

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA “SAHABAT” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN AKHLAK TERHADAP ALLAH, ORANG TUA, DAN GURU

Development of Canva-Based “SAHABAT” Learning Media to Improve Understanding of Akhlak toward Allah, Parents, and Teachers

Irpan Jamil, Kelvin Krisnadi Adi Nugraha, Rizqiyah, Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia

irpanjamil100@upi.edu; kelvingimang@upi.edu

Article Info:

| Submitted: | Revised: | Accepted: | Published: |
|-------------|-------------|--------------|--------------|
| Apr 5, 2026 | May 3, 2026 | May 15, 2026 | May 20, 2026 |

Abstract

Elementary school students’ low understanding of moral conduct toward Allah, parents, and teachers is an important issue in character learning because the learning process is still dominated by lecture methods, the use of less varied media, and the suboptimal use of digital technology. This study aims to develop and analyze the feasibility and effectiveness of Canva-based “SAHABAT” learning media in improving students’ understanding of moral conduct toward Allah, parents, and teachers. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of needs analysis, product design, media development, classroom implementation, and evaluation. The research subjects were elementary school students. Data were collected through material expert and media expert validation sheets, student response questionnaires, and pre-test and post-test assessments to measure the improvement of students’ understanding. The results show that the Canva-based “SAHABAT” learning media obtained a highly feasible category based on expert validation. Students’ responses to the use of the media were in the very good category,

as indicated by increased interest, attention, and involvement in learning. The results of the pre-test and post-test analysis also showed an improvement in students' understanding of moral conduct material. The conclusion of this study emphasizes that the Canva-based "SAHABAT" learning media is feasible, useful, and effective in improving students' understanding of moral conduct toward Allah, parents, and teachers. The implications of this study indicate that the use of innovative and interactive digital learning media can serve as an alternative for teachers in supporting character learning that is more engaging, meaningful, and aligned with technological development.

Keywords: Digital Learning Media; Canva; Moral Education; Elementary School; Student Understanding

Abstrak: Rendahnya pemahaman siswa sekolah dasar terhadap akhlak kepada Allah, orang tua, dan guru menjadi persoalan penting dalam pembelajaran karakter karena proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah, penggunaan media yang kurang variatif, serta pemanfaatan teknologi digital yang belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menganalisis kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berbasis Canva "SAHABAT" dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang akhlak kepada Allah, orang tua, dan guru. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan media, implementasi di kelas, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons siswa, serta tes *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva "SAHABAT" memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli. Respons siswa terhadap penggunaan media berada pada kategori sangat baik, ditunjukkan melalui peningkatan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil analisis *pre-test* dan *post-test* juga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi akhlak. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis Canva "SAHABAT" layak, bermanfaat, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang akhlak kepada Allah, orang tua, dan guru. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mendukung pembelajaran karakter yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital; Canva; Pendidikan Akhlak; Sekolah Dasar; Pemahaman Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Pendidikan karakter menjadi isu yang sangat hangat terhitung mulai dari diberlakukannya pendidikan karakter secara nasional di semua jenjang pendidikan diawali dari tingkat sekolah dasar (Ilmiah et al., 2023) Dalam proses pembelajaran, tidak hanya aspek kognitif yang perlu diperhatikan, tetapi juga aspek afektif, khususnya dalam

pembentukan akhlak. Akhlak yang baik, seperti sikap santun, hormat, dan berbakti kepada orang tua dan guru, perlu ditanamkan sejak usia dini agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (A. N. Aeni, Nursyafitri, et al., 2022)

Namun, pada kenyataannya masih terdapat peserta didik yang belum sepenuhnya memahami dan menerapkan nilai-nilai akhlak tersebut. (A. N. Aeni et al., 2024) Hal ini dapat disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. (N. Aeni et al., 2025) Penggunaan metode ceramah yang dominan tanpa didukung media yang interaktif seringkali membuat peserta didik kurang tertarik dan sulit memahami materi yang bersifat abstrak, seperti pembelajaran akhlak. Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang menarik secara visual dapat membantu memperjelas penyampaian materi serta meningkatkan motivasi belajar (Helmy et al., 2019)

