

PENGEMBANGAN SI-BELBI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PAI DI SD KELAS IV

Firdaus Musaddad Asyifa¹, Fitria Khaerani², Pina Patmawati³,
Sri Ai Nurhayati⁴, Ani Nur Aeni⁵

^{1,2,3,4,5} PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia

¹firdausmusaddadasyifa@upi.edu, ²fitriiakh@upi.edu, ³pinapatmawati@upi.edu,

⁴Sriainurhayati338@upi.edu, ⁵Aninuraeni@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive digital learning media, SI-BELBI (Islamic Cultural Learning System), for Islamic Religious Education (PAI) learning in fourth grade elementary schools. This research is based on the limitations of learning media that can integrate cultural values and Islamic teachings in an interesting, contextual, and appropriate manner to student characteristics. This study uses a Research and Development (R&D) methodology with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects included fourth grade students, teachers, and material and media experts. Data collection techniques were carried out through interviews, observations, questionnaires, and documentation, while data analysis included quantitative descriptive methods. The study showed that the SI-BELBI media has a high level of feasibility, with validation from material experts of 87.5% and media experts of 97.5%, so it is categorized as feasible to very feasible. In addition, student responses showed a very high level of practicality and engagement (95%). This media has been proven to be able to increase learning motivation, facilitate understanding of Islamic cultural concepts, and create an interactive and enjoyable learning experience. Therefore, SI-BELBI is worthy of being used as an innovation in digital learning media based on values in Islamic religious education in elementary schools.

Keywords: *Digital Media, SI-BELBI, Islamic Religious Education, Islamic Culture, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif, SI-BELBI (Sistem Belajar Kebudayaan Islam), untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini berlandaskan pada keterbatasan media pembelajaran yang dapat mengintegrasikan nilai-nilai kebudayaan dan ajaran Islam secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian mencakup siswa kelas IV, guru, serta pakar materi dan media. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi, sedangkan analisis data mencakup metode deskriptif kuantitatif. Penelitian menunjukkan bahwa media SI-BELBI memiliki tingkat kelayakan tinggi,

dengan validasi ahli materi sebesar 87,5% dan ahli media sebesar 97,5%, sehingga tergolong dalam kategori layak hingga sangat layak. Selain itu, tanggapan siswa menunjukkan tingkat kepraktisan dan keterlibatan yang sangat tinggi (95%). Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, memudahkan pemahaman konsep kebudayaan Islam, serta menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, SI-BELBI pantas dijadikan sebagai inovasi media pembelajaran digital yang berlandaskan nilai dalam pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Digital, SI-BELBI, Pendidikan Agama Islam, Kebudayaan Islam, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah memberikan pengaruh signifikan terhadap banyak bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Perkembangan dalam teknologi, seperti jaringan internet, perangkat pintar, aplikasi belajar, dan platform pembelajaran daring, telah menciptakan metode baru untuk mendapatkan dan menyebarkan informasi. Dalam hal ini, penggunaan teknologi memungkinkan penerapan pembelajaran yang lebih adaptif, efisien, dan efektif (Safitri et al., 2025). Adanya penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi langkah strategis untuk memperbaiki kualitas pendidikan, khususnya dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar.

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah salah satu mata pelajaran

yang penting dan wajib dipelajari di setiap tingkat pendidikan dalam sistem pendidikan nasional. Mata pelajaran ini memiliki peran utama dalam membentuk karakter, etika, dan integritas spiritual siswa (Safrudin et al., 2023). Salah satu materi penting dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar adalah materi tentang kebudayaan Islam. Materi ini mencakup nilai, sejarah, tradisi, serta perkembangan budaya yang dipengaruhi ajaran Islam dari masa ke masa. Pembelajaran budaya Islam memiliki peran penting dalam membangun identitas keagamaan, karakter, dan pemahaman siswa terhadap keberagaman umat Islam.

