

**Pengembangan Website berbasis Canva site “TERBENAM” tentang Adab
Kepada Guru dan Orang Tua pada pembelajaran PAI Kelas 3 SD**

Silvi Hilmiatul Ilmi¹, Delia Nabila², Khoirunisa³, Alifiya Nurauliya Kandita⁴, Ani Nur
Aeni⁵

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

¹silvi345@upi.edu, ²adel123@upi.edu, ³khoirunisa098@upi.edu,

⁴alifiya228@upi.edu, ⁵aninuraeni@upi.edu

ABSTRACT

This study is motivated by the low level of student engagement and understanding of moral values toward teachers and parents in Islamic Religious Education (PAI), which is still dominated by conventional and less interactive teaching methods. This condition results in passive learning behavior and difficulties in internalizing character values effectively. The purpose of this research is to develop a Canva Site-based learning website called “TERBENAM”, evaluate its feasibility through expert validation, and examine its effectiveness in improving learning outcomes of third-grade elementary school students. The study employed a descriptive quantitative approach with research stages including preparation, implementation, and evaluation. Data collection techniques involved written tests (pretest and posttest), classroom observations, and student responses toward the learning media. The results revealed a significant improvement in students’ mean scores from 5.06 to 8.94, with t-test results showing $p < 0.001$ and an effect size of -3.78, categorized as a very large effect. Furthermore, expert validation indicated that the media is highly feasible in terms of content, design, and usability. The implementation of the “TERBENAM” website also enhanced students’ motivation, active engagement, and conceptual understanding through interactive, visual, and contextual learning materials. In conclusion, the Canva Site-based learning media “TERBENAM” is effective and appropriate as an innovative tool to improve learning outcomes and support the internalization of moral values among elementary school students.

Keywords: Canva site, digital learning media, elementary school, islamic education, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi adab kepada guru dan orang tua dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang masih didominasi metode konvensional dan kurang interaktif. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kesulitan menginternalisasi nilai-nilai karakter secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis website Canva Site “TERBENAM”, menguji kelayakannya melalui validasi ahli, serta mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan tahapan penelitian meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tulis berupa pretest dan posttest, observasi selama proses pembelajaran, serta

pengumpulan respon siswa terhadap penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa dari 5,06 menjadi 8,94, dengan hasil uji-t menunjukkan nilai $p < 0,001$ serta effect size sebesar -3,78 yang termasuk kategori sangat besar. Selain itu, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak dari aspek materi, desain, dan kemudahan penggunaan. Penggunaan website “TERBENAM” juga terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman siswa melalui penyajian materi yang interaktif, visual, dan kontekstual. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif dan layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran PAI dalam meningkatkan hasil belajar dan internalisasi nilai adab siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil pembelajaran, media pembelajaran digital, pendidikan agama islam, sekolah dasar, website canva

A. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik, khususnya dalam menanamkan adab kepada guru dan orang tua sejak jenjang sekolah dasar. Namun, pembelajaran PAI di lapangan masih cenderung menggunakan metode konvensional yang kurang interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai adab (Nur Aeni, Aulia Azzahra, Aliya Rosmaida, & Yanti Permatasari, 2025). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, meskipun terdapat pandangan yang menyatakan bahwa media digital berpotensi menimbulkan distraksi jika tidak dirancang dengan baik (Ismiyati, Pramusinto, & Sholikah, 2022).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengambil posisi untuk mengembangkan media pembelajaran berupa website digital berbasis Canva Site “TERBENAM”

yang dirancang lebih menarik dan interaktif sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Pengembangan media ini didukung oleh hasil pretest dan posttest yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media, mengetahui kelayakannya melalui validasi ahli materi dan media, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi adab kepada guru dan orang tua.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kuantitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena secara sistematis dan faktual berdasarkan data yang diperoleh di lapangan (Idemudia & Karing, 2026). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil implementasi media pembelajaran berupa PowerPoint interaktif dalam menanamkan nilai akhlak kepada

orang tua dan guru pada siswa kelas III Sekolah Dasar melalui uji coba langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas III Sekolah Dasar yang terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif.

Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, peneliti menyampaikan materi akhlak kepada orang tua dan guru dengan memanfaatkan media PowerPoint interaktif yang telah dikembangkan. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti PowerPoint terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tulis untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan serta tanya jawab langsung sebagai data pendukung untuk mengetahui respon, keterlibatan, dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan mengolah hasil tes tulis dalam bentuk skor untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menyajikan data dalam bentuk angka agar mudah dipahami dan diinterpretasikan (Idemudia & Karing, 2026). Data dari hasil tanya jawab dianalisis secara deskriptif sebagai pelengkap untuk memperkuat hasil penelitian terkait efektivitas penggunaan media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil validasi menunjukkan bahwa website "TERBENAM" telah memenuhi standar pengembangan media pembelajaran yang baik, baik dari sisi pedagogis maupun teknis. Dengan demikian, website ini dinilai layak untuk digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran, terutama dalam membantu siswa memahami materi secara lebih interaktif dan menarik.

Hasil-hasil ini menegaskan bahwa penggunaan media berbasis teknologi, khususnya situs web pembelajaran interaktif, mampu meningkatkan pemahaman, perhatian, dan motivasi siswa untuk belajar. Dengan demikian, situs web "TERBENAM" tidak hanya sesuai secara teori, tetapi juga efektif dalam penerapannya di lapangan.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Table 1 Hasil Uji Statistik Deskriptif dan Inferensial

Variabel Analisis	Nilai Statistik
Rata-rata (Mean) Pretest	5,06
Rata-rata (Mean) Posttest	8,94
Nilai t (df=15)	-15,1

(Signifikansi)	< 0,001
p-value	
Effect Size	-3,78
(Cohen's d)	

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata yang cukup signifikan, yaitu dari 5,06 pada tahap pretest menjadi 8,94 pada tahap posttest. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan capaian subjek penelitian setelah diberikan perlakuan, serta mengindikasikan bahwa intervensi yang diterapkan memberikan dampak positif terhadap variabel yang diteliti. Kenaikan nilai rata-rata tersebut juga mencerminkan bahwa sebagian besar subjek mengalami peningkatan kemampuan secara relatif merata, sehingga perubahan yang terjadi tidak hanya bersifat individual, tetapi mencerminkan tren peningkatan secara keseluruhan.

Secara statistik, hasil uji-t menunjukkan nilai $t(15) = -15,1$ dengan nilai $p < 0,001$. Karena nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil pretest dan posttest, sehingga perubahan yang terjadi dapat dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan selama penelitian berlangsung, bukan semata-mata karena faktor kebetulan.

Selain itu, kekuatan pengaruh perlakuan ditunjukkan oleh nilai Effect Size (Cohen's d) sebesar -3,78 yang termasuk dalam kategori efek sangat besar (very large effect). Nilai ini

menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak yang kuat secara praktis dalam meningkatkan capaian subjek penelitian. Dengan kata lain, perubahan yang terjadi tidak hanya terlihat pada angka, tetapi juga memiliki makna yang nyata dalam konteks pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa intervensi yang dirancang secara terstruktur dan terukur dapat meningkatkan hasil belajar secara lebih optimal. Kesesuaian antara hasil penelitian dengan landasan teoretis menunjukkan bahwa metode yang diterapkan dalam penelitian ini efektif dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan serta memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil yang diperoleh (Mirtcheva-ivanova 2024).

Dalam proses pengumpulan data, salah satu responden memberikan keterangan yang memperkuat temuan kuantitatif tersebut.