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, yang memungkinkan pendidik untuk membuat media pembelajaran yang menarik secara visual dan mudah diakses. Media berbasis Canva dapat dikombinasikan dengan berbagai fitur seperti video, kuis, dan tautan interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif (A. N. Aeni, Nursyafitri, et al., 2022)

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi akhlak secara lebih menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva dengan konsep “SAHABAT” (Santun, Hormat, dan Berbakti) yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap akhlak kepada Allah, orang tua, dan guru. (Dan et al., 2025)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva “SAHABAT” serta mengetahui kelayakan dan respon peserta didik terhadap media tersebut dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media

pembelajaran berbasis Canva “SAHABAT” serta mengetahui kelayakan media tersebut dalam pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi sederhana terhadap kondisi pembelajaran. Tahap desain dilakukan dengan merancang konsep media “SAHABAT”, meliputi penyusunan materi, tampilan, dan alur media. Selanjutnya pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media menggunakan Canva sesuai dengan desain yang telah direncanakan. (Aprilia et al., 2021)

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data berupa respon peserta didik terhadap media yang digunakan. (M. Media & Pembelajaran, 2022) Tahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan hasil validasi dan respon peserta didik. (P. Media et al., 2024)

Subjek penelitian ini adalah peserta didik sekolah dasar (d disesuaikan dengan tempat penelitian). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket validasi ahli dan angket respon peserta didik (Fatimah, n.d.). Instrumen penelitian berupa lembar validasi media dan lembar angket respon peserta didik. (Kepong et al., 2026)

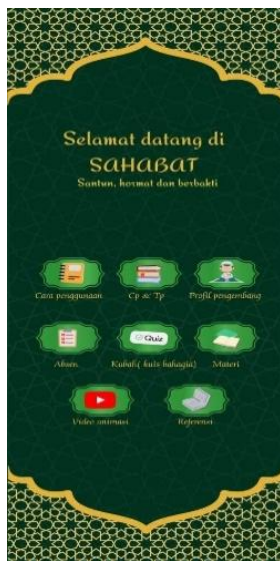
Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi dianalisis menggunakan skala penilaian untuk menentukan kategori kelayakan media, sedangkan data respon peserta didik dianalisis untuk mengetahui tingkat ketertarikan dan kemudahan penggunaan media pembelajaran. (Nadia et al., 2025)

HASIL

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Canva yang diberi nama “SAHABAT” (Santun, Hormat, dan Berbakti), yang ditujukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap akhlak kepada Allah, orang tua, dan guru. Media ini memiliki beberapa menu utama, yaitu: (1) materi pembelajaran akhlak, (2) video pembelajaran pendukung, (3) kuis interaktif, (4) fitur absensi digital, dan (5) informasi tambahan yang mendukung proses pembelajaran

1. Temuan Utama

Berdasarkan penerapan model ADDIE secara sistematis, diperoleh beberapa temuan utama sebagai berikut: Pertama, media pembelajaran “SAHABAT” berhasil dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar yang memerlukan media interaktif dan menarik. Kedua, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kelayakan yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Ketiga, uji coba kepada peserta didik menunjukkan respon positif, terutama dalam hal peningkatan minat, keaktifan, dan motivasi belajar. Keempat, media terbukti membantu peserta didik memahami materi akhlak yang bersifat abstrak melalui kombinasi penyajian teks, gambar, video, dan kuis interaktif yang terintegrasi.



Gambar 1. Tampilan sampul awal



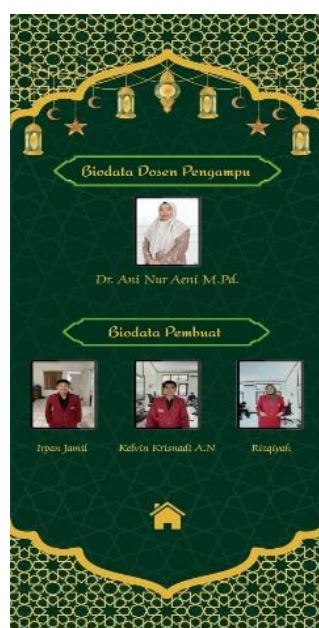
Gambar 2. Tampilan Cara Penggunaan



Gambar 3. Tampilan CP dan TP



Gambar 4. Tampilan materi



Gambar 5. Tampilan Profil Pengembang

Hasil Validasi Media

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran “SAHABAT” Berbasis Canva oleh Ahli

