajaran agar mengoptimalkan hasil belajar. Pendidik di haruskan memiliki banyak layanan atau platform digital untuk memperkaya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

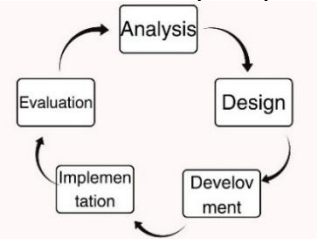
Website Ibadah Kurban (WIB) merupakan sumber daya pendidikan interaktif yang dirancang untuk membantu guru dan siswa kelas 5 SD memahami dan menjelaskan topik-topik yang terkait dengan ibadah kurban. Situs web ini menawarkan berbagai alat untuk memfasilitasi proses pembelajaran, termasuk buku elektronik dan video instruksional yang mencakup materi kurban yang selaras dengan CP dan TP untuk instruksi PAI dalam kurikulum merdeka. Tujuan dari situs web ini adalah untuk mempermudah proses produksi materi pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Di akhir kursus, ada permainan kuis yang mengukur tingkat pemahaman siswa. Pengembangan situs web pendidikan ini bertujuan untuk memberikan guru dan siswa pengalaman belajar yang lebih efektif dan nyaman dengan mendorong pertumbuhan media pembelajaran interaktif.

Untuk mengatasi keterbatasan dalam pembelajaran ibadah kurban, beberapa alternatif solusi dapat dilakukan. salah satunya adalah dengan meningkatkan penggunaan media audiovisual, seperti video pembelajaran. Namun, penggunaan video saja belum cukup untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Alternatif lain adalah dengan menggunakan aplikasi berbasis mobile, tetapi kendala utama dalam hal ini adalah ketersediaan perangkat dan kompatibilitas dengan berbagai sistem operasi.

Pada penelitian ini Website Ibadah Kurban (WIB) dikembangkan untuk menyediakan bahan ajar ibadah kurban yang dapat diakses oleh peserta didik dan guru. Situs web berbasis Google Sites ini menampilkan elemen interaktif seperti kuis, E-Book, video pembelajaran dan animasi edukatif, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang tata cara dan pentingnya ibadah kurban dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan ibadah kurban kepada peserta didik kelas 5 sekolah dasar dengan menggunakan WIB sebagai alat pendukung kegiatan pembelajaran interaktif. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh penyampaian materi dan instruksi yang efektif, serta kelancaran komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE (Sundari et al., 2024). Metode desain dan pengembangan ini dikembangkan oleh salah satu tokoh ilmuan Dick & Cerry, yang menyatakan bahwa metode ini melibatkan penelitian, proses pengembangan, dan evaluasi yang sistematis dengan tujuan untuk menciptakan produk yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran atau non-pengajaran (Inarah Aprilia & Rugaiyah, 2023.). Penelitian model ADDIE Sesuai dengan namanya terdiri dari lima tahapan yang meliputi *analysis, planning, development, implementation dan evaluation* (Dick dan Carry, 1996). Tahapan tersebut dirumuskan akan seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan penelitian Model ADDIE
Sumber: Puspita Dewi et al., 2023

Penelitian dan pengembangan dilaksanakan di SDN Negeri Cikurubuk yang berada di Jalan Desa Cimara No. 47, Desa Cimara, Kecamatan Cisarua, Kabupaten Sumedang. Produk di uji coba pada tanggal 19 Maret 2025. Subjek penelitian nya adalah seluruh peserta didik kelas 5 SD Negeri Cikurubuk yang berjumlah 30 peserta didik.

