



Jurnal Jendela Pendidikan

Volume 6 No 02 Mei 2026

ISSN: 2776-267X (Print) / ISSN: 2775-6181 (Online)

The article is published with Open Access at: <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “SAHARA” Berbasis Platform Canvasite Pada Materi Asmaul Husna Kelas 4 SD

Ani Nur Aeni, Universitas Pendidikan Indonesia

Nazwa Vahara Putri ✉, Universitas Pendidikan Indonesia

Hafiyya Nurpadilah, Universitas Pendidikan Indonesia

Ardiffa Isna Syafiqqa, Universitas Pendidikan Indonesia

✉ nazwavv@upi.edu

Abstract: This research is motivated by students' low engagement in Islamic Education due to conventional teaching methods. The study aims to develop and test the effectiveness of "SAHARA," a Canvasite-based interactive media for teaching Asmaul Husna to 4th-grade students. Using the Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, the study involved 24 students at SDN Talun. Results indicate that "SAHARA" is highly feasible, receiving a 96.5% average score from material and media experts. Implementation showed a significant improvement in learning outcomes, with average scores increasing from 61.25 (pretest) to 96.67 (posttest). Furthermore, 87.5% of students achieved high mastery levels. The study concludes that integrating AI-based videos and interactive quizzes effectively enhances students' cognitive understanding. Future researchers are encouraged to include control groups to further validate these findings.

Keywords: Interactive Media, Asmaul Husna, Canvasite, Islamic Education, Elementary School

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam akibat metode pengajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas "SAHARA", media interaktif berbasis Canvasite untuk materi Asmaul Husna bagi siswa kelas IV. Menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, penelitian ini melibatkan 24 siswa di SDN Talun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa "SAHARA" sangat layak digunakan, dengan perolehan skor rata-rata 96,5% dari ahli materi dan media. Implementasi media menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar, di mana skor rata-rata meningkat dari 61,25 (pretest) menjadi 96,67 (posttest). Selain itu, 87,5% siswa mencapai tingkat penguasaan materi yang tinggi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi video berbasis AI dan kuis interaktif efektif meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Peneliti selanjutnya disarankan menyertakan kelompok kontrol untuk memvalidasi temuan ini.

Kata kunci: Media Interaktif, Asmaul Husna, Canvasite, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar

Received 1 Mei 2026; **Accepted** 7 Mei 2026; **Published** 20 Mei 2026

Citation: Aeni, A.N., Putri, N.V., Nurpadilah, H., & Syafiqqa, A.I. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “SAHARA” Berbasis Platform Canvasite Pada Materi Asmaul Husna Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 6 (02), 286-295.



Copyright ©2026 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam wajah pendidikan global, tidak terkecuali pada jenjang sekolah dasar. Di era ini, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan sebuah kebutuhan fundamental untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang tumbuh dalam ekosistem digital (Windiani and Suniasih 2022). Namun, pada kenyataannya, transformasi ini belum sepenuhnya merata di lapangan. Banyak proses pembelajaran di sekolah dasar yang masih bersifat konvensional, di mana metode ceramah dan penggunaan buku teks cetak masih mendominasi aktivitas kelas. Pendekatan statis semacam ini sering kali gagal meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, sehingga potensi eksplorasi mandiri dalam belajar menjadi terhambat (Wahiddah et al. 2022).

Kesenjangan antara kemajuan teknologi dan praktik pembelajaran ini sangat terasa pada materi yang memiliki karakteristik konseptual sekaligus bermuatan nilai, seperti materi Asmaul Husna dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Materi ini merupakan fondasi penting bagi peserta didik untuk mengenal sifat-sifat Allah SWT, yang menuntut lebih dari sekadar pemahaman kognitif. Sebagaimana dijelaskan oleh Hafidz et al. (2025), pembelajaran Asmaul Husna harus menekankan pada pembentukan sikap dan perilaku agar peserta didik mampu meneladani nilai-nilai ketuhanan dalam kehidupan mereka. Namun, realitas di ruang kelas menunjukkan bahwa materi ini sering kali disampaikan melalui pendekatan hafalan mekanistik tanpa dukungan media yang mampu memvisualisasikan makna di balik nama-nama tersebut. Akibatnya, peserta didik cenderung hanya menghafal lafal tanpa memahami esensi makna maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Sriwahyuni, Aeni, and Ali 2025).