Dalam pembelajaran PAI seringkali dituntut untuk dapat beradaptasi dan melakukan perubahan sesuai dengan perkembangan zaman. Pendekatan tradisional yang bersifat satu arah dan lebih banyak mengandalkan ceramah

perlahan dianggap kurang efektif (Anggraeni et al., n.d.). Hadirnya media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu pilihan strategis yang mampu mendukung transformasi pendidikan PAI menuju arah yang lebih inovatif serta melibatkan siswa. Media pembelajaran interaktif mengacu pada beragam jenis teknologi atau perangkat digital yang memungkinkan interaksi dua arah antara siswa dan materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran PAI, penggunaan media interaktif tidak hanya bertujuan untuk mempresentasikan materi dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar religius yang lebih mendalam, bersifat personal, dan lebih interaktif (Nugraha et al., 2024).

Dalam kontek pembelajaran interaktif, siswa kelas IV SD berada pada fase ketika anak mulai mampu berpikir logis namun masih sangat bergantung pada contoh visual, pengalaman nyata, dan proses belajar yang konkret. Maka dalam hal ini, media pembelajaran digital yang bersifat interaktif sangat diperlukan untuk menjembatani pemahaman siswa agar materi yang abstrak dapat dihadirkan dalam format yang menarik

dan mudah dipahami (Ahmad Fauzi Hasibuan et al., 2025). Adanya pembelajaran interaktif berbasis media berpotensi menjadi alat pedagogis yang dapat meningkatkan motivasi belajar, mendorong partisipasi aktif siswa, serta memperkuat internalisasi nilai-nilai keislaman melalui pengalaman pembelajaran kognitif yang lebih imersif dan menyenangkan (Rafdi, n.d.). Meski demikian, terkadang media digital interaktif yang secara khusus mengangkat tema kebudayaan Islam untuk siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Sebagian besar media digital yang dikembangkan sebelumnya lebih berfokus pada materi akidah, ibadah, atau akhlak, sehingga aspek kebudayaan belum banyak mendapat perhatian.

Kebutuhan inilah yang melatarbelakangi pengembangan “SI-BELBI (Sistem Belajar Budaya Islam)”, yaitu sebuah media pembelajaran digital interaktif yang dirancang khusus untuk membantu siswa kelas IV SD mempelajari kebudayaan Islam dengan cara yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. SI-BELBI dikembangkan untuk menghadirkan

pengalaman belajar yang kaya melalui penggunaan fitur visual, audio, animasi, kuis interaktif, dan aktivitas berbasis eksplorasi. Dengan memadukan unsur edukatif dan teknologi digital, SI-BELBI diharapkan mampu mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional dan meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep budaya dalam perspektif Islam.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran digital SI-BELBI yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap kebudayaan Islam. Selain menghasilkan produk, penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan inovasi digital dalam pembelajaran PAI. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian media pembelajaran berbasis budaya Islam, sedangkan secara praktis memberikan alternatif pembelajaran yang menarik bagi guru, pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah.

Ruang lingkup penelitian difokuskan pada pengembangan SI-BELDI untuk siswa kelas IV SD melalui tahapan analisis, desain,

pengembangan, validasi, dan uji coba terbatas. Dengan demikian, media ini diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran kebudayaan Islam yang inovatif, relevan, dan bermakna di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu menganalisis, merencanakan, mengembangkan, melaksanakan, dan mengevaluasi sebagai bentuk data primer (Ade Rahayu, 2025). Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk mengevaluasi data hasil validasi dan pengujian. Fokus penelitian ini adalah pada media pembelajaran digital interaktif yang dikenal dengan “SI-BELBI (Sistem Belajar Budaya Islam)” yang dirancang untuk membantu siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam memahami materi terkait kebudayaan dari sudut pandang Islam. Subjek penelitian mencakup guru kelas IV, siswa kelas IV, serta para ahli materi dan media yang berkontribusi dalam proses validasi dan pengujian produk. Metode pengumpulan data yang

digunakan mencakup wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pendidikan dari guru, observasi untuk mengenali karakteristik siswa serta suasana belajar di kelas, angket yang diterapkan pada tahap validasi oleh ahli materi dan media serta pada pengujian dengan siswa, serta dokumentasi yang merekam proses pengembangan serta hasil revisi produk.

