ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google,

https://doi.org/10.58578/anwarul.v6i2.9512

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF "JEDA" SEJARAH JEJAK DAKWAH NABI MUHAMMAD DI KELAS IV SD

Development of the Interactive Digital Learning Media JEDA History of the Traces of the Da'wah of Prophet Muhammad in Grade IV Elementary School

Nadia Ramadhani, Anggun Neysa Aulia,
Shania Lutfiyah Fadillah, Syifa Azmi Fauziah, Ani Nur Aeni
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
nadiaramadhani06@upi.edu; shanialutfiyahfadillah17@upi.edu

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Feb 27, 2026	Mar 27, 2026	Apr 8, 2026	Apr 13, 2026

Abstract

Although interactive digital learning media have been widely studied, the integration of the *jeda sejarah* concept in Islamic Religious Education learning at the elementary school level remains relatively limited. This study aims to develop the interactive digital learning media "JEDA" (*Jejak Dakwah Nabi Muhammad dari Mekkah ke Madinah*) while also testing its feasibility for fourth-grade elementary school students. This study employed a descriptive qualitative approach with the Design and Development (D&D) method through the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), involving 21 fourth-grade students of SDN Sukaraja II as the main users, an Islamic Religious Education teacher as the material expert, and the fourth-grade homeroom teacher as the media expert selected through purposive sampling. Data were collected through observation, questionnaires, and interviews, and were then analyzed descriptively and qualitatively through the stages of data reduction, data display, and

Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

conclusion drawing. The results showed that the JEDA media obtained a very good assessment from the material expert at 98.75%, a good category from the media expert at 85%, and an average student response of 86.59%, which was also in the good category. These findings contribute to the development of technology-based learning in Islamic education while broadening understanding of the use of interactive media for delivering narrative historical material. This study concludes that the JEDA media is feasible for use in learning and supports students' engagement and understanding of the historical material on the Prophet Muhammad SAW's da'wah. The implications of this study include a practical contribution as an innovative alternative for teachers, as well as a conceptual contribution through the integration of the *jeda sejarah* approach as a more meaningful learning strategy.

Keywords: Interactive Digital Learning Media; JEDA; Islamic Religious Education; Elementary School; ADDIE Model

Abstrak: Meskipun media pembelajaran digital interaktif telah banyak dikaji, integrasi konsep jeda sejarah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar masih relatif terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif "JEDA" (*Jejak Dakwah Nabi Muhammad dari Mekkah ke Madinah*) sekaligus menguji kelayakannya bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode *Design and Development* (*D&D*) melalui model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), melibatkan 21 siswa kelas IV SDN Sukaraja II sebagai pengguna utama, guru Pendidikan Agama Islam sebagai ahli materi, dan wali kelas IV sebagai ahli media yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media JEDA memperoleh penilaian sangat baik dari ahli materi sebesar 98,75%, kategori baik dari ahli media sebesar 85%, dan rata-rata respons siswa sebesar 86,59% yang juga berada pada kategori baik. Temuan ini berkontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan Islam serta memperluas pemahaman mengenai pemanfaatan media interaktif untuk penyampaian materi sejarah yang bersifat naratif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media JEDA layak digunakan dalam pembelajaran dan mendukung keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi sejarah dakwah Nabi Muhammad SAW. Implikasi penelitian ini mencakup kontribusi praktis sebagai alternatif inovatif bagi guru, sekaligus kontribusi konseptual melalui integrasi pendekatan jeda sejarah sebagai strategi pembelajaran yang lebih bermakna.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital Interaktif; JEDA; Pendidikan Agama Islam; Sekolah Dasar; Model *ADDIE*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah mengubah cara pembelajaran dilaksanakan di berbagai jenjang pendidikan, termasuk di sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan telah memberikan dampak yang signifikan, terutama dalam mengubah cara guru menyampaikan pembelajaran, cara peserta didik

memperoleh dan mengolah pengetahuan, serta pola komunikasi antara guru dan peserta didik (Mufliva, Rosiana, Permana, 2024). Teknologi tidak lagi hanya menjadi alat bantu, tetapi sudah menjadi bagian penting dalam proses belajar mengajar (Wei, 2021). Dengan pendekatan yang sesuai serta dukungan dari berbagai pihak, literasi digital berpotensi menjadi faktor kunci dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di era digital (Solih & Julianto, 2025). Namun, pada praktiknya, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum merata. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi sejarah dakwah Nabi Muhammad SAW, pembelajaran masih sering dilakukan secara konvensional melalui ceramah dan hafalan (Miftahol, n.d.). Metode ceramah cenderung dianggap membosankan apabila guru memiliki keterampilan berbicara yang kurang memadai atau belum mampu mengelola kelas secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung (A'yun, 2025). Selain itu, metode ini juga memiliki keterbatasan dalam mengidentifikasi sejauh mana siswa telah memahami materi yang disampaikan (Sumarsih, 2022).