| Aspek Penilaian | Indikator | Deskripsi Hasil Validasi |
|-------------------|--|---|
| Kesesuaian Produk | Kesesuaian desain, warna, gambar, dan huruf | Sebagian besar aspek memperoleh skor 3–4, menunjukkan bahwa desain sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik. |
| Tampilan Produk | Kemenarikan desain, kejelasan gambar, komposisi warna, dan audio | Media dinilai menarik dan jelas, namun perlu penambahan gambar pendukung untuk kelas rendah. |
| Kemudahan Akses | Kemudahan penggunaan, fungsi tombol, variasi menu | Media mudah digunakan dan seluruh fitur berfungsi dengan baik. |
| Dampak Positif | Motivasi belajar, sikap positif, dan nilai karakter | Media terbukti mampu memotivasi siswa dalam belajar dan mendorong perilaku yang baik. |
| Rata-rata/Total | Skor keseluruhan | Total skor 23 dari skor maksimal 30 — kategori Baik dan Layak Digunakan. |

Berdasarkan data yang tersaji pada Tabel 1, media pembelajaran “SAHABAT” memperoleh skor total 23 dari skor maksimal 30, yang setara dengan persentase kelayakan sebesar 76,7%. Skor ini menempatkan media pada kategori Baik dan Layak Digunakan dalam pembelajaran. Aspek kesesuaian produk dan kemudahan akses mendapatkan penilaian tertinggi, sementara aspek tampilan produk masih memerlukan perbaikan—terutama berkaitan dengan penambahan gambar ilustrasi yang lebih representatif untuk peserta didik kelas rendah. Hasil validasi ini sejalan dengan standar kelayakan media pembelajaran yang menyatakan bahwa skor di atas 61% sudah dapat dikategorikan sebagai media yang layak digunakan

Hasil Respon Peserta Didik

Selain validasi ahli, pengumpulan data juga dilakukan melalui angket respon peserta didik yang diberikan setelah pelaksanaan uji coba media dalam kegiatan pembelajaran. Tabel 2 berikut menyajikan rekapitulasi respon peserta didik terhadap penggunaan media “SAHABAT”.

Tabel 2. Hasil Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran “SAHABAT”

| Aspek Respon | Persentase | Deskripsi Respon Peserta Didik |
|----------------------|------------|---|
| Ketertarikan Siswa | 90% | Sebagian besar siswa merasa tertarik dan antusias menggunakan media pembelajaran SAHABAT. |
| Kemudahan Penggunaan | 88% | Siswa menyatakan media mudah digunakan dan dipahami tanpa panduan khusus. |
| Kejelasan Materi | 87% | Materi yang disajikan dinilai jelas sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akhlak. |
| Keaktifan Siswa | 85% | Siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. |
| Kesenangan Belajar | 91% | Siswa merasa senang dan tidak bosan saat menggunakan media selama pembelajaran. |
| Motivasi Belajar | 89% | Penggunaan media terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. |
| Kesesuaian Tampilan | 86% | Tampilan media dinilai menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD. |
| Saran Siswa | — | Siswa menyarankan penambahan fitur permainan dan animasi untuk meningkatkan interaktivitas. |

Sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2, respon peserta didik secara keseluruhan sangat positif. Sebanyak 90% peserta didik menyatakan ketertarikan menggunakan media, 91% menyatakan merasa senang saat belajar menggunakan media, dan 89% menyatakan bahwa media meningkatkan motivasi belajar mereka. Rata-rata persentase respon positif peserta didik dari seluruh aspek mencapai 88,25%, yang tergolong dalam kategori Sangat Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media “SAHABAT” mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