Penelitian ini menggunakan berbagai instrumen termasuk observasi, wawancara, dan kuesioner untuk mengumpulkan data dari para ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik. Para guru dilibatkan dalam wawancara awal dan memantau implementasi media pembelajaran di kelas, memberikan umpan balik melalui kuesioner. Peserta didik berpartisipasi dalam uji coba media pembelajaran, memberikan masukan tentang efektivitas dan umpan balik melalui kuesioner. Untuk kuesioner validitas ahli media maupun materi menggunakan skala Likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi yang berkaitan dengan fenomena sosial. Peneliti juga mengembangkan kriteria media pembelajaran dan menggunakan skala Likert dengan skor 1-4 untuk mengukur variabel. Secara keseluruhan, penelitian ini menggunakan berbagai metode dan umpan balik dari guru dan peserta didik untuk mengevaluasi keefektifan desain media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan skala Likert (4 = Sangat Setuju (SS), 3 = Setuju (S), 2 = Tidak Setuju (TS), 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)) kepada validator ahli materi dan ahli media. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung skor rata-rata untuk setiap evaluasi produk dengan menggunakan skor rata-rata (1) dan menghitung persentase respon angket (2).

$$\overline{x} = \frac{\sum x}{\text{n}} \times 100\% \ldots (1)$$

$$\textit{Presentase Respon} = \frac{\textit{Perolehan skor total}}{\text{keseluuruhan skor}} \text{ x } 100\% \ldots (2)$$

Informasi:

$\overline{x}$ = Rata - rata

$\sum x$ = total persentase yang diperoleh

N = jumlah item kuesioner

Data yang sudah terkumpul di golongkan ke dalam kriteria sebagai berikut:

Table 1. Skor Kriteria Kelayakan

Jangkauan	Kategori
76% -100%	Sangat Layak
51% -75%	Layak
26% -50%	Cukup layak
0-25%	Kurang layak

Sumber: Yuniar et al., 2021

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

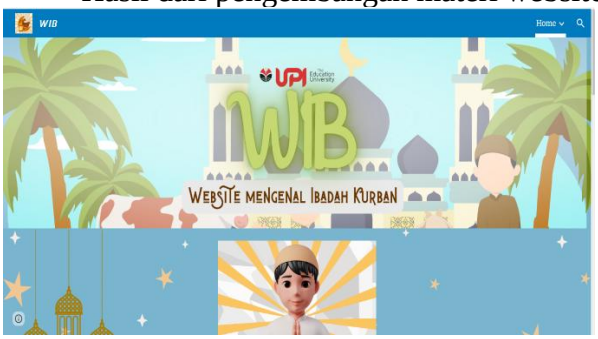
Tahap awal dalam penelitian yaitu analisis, yaitu observasi lansung minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan agama islam, capaian dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui minat peserta didik dalam pelajaran Pendidikan agama islam, capaian dan tujuan pembelajaran yang di aplikasikan tertera di tabel 2:

Tabel 2. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Menyebutkan ketentuan ibadah qurban sehingga dapat menumbuhkan sikap saling menghargai dan peduli, serta terbiasa melaksanakan ajaran agama.	• Menjelaskan pengertian kurban dengan benar. • Menjelaskan hukum melaksanakan kurban dengan benar. • Melafalkan ayat Al Qur'an tentang perintah kurban dengan baik dan benar. • Memahami Syarat kurban dengan benar

Tahapan selanjutnya yaitu menyusun pembuatan produk dengan *Floor Plan* supaya mengurangi kesalahan dalam pengembangan produk. Perangkat lunak yang digunakan antara lain Google Sites, Heyzine, Capcut, Remove bg, Leonardo AI dan Canva. Seterusnya meliputi proses bembuatan media, seperti mengedit desain gambar, slide, video, dan kuis pada Google Sites sehingga menjadi sebuah produk yang utuh.