Seiring dengan tuntutan inovasi, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital muncul sebagai solusi krusial untuk mengatasi masalah keterlibatan peserta didik. Pengintegrasian elemen multimedia seperti teks, audio, video, dan aktivitas interaktif terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret (Aeni, Nurhikmah, and Fatha 2024). Berbagai studi juga telah mengonfirmasi bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar secara signifikan karena mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa (Wahiddah et al. 2022). Kendati pengembangan media seperti e-book dan aplikasi edukatif mulai marak dilakukan, fokus pengembangannya masih didominasi oleh mata pelajaran umum seperti IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia. Sebaliknya, inovasi media interaktif dalam pendidikan agama, khususnya untuk materi Asmaul Husna, masih relatif terbatas dan belum banyak dieksplorasi (Sriwahyuni et al. 2025).

Selain minimnya kuantitas, terdapat keterbatasan pada fungsionalitas media yang dikembangkan sebelumnya. Integrasi fitur-fitur seperti video penjelasan, lagu edukatif sebagai pengingat, dan latihan interaktif dalam satu platform terpadu masih jarang ditemukan (Hafidz et al. 2025). Kondisi ini menciptakan celah yang lebar antara kebutuhan peserta didik akan media yang holistik dengan ketersediaan alat bantu yang ada. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi media yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu memandu peserta didik secara sistematis dalam memahami dan meneladani Asmaul Husna. Berpijak pada teori konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya (Ningsih and Munawir 2024), penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif bernama "SAHARA" yang berbasis pada platform Canvasite.

Media "SAHARA" dirancang untuk menyatukan materi interaktif, video pembelajaran, lagu edukatif, serta kuis dalam satu sistem yang terstruktur dan mudah diakses. Penggunaan platform berbasis web seperti Canvasite dipilih karena kelebihanannya

dalam meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas bagi peserta didik (Agreni et al. 2025). Dengan mengintegrasikan berbagai fitur tersebut, media ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dibandingkan media yang bersifat parsial (Aeni et al. 2024). Melalui penelitian pengembangan ini, diharapkan media "SAHARA" mampu menjadi solusi inovatif yang meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar, khususnya dalam memperdalam pemahaman sekaligus keteladanan siswa terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam Asmaul Husna (Sriwahyuni et al. 2025)

METODE

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif "SAHARA" serta menguji tingkat kelayakan dan efektivitasnya dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Model pengembangan yang dipilih adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) karena strukturnya yang sistematis dan dianggap paling efektif untuk menghasilkan produk media berbasis web yang valid (Sari et al. 2025). Subjek penelitian mencakup 24 peserta didik kelas IV SD Negeri Talun sebagai subjek uji coba lapangan, serta dua orang ahli sebagai subjek validator, yakni satu ahli materi (Guru PAI) dan satu ahli media (Wali Kelas IV). Pemilihan lokasi di SDN Talun didasarkan pada keterbatasan media interaktif yang tersedia untuk materi keagamaan di sekolah tersebut.

Prosedur penelitian dijalankan secara rigid melalui lima tahapan model ADDIE. Tahap Analysis dilakukan untuk memetakan kesenjangan pembelajaran melalui observasi kelas dan analisis materi Asmaul Husna yang meliputi Al-Malik, Al-Aziz, Al-Quddus, As-Salam, dan Al-Mu'min. Tahap Design melibatkan penyusunan storyboard, perancangan antarmuka pada Canva, serta penentuan struktur navigasi menu yang terdiri dari materi, video, lagu, dan kuis. Tahap Development merupakan fase produksi di mana platform Canvasite digunakan sebagai engine utama untuk mengintegrasikan video pembelajaran berbasis AI, audio lagu edukatif, latihan kaligrafi digital, dan kuis interaktif berbasis platform ZEP. Tahap Implementation dilakukan melalui desain One Group Pretest-Posttest Design, di mana peneliti memberikan tes awal (pretest), melaksanakan pembelajaran menggunakan media "SAHARA", dan diakhiri dengan tes akhir (posttest). Terakhir, tahap Evaluation mencakup penilaian formatif dari validator dan evaluasi sumatif terhadap hasil belajar siswa.