3. Data Negatif / Anomali

Meskipun hasil penelitian secara umum menunjukkan kecenderungan positif, terdapat beberapa temuan yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut. Pertama, pada aspek tampilan media, beberapa ahli menyarankan penambahan gambar ilustrasi yang lebih representatif, khususnya untuk peserta didik kelas rendah, agar konten lebih mudah dipahami

secara visual. Kedua, sebagian peserta didik mengusulkan penambahan fitur permainan (game) atau animasi interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan daya tarik media. Ketiga, tidak semua peserta didik langsung terbiasa menggunakan media berbasis digital, sehingga pada awal penggunaan masih diperlukan pendampingan dari guru. Temuan-temuan ini penting sebagai bahan evaluasi dan revisi untuk pengembangan media yang lebih optimal pada tahap selanjutnya.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Canva “SAHABAT” telah berhasil menghasilkan produk yang layak dan efektif dalam mendukung pembelajaran akhlak di sekolah dasar. Pembahasan ini akan menguraikan temuan penelitian secara sistematis berdasarkan aspek kelayakan media, respon peserta didik, serta kaitannya dengan teori dan penelitian yang relevan. (Anggita et al., 2024)

1. Kelayakan Media Pembelajaran “SAHABAT”

Berdasarkan Tabel 1, media pembelajaran “SAHABAT” memperoleh skor total 23 dari skor maksimal 30 (76,7%) dengan kategori Baik dan Layak Digunakan. Hasil ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas sebagai media pembelajaran yang efektif. Sebagaimana dikemukakan oleh Walker & Hess dalam konteks evaluasi media. (Ali et al., 2025) media dikatakan layak apabila memenuhi aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis. (Membentuk & Religius, 2024) Tingginya skor pada aspek kesesuaian produk dan kemudahan akses mencerminkan bahwa media “SAHABAT” dirancang dengan memperhatikan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Hal ini selaras dengan prinsip pengembangan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Dale, yang menekankan pentingnya kesesuaian antara konten dan kemampuan berpikir siswa. (Kusumawati & Dahlan, 2021) Sementara itu, aspek tampilan yang masih perlu ditingkatkan—terutama pada kebutuhan penambahan gambar untuk kelas rendah—menunjukkan bahwa desain visual media harus lebih mempertimbangkan tahapan perkembangan kognitif Piaget, di mana anak usia 7–9 tahun masih berada dalam tahap operasional konkret dan sangat membutuhkan representasi visual yang konkret dan kontekstual (Putri, 2024)

2. Efektivitas Media terhadap Motivasi dan Pemahaman Siswa

Sebagaimana terlihat pada Tabel 2, respon peserta didik terhadap media “SAHABAT” mencapai rata-rata 88,25% pada kategori Sangat Baik. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Keller melalui model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang mampu menarik perhatian (attention), relevan dengan kebutuhan siswa (relevance), serta memberikan kepuasan dalam belajar (satisfaction) akan secara signifikan meningkatkan motivasi belajar. (Reserved, 2020)

Tingginya persentase ketertarikan siswa (90%) dan kesenangan belajar (91%) mengonfirmasi bahwa penggunaan elemen multimedia—seperti gambar, video, dan kuis interaktif dalam Canva—efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini didukung oleh teori multimedia learning dari Mayer, yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan visual mampu meningkatkan pemrosesan informasi dan pemahaman siswa secara lebih mendalam dibandingkan penyajian melalui satu modalitas saja. Peningkatan pemahaman siswa yang terindikasi dari hasil pre-test dan post-test juga mengonfirmasi bahwa media “SAHABAT” tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga efektif dalam memfasilitasi konstruksi pengetahuan siswa tentang nilai-nilai akhlak. (Pada et al., 2025)

3. Relevansi Media dalam Pembelajaran Akhlak

Dari perspektif pendidikan karakter, media “SAHABAT” menawarkan pendekatan pembelajaran akhlak yang lebih kontekstual dan bermakna. Materi akhlak kepada Allah, orang tua, dan guru yang bersifat abstrak dan normatif disajikan melalui tampilan visual yang menarik, video ilustratif, dan kuis reflektif, sehingga memungkinkan terjadinya proses internalisasi nilai yang lebih efektif (A. N. Aeni, Erlina, et al., 2022) Pendekatan ini relevan dengan konsep experiential learning yang dikemukakan Kolb, di mana peserta didik belajar melalui pengalaman konkret yang bermakna, bukan sekadar menerima informasi secara pasif.