Melihat kondisi tersebut, diperlukan upaya untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan (Surbakti & Chantrin, 2025). Media ini memungkinkan materi disajikan dalam bentuk yang lebih variatif, seperti visual, animasi, maupun aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan media interaktif perlu disesuaikan dengan tingkat kemampuan kognitif siswa sekolah dasar kelas I–VI, sehingga desain yang digunakan sebaiknya bersifat konkret dan dekat dengan konteks kehidupan mereka. Media seperti e-book interaktif, video animasi, permainan sederhana, serta modul digital berbasis web atau aplikasi dinilai lebih mampu membantu penyampaian materi PAI secara utuh dan mudah dipahami (Sulistiawati, 2024). Sejumlah ahli juga menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Aeni et al., 2022). Dengan demikian, penggunaan media digital tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi dapat menjadi strategi utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Novela et al., 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh (Aeni et al., 2022) menunjukkan bahwa media interaktif seperti aplikasi edukatif dapat membantu siswa memahami materi PAI dengan lebih baik (Aqmarina[1] &

Susilo, 2025). Selain itu, penelitian lain juga menekankan bahwa penggunaan media digital dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton (Wahidar et al., 2023). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan media secara umum dan belum banyak mengkaji bagaimana pendekatan pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa memahami materi sejarah secara bertahap dan mendalam. Hal inilah yang menjadi celah atau kesenjangan dalam penelitian sebelumnya.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan pendekatan yang berbeda, yaitu dengan mengintegrasikan media pembelajaran digital interaktif dengan konsep jeda sejarah. Pendekatan ini menekankan pentingnya pemberian jeda dalam penyampaian materi agar siswa memiliki waktu untuk berpikir, memahami, dan merefleksikan peristiwa sejarah yang dipelajari. Dengan adanya jeda, siswa tidak hanya menerima informasi secara langsung, tetapi juga dapat mengaitkan materi dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pembelajaran bermakna menekankan proses yang bersifat aktif dan konstruktif, serta menempatkan peserta didik sebagai subjek yang terlibat secara menyeluruh dalam setiap tahapan pembelajaran (Purnawanto, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis jeda sejarah pada materi dakwah Nabi Muhammad SAW di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta mengkaji bagaimana media tersebut dapat membantu meningkatkan minat belajar, pemahaman siswa, dan penanaman nilai karakter dalam pembelajaran PAI.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode **Design and Development (D&D)**. Menurut (Hidayat et al., 2021). Model ADDIE merupakan suatu desain instruksional yang berorientasi pada pembelajaran individual, memiliki tahapan yang bersifat langsung sekaligus berkelanjutan dalam jangka panjang, disusun secara sistematis, serta menerapkan pendekatan sistem dalam memahami pengetahuan dan proses pembelajaran manusia (García et al., 2023). Dalam penelitian ini, pendekatan tersebut

digunakan untuk mengembangkan produk berupa website pembelajaran yang layak digunakan oleh siswa sekolah dasar serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Desain penelitian mengacu pada model **ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*)** (Azmi, 2024). Desain pengembangan bahan ajar yang umum digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Arofah & Cahyadi, 2019). Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, permasalahan dalam pembelajaran, serta tujuan pengembangan website (Praherdhiono et al., 2024). Tahap *design* berfokus pada perancangan struktur website, fitur, dan konten pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Selanjutnya, pada tahap *development* dilakukan pembuatan website serta uji coba internal terhadap tampilan dan fungsionalitasnya. Tahap *implementation* dilaksanakan dengan menerapkan website kepada siswa kelas IV **SDN Sukaraja II** dan mengumpulkan umpan balik dari pengguna. Tahap terakhir, yaitu *evaluation*, dilakukan untuk menilai kelayakan dan efektivitas website berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian.