Instrumen pengumpulan data dirancang untuk menjaring data kualitatif dan kuantitatif secara komprehensif. Untuk mengukur kelayakan produk, digunakan lembar angket validasi ahli materi dan ahli media dengan skala Likert empat poin yang mencakup aspek kelayakan isi, keterbacaan bahasa, dan estetika tampilan (Sari et al. 2025). Untuk mengukur hasil belajar, digunakan instrumen tes berupa butir soal objektif yang telah divalidasi, mencakup ranah kognitif dan indikator keteladanan sifat Asmaul Husna. Selain itu, lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk memperkuat data mengenai keterlibatan siswa selama proses implementasi media di kelas. Teknik analisis data dilakukan dengan menggabungkan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang berupa kritik dan saran perbaikan dari validator diolah secara deskriptif untuk melakukan revisi produk hingga mencapai status layak uji coba. Data kuantitatif dari angket validasi dihitung menggunakan rumus persentase untuk menentukan skor rata-rata kelayakan. Sementara itu, untuk menjawab aspek efektivitas, data skor pretest dan posttest dianalisis menggunakan perhitungan nilai rata-rata dan persentase peningkatan hasil belajar (N-Gain). Analisis ini bertujuan untuk membuktikan secara empiris apakah penggunaan media "SAHARA" memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman siswa tanpa menggunakan kelompok kontrol, mengingat fokus utama adalah pada pengembangan dan keberhasilan produk (Aryfien et al. 2025).

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI di SDN Talun, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas, khususnya pada materi Asmaul Husna. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif serta kurang memahami makna dan penerapan Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual guna meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Media pembelajaran “SAHARA” (Sarana Asmaul Husna Interaktif) merupakan media berbasis platform Canvasite yang dikembangkan untuk membantu peserta didik kelas IV SD dalam memahami materi Asmaul Husna secara lebih menarik dan menyenangkan. Media ini memuat berbagai komponen seperti materi pembelajaran, video edukatif, audio, serta kuis interaktif. Penggunaan media yang bervariasi ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran serta membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam.

Perancangan media “SAHARA” diawali dengan menentukan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka untuk kelas IV sekolah dasar. Selanjutnya, peneliti menyusun materi Asmaul Husna yang relevan dengan tingkat perkembangan peserta didik, baik dari segi bahasa maupun kedalaman materi. Materi disusun dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.

Setelah penyusunan materi, dilakukan perancangan alur media yang berfungsi sebagai panduan dalam mengembangkan struktur tampilan dan navigasi media “SAHARA”. Alur media ini menggambarkan hubungan antar menu, seperti menu utama, materi, video, serta latihan soal, sehingga media dapat digunakan secara sistematis dan terarah sesuai tujuan pembelajaran.



GAMBAR 1. Alur Aplikasi Pembelajaran Asmaul Husna

Pada saat media dibuka, ditampilkan halaman awal berupa cover yang berfungsi sebagai identitas media “SAHARA”. Tampilan ini dirancang semenarik mungkin untuk memberikan kesan pertama yang baik serta menarik perhatian peserta didik.



GAMBAR 2. Tampilan Awal

Setelah tampilan awal, peserta didik diarahkan kepada deskripsi produk sahara lalu ke petunjuk penggunaan terlebih dahulu setelah petunjuk penggunaan diarahkan kepada pembacaan doa sebelum belajar, setelah itu ada halaman menu pada halaman menu ini dilengkapi tombol navigasi dan icon untuk memulai penggunaan media. Halaman ini menjadi penghubung menuju menu utama.



GAMBAR 3. Menu

Halaman menu utama menampilkan beberapa pilihan menu yang dapat diakses oleh pengguna, seperti Capaian Pembelajaran, Tim Pengembang, Materi Bernyanyi, dan Berlatih. Dengan mengklik menu yang diinginkan, peserta didik dapat mempelajari materi secara mandiri sesuai kebutuhan. Setiap menu dilengkapi ikon yang memudahkan pengguna dalam memilih dan mengakses fitur pembelajaran.