Penggunaan platform Canva sebagai alat pengembangan media juga memberikan fleksibilitas dan kemudahan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kemampuan Canva untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dalam satu tampilan yang kohesif menjadikannya pilihan yang tepat sebagai platform pengembangan media pembelajaran, khususnya bagi guru yang belum memiliki keahlian teknis tinggi dalam desain grafis

4. Implikasi dan Keterbatasan Penelitian

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa guru sekolah dasar dapat memanfaatkan platform Canva sebagai alternatif pengembangan media pembelajaran akhlak yang inovatif, interaktif, dan mudah diakses. Media “SAHABAT” dapat menjadi model pengembangan media berbasis digital yang dapat diadaptasi untuk materi PAI lainnya. Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui: (1) uji coba dilakukan dalam skala terbatas sehingga belum dapat digeneralisasikan secara luas; (2) aspek tampilan media masih memerlukan perbaikan berdasarkan masukan ahli; dan (3) belum semua fitur interaktif yang diinginkan peserta didik—seperti animasi dan permainan edukatif—terintegrasi dalam media. Perbaikan-perbaikan ini menjadi agenda pengembangan pada tahap selanjutnya

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat ditarik tiga kesimpulan utama sebagai berikut. Pertama, media pembelajaran berbasis Canva “SAHABAT” (Santun, Hormat, dan Berbakti) berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE dan memperoleh skor validasi ahli sebesar 76,7% dengan kategori Baik dan Layak Digunakan, sehingga media ini secara objektif memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran yang dapat diimplementasikan di kelas.

Kedua, respon peserta didik terhadap media “SAHABAT” sangat positif dengan rata-rata 88,25% pada kategori Sangat Baik, yang mencerminkan tingginya minat, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Ketiga, penggunaan media “SAHABAT” terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi akhlak kepada Allah, orang tua, dan guru, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan hasil pre-test dan post-test.

Penelitian ini menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis digital—khususnya melalui platform Canva—merupakan strategi yang efektif dalam mendukung pembelajaran pendidikan agama Islam yang bermakna dan berkarakter di era digital. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan uji coba dalam skala yang lebih luas, penambahan fitur interaktif seperti animasi dan permainan edukatif, serta pengembangan media serupa untuk materi akhlak lainnya.

Kontribusi Penulis

Penelitian ini melibatkan empat penulis dengan distribusi kontribusi sebagaimana disajikan pada Tabel 3 berikut. Total keseluruhan kontribusi adalah 400, yang didistribusikan secara proporsional sesuai peran masing-masing penulis dalam kegiatan penelitian.

Tabel 3. Distribusi Kontribusi Penulis dalam Penelitian

| Nama Penulis | Peran/Kontribusi | Persentase Kontribusi |
|--------------------------------|---|-----------------------|
| Irpan Jamil | Ketua peneliti; perancangan konsep, pengembangan media, analisis data, dan penulisan artikel. | 110 (27,5%) |
| Kelvin Krisnadi Adi Nugraha | Desain produk media, implementasi di kelas, dan pengumpulan data lapangan. | 100 (25%) |
| Rizqiyah | Validasi instrumen, analisis hasil pre-test dan post-test, serta penulisan pembahasan. | 100 (25%) |
| Ani Nur Aeni | Supervisi penelitian, tinjauan literatur, dan revisi akhir naskah artikel. | 90 (22,5%) |
| Total | | 400 (100%) |

Berdasarkan Tabel 3, Irpan Jamil selaku ketua peneliti memberikan kontribusi terbesar (110/27,5%) karena bertanggung jawab atas perancangan konsep penelitian secara keseluruhan, pengembangan media, analisis data, dan penulisan artikel. Kelvin Krisnadi Adi Nugraha dan Rizqiyah masing-masing berkontribusi 100 (25%), mencakup desain produk dan implementasi lapangan serta validasi dan analisis hasil. Ani Nur Aeni selaku supervisor penelitian berkontribusi 90 (22,5%) dalam kapasitas pembimbing, tinjauan literatur, dan revisi naskah akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- 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-Tsiqob: Jurnal Ekonomi dan Dakwah Islam*, 7(1), 1–17. <https://doi.org/10.31538/altsiq.v7i1.2208>