Hasil dari pengembangan materi website ibadah kurban adalah sebagai berikut:



Tampilan Beranda



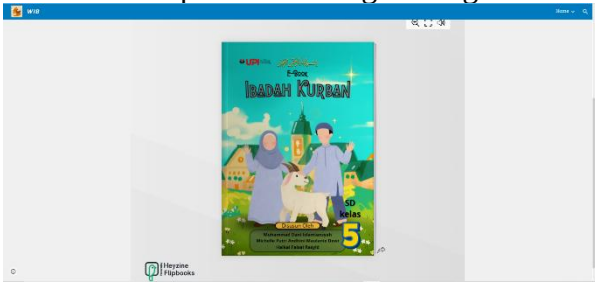
Tampilan Menu



Tampilan Tim Pengambang



Tampilan Capaian Dan Tujuan



Tampilan E-Book



Tampilan Video Pembelajaran



Tampilan Doa Setelah Pembelajaran



Tampilan Kuis

Gambar 2. Penampakan Website

Validitas adalah metode yang digunakan untuk menentukan apakah sebuah instrumen merupakan instrumen yang sah (Sodiq et al., 2020). Oleh karena itu, perlu dilakukan uji kelayakan dengan sasaran produk agar diperoleh hasil yang baik dan mudah digunakan. Ada dosen dan guru kelas menjadi validator ahli dalam uji kelayakan media pembelajaran website pada penelitian ini. Hasil dari uji kelayakan media dan materi ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Kelayakan Media

Indikator	Persentase
Kesesuaian produk	100%
Tampilan produk	95%
Kemudahan akses	90%
Dampak baik	100%
Rata-rata	96%
Kriteria	Sangat Layak

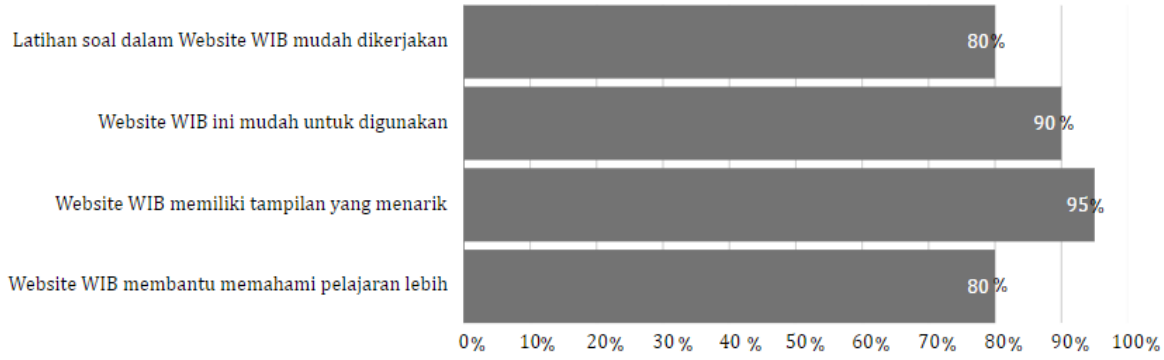
Tabel 3 hasil kelayakan media menunjukan rata-rata keseluruhan 96% dari 4 indikator. Jadi kesimpulan nya produk WIB masuk dalam kriteria Sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Kelayakan Materi

Indikator	Persentase
Kesesuaian produk	90%
Sajian materi	90%
Penulisan	85%
Dampak baik	90%
Rata-rata	89%
Kriteria	Sangat Layak

Tabel 4 hasil kelayakan materi menunjukan rata-rata keseluruhan 89% dari 4 indikator. Jadi kesimpulan nya produk WIB masuk dalam kriteria Sangat layak dalam pembelajaran.

Selanjutnya uji penilaian produk media pembelajaran website ibadah kurban (WIB) dilakukan pada seluruh siswa kelas V. Pengujian produk ini menggunakan angket yang di uji oleh 31 siswa kelas V di SDN Cikurubuk kecamatan Cimalaka. Hasil respon angket penilaian produk media pembelajaran website ibadah kurban (WIB) disajikan pada tabel berikut.



Gambar 3. Tanggapan Peserta didik terhadap produk

Berdasarkan hasil uji penilaian produk yang di uji ke seluruh siswa kelas V, rata-rata sebesar 86,25 dengan kriteria sangat layak.

Fase akhir pengembangan melibatkan evaluasi untuk memperbaiki produk dan mengidentifikasi kesalahan penggunaan. Revisi akhir dilakukan agar website pembelajaran layak digunakan sebagai media bantu pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan Website Ibadah Kurban (WIB) berbasis Google Sites telah berhasil menciptakan media pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 5 SD dalam materi Pendidikan Agama Islam (PAI). Produk ini memenuhi kriteria kelayakan dengan persentase rata-rata 96% untuk aspek media dan 89% untuk aspek materi, yang tergolong dalam kategori "Sangat Layak". Respon positif dari peserta didik (86,25%) dan guru menunjukkan bahwa WIB mampu menarik minat belajar, memfasilitasi pembelajaran mandiri, serta menyajikan materi secara visual dan interaktif. Dengan demikian, WIB dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan metode pembelajaran tradisional di era digital.

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar dilakukan penambahan variasi konten seperti simulasi interaktif atau *augmented reality* guna meningkatkan keterlibatan peserta didik di dalam kelas, serta pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan dan mengembangkan media berbasis website agar dapat diadaptasi secara luas. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengukur dampak jangka panjang WIB terhadap hasil belajar peserta didik, pengembangan versi *mobile-friendly* atau aplikasi pendukung untuk memastikan aksesibilitas yang lebih luas, dan kolaborasi dengan ahli teknologi pendidikan guna menyempurnakan fitur-fitur teknis dan pedagogis produk**.**

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama, kami ucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan berharga dalam penyelesaian penelitian ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Wahyu, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Cikurubuk, yang telah memberikan izin dan dukungan untuk pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Ibu Siti Mulyani,

S.Pd., selaku Wali Kelas 5A, serta Bapak Dede Ahmad Maki, selaku Guru PAI, yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian. Tak lupa, kami juga berterima kasih kepada seluruh siswa kelas 5 SDN Cikurubuk yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Dewi, C. K., & Utami, L. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Bahri (Berkalimah Tayibah Sehari-hari) Berbasis Renderforest tentang Kalimat Tayibah di Sekolah Dasar. *As-Sabiqun*, *6*(3), 467–480. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i3.4698

Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, & Moh Sahlan. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, *2*(1), 146–154. https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.270

Harahap, N. H., Zakaria, A. R., & Basri, H. (2024). Implementation of 21st Century Integrative Thematic Learning: Efforts to Form Entrepreneurship Students. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *2*(1), 48–57. https://doi.org/10.37985/educative.v2i1.370

Inarah Aprilia, F., & Rugaiyah, R. (n.d.). *PENGARUH MANAJEMEN PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XII MIPA DI SEKOLAH*.

Linta, A., Zahra, A., Rahayu, R., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Website "SAGA" (Sejarah Arab Pra-Islam di Game Angkasa) tentang Kisah Kondisi Arab Pada Pembelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(2), 1346–1356. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7332

Nurhayati, E., Nuraeni, T., Adrian, K. B., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Website POLARAS (Politik ala Rasulullah) untuk Mengenalkan Keteladanan Politik Nabi Muhammad SAW di Sekolah Dasar. *As-Sabiqun*, *5*(3), 781–792. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i3.3318

Puspita Dewi, D., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Development of Website-Based Learning Media on the Practice of Pancasila on Student Learning Motivation. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *9*(2), 250–261. https://doi.org/10.31949/jcp.v9i2.4735

Sintia Dewi, P., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *5*(1), 76–83. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32760

Sodiq, F., Maharani, W., Nisa, I. M., Satria, E. R. P. B., & Faizah, R. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas University Stress Scale. *Prosiding University Research Colloquium*, 136–140.

Sundari, A., Yuniarti, Y., & Arifin, M. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Economic Monopoly Board (ECOMO) Pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, *7*(2), 372–381.

Yuniar, A. R., Subandowo, M., & Karyono, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Informatika Berbasis Google Site Custome Domain. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, *6*(2), 360–368. https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.2105