GAMBAR 4. Materi

Menu materi merupakan bagian inti yang berisi pembelajaran Asmaul Husna. Materi disajikan dalam bentuk deskripsi dan ada video pembelajara interaktif didalamnya yang

menarik dan mudah dipahami. Materi yang disajikan meliputi: Al-Malik, Al-Quddus, As-Salam, Al-Mu'min, dan Al-'Aziz. Setiap kartu berisi tulisan Arab dan arti, serta dapat diklik untuk melihat penjelasan lebih lanjut seperti gambar dibawah ini. Tampilan yang interaktif ini membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi.



GAMBAR 5. Materi Al 'aziz



GAMBAR 6. Video pembelajaran Al 'aziz

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 24 peserta didik kelas IV SDN Talun, diperoleh data terkait pemahaman siswa pada materi Asmaul Husna sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif “SAHARA” berbasis platform Canvasite. Data diperoleh melalui pemberian pretest dan posttest yang kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

Sebelum diimplementasikan, media pembelajaran “SAHARA” terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Pengembangan aplikasi ini dilakukan melalui tahapan yang mengacu pada hasil angket validasi dari para ahli. Keputusan mengenai kelayakan media aplikasi untuk digunakan di kelas didasarkan pada hasil penilaian para ahli tersebut. Proses validasi produk meliputi validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli media, dengan rincian hasil yang disajikan sebagai berikut.

TABEL 1. Hasil Validasi Produk

No.	Validator	Presentase	Kategori
1	Ahli Materi	95%	Sangat Layak
2	Ahli Media	98%	Sangat Layak
	Rata-rata	96,5%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh rata-rata nilai validasi sebesar 96,5% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran “SAHARA” telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi isi materi maupun tampilan

media, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah media dinyatakan layak, dilakukan uji coba kepada peserta didik melalui pemberian pretest dan posttest.

TABEL 2. Hasil Uji Coba

No.	Rentang Nilai	Pretest	Posttest
1	0-40	5	0
2	41-60	6	1
3	61-80	10	2
4	81-100	3	21
	Jumlah	24	24

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa pada saat pretest masih terdapat siswa dengan nilai rendah pada rentang 0–40. Namun setelah pembelajaran menggunakan media “SAHARA”, seluruh siswa mengalami peningkatan nilai dan sebagian besar berada pada rentang 81–100. Jika menggunakan indikator penguasaan materi dengan skor ≥ 90 , maka sebanyak 21 dari 24 siswa (87,5%) telah mencapai kategori penguasaan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan.



GAMBAR 7. Grafik Penilaian Nilai Siswa

Dilihat dari distribusi nilai, pada saat pretest masih terdapat siswa dengan nilai rendah, yaitu 20 dan 30. Namun setelah pembelajaran menggunakan media “SAHARA”, seluruh siswa mengalami peningkatan nilai. Nilai terendah pada posttest meningkat menjadi 60, dan sebagian besar siswa memperoleh nilai maksimal yaitu 100. Jika menggunakan indikator penguasaan materi dengan skor ≥ 90 , maka sebanyak 21 dari 24 siswa (87,5%) telah mencapai tingkat penguasaan yang tinggi. Sementara itu, 3 siswa lainnya masih berada pada rentang nilai 60–80 dan memerlukan bimbingan lebih lanjut, terutama dalam aspek membaca yang mempengaruhi pemahaman terhadap materi.

Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi digital yang menuntut pembelajaran lebih adaptif terhadap karakteristik peserta didik saat ini. Materi Asmaul Husna seringkali dianggap abstrak jika hanya disampaikan secara verbal tanpa adanya visualisasi atau interaksi langsung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital dinilai lebih efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan pendapat (Elindasari et al. 2024), media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mempermudah pemahaman konsep yang bersifat abstrak.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar peserta didik setelah memanfaatkan media pembelajaran interaktif “SAHARA”. Media ini terbukti berkontribusi secara berarti dalam membantu peserta didik memahami materi Asmaul Husna. Hal

tersebut tercermin dari kenaikan nilai rata-rata peserta didik, yaitu dari 61,25 menjadi 96,67, serta dominasi perolehan skor tinggi pada hasil posttest.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik media “SAHARA” yang mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran, meliputi teks, audio, video, serta aktivitas interaktif (Elindasari et al. 2024; Fitriya et al. 2024). Di samping itu, pemanfaatan platform Canvasite turut memperkuat proses integrasi tersebut dengan menghadirkan tampilan pembelajaran yang terorganisasi dan mudah diakses oleh peserta didik (Agreni et al. 2025). Penyajian yang terstruktur ini memungkinkan materi disampaikan secara sistematis, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami serta mengaitkan antar konsep yang dipelajari.