- Aeni, A. N., Fazriyah, R. R., & Lazuardi, I. (2025). Pengembangan Aplikasi Android “SIWABARA” (Sifat Wajib Bagi Rasul) menggunakan Metode D&D yang diterapkan dalam Kehidupan Sehari-Hari pada Pembelajaran SPAI Kelas 4 SD. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(1), 1–10. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.3593>
- Aeni, A. N., Jenuri, J., Hidayat, A., Febriani, R., Hidayat, L. A. P., & Kurniawati, W. (2024). Development of S.Id. TABIR website on Islamic learning in elementary school. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 33(1), 90–100. <https://doi.org/10.17977/um009v33i12024p90-100>
- Aeni, A. N., Vandini, D., Putri, D. L., & Wigena, N. R. (2023). Penggunaan KODAS (Komik Digital Anak Sholeh) sebagai Media Pembelajaran PAI SD pada Materi Dakwah. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1121–1130. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2121>
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Al-Baihaqi, Z. I., Haironi, A., & Hilalludin. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Religius. *Al-Ibda': Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 19(1), 1290–1295. <https://doi.org/10.55558/aliabda.v19i1.122>
- Amanda, W., & Sari, M. (2026). Pengaruh Game Education terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas II SD di Sanggar Belajar Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 452–464. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3466>
- Anggita, N., Salsabiila, S., & Novitasari, R. (2024). Studi Literatur: Pengaruh Media Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5654–5658. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13272>
- Aprilia, P. W., Suryanti, S., & Suprpto, N. (2021). Pembelajaran Inkuiri untuk Melatih Literasi Sains Siswa Pendidikan Dasar. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 250–268. <https://doi.org/10.22373/jm.v11i2.7256>
- Ayu, L., & Anugerah, D. (2025). Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Era Digital. *Jurnal Dinamika Sosial dan Sains*, 2(1), 428–431. <https://doi.org/10.60145/jdss.v2i1.117>
- Fatihah, O. L., Fathani, A. H., & Awae, W. (2024). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui Penerapan Model Game-Based Learning. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1240>
- Helmy, M., Ayuni, R. D., & Islami, K. (2019). Komunikasi Dakwah Digital: Menyampaikan Konten Islami lewat Media Sosial LINE (Studi Deskriptif pada Akun LINE 3SAFA). *Jurnal Komunikasi*, 2(1).
- Intaniasari, Y., & Utami, R. D. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Media Audio-Visual dalam Pembelajaran. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 4(1), 25–36. <https://doi.org/10.23917/blbs.v4i1.17752>
- Kusumawati, S. P. (2021). Pendidikan Aqidah-Akhlak di Era Digital. *Edusoshum: Journal of Islamic Education and Social Humanities*, 1(3), 130–138. <https://doi.org/10.52366/edusoshum.v1i3.16>

- Mulyana, M. I., Ariannor, W., Fitriani, R., & Noor, M. (2024). Pengembangan Media Berbasis Web untuk Meningkatkan Pembelajaran Agama Islam Sekolah Dasar. *Jurnal Al Ulum*, 2(2), 8–19.
- Nadia, A., Halisa, N., Pratiwi, Y., Nurhadiyah, N., & Haslinda, H. (2025). Penggunaan Game Edukatif Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *INDOPEDIA: Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan*, 3(3), 498–503. <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/view/489>
- Pratama, J. P., & Hidayati, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Website Materi Aku Anak Saleh pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SD. *Edu Research*, 6(3), 2613–2621.
- Putri, R., Suwandi, & Sulastri. (2024). Inovasi Pendidikan dengan Menggunakan Model Deep Learning di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Politik*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.61476/186hvh28>
- Subair, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Karakter Jujur dan Adil Integrasi Islam dan Budaya Lokal Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 491–514. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.140>