Partisipan dalam penelitian ini melibatkan tiga kelompok utama, yaitu siswa kelas IV SDN Sukaraja II sebagai pengguna utama produk, validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi untuk menilai kualitas website, serta guru kelas IV yang memberikan masukan terkait penerapan media dalam pembelajaran. Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati interaksi siswa saat menggunakan website dalam proses pembelajaran di SDN Sukaraja II. Angket digunakan untuk mengukur respons siswa serta validasi dari ahli media dan ahli materi terhadap produk yang dikembangkan. Wawancara dilakukan dengan guru untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai efektivitas penggunaan website dalam pembelajaran. Pengukuran validitas produk menggunakan rumus:

$$V = \frac{\sum TSh}{\sum TSe} \text{ x } 100\% \, V$$

Keterangan:

V = Validitas

Tsh = Total skor maksimal yang diharapkan

Tse = Total skor Empiris

Sumber : (Kurniawan et al., 2021)

Table 1. Interval skor penilaian validator

Interval rata-rata skor (%)	Kategori Validitas
90-100	Sangat baik
80-89	Baik
70-79	Cukup
60-69	Kurang
<60	Sangat kurang

Sumber : (Gunadi, Zulaikha, Nugraha, 2023)

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyusun, mengelompokkan, dan merangkum data ke dalam kategori dan tema tertentu. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi, tabel, atau matriks agar mudah dipahami. Proses terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara interaktif dan berulang untuk memastikan keabsahan data. Melalui teknik analisis ini, diperoleh gambaran mengenai tingkat kelayakan dan efektivitas website pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukaraja II dengan melibatkan siswa kelas IV sebagai subjek uji coba. Peneliti terlibat langsung dalam setiap tahapan penelitian, mulai dari proses pengembangan hingga evaluasi produk, termasuk mengamati interaksi siswa, mendokumentasikan respons, serta melakukan wawancara dengan guru untuk memperoleh gambaran menyeluruh terkait efektivitas penggunaan website dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

HASIL

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan sebagai langkah awal untuk memahami kondisi pembelajaran serta kebutuhan siswa dalam mempelajari materi sejarah dakwah Nabi Muhammad SAW. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas IV sekolah dasar, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah, terutama yang berkaitan dengan peristiwa hijrah Nabi dari Mekkah ke Madinah. Kesulitan ini disebabkan oleh penyampaian materi yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah, sehingga siswa cenderung hanya menerima informasi tanpa benar-benar memahami alur peristiwa secara menyeluruh.

Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran yang visual, menarik dan interaktif juga menjadi pertimbangan dalam tahap analisis. Siswa membutuhkan media yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu membantu mereka memahami cerita sejarah secara bertahap dan menyenangkan. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran digital berupa JEDA (Jejak Dakwah Nabi Muhammad dari Mekkah ke Madinah) sebagai solusi untuk menjawab kebutuhan tersebut

2. *Design* (Desain)

Tahap desain dilakukan dengan merancang tampilan dan struktur media pembelajaran JEDA agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Perancangan ini mencakup penyusunan menu utama yang sistematis, seperti petunjuk penggunaan, profil pengembang, capaian dan tujuan pembelajaran, doa sebelum dan sesudah belajar, materi utama pada menu Jejak Dakwah, disampaikan melalui video animasi supaya lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Selain itu, ada fitur Irama JEDA yang berisi nyanyian sederhana yang berkaitan dengan materi dakwah, sehingga membantu siswa lebih mudah mengingat isi pembelajaran. Sementara itu, pada menu Tantang Dirimu disediakan latihan soal dalam bentuk kuis interaktif untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. Desain media dibuat dengan tampilan yang sederhana namun menarik, menggunakan warna, ilustrasi, dan tata letak yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Materi disusun secara bertahap agar siswa dapat mengikuti alur cerita hijrah Nabi Muhammad SAW dengan lebih mudah. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan musik latar Islami yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam proses perancangannya, media ini juga memanfaatkan beberapa aplikasi pendukung, seperti

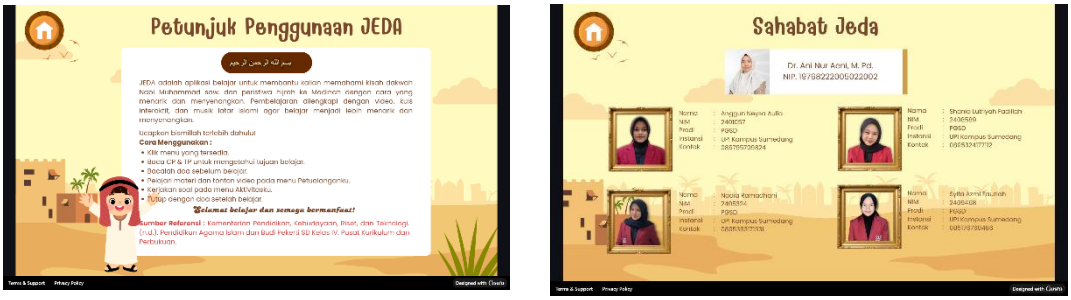
Canva untuk membuat desain visual, ilustrasi, dan tampilan antarmuka yang menarik, CapCut untuk mengedit video animasi agar lebih menarik dan sesuai dengan alur materi, serta QuizWhizzer untuk menyusun kuis interaktif pada menu Tantang Dirimu. Pemanfaatan aplikasi-aplikasi tersebut dipilih karena kemudahan penggunaannya serta kemampuannya dalam mendukung penyajian media yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan desain yang telah dirancang menjadi produk nyata. Pada tahap ini, media JEDA dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran, seperti teks materi, gambar ilustrasi, video, lagu, serta aktivitas interaktif berupa kuis. Pengembangan media juga memperhatikan aspek kemudahan penggunaan, sehingga siswa dapat mengoperasikan media dengan langkah yang sederhana seperti memilih menu, mempelajari materi, dan mengerjakan latihan soal secara mandiri. Media ini dirancang agar dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop maupun smartphone, sehingga fleksibel digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran. Sebelum digunakan dalam pembelajaran, dilakukan uji coba awal untuk memastikan bahwa seluruh fitur dalam media berjalan dengan baik. Hal ini penting agar media dapat digunakan secara optimal tanpa kendala teknis yang berarti.



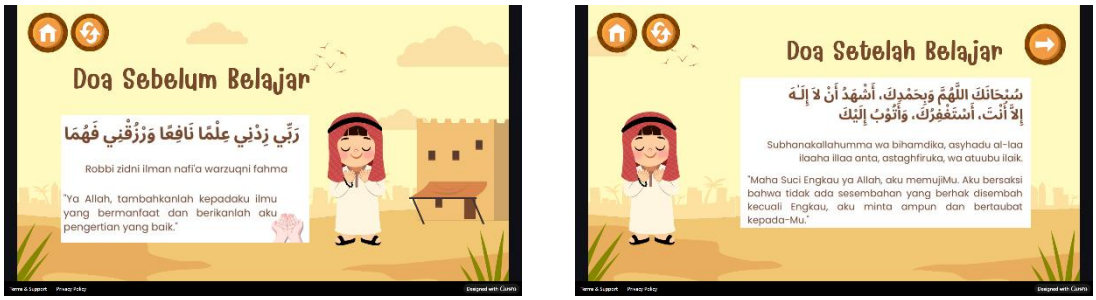
Gambar 1 Tampilan Utama JEDA



Gambar 2 Petunjuk Penggunaan JEDA **Gambar 3** Profil Pengembang



Gambar 4 CP dan TP



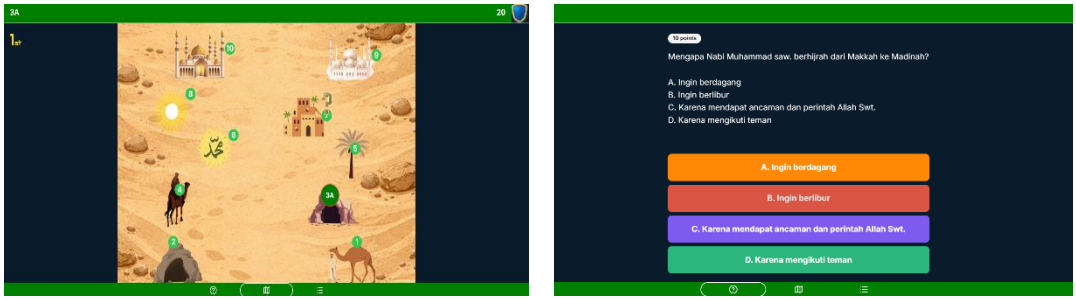
Gambar 5 Doa Sebelum dan Sesudah Belajar



Gambar 6 Materi JEDA



Gambar 7 Irama JEDA



Gambar 8 Kuis JEDA

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran digital JEDA (Jejak Dakwah Nabi Muhammad dari Mekkah ke Madinah) dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas IV sekolah dasar yang berlokasi di Jl. Pangeran Kornel, Regol Wetan, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45311. Subjek dalam kegiatan ini berjumlah 2 siswa kelas IV. Selain melibatkan siswa, implementasi media juga melibatkan ahli untuk menilai kelayakan produk. Ahli materi dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Agama Islam, sedangkan ahli media adalah wali kelas IV. Keterlibatan kedua ahli tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan isi materi pembelajaran serta layak digunakan dari segi tampilan dan penyajian.

Dalam pelaksanaannya, media JEDA digunakan sebagai alat bantu pembelajaran pada materi sejarah hijrah Nabi Muhammad SAW. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengikuti alur yang terdapat dalam media, dimulai dari membaca tujuan pembelajaran, berdoa sebelum belajar, mempelajari materi pada menu Jejak Dakwah, hingga mengerjakan latihan pada menu Tantang Dirimu. Siswa diarahkan untuk berinteraksi langsung dengan media sehingga mereka dapat memahami materi secara lebih aktif. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan respon yang positif, seperti lebih antusias, aktif, dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat dan jaringan, secara keseluruhan proses implementasi dapat berjalan dengan baik dan media dapat digunakan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

5. *Evaluation (*Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan serta efektivitas media pembelajaran digital JEDA (Jejak Dakwah Nabi Muhammad dari Mekkah ke Madinah) setelah diimplementasikan dalam pembelajaran. Evaluasi ini melibatkan dua pihak, yaitu ahli materi dan ahli media, serta respon dari siswa sebagai pengguna. Ahli materi dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Agama Islam yang menilai kesesuaian isi materi dengan kurikulum, ketepatan konsep, serta kejelasan penyampaian materi dalam media. Sementara itu, ahli media yaitu wali kelas IV memberikan penilaian terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, serta keterpaduan antar komponen dalam media pembelajaran.

Selain penilaian dari para ahli, evaluasi juga dilakukan dengan melihat respon siswa setelah menggunakan media JEDA dalam pembelajaran. Siswa memberikan tanggapan terkait kemudahan penggunaan, ketertarikan terhadap tampilan media, serta pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil evaluasi, media JEDA dinilai telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Dari segi materi, isi yang disajikan dianggap sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami oleh siswa. Dari segi media, tampilan yang menarik serta adanya fitur interaktif seperti video dan kuis mampu meningkatkan minat belajar siswa. Secara keseluruhan, penggunaan media JEDA memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah hijrah Nabi Muhammad SAW. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu disempurnakan, seperti peningkatan kualitas tampilan dan optimalisasi akses media, agar penggunaannya dapat lebih maksimal.

Table 2. Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Materi

NO	DESKRIPTOR PENILAIAN	NILAI			
		1	2	3	4
KESESUAIAN MATERI					
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran				✓

2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓
3.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	✓	
4.	Kesesuain materi dengan pokok bahasan yang diajarkan di kelas		✓
5.	Kesesuain materi dengan fase/kelas		✓
SAJIAN MATERI			
6.	Sajian materi mudah difahami		✓
7.	Bahasa yang digunakan dalam konten materi mudah difahami		✓
8.	Konten materi yang disajikan jelas terbaca		✓
9.	Konten materi yang disajikan jelas maknanya		✓
10.	Konten materi cukup (tidak terlalu banyak atau terlalu sedikit)		✓
PENULISAN			
11.	Penulisan materi dakwah tidak ada kesalahan		✓
12.	Penulisan teks materi tidak terdapat kesalahan ketik (typo)		✓
13.	Konten materi disertai sumber rujukan		✓
14.	Penulisan teks materi memperhatikan ketentuan penggunaan huruf kapital		✓
15.	Penulisan teks memperhatikan ketentuan penggunaan tanda baca		✓
DAMPAK BAIK			

16.	Mengandung materi yang mendorong siswa untuk berakhlak karimah		✓
17.	Mengandung materi yang mendorong siswa untuk rajin belajar		✓
18.	Mengandung materi yang mendorong rasa ingin tahu siswa		✓
19.	Mengandung materi yang mendorong empati siswa		✓
20.	Mengandung materi yang mendorong siswa melakukan kebiasaan baik		✓
	Jumlah	**3**	**76**
	Skor Perolehan	**79**	
	Nilai	**98,75 %**	
	Kriteria	**Sangat Baik**	

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, yaitu guru PAI SDN Sukaraja II, materi yang disusun termasuk dalam kategori sangat baik, yang ditunjukkan oleh sebagian besar indikator memperoleh nilai tinggi.

Dari aspek kesesuaian, materi dinilai telah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran, serta sesuai dengan karakteristik siswa dan tingkat kelas. Sementara itu, dari aspek penyajian, materi mudah dipahami, menggunakan bahasa yang jelas, dan disajikan dengan tampilan yang rapi sehingga mudah dibaca.

Secara keseluruhan, materi yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Table 3. Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Media

NO	DESKRIPTOR PENILAIAN	NILAI

		1	2	3	4
KESESUAIAN PRODUK					
1.	Desain produk sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓
2.	Warna yang digunakan sesuai dengan konten materi			✓	
3.	Tokoh/gambar yang digunakan sesuai dengan konten materi			✓	
4.	Ukuran huruf sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil)				✓
5.	Jenis huruf sesuai dengan usia siswa pada fase/kelas tersebut			✓	
TAMPILAN PRODUK					
6.	Desain produk menarik				✓
7.	Gambar terlihat jelas				✓
8.	Komposisi warna menarik			✓	
9.	Suara/audio terdengar jelas			✓	
10.	Produk dilengkapi dengan cara penggunaan			✓	
KEMUDAHAN AKSES					
11.	Produk mudah digunakan				✓
12.	Tombol-tombol pada produk berfungsi				✓
13.	Terdapat beragam menu yang dapat diakses oleh pengguna			✓	

14.	Terdapat beragam menu yang dapat diakses oleh pengguna	✓	
15.	Produk ramah anak	✓	
DAMPAK BAIK			
16.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk berbuat baik	✓	
17.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk rajin belajar		✓
18.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk peduli dengan sesama/lingkungan	✓	
19.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kualitas ibadah	✓	
20.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan intensitas ibadah		✓
	Jumlah	**36**	**32**
	Skor Perolehan	**68**	
	Nilai	**85%**	
	Kriteria	**Baik**	

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, yaitu wali kelas IV SDN Sukaraja II, produk yang dikembangkan memperoleh kategori baik dengan persentase sebesar 85%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang disusun telah memenuhi kriteria kelayakan, khususnya dari segi tampilan dan penyajian.

Dilihat dari aspek kesesuaian, media dinilai sudah mampu mendukung tujuan pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sementara itu, dari segi tampilan, media disajikan dengan desain yang menarik, tata letak yang rapi, serta penggunaan warna dan teks yang seimbang, sehingga membantu siswa dalam memahami materi.

Secara umum, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Table 4. Angket Penilaian Produk Siswa

Aspek	Presentase	Interpretasi
Media Pembelajaran	83,81%	Baik
Materi	88,89%	Baik
Manfaat	87,06%	Baik
Rata-Rata	86,59%	Baik

Data tersebut merupakan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Sukaraja II dengan jumlah responden sebanyak 21 siswa. Instrumen penelitian berupa angket digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran JEDA yang dikembangkan pada materi sejarah dakwah Nabi Muhammad SAW. Berdasarkan hasil analisis, sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala dalam implementasi media, khususnya pada aspek tampilan visual yang dinilai belum sepenuhnya optimal dalam menarik perhatian siswa. Kendala tersebut tidak berdampak signifikan terhadap efektivitas pembelajaran, karena dapat diatasi melalui upaya pengembangan dan penyempurnaan media secara berkelanjutan.

Lebih lanjut, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran JEDA memperoleh tanggapan yang baik dari siswa. Hal ini ditunjukkan melalui tingginya antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta adanya peningkatan kepuasan terhadap pengalaman belajar yang diperoleh. Media JEDA yang memuat materi sejarah dakwah Nabi Muhammad SAW disajikan melalui berbagai fitur pendukung, seperti ilustrasi gambar, unsur audio berupa lagu, serta kuis interaktif. Penyajian materi yang variatif tersebut terbukti mampu membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran secara lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, media pembelajaran JEDA dapat dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital interaktif "JEDA" (Jejak Dakwah Nabi Muhammad dari Mekkah ke Madinah) sebagai inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Siregar & Rhamayanti, 2025). Berdasarkan hasil penelitian, media yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi serta memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa dalam mempelajari materi sejarah dakwah Nabi Muhammad SAW.

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah yang disampaikan secara konvensional melalui metode ceramah. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Anggraeni et al., 2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Hasil ini menegaskan bahwa pembelajaran yang hanya berpusat pada guru cenderung kurang efektif (Zakariah et al., 2026) dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat naratif dan kronologis. Oleh karena itu, pengembangan media digital interaktif menjadi solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Tahap desain menghasilkan rancangan media pembelajaran berbasis website yang dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti video animasi, ilustrasi visual, lagu edukatif, serta kuis interaktif. Struktur media disusun secara sistematis dengan navigasi yang sederhana agar mudah digunakan oleh siswa. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, rancangan tersebut direalisasikan menjadi produk nyata yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop dan smartphone. Integrasi berbagai elemen multimedia dalam media ini memungkinkan penyajian materi yang lebih variatif sehingga dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran (Adibowo et al., 2025).

Implementasi media dilakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar dengan melibatkan 21 peserta didik. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan respon yang positif, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keaktifan, serta keterlibatan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media JEDA memperoleh penilaian sangat baik dari ahli materi dengan persentase 98,75% serta kategori baik dari ahli media sebesar 85%. Selain itu, respon siswa juga menunjukkan kategori baik dengan rata-rata

sebesar 86,59%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Surbakti & Chantrin, 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga mendukung hasil studi (Aeni et al., 2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat membantu siswa memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan lebih baik. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya, yaitu dengan mengintegrasikan konsep "jeda sejarah" dalam penyampaian materi. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami materi secara bertahap serta merefleksikan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dari segi implikasi, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks pendidikan dasar. Media JEDA dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Selain itu, penggunaan media digital interaktif juga dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Riska et al., 2025). Temuan ini juga memperkuat pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah subjek yang terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, terdapat kendala teknis dalam implementasi media, seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet yang memengaruhi optimalisasi penggunaan media. Selain itu, aspek tampilan visual media masih perlu disempurnakan agar lebih menarik dan sesuai dengan preferensi siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas serta melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap kualitas media, baik dari segi desain maupun aksesibilitas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif "JEDA" layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV sekolah

dasar. Hal ini didukung oleh hasil validasi ahli materi (98,75%) dengan kategori sangat baik, ahli media (85%) dengan kategori baik, serta respon siswa yang juga berada pada kategori baik (86,59%). Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa, serta membantu mereka memahami materi sejarah secara lebih bertahap melalui pendekatan jeda.

Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital, baik secara praktis sebagai alternatif inovatif bagi guru maupun secara konseptual melalui integrasi konsep "jeda sejarah" yang mendukung pembelajaran lebih bermakna. Selain itu, penerapan model ADDIE memperkuat pentingnya pengembangan media yang sistematis dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Pengembangan media ini memiliki potensi untuk terus dioptimalkan agar pemanfaatannya semakin maksimal dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan partisipan yang lebih luas untuk memperkuat temuan yang dihasilkan. Selain itu, pengembangan lanjutan dapat diarahkan pada peningkatan kualitas tampilan serta kemudahan akses media. Kajian berikutnya juga dapat menguji penggunaan media JEDA dalam berbagai konteks pembelajaran atau melalui perbandingan dengan media lain sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terkait efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

Adibowo, D. L., Emilia, A., Sa'id, I. B., Ratno, P. P., Maiyanti, A. A., & Anggraini, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 8*(2), 1155–1165. https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6456

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11*(6), 1835–1852. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(6), 5313–5327. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636

Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam, 1*(1), 39–53. https://purpendijournal.com/index.php/talif/article/view/10

A'yun, E. Q., Hafidzoh, Setiani, H., Nadilah, Silfiyanti, R., & Rahmi, U. Y. (2025). Analisis Model Pembelajaran Direct Instruction dengan Metode Ceramah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11*(2), 230–239. https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7255

Azmi, S., Junaidi, J., Sripatmi, S., & Wahidaturrahmi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Classpoint pada Materi Matematika SMP. *Mandalika Mathematics and Education Journal, 6*(1), 384–399. https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model: Addie Model-Based Teaching Material Development. *Halaqa: Islamic Education Journal, 3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Gunadi, R. P., Zulaikha, Z., Nugraha, F. R., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Komik Ecopet (E-Comic Calon Pemimpin Teladan) sebagai Media dalam Mengenalkan Politik Islam pada Siswa Kelas VI SD. *FONDATIA, 7*(2), 457–469. https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3453

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI), 1*(1), 28–38. https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042

Kurniawan, S. K., Rachman, A., & Indahwati, N. (2021). Pengembangan Permainan Bola Besar (Bolavoli) Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Putri. *Jurnal Ilmiah Mandala Education, 7*(1), 49–56. https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1692

Miftahol, J. (n.d.). *Media pembelajaran*. https://yph-annihayah.com/wp-content/uploads/2025/07/REV-Media-Pembelajaran-Pendidikan-Agama-Islam.pdf

Mufliva, R., & Permana, J. (2024). Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai Isu Prioritas dalam Upaya Membangun Masyarakat Masa Depan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 12*(1). https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83127

Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development, 4*(2), 100–105. https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283

Purnawanto, A. T. (2022). Perencanakan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *JURNAL PEDAGOGY, 15*(1), 75–94. https://doi.org/10.63889/pedagogy.v15i1.116

Riska, N., Rosmilawati, I., & Juansah, D. E. (2025). Integrasi Teknologi AI dalam Pembelajaran Adaptif untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan, 4*(1). https://jurinotep.lppmbinabangsa.ac.id/index.php/home/article/view/130

Sánchez-García, J. R., Galeana-Victoria, L. G., Flores-Azcanio, N. P., & Sánchez-Vázquez, E. (2023). ADDIE model as a methodology for the design of distance courses. *Journal Information Technology, 10*(30), 16–26. https://doi.org/10.35429/JIT.2023.30.10.16.26

Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP), 3*(2), 85–100. https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp/article/view/561

Solih, M. J., & Julianto, I. R. (2025). Mengeksplorasi Literasi Digital pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Edukasi, 2*(1), 35–39. https://doi.org/10.63863/jce.v3i1.17

Sulistiawati, E., & Abidin, J. (2024). Strategi Penggunaan Multimedia pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Tingkat Sekolah Dasar. *Al-Ulum Jurnal Pemikiran dan Penelitian Ke Islaman, 11*(1), 31–42. https://journal.uim.ac.id/index.php/alulum/article/view/1154

Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan (JPIP), 3*(2), 41–44. https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.142

Sumarsih, T., & Wirdati, W. (2022). Enam Alasan Guru Menggunakan Metode Ceramah pada Mata Pelajaran PAI. *An-Nuha, 2*(1), 123–132. https://doi.org/10.24036/annuha.v2i1.170

Wahidar, T. I., Sandry, A. S. S. P., Nurzafitri, A. A. E., Anedin, G. A. R., Nurhafizah, K., Syatika, O., Purba, A. D. R., Budiansyah, F., Ahilia, V. A., Sari, F. D., & Dewita, S. (2023). Peran Media Digital terhadap Semangat Belajar Siswa SMPN 1 Pelalawan. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1*(9), 1114–1128. https://doi.org/10.55681/ejoin.v1i9.1611

Wei, C. Y., Kuah, Y. C., Ng, C. P., & Lau, W. K. (2021). Augmented reality (AR) as an enhancement teaching tool: Are educators ready for it? *Contemporary Educational Technology, 13*(3), ep303. https://doi.org/10.30935/cedtech/10866

Zakariah, F. H. A., Iswatiningsih, D., Ummaroch, R., & Rahmawati, Y. (2026). Implementasi Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran "Teks Narasi Sejarah" untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(1), 490–501. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/39901

Zulkifli, N., & Praherdhiono, H. (2024). Pengembangan Media Menggunakan Google Sites dalam Kursus Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI), 7*(1), 9–21. https://doi.org/10.37792/jukanti.v7i1.1156