Selain data primer, penelitian ini juga menggunakan data sekunder yang diambil dari berbagai jurnal ilmiah terakreditasi nasional maupun internasional yang diakses melalui *Google Scholar* dan *ScienceDirect* dengan rentang waktu 2021–2026, menggunakan kata kunci “pembelajaran digital interaktif”, “media digital dalam pembelajaran”, dan “pembelajaran interaktif”. Data yang terkumpul dalam penelitian ini dianalisis melalui analisis deskriptif kuantitatif yang dilakukan dengan menghitung persentase skor angket guna menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran. Hasil persentase tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria kelayakan untuk menentukan tingkat validitas media serta sebagai dasar dalam melakukan revisi produk pada

setiap tahap pengembangan ADDIE, sehingga dapat diketahui kelayakan media pembelajaran “SI-BELBI” sebagai media pembelajaran digital interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* yang menggunakan model ADDIE digunakan untuk mengembangkan media SI-BELBI (Sistem Belajar Budaya Islami). Model ini dipilih karena strukturnya yang sistematis dan literatif, sehingga memastikan kualitas produk dari segi pedagogis dan teknis.

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan observasi menyeluruh terhadap lingkungan belajar di kelas IV SD. Ditemukan bahwa, karena tidak ada media visual representatif yang cukup, siswa sering menganggap materi kebudayaan Islam sebagai abstrak. Siswa kelas IV secara kognitif bergerak menuju

berpikir logis tetapi masih membutuhkan dukungan nyata. Oleh karena itu, media yang dapat menjembatani pemahaman konsep melalui format digital yang interaktif diperlukan.

Pada tahap awal penelitian (analisis), peneliti melihat kondisi pembelajaran di kelas IV SD untuk menemukan kebutuhan dan masalah. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung menganggap materi kebudayaan Islam bersifat abstrak karena keterbatasan media visual yang representatif. Secara kognitif, siswa kelas IV mulai menuju tahap berpikir logis. Namun, mereka masih membutuhkan dukungan konkret untuk memahami ide dengan baik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital interaktif diperlukan. Media ini harus dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih kontekstual dan visual.

Pada tahap perancangan dan desain Instruksional (*Design*), penyusunan *storyboard* dan desain *User Interface (UI)* yang melibatkan pemilihan konten kebudayaan Islam serta alur navigasi dilakukan. Untuk menciptakan interaksi dua arah,

tujuan utama adalah menggabungkan elemen audio, animasi, dan kuis interaktif. Struktur materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka.

Media SI-BELBI diproduksi pada tahap pengembangan (*development*) melalui kombinasi aplikasi yang telah dirancang sehingga menghasilkan prototype yang siap diuji. Selain itu, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Tujuan dari proses validasi adalah untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya sesuai secara teknis tetapi juga membantu proses pembelajaran.

Pada tahap pengembangan, proses produksi media menggunakan perangkat digital dilakukan hingga menghasilkan prototipe SI-BELBI. Para ahli materi dan media diminta untuk memeriksa kelayakan teoritis media ini.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil Validasi Ahli Materi			
N o	Aspek Penilaian	Persentas e Kelayakan	Kategor i
1	Kebenarah Konten	90%	Sangat Layak
2	Kesesuaia n Kurikulum	90%	Sangat Layak

3	Kedalaman Materi	85%	Layak
4	Akurasi Nilai Islam	85%	Layak
Total		87,5%	Layak

Seperti yang ditunjukkan oleh data yang disajikan pada Tabel 1 di atas, SI-BELBI dinilai secara signifikan mewakili nilai-nilai dan tradisi Islam secara akurat. Ahli materi menekankan bahwa penyajian konten telah disesuaikan dengan perkembangan moral dan spiritual siswa di sekolah dasar.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media