“Perubahan yang dirasakan sangat nyata setelah mengikuti program ini. Proses belajar menjadi lebih terstruktur dan materi yang disampaikan lebih mudah diserap dibandingkan metode sebelumnya.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan yang terlihat pada data kuantitatif tidak hanya bersifat angka semata, tetapi juga dirasakan secara langsung oleh

responden dalam proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan adanya keselarasan antara hasil statistik dengan pengalaman subjektif di lapangan, sehingga memperkuat validitas temuan penelitian. Dengan demikian, intervensi yang diberikan tidak hanya efektif secara teoritis, tetapi juga relevan dan berdampak nyata dalam praktik pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat diidentifikasi secara lebih mendalam berbagai kelebihan dan kekurangan dari penerapan metode atau intervensi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dari sisi kelebihan, media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik dan interaktif sehingga mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Desain visual yang estetis serta fitur interaktif yang disajikan menjadikan proses belajar tidak monoton, melainkan lebih menyenangkan dan variatif. Selain itu, media ini juga mudah diakses melalui berbagai perangkat digital seperti smartphone maupun laptop, sehingga memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Keunggulan lainnya adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar serta respon positif yang mereka berikan terhadap penggunaan media tersebut. Tidak hanya itu, media ini juga terbukti mampu

membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui penyajian visual dan konten yang sistematis.

Namun demikian, di balik berbagai kelebihan tersebut, terdapat beberapa kekurangan yang perlu menjadi perhatian. Salah satu kendala utama adalah ketergantungan pada koneksi internet, di mana akses yang tidak stabil dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini juga memerlukan perangkat digital seperti smartphone atau laptop, yang pada kenyataannya tidak dimiliki oleh seluruh siswa. Hal ini menimbulkan kesenjangan akses teknologi di antara siswa, sehingga berpotensi memengaruhi efektivitas implementasi media pembelajaran tersebut secara merata. Dengan demikian, meskipun media digital menawarkan berbagai kemudahan dan keunggulan, faktor infrastruktur dan ketersediaan perangkat masih menjadi tantangan yang perlu diatasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan website berbasis Canva Site "TERBENAM" memiliki potensi yang sangat baik untuk diterapkan sebagai media pembelajaran. Media ini dinilai layak digunakan karena telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, aksesibilitas, dan kebermanfaatannya dalam proses belajar. Selain itu, media ini juga memperoleh respon yang positif dari siswa, yang ditunjukkan melalui tingkat antusiasme dan keterlibatan mereka selama pembelajaran. Lebih jauh lagi, penggunaan website ini

terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Canva Site “TERBENAM” dapat direkomendasikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran digital yang dapat mendukung peningkatan kualitas pendidikan, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Hasil penelitian ini memperkuat teori yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Pemanfaatan media berbasis digital tidak hanya memberikan kemudahan dalam penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini turut memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang kontekstual, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan rangkaian analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan secara komprehensif bahwa pengembangan website berbasis Canva Site “TERBENAM” telah memenuhi standar kualifikasi sebagai media pembelajaran yang sangat layak dan aplikatif. Kelayakan ini tidak hanya ditinjau dari aspek validitas materi dan estetika desain media, namun juga

melalui pembuktian efektivitasnya secara empiris di ruang kelas. Media ini terbukti mampu mentransformasi dinamika pembelajaran PAI kelas III SD, di mana materi adab kepada guru dan orang tua tidak lagi dipandang sebagai doktrin hafalan, melainkan sebagai sebuah proses belajar yang interaktif dan bermakna (Friendha Yuanta & Diyas Age Larasati, 2023). Peningkatan keterlibatan aktif siswa yang dibarengi dengan penguatan pemahaman konsep menunjukkan bahwa penggunaan “TERBENAM” berhasil menciptakan sinergi antara teknologi digital dan nilai-nilai spiritual. Dengan demikian, inovasi ini hadir sebagai solusi strategis dalam mengatasi keterbatasan metode konvensional, sekaligus memberikan kontribusi nyata terhadap efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran karakter di tingkat Sekolah Dasar.

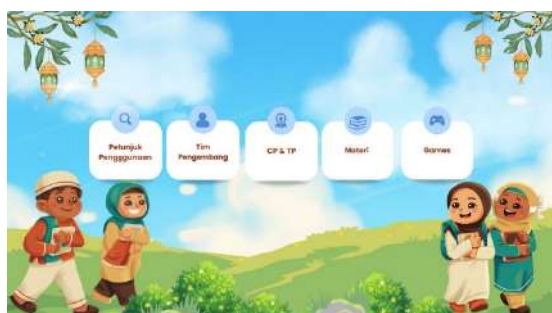
Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan website “TERBENAM” tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga terbukti efektif secara empiris dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai adab kepada guru dan orang tua. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan terarah dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pembentukan karakter siswa sejak dini.



Gambar 1 Cover Website



Gambar 5 CP dan TP



Gambar 2 Menu Utama



Gambar 6 Menu Materi



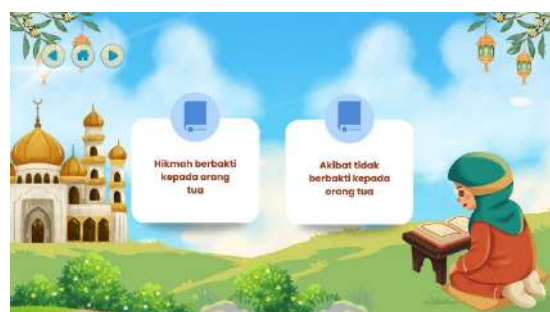
Gambar 3 Petunjuk Penggunaan



Gambar 7 Menu Contoh Perilaku Berbakti Kepada Orang Tua



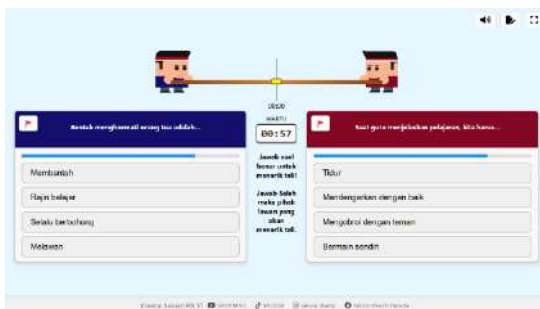
Gambar 4 Tim Pengembang



Gambar 8 Menu Hikmah Berbakti dan Akibat Tidak Berbakti Kepada Orang Tua



Gambar 9 Menu Materi Berbakti Kepada Guru



Gambar 10 Kuis Digital

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan efektivitas website berbasis Canva Site “TERBENAM”. Inovasi ini dirancang secara khusus untuk mentransformasi penyampaian materi Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada topik krusial mengenai adab kepada guru dan orang tua bagi siswa kelas III Sekolah Dasar. Urgensi pengembangan media ini didasari oleh kebutuhan akan perangkat ajar yang mampu menjembatani pemahaman konseptual adab yang seringkali bersifat abstrak menjadi visualisasi yang lebih konkret dan aplikatif bagi anak usia dini (Cheng & Lee, 2023). Melalui pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*), temuan dalam studi ini disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan data empiris yang

diperoleh dari lapangan baik melalui validasi ahli, observasi, maupun hasil belajar siswa dengan analisis teoritis mengenai psikologi perkembangan anak dan teknologi pendidikan modern (Lo & Wang, 2024). Hal ini dilakukan guna memastikan bahwa media “TERBENAM” tidak hanya unggul secara estetika digital, namun juga memiliki landasan pedagogis yang kuat dalam meningkatkan internalisasi nilai-nilai karakter siswa.

Proses konstruksi website “TERBENAM” dilakukan dengan mengadopsi model pengembangan yang sistematis dan terukur, mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap fitur yang dihadirkan memiliki landasan pedagogis yang kuat dan relevan dengan kebutuhan pengguna di lapangan (Noor, Fitriah, & Sholihin, 2025). Pada fase krusial, yaitu analisis kebutuhan, ditemukan sebuah urgensi faktual bahwa siswa kelas III SD memerlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep adab yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret (Yarmi, Suntari, Usman, & Yesi, 2024). Temuan di lapangan mengonfirmasi bahwa keterbatasan media konvensional menjadi hambatan utama dalam internalisasi nilai adab kepada guru dan orang tua. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah platform digital yang tidak hanya mengedepankan aspek interaktivitas dan daya tarik visual, tetapi juga menjamin aksesibilitas yang tinggi

agar dapat dipelajari secara mandiri maupun klasikal. Kebutuhan inilah yang menjadi fondasi utama dalam perancangan arsitektur informasi dan konten pada website “TERBENAM”, guna menciptakan ekosistem belajar digital yang inklusif dan efektif bagi siswa sekolah dasar.

Pada tahap perancangan, dilakukan penyusunan arsitektur konten yang komprehensif untuk memastikan alur pembelajaran berjalan secara sistematis dan logis. Struktur konten website “TERBENAM” dirancang secara multisensori, mengintegrasikan teks materi yang ringkas, gambar ilustrasi yang relevan dengan dunia anak, hingga video pembelajaran sebagai penguatan audio-visual. Selain itu, penyematan kuis interaktif menjadi instrumen krusial untuk memberikan umpan balik langsung (*immediate feedback*) kepada siswa, sehingga proses evaluasi pemahaman terjadi secara formatif dan menyenangkan (Wiguna & Yuliyanti, 2025). Memasuki tahap pengembangan, platform Canva Site dipilih sebagai basis teknologi karena fleksibilitasnya dalam mengakomodasi prinsip-prinsip desain instruksional. Dalam fase ini, perhatian utama difokuskan pada tiga aspek fundamental: estetika visual yang menggunakan palet warna yang menenangkan namun tetap menarik bagi anak, tingkat keterbacaan (*readability*) melalui pemilihan tipografi yang jelas, serta kemudahan navigasi (*user-friendly*). Arsitektur navigasi dibuat sesederhana mungkin agar siswa kelas III SD dapat mengeksplorasi materi adab kepada

guru dan orang tua tanpa mengalami hambatan teknis yang berarti (Persada, 2022). Dengan demikian, pengembangan website ini tidak hanya mengedepankan kecanggihan digital, tetapi juga memprioritaskan kenyamanan kognitif siswa dalam menyerap nilai-nilai karakter.

Pada tahap implementasi, website “TERBENAM” diuji coba secara terbatas (*small-group trial*) kepada siswa kelas III Sekolah Dasar guna mengamati interaksi langsung antara pengguna dengan media dalam situasi belajar yang riil. Langkah ini krusial untuk mengidentifikasi potensi kendala teknis maupun instruksional yang mungkin muncul saat siswa menavigasi konten adab secara mandiri (Athia, Shabrina, Devi, & Aeni, 2025). Melalui observasi partisipatif selama implementasi, peneliti dapat memetakan sejauh mana fitur-fitur interaktif dalam website mampu menstimulasi respons aktif siswa dalam memahami nilai-nilai bakti kepada guru dan orang tua. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan sebagai proses penilaian akhir yang bersifat komprehensif untuk mengukur derajat efektivitas dan kelayakan media yang telah dikembangkan. Evaluasi ini melibatkan analisis data hasil belajar (seperti skor kuis interaktif) serta pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru melalui instrumen penilaian kelayakan. Hasil evaluasi ini tidak hanya berfungsi sebagai tolok ukur keberhasilan pengembangan, tetapi juga sebagai dasar melakukan iterasi atau perbaikan produk (*revisi*) demi

memastikan bahwa website “TERBENAM” benar-benar memiliki presisi pedagogis yang tinggi (Sugihartini, 2022). Dengan demikian, media ini tidak hanya dinyatakan layak secara teoretis oleh para ahli, namun juga terbukti efektif secara empiris dalam mencapai tujuan pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan website berbasis Canva Site “TERBENAM” memberikan dampak positif dalam pembelajaran PAI di kelas 3 SD. Hal ini tidak terlepas dari kondisi pembelajaran PAI di lapangan yang masih cenderung menggunakan metode konvensional yang bersifat satu arah, seperti ceramah, yang kurang interaktif. Pendekatan tersebut cenderung menempatkan siswa sebagai objek pasif, yang pada akhirnya memicu rendahnya tingkat keterlibatan (*student engagement*) serta membatasi ruang eksplorasi kritis anak (Aslan dkk., 2024). Lebih jauh lagi, materi adab yang seharusnya bersifat aplikatif dan emosional menjadi sulit diinternalisasi oleh siswa jika hanya disampaikan melalui narasi abstrak tanpa bantuan media visual yang konkret. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap nilai-nilai adab kepada orang tua dan guru seringkali hanya berhenti pada level kognitif hafalan, bukan pada kesadaran perilaku (Yusnan dkk., 2025). Kehadiran media “TERBENAM” berhasil memutus rantai kejenuhan tersebut dengan mengonversi materi normatif ke dalam bentuk digital yang interaktif, visual, dan aksesibel, sehingga nilai-nilai

adab menjadi lebih nyata dan mudah diadaptasi dalam kehidupan sehari-hari siswa."

Implementasi media “TERBENAM” membawa transformasi signifikan dalam atmosfer kelas dengan menghadirkan ekosistem pembelajaran yang jauh lebih atraktif. Hal ini dimungkinkan karena platform tersebut secara sinergis mengintegrasikan tiga elemen kunci: visualisasi yang memikat, narasi teks yang terstruktur, serta fitur interaktivitas yang responsif (Staneviciene & Žekienė, 2025). Penggabungan elemen-elemen ini tidak sekadar berfungsi sebagai daya tarik estetika, melainkan sebagai alat kognitif yang membantu siswa kelas III SD mengonstruksi pemahaman mereka secara lebih mandiri. Secara teoritis, pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran modern yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang efektif harus mampu menstimulasi berbagai modalitas belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik guna meningkatkan keterlibatan aktif (*active engagement*) dalam proses perolehan ilmu. Dengan keterlibatan yang tinggi, hambatan psikologis dalam mempelajari materi adab yang bersifat normatif dapat diminimalisir (Sutini, Agustin, & Mustika, 2025). Siswa tidak lagi memandang materi adab kepada guru dan orang tua sebagai deretan instruksi yang kaku, melainkan sebagai sebuah pengalaman belajar digital yang menyenangkan dan relevan dengan karakteristik mereka sebagai *digital native* (Garg dkk., 2021).

Temuan penelitian ini secara empiris memperkuat konsensus akademik yang menyatakan bahwa integrasi media pembelajaran digital merupakan katalisator utama dalam mengeskalisasi motivasi serta hasil belajar siswa di era transformasi pendidikan (Permatasari, Suarman, & Gimin, 2024). Namun, secara kritis, penelitian ini juga merespons kekhawatiran umum mengenai penggunaan perangkat digital di kelas yang sering dianggap sebagai pedang bermata dua karena besarnya potensi distraksi yang dapat memecah fokus kognitif siswa (Awodiji & Baluka, 2023). Menyikapi tantangan tersebut, media “TERBENAM” dirancang dengan pendekatan minimalisme pedagogis dan navigasi yang terarah. Mitigasi distraksi dilakukan melalui pengorganisasian konten yang sangat terstruktur, antarmuka (*interface*) yang sederhana, serta peniadaan elemen-elemen dekoratif yang tidak relevan dengan esensi materi adab. Dengan memfokuskan arsitektur website sepenuhnya pada tujuan pembelajaran, media ