YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i2.9497

PENGEMBANGAN WEBSITE EDUKATIF BUDIMAN (BUDAYA ISLAM GENERASI BERIMAN) UNTUK MEMBIASAKAN KALIMAH TAYYIBAH BAGI SISWA KELAS 3 SD

Development of the BUDIMAN Educational Website (*Budaya Islam Generasi Beriman*) to Instill the Habit of *Kalimah Tayyibah* in Grade 3 Elementary School Students

Ani Nur Aeni, Yudi Guntoro, Farraj Azman Muyasar, Liza Ananda Putri
Universitas Pendidikan Indonesia
aninuraeni@upi.edu; yudiguntoro12@upi.edu

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Feb 26, 2026	Mar 26, 2026	Apr 7, 2026	Apr 12, 2026

Abstract

Although the use of digital learning media has received considerable attention in previous studies, research that specifically discusses the development of website-based learning media integrating various interactive features in Islamic Education learning, particularly on the topic of *kalimah ṭayyibah* in elementary schools, remains limited. This study aims to develop and evaluate the feasibility of the BUDIMAN educational website (*Budaya Islami untuk Generasi Beriman*) as an interactive learning medium for third-grade elementary school students. This study used a qualitative approach with the Design and Development (D&D) method through the ADDIE model, involving 37 students selected through purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, and then analyzed using descriptive qualitative analysis. The results showed that the BUDIMAN website was in the very feasible category based on expert validation, with a material expert validation percentage of 100% and a media expert validation percentage of 97.5%. In addition, students showed high enthusiasm and engagement

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

during the learning process. These findings contribute to the development of interactive digital learning media and broaden understanding of technology integration in Islamic Education learning in elementary schools. This study concludes that interactive website-based learning media have an important role in increasing students' engagement and understanding of *kalimah ṭayyibah* material, so the use of innovative digital media needs to be optimized to support more effective learning.

Keywords: Learning Media; Educational Website; *Kalimah Ṭayyibah*; Islamic Education; Elementary School.

Abstrak: Meskipun penggunaan media pembelajaran digital telah banyak mendapat perhatian dalam penelitian sebelumnya, kajian yang secara khusus membahas pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang mengintegrasikan berbagai fitur interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi *kalimah ṭayyibah* di sekolah dasar, masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan *website* edukatif BUDIMAN (Budaya Islami untuk Generasi Beriman) sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Design and Development* (D&D) melalui model ADDIE, melibatkan 37 siswa yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *website* BUDIMAN berada pada kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli, dengan persentase validasi ahli materi sebesar 100% dan ahli media sebesar 97,5%. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi selama proses pembelajaran. Temuan ini berkontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital interaktif serta memperluas pemahaman mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi *kalimah ṭayyibah*, sehingga pemanfaatan media digital inovatif perlu dioptimalkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Website* Edukatif; *Kalimah Ṭayyibah*; Pendidikan Agama Islam; Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek spiritual, kepribadian, maupun keterampilan sosial (Husain et al., 2022). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku religius peserta didik (Muhammad Saputro, n.d.). Salah satu materi penting dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar adalah kalimah ṭayyibah, yaitu kalimat-kalimat baik yang diajarkan untuk dibiasakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bagian dari budaya Islami (Ghozali Erwin

Wasti & Budi Pekerti, n.d.). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti penggunaan metode ceramah yang dominan serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Ashila Arasy et al., 2025).

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi memberikan peluang besar dalam menciptakan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Siswa sekolah dasar yang termasuk dalam generasi digital cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan (Febriyanti & Sulistyawati, 2024). Namun, kenyataannya proses pembelajaran masih sering mengandalkan buku teks dan metode konvensional yang kurang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa tersebut (í et al., n.d.). Hal ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah serta pemahaman terhadap materi yang disampaikan tidak optimal (Andhika Putri í et al., n.d.). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara efektif (Mayer, 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Ayu Nawang Wulan & Suryaning Astutik, 2023). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan media secara umum dan belum secara spesifik mengkaji pengembangan media pembelajaran berbasis website yang mengintegrasikan berbagai fitur interaktif dalam satu platform. Selain itu, penelitian yang mengkaji pembelajaran kalimah ṭayyibah dengan pendekatan budaya Islami dalam kehidupan sehari-hari siswa masih terbatas, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi aspek tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media pembelajaran berbasis website BUDIMAN (Budaya Islami untuk Generasi Beriman). Media ini dirancang secara interaktif dengan mengintegrasikan berbagai fitur seperti materi pembelajaran, video animasi, kuis interaktif, serta game edukasi dalam satu platform (Brown et al., n.d.). Pengembangan media ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar,

khususnya dalam memahami dan mengamalkan kalimah ṭayyibah sebagai bagian dari budaya Islami dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis website BUDIMAN pada materi kalimah ṭayyibah bagi siswa kelas III sekolah dasar serta menganalisis kelayakan dan respon siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design and Development* (D&D) yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis website BUDIMAN (Budaya Islami untuk Generasi Beriman). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk yang inovatif serta menguji kelayakan penggunaannya dalam proses pembelajaran (Nurafifah et al., 2022).

Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terintegrasi dalam tahapan metode D&D menurut Ellis & Levy (dalam Aeni et al., 2022). Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Tahap desain dilakukan dengan merancang struktur, tampilan, serta alur penggunaan website BUDIMAN. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk sesuai dengan rancangan yang telah disusun, yang meliputi materi kalimah ṭayyibah, video animasi, kuis interaktif, dan game edukasi. Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media kepada siswa kelas III sekolah dasar. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan media berdasarkan hasil validasi dan respon pengguna.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari satu orang ahli media, satu orang ahli materi, serta siswa kelas III sekolah dasar sebagai pengguna media pembelajaran. Subjek uji coba dalam penelitian ini berjumlah 37 orang yang berperan sebagai responden dalam penggunaan media BUDIMAN. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cimalaka II.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi wawancara, observasi, angket penilaian, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi terkait kondisi pembelajaran dan kebutuhan media dari guru. Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media. Angket penilaian

digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli media dan ahli materi, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto dan hasil kegiatan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif deskriptif. Data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi disajikan dalam bentuk narasi untuk menggambarkan kondisi pembelajaran dan respon siswa terhadap media yang digunakan. Sementara itu, data dari angket penilaian digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Analisis yang dilakukan untuk mengolah data dari hasil angket menggunakan rumus dan kriteria analisis angket dari Arikunto (dalam Maulifia et al., 2024)sebagai berikut.

$$\mathbf{Ps} = \frac{\boldsymbol{S}}{\boldsymbol{N}} \times \mathbf{100}\%$$

Keterangan:

Ps = Persentase

S= Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor ideal

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

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

(dalam Maulifia et al., 2024)

Tabel kriteria kelayakan analisis presentase digunakan sebagai acuan melihat persentase uji coba produk. Dikategorikan sangat layak jika X > 81%; layak jika 61% < X ≤ 80%; Cukup jika 41% < X ≤ 60%; Kurang jika 21%< X ≤ 40% dan Sangat Kurang jika X ≤ 20%.

Tabel 2. Kriteria Angket Respon Siswa

Persentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik

Persentase (%)	Kriteria
21-40	Kurang Baik
0-20	Tidak Baik

(Nurafrilian et al., n.d.)

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui ketertarikan produk *Website BUDIMAN*, siswa diberikan angket. Mengetahui nilai akhir menggunakan analisis rata-rata butir yang bersangkutan dalam angket yaitu dengan perhitungan nilai kelayakan angket tiap aspek dibagi dengan banyaknya pernyataan.

HASIL

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan sistematis dan terstruktur. Pada bagian ini dipaparkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis website BUDIMAN (Budaya Islami untuk Generasi Beriman) hingga tahap pengembangan (development).

Tahap pertama yaitu analisis, yang meliputi analisis kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku paket, sehingga siswa kurang tertarik dan cepat merasa bosan. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi kalimah ṭayyibah masih terbatas, khususnya dalam mengaitkan penggunaan kalimat tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Selain analisis kebutuhan, dilakukan pula analisis karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Tahap kedua yaitu desain, yang meliputi perancangan media pembelajaran berbasis *website BUDIMAN*. Pada tahap ini dilakukan penyusunan struktur dan alur penggunaan website, serta penentuan konten pembelajaran yang akan disajikan. Materi yang disusun berfokus pada kalimah ṭayyibah yang dikaitkan dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses perancangan media, peneliti memanfaatkan beberapa aplikasi pendukung. Desain tampilan media dibuat menggunakan Canva, sedangkan pembuatan video animasi dan video lagu dibantu dengan Grok AI. Lirik lagu yang digunakan dalam media disusun dengan bantuan Google Gemini. Adapun pengembangan website dilakukan menggunakan fitur Canva Sites sehingga media dapat diakses secara mudah oleh siswa.

Selain itu, dirancang pula berbagai fitur yang mendukung pembelajaran, seperti materi pembelajaran, video animasi, kuis interaktif, serta game edukasi. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian yang meliputi angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, serta lembar observasi dan wawancara untuk mengukur respon pengguna terhadap media yang dikembangkan.

Tahap ketiga yaitu pengembangan, yang dilakukan dengan membuat dan menyusun seluruh komponen media ke dalam website BUDIMAN. Pada tahap ini dilakukan integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, audio, serta fitur interaktif dalam bentuk kuis dan permainan.

Tampilan website dirancang dengan menggunakan warna yang cerah dan ramah anak (Seftianingsih & Rifai, 2024), serta navigasi yang sederhana agar mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Selain itu, website dilengkapi dengan halaman utama yang memuat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, serta halaman materi yang disajikan secara sistematis dan interaktif



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

Tahap keempat yaitu implementasi yang dilaksanakan di SD Negeri Cimalaka II. Media pembelajaran berbasis website BUDIMAN dipresentasikan kepada siswa kelas III sekolah dasar. Pada tahap ini, siswa menggunakan media secara langsung dalam proses pembelajaran pada materi kalimah ṭayyibah.

Setelah media digunakan, siswa diberikan angket yang berisi pertanyaan atau tanggapan terhadap penggunaan website BUDIMAN. Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran.

Tahap terakhir yaitu evaluasi yang dilakukan untuk mengevaluasi keefektifan produk dan kesesuaian materi yang disajikan. Evaluasi ini dilakukan melalui lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta angket respon siswa.

Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan serta sebagai bahan perbaikan agar media dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Produk dari Ahli Materi

Pernyataan	Penilaian
KESESUAIAN MATERI Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	4
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
Kesesuain materi dengan karakteristik siswa	4
Kesesuain materi dengan pokok bahasan yang diajarkan di kelas	4
Kesesuain materi dengan fase/kelas	4
SAJIAN MATERI Sajian materi mudah dipahami	4
Bahasa yang digunakan dalam konten materi mudah dipahami	4
Konten materi yang disajikan jelas terbaca	4
Konten materi yang disajikan jelas maknanya	4
Konten materi cukup (tidak terlalu banyak atau terlalu sedikit)	4
PENULISAN Penulisan teks Al-Quran/Hadits tidak ada kesalahan	4
Penulisan teks materi tidak terdapat kesalahan ketik/typo	4
Konten materi disertai sumber rujukan	4
Penulisan teks materi memperhatikan ketentuan penggunaan huruf kapital	4
Penulisan teks materi memperhatikan ketentuan penggunaan tanda baca	4
DAMPAK BAIK Mengandung materi yang mendorong siswa untuk berakhlak karimah	4
Mengandung materi yang mendorong siswa untuk rajin belajar	4
Mengandung materi yang mendorong rasa ingin tahu siswa	4
Mengandung materi yang mendorong empati siswa	4
Mengandung materi yang mendorong siswa melakukan kebiasaan baik	4

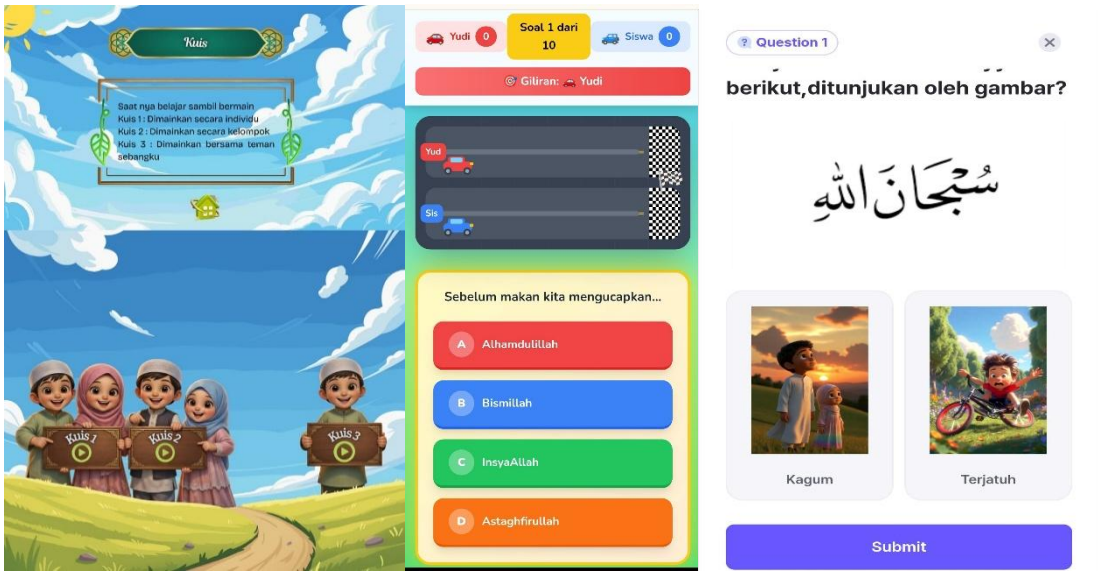
Data tersebut adalah hasil penilaian dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam selaku ahli materi. Berisi pernyataan tentang produk media pembelajaran yang dibuat peneliti dalam bentuk angket penilaian. Dari hasil penilaian bahwasannya produk media pembelajaran *Website BUDIMAN* yang kami buat mendapatkan respon yang positif dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam selaku ahli materi.

Tabel 4. Hasil Validasi Produk dari Ahli Media

Pernyataan	Penilaian
KESESUAIAN PRODUK Desain produk sesuai dengan dengan karakteristik peserta didik	4
Warna yang digunakan sesuai dengan konten materi	4

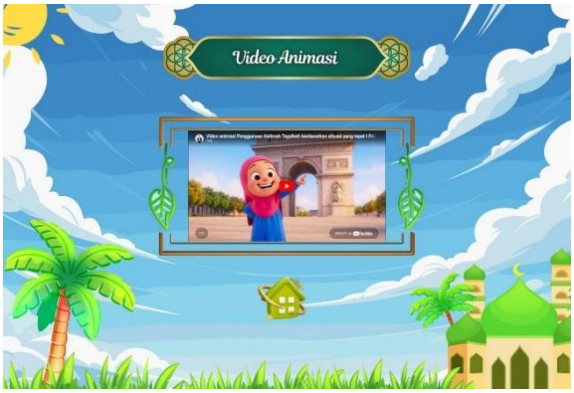
Pernyataan	Penilaian
Tokoh/gambar yang digunakan sesuai dengan konten materi	4
Ukuran huruf sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil)	3
Jenis huruf sesuai dengan usia siswa pada fase/kelas tersebut	3
TAMPILAN PRODUK Desain produk menarik	4
Gambar terlihat jelas	4
Komposisi warna menarik	4
Suara/audio terdengar jelas	3
Produk dengan cara penggunaan	3
KEMUDAHAN AKSES Produk mudah digunakan	3
Tombol-tombol pada produk berfungsi	3
Terdapat beragam menu yang dapat diakses oleh penggunaan	3
Produk dapat digunakan dimana saja	3
Produk ramah anak	3
DAMPAK BAIK Desain produk dapat memotivasi siswa untuk berbuat baik	4
Desain produk dapat memotivasi siswa untuk rajin belajar	4
Desain produk dapat memotivasi siswa untuk peduli dengan sesama/lingkungan	4
Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kualitas ibadah	4
Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan intensitas ibadah	4

Data tersebut merupakan hasil penilaian dari Wali kelas III SD Cimalaka II selaku ahli media. Berisi pernyataan tentang produk media pembelajaran yang dibuat peneliti dalam bentuk angket penilaian. Dari hasil penilaian bahwasannya produk media pembelajaran *Website BUDIMAN* yang kami buat mendapatkan respon yang positif dari Wali kelas III SD Cimalaka II selaku ahli media. guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam selaku ahli materi. Dari hasil penilaian tersebut terdapat revisi dari ahli media mengenai produk yang kami buat, yaitu tidak kesesuaian font dan beberapa navigasi yang sulit di akses.





Gambar 6. Tampilan kuis/evaluasi



Gambar 7. Tampilan Video Animasi



Gambar 8. Tampilan Lagu

Adapun rekapitulasi hasil kelayakan yang diperoleh ditunjukkan pada tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Kelayakan

Validator	Persentase	Persentase
Ahli Materi	100%	Sangat Layak
Ahli Media	97, 5%	Sangat Layak

Hasil penelitian menunjukkan adanya tanggapan positif dari ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran berbasis website BUDIMAN (Budaya Islami untuk Generasi Beriman).

Siswa juga menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran di kelas. Mereka terlihat lebih aktif, tertarik, dan bersemangat saat menggunakan media, terutama pada fitur video, kuis,lagu dan game edukasi.

Media BUDIMAN membantu siswa lebih mudah memahami materi kalimah ṭayyibah serta penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website BUDIMAN (Budaya Islami untuk Generasi Beriman) memperoleh tanggapan positif dari ahli materi dan ahli media, serta mendapat respon antusias dari siswa selama proses pembelajaran (Athia et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi kalimah ṭayyibah. Siswa terlihat lebih aktif, tertarik, dan bersemangat saat menggunakan media, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penggunaan elemen visual, animasi, serta fitur interaktif seperti kuis dan game edukasi dalam website BUDIMAN memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis digital dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang selama ini masih didominasi oleh metode konvensional.

Media BUDIMAN juga memberikan implikasi positif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Secara praktis, media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif dan menarik (Viranti et al., 2025). Bagi siswa, media ini memudahkan dalam memahami arti dan penggunaan kalimah ṭayyibah dalam kehidupan sehari-hari sebagai bagian dari budaya Islami. Dengan demikian, media ini tidak

hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan secara kontekstual(Aeni, Djuanda, et al., 2022).

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Implementasi media hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah siswa terbatas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis website masih bergantung pada ketersediaan perangkat dan jaringan internet di sekolah (Jamaludin, 2021). Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penggunaan media pada skala yang lebih luas serta mengembangkan fitur yang lebih inovatif agar media dapat digunakan secara optimal dalam berbagai kondisi pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis website BUDIMAN (Budaya Islami untuk Generasi Beriman) memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas III sekolah dasar. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu guru dalam menyampaikan materi kalimah ṭayyibah secara lebih menarik dan interaktif. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media BUDIMAN layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang antusias dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang terintegrasi dalam satu platform, meliputi materi, video animasi, kuis, dan game edukasi. Media BUDIMAN tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap kalimah ṭayyibah, tetapi juga mendukung pembiasaan nilai-nilai budaya Islami dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media ini menunjukkan bahwa produk dapat dikembangkan secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang terbatas dan pelaksanaan yang hanya dilakukan pada satu sekolah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji media pada cakupan yang lebih luas serta

mengembangkan fitur yang lebih variatif agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

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.

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://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/49203

Arasy, A., Tsaqila, D. Q., & Gusmaneli. (2025). Mengapa Minat Belajar Siswa dalam PAI Rendah? Analisis dan Strategi Peningkatan. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 3*(2), 82–90. https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/IHSANIKA/article/view/2606

Athia, N., Shabrina, F. A., Devi, S., & Aeni, A. N. (2025). Development of digital website Qurma (Qudwah Rasulullah Muhammad) about the story of my prophet in PAI learning for grade 3 elementary school. *YASIN, 5*(3), 1944–1960. https://ejournal.yasin-alsys.org/yasin/article/view/5542

Brown, A. H., & Green, T. D. (2024). *The essentials of instructional design: Connecting fundamental principles with process and practice* (5th ed.). Routledge.

Buku Panduan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD/MI Kelas III. (n.d.). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. https://buku.kemdikbud.go.id/hasil-penilaian/5d94dcce-7843-13d9-7fa9-6446aedd5291?type=btp

Febriyanti, R. A., & Sulistyawati, I. (2024). Penerapan Media Pop Up Book Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Bhinneka Tunggal Ika untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1*(3), 10. https://edu.pubmedia.id/index.php/pgsd/article/view/325

Husain, R., Harefa, A. O., Cakranegara, P. A., Nugraha, M. S., & Hernaeny, U. (2022). The effect of teacher professional competence and learning facilities on student achievement. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 14*(2), 2489–2498. https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/1060

Jajuli, J., Susilawati, S., Rahayu, F. S., & Pratama, R. R. (2025). The effectiveness of using movie media on the understanding of learning Islamic culture of elementary school students. *Mimbar Sekolah Dasar, 12*(4), 736–753. https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/91603

Jamaludin, J. (2021). Pembelajaran Daring dengan Keterbatasan Akses Internet di Pelosok Desa Era Covid-19 (Studi Kasus SMK Telkom Medan). *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1*(2), 49–55. https://journal.yp3a.org/index.php/pakmas/article/view/57

Maulifia, R. R., Hanifah, N., & Syahid, A. A. (2024). Pengembangan Pop-Up Book Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 9*(3), 1597–1605. https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/1259

Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review, 36*, Article 8. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1

Nurafifah, S., Dewi, D. A., & Purnamasari, Y. F. (2022). Rancang Bangun Media Buku Digital Materi Arti Lambang Garuda Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), 11*(8). https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/57161

Nurafrilian, S., Sukamanasa, E., & Suchyadi, Y. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 8*(2), 2108–2118. https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/509

Putri, E. A., Hastuti, W. S., Wuryandani, W., & Saputro, H. B. (2025). Factors causing elementary school teacher education students' difficulties in understanding mathematics courses. *Mimbar Sekolah Dasar, 12*(4), 899–919. https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/95234

Saputro, Y. M., & Khoiriyah. (2026). Membangun Karakter Religius Siswa di Era Digital melalui Pembelajaran PAI Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Siber Multi Disiplin, 3*(4). https://research.e-siber.org/JSMD/article/view/644

Seftianingsih, D. K., & Rifai, D. M. (2024). The influence of interior element color on the activities of classroom users in SPS Mutiara Bunda. *Pendhapa, 15*(1), 49–56. https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/pendhapa/article/view/5120

Viranti, N., Azzahra, F., Nurul Muna, S. M., & Aeni, A. N. (2025). Pengembangan Pop-UP Book Digital Berbasis PowerPoint "PUNAH" Kisah Nabi Nuh A.S. Pembelajaran PAI Kelas 2 SD. *YASIN, 5*(3), 1879–1892. https://ejournal.yasin-alsys.org/yasin/article/view/5491

Wulan, D. A. N., & Astutik, L. S. (2023). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air untuk Siswa Kelas 4 SDN 1 Waung. *Elementary School Teacher Journal, 6*(1), 10–21. https://journal.unnes.ac.id/journals/est/article/view/12173