Keberadaan fitur seperti menu pilihan materi, video pembelajaran berbasis AI, lagu edukatif, serta kuis interaktif memberikan variasi dalam proses pembelajaran (Maulidia et al. 2025). Keragaman bentuk penyajian ini membuka peluang bagi peserta didik untuk menerima informasi melalui berbagai representasi, yang pada akhirnya mendukung pemahaman dan daya ingat terhadap materi (Nusella n.d.) Dari sisi teoretis, penggunaan media pembelajaran interaktif sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar (Ningsih and Munawir 2024). Karakter interaktif pada media juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar, yang selanjutnya berdampak pada capaian hasil belajar peserta didik (Amalia et al. 2024). Jika ditinjau berdasarkan distribusi nilai, peningkatan tidak hanya terjadi pada peserta didik dengan kemampuan awal yang tinggi, tetapi juga pada mereka yang berada pada kategori kemampuan awal rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa media “SAHARA” mampu mengakomodasi variasi kemampuan peserta didik (Fitriya et al. 2024).

Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa peserta didik yang belum mencapai hasil optimal, yang diduga berkaitan dengan keterbatasan kemampuan membaca. Temuan ini mengisyaratkan bahwa keberhasilan penggunaan media juga dipengaruhi oleh kesiapan dasar peserta didik (Rosa, Suastra, and Sariyasa 2023).

Walaupun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, terdapat keterbatasan yang perlu diperhatikan, yaitu tidak adanya kelompok kontrol sebagai pembanding. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar belum dapat sepenuhnya diatribusikan secara langsung pada penggunaan media “SAHARA”. Selain itu, faktor lain seperti peran guru dalam proses pembelajaran serta kondisi lingkungan belajar juga berpotensi memengaruhi hasil yang diperoleh (Aryfien et al. 2025)

Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran interaktif “SAHARA” memiliki potensi untuk dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Dalam konteks ini, platform Canvasite tidak hanya berfungsi sebagai wadah penyimpanan materi, tetapi juga sebagai media integratif yang mendukung penyajian pembelajaran secara sistematis, interaktif, dan mudah diakses oleh peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif “SAHARA” berbasis platform Canvasite dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Asmaul Husna di kelas IV sekolah dasar. Kelayakan media ini dibuktikan dengan perolehan skor validasi rata-rata sebesar 96,5% dari para ahli materi dan media yang menempatkannya pada kategori sangat layak. Dari sisi efektivitas, penggunaan media “SAHARA” secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata kelas dari 61,25 pada saat pretest menjadi 96,67 pada saat posttest. Selain itu, integrasi fitur multimedia seperti video berbasis AI dan lagu edukatif terbukti mampu mengubah pola belajar dari hafalan