Hasil Validasi Ahli Media			
No	Aspek Penilaian	Persentase Kelayakan	Kategori
1	Kualitas Visual	100%	Sangat Layak
2	Kemudahan Navigasi	95%	Sangat Layak
3	Aksesibilitas	95%	Sangat Layak
4	Estetika Antarmuka	100%	Sangat Layak
Total		97,5%	Sangat Layak

Sebelum tahap uji coba lapangan, validator media menyarankan perbaikan pada kejernihan audio dan efisiensi navigasi, seperti yang ditunjukkan dalam data Tabel 2.

Untuk mengetahui sejauh mana SI-BELBI dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam lingkungan kelas yang dinamis, uji coba dilakukan.

1. Analisis Respons Praktisitas oleh Guru

Guru kelas IV di SD Negeri Cijeler 3 menilai kemudahan penggunaan media di dalam kelas dan hubungannya dengan skenario pembelajaran (RPP). Hasil analisis data menunjukkan bahwa guru menilai penggunaan media pembelajaran online berbasis website SI-BELBI dengan baik, terutama dalam hal efisiensi waktu, kemudahan penyampaian materi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Guru menemukan bahwa penggunaan media SI-BELBI dapat mempercepat proses pembelajaran dalam hal efisiensi waktu. Hal ini sejalan dengan temuan validasi ahli media yang menunjukkan bahwa media memiliki kategori sangat layak dengan kemudahan akses yang sangat tinggi (97,5%). Guru dapat menyampaikan materi tanpa hambatan teknis karena menu yang jelas, tombol yang berfungsi dengan baik, dan akses yang fleksibel. Ini

memungkinkan waktu pembelajaran dioptimalkan. Dalam hal kemudahan penyampaian materi, guru mengatakan bahwa media ini membantu guru dalam menjelaskan materi. Klaim ini didukung oleh hasil validasi ahli materi, yang menunjukkan bahwa aspek kesesuaian kurikulum dan kebenaran konten berada dalam kategori yang sangat layak. Materi yang disajikan disusun dalam bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar dan sesuai dengan capaian pembelajaran. Media juga menggunakan tampilan visual yang menarik dan komunikatif untuk membantu guru menyampaikan materi dengan lebih baik. Guru menilai bahwa media SI-BELBI telah mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dalam hal kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh hasil validasi ahli materi, yang menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Efek positif

dari validasi ahli media juga menunjukkan bahwa media tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga dapat menanamkan nilai-nilai seperti sikap religius dan motivasi untuk belajar.

Namun demikian, beberapa catatan perbaikan juga diberikan, seperti penambahan materi yang lebih mendalam dan penyempurnaan video pembelajaran agar tidak terlalu cepat. Hal ini sesuai dengan hasil validasi ahli materi yang menunjukkan bahwa aspek kedalaman materi masih dalam kategori yang layak dan perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, tanggapan guru menunjukkan bahwa media SI-BELBI efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu menghemat waktu, membuat materi lebih mudah disampaikan, dan membuat materi selaras.

2. Respons Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Data respons psikologis, kognitif, dan psikomotorik yang

sangat positif diperoleh ketika media SI-BELBI diterapkan pada siswa kelas IV di SD Negeri Cijeler 3. Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan melalui fitur refleksi interaktif yang ada di website, respons akumulatif siswa rata-rata mencapai skor 3,80, dengan persentase kelayakan sebesar 95,00%, dan dikategorikan dalam kategori "Sangat Positif".

Secara deskriptif, analisis terhadap indikator respons siswa dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Aspek kesenangan dan motivasi belajar (Afektif) selama proses pembelajaran menggunakan SI-BELBI, siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang sangat tinggi. Data refleksi menunjukkan bahwa indikator "perasaan senang setelah belajar" dan "kesenangan terhadap proses belajar" memperoleh skor tertinggi, masing-masing 96,25% dan

97,50%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan komponen multimedia seperti animasi dan warna yang menarik telah berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa sekarang melihat materi kebudayaan Islam sebagai permainan digital interaktif daripada subjek yang menjenuhkan.

2. Aspek Pemahaman Materi dan Kemudahan Penggunaan (Kognitif & Konjoin): Untuk aspek pemahaman materi, siswa memberikan respons positif dengan persentase 92,50%. Fitur video dan narasi audio SI-BELBI dapat menjembatani konsep budaya yang sebelumnya abstrak dengan baik. Selain itu, tingkat kemudahan navigasi media mencapai 93,75%, yang menunjukkan bahwa desain antarmuka pengguna (UI) website ini sangat ramah anak (child-friendly) dan sesuai dengan

karakteristik kognitif siswa kelas IV yang berada pada fase operasional konkret.

3. Aspek Efektivitas melalui Evaluasi Game (Psikomotorik & Kognitif) Hasil tes kemampuan yang dilakukan dalam game edukasi yang dilakukan secara berkelompok meningkatkan kekuatan data respons ini. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa SI-BELBI efektif dalam mengubah pengetahuan kognitif menjadi kemampuan pemecahan masalah dalam permainan edukatif. Nilai rata-rata kelompok adalah 87,5, dengan kelompok tertentu mencapai nilai sempurna (100) dan kelompok lain mencapai nilai minimal 80.

Media SI-BELBI memasuki tahap implementasi untuk menguji efektivitas produk dalam pembelajaran riil di kelas setelah tahap validasi oleh para ahli. Uji coba lapangan ini melibatkan dua puluh siswa di kelas IV SD Negeri Cijeler 3. Tujuan dari uji coba lapangan ini

adalah untuk mengevaluasi sejauh mana media dapat membantu siswa memenuhi kebutuhan instruksional mereka tentang materi kebudayaan Islam.

Fitur refleksi digital yang terintegrasi di situs web mengukur aspek afektif, motivasi, dan kemudahan pemahaman materi. Untuk mengolah data primer, peneliti menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, dengan rumus persentase kelayakan $P = \frac{S}{N} \times 100\%$. Secara keseluruhan, tanggapan siswa menunjukkan bahwa mereka sangat menyukai penggunaan media ini. Tabel 3 berikut menunjukkan rincian distribusi skor rata-rata dan persentase kelayakan untuk setiap indikator:

Tabel 3 Hasil Analisis Respon 20 Siswa Terhadap Media SI-BELBI

Respon Siswa				
N o	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
1	Perasaan Senang Setelah Belajar	4,90	98%	Sangat Positif
2	Kesenangan Terhadap Proses Belajar	4,95	99%	Sangat Positif
3	Kemudahan Memahami Materi	4,25	85%	Sangat Positif

4	Tingkat Kemudahan Penggunaan (sistem)	4,90	98%	Sangat Positif
	Rata-rata Akumulatif	4,75	95%	Sangat Positif

Keterangan:

P : Persentase kelayakan.

S : Total skor yang diperoleh (skor hasil pengumpulan data).

N : Skor maksimal (Skor tertinggi per butir × Jumlah siswa × Jumlah indikator).

Selain itu, sebuah kuis interaktif berbasis kelompok digunakan untuk mengukur seberapa efektif SI-BELBI dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi kebudayaan Islam. 20 siswa dibagi ke dalam 4 kelompok yang berbeda untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan edukasi SI-BELBI, dan hasilnya ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Evaluasi Pemahaman Siswa Melalui Games Edukasi SI-BELBI

Evaluasi Pemahaman Siswa				
No	Aspek Penilaian	Anggota	Nilai Capaian	Kategori
1	Kelompok 1	5 Siswa	80	Baik
2	Kelompok 2	5 Siswa	80	Baik
3	Kelompok 3	5 Siswa	90	Sangat Baik