mekanistik menjadi proses konstruksi pengetahuan yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya adalah belum tersentuhnya aspek pengukuran karakter atau perilaku keteladanan siswa secara jangka panjang setelah menggunakan media, karena evaluasi yang dilakukan masih berfokus pada hasil belajar kognitif dan afektif sesaat. Selain itu, penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga efektivitas media ini dibandingkan dengan media digital lainnya belum dapat dipetakan secara mendalam. Bagi pembaca dan peneliti selanjutnya, terdapat peluang besar untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan materi PAI yang lebih luas, menggunakan desain penelitian eksperimen murni (true experimental) untuk hasil yang lebih general, serta mengintegrasikan instrumen penilaian autentik guna mengukur perubahan perilaku keteladanan peserta didik di lingkungan sekolah dan rumah.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aeni, Ani Nur, Dentian Nurhikmah, and Salsaila Imani Fatha. 2024. "Development of Canva-Based Interactive Media " Fakkah " (Infaq and Sadaqah) Related to Infaq and Sadaqah Materials in Grade 5 Elementary School Islamic Education Learning." *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam* 16(1). Doi:10.30596/19250.
2. Agreni, Merling, Inna Mete, Fajar Hariadi, and Raynesta Mikaela Indri Malo. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membaca Permulaan Anak Di Sd Masehi Praiworda Kelas I." *JITET (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)* 13(1). //dx.doi.org/10.23960/jitet.v13i1.5719%0APENGEMBANGAN%5C.
3. Amalia, Mega, Virgi Pratama, Niken Ayu Pratiwi, and Ari Fujiarti. 2024. "Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa." *Jurnal Jendela Pendidikan Jurnal* 4(01):39–47. <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP%0APengaruh>.
4. Aryfien, Wahyu, Wahyu Noor Aryfien, Idam Ragil Widiyanto Atmojo, and Matsuri Matsuri. 2025. "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Hasil Pembelajaran Yang Lebih Baik Di Sekolah Dasar: A Systematic Li Terate Review." *Mimbar Sekolah Dasar* 12(1):132–47. doi:10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323.
5. Elindasari, Dhevi Ayu, Woro Sri Hastuti, Setiawan Edi Wibowo, and Suyitno. 2024. "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Bagi Mahasiswa PGSD Dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 8(1):60–68. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.62994>.
6. Fitriya, Arini Putri, Noviana Dini Rahmawati, Kalimatus Saadah, and Joko Siswanto. 2024. "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar." *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 5(3):1512–22. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>.
7. Hafidz, Achmad Nurul, Ani Nur Aeni, and Aah Ahmad Syahid. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Cendani Berbasis Aplikasi SAC Pada Materi Asmaul Husna Kelas IV SD." https://repository.upi.edu/135775/?utm_com.
8. Maulidia, Eka, Muhammad Suwignyo Prayogo, Tsania Nailal Ilfa, and Adellia Saputri. 2025. "Media Interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran IPA Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Pada Materi Wujud Zat Dan Perubahannya." *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Biologi* 2(3):293–302. <https://doi.org/10.61132/jucapenbi.v2i3.697>.
9. Ningsih, Farikha Septia, and Munawir. 2024. "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Dalam Menunjang Pemahaman Siswa MI Di Era Society 5.0." *Jurnal Al – Mau'izhoh* 6(1):683–98.
10. Nusella. n.d. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD." *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 77–89.
11. Rosa, Delina, I. Wayan Suastra, and Sariyasa. 2023. "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa

- Indonesia Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar.*” Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran 7(3):443–50. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119%0AMedia>.
12. Sari, Yunita, Jupriyanto Jupriyanto, Yulina Ismiyanti, and Winda Amelia. 2025. “*Transforming Primary Science Learning with AI-Based Interactive Multimedia: Impacts on Critical Thinking Skills in Primary Education.*” Jurnal Kependidikan : Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran 11(4):1596–1607. doi:10.33394/jk.v11i4.17759.
 13. Sriwahyuni, Wina, Ani Nur Aeni, and Enjang Yusup Ali. 2025. “Pengembangan Aplikasi PEMALAK Sebagai Media Pembelajaran PAI BP Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Pada Materi Akhlak Wina.” Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 10(September):256–71.
 14. Wahiddah, Siti Annisa Nur, Lulu Lathipah, Desti Indaryanti, Zulfa Putri Fadilah, and Ani Nur Aeni. 2022. “*Cerita Ihsan: E-Book Interaktif Sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi Di Sekolah Dasar Siti.*” JURNALBASICEDU 6(3):4182–91.
 15. Windiani, Putu Ayu, and Ni Wayan Suniasih. 2022. “*Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Sistem Pernapasan Hewan.*” Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran 6:341–53.

PROFIL SINGKAT

Ani Nur Aeni adalah dosen program studi Pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Sumedang.

Nazwa Vahara Putri adalah mahasiswa program pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Sumedang.

Ardiffa Isna Syafiq adalah mahasiswa program pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Sumedang.

Hafiyya Nurpadilah adalah mahasiswa program pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Sumedang.