4	Kelompok 4	5 Siswa	100	Sangat Baik
	Rata-rata Nilai		87,5	Sangat Baik

Tabel menunjukkan nilai evaluasi rata-rata kelompok 87,5, yang menunjukkan bahwa SI-BELBI memiliki tingkat efektivitas media dalam kategori Sangat Baik. Kelompok 4 memiliki nilai sempurna (100) dan kelompok lain memiliki nilai minimal 80. Game dalam pendidikan sangat membantu siswa mengurangi ketegangan saat mengikuti ujian. Ini membuat proses belajar tentang nilai, sejarah, dan tradisi Islam menjadi alami dan menyenangkan.

Dalam fitur permainan ini, penggunaan metode kelompok mendorong siswa untuk berinteraksi satu sama lain sesuai dengan tujuan pengembangan media interaktif. Integrasi kompetensi dalam permainan terbukti meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, seperti yang ditunjukkan oleh data refleksi siswa yang menunjukkan tingkat kesenangan sebesar 99,00%. Hal ini menunjukkan bahwa SI-BELBI bekerja dengan baik untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Siswa tidak lagi menjadi objek

pasif, tetapi menjadi peneliti materi yang antusias.

SI-BELBI telah memenuhi standar teknis dan pedagogis, menurut hasil validasi dari ahli media yang mencapai 97,5% dan ahli materi yang menyatakan produk "Sangat Layak". Media ini bagus karena memiliki desain antarmuka yang komunikatif dan sesuai dengan kebutuhan operasional konkret siswa di kelas IV SD. Ini sesuai dengan prinsip bahwa media digital yang baik harus dapat mengubah materi abstrak menjadi konkret.

Jumlah tanggapan positif siswa (95,00%) menunjukkan bahwa SI-BELBI lebih dari sekadar alat bantu; itu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Dengan fitur refleksi digital, siswa memiliki kesempatan untuk melakukan evaluasi pribadi mereka sendiri. Ini secara teoretis membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai kebudayaan Islam secara lebih individual.

SI-BELBI berhasil mengintegrasikan aspek afektif melalui konten yang mendorong pembiasaan baik dan keinginan untuk

beribadah. Ini berbeda dengan media PAI konvensional yang cenderung berfokus pada ranah kognitif-normatif. Capaian ini mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar, yang membutuhkan teknologi digital dan inovasi berbasis nilai

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran digital interaktif SI-BELBI (Sistem Belajar Budaya Islami) terbukti memiliki kualitas materi dan media yang sangat baik, serta memiliki tanggapan yang sangat positif dari guru dan siswa. Produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang pengembangannya dibuat melalui model ADDIE.

SI-BELBI membantu guru menyampaikan materi kebudayaan Islam dengan cara yang lebih menarik dan efektif sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, media ini menjadi inovasi pembelajaran PAI berbasis digital yang tidak hanya menekankan aspek kognitif tetapi juga mengintegrasikan nilai afektif dan karakter Islami. Ada

kemungkinan untuk dikembangkan lebih lanjut.

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Aeni, A. N., Abdullah, M., Fitriyatunnisa, F., Wulan, N., & Zahra, S. A. (2024). Development of Google Sites-Based Learning Media for Islamic Education Learning in Elementary Schools. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 8(2), 742. <https://doi.org/10.35723/ajie.v8i2.594>
- Aeni, A. N., & Nurlela, D. (n.d.). DEVELOPMENT OF GOOGLE SITES-BASED TOSAURBA WEBSITE MEDIA IN LEARNING ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION IN ELEMENTARY SCHOOLS. . . Vol.
- Ahmad Fauzi Hasibuan, Mhd Adi Wahana, Suhut Parlindungan Daulay, & Nurul Zaman. (2025). Kesulitan Memahami Konsep Akidah di Kalangan Siswa: Media Pembelajaran Islami Berbasis Animasi Sebagai Solusi Efektif dalam Menjelaskan Materi Abstrak. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(6), 272–282. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i6.1678>
- Al-Azawei, A., Parslow, P., & Lundqvist, K. (2016). Investigating the effect of learning styles in a blended e-learning system: An extension of the technology acceptance model (TAM). *Australasian Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.14742/ajet.2741>
- Anggraeni, T. B., Arjuna, A., Hadian, D. B. S., & Parepare, I. (n.d.). *Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PAI: A Scoping Reviwe Bentuk dan Implementasinya*.
- Arifin, Z., Saputra, A. B., & Jaenullah, J. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Web (E Learning) Pada Pembelajaran PAI. *Assyfa Journal of Multidisciplinary Education*, 1(2), 153–161. <https://doi.org/10.61650/ajme.v1i2.553>
- Astuti, M., Triyunita, H., Rahmawati, T. D., & Yana, N. (n.d.). *PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM MENARIK MINAT SISWA SD/MI TERHADAP PEMBELAJARAN PAI*.
- Deviyanti, I. (n.d.). *Analisis Kualitatif Pengembangan dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pendidikan Agama Islam (PAI): Studi Meta-Publikasi 2022–2025*.
- Ghani, A. A. (2025). Media Digital Interaktif sebagai Inovasi Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Literasi Keagamaan Siswa di Era Modern. *Jurnal Ilmiah Guru*

- Madrasah*, 4(1), 279–290.
<https://doi.org/10.69548/jigm.v4i1.68>
- Helgia, N. N., Sulistia, M., Maulani, F., & Aeni, A. N. (2025). PENGEMBANGAN WEBSITE “SAMAWA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAKWAH NABI MUHAMMAD SAW DI SD KELAS 3. *Jurnal Bina Ummat: Membina dan Membentengi Ummat*, 8(1), 129–143.
<https://doi.org/10.38214/jurnalbinaummatstidnatsir.v8i1.335>
- Mahyudin, A. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar*.
- Nasaruddin, A. H., Das, St. W. H., & Ladiqi, S. (2023). Digital-Based Islamic Religious Education (IRE) Learning Model at Senior High School. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 6(1), 79–92.
<https://doi.org/10.33367/ijies.v6i1.3525>
- Nurhakim, M. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia Smart Apps Creator (SAC) di Sekolah Dasar*. 14(1).
- Pasha, A. S., & Rahmanto, M. A. (2025). *Interactive media in Islamic education: Enhancing engagement amid infrastructure challenges at Muhammadiyah 12 Senior High School Jakarta*. 6(2).
- Purnomo, M. E., & Erlina, D. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran PAI Materi Al-Qur'an Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Talang Kelapa. *Vol.*
- Rafdi, D. A. (n.d.). *Pemanfaatan Media Digital sebagai Penguat Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.
- Safitri, D., Manik, W., Yawai, T., & Khairunnisa, N. (2025). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL DALAM PENDIDIKAN: TINJAUAN SISTEMATIS LINTAS DISIPLIN ILMU*. 6(1).
- Safrudin, Moh., Nasaruddin, N., & Ihwan, I. (2023). "Tafsir Ayat-Ayat Kemasyarakatan" Implementasi Nilai-Nilai Kemanusiaan dalam Kehidupan Modern. *TAJJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, 7(1), 135–148.
<https://doi.org/10.52266/tadjud.v7i1.1851>
- Sopandi, S., & Suherman, U. (2025). Teachers' Strategies in Integrating Digital Learning Media to Achieve Basic Competencies in Islamic Education in Elementary Schools. *Journal of Science and Education*, 6.
- Susanto, H., Marpuah, S., Sudarmadi, Erwahyudin, D. D., & Wahyuni, N. (2024). The Development of Interactive Learning Media for Islamic Religious Education in Elementary Schools in Indonesia. *Journal of Research in Mathematics, Science, and Technology Education*, 1(2), 77–83.
<https://doi.org/10.70232/jrmste.v1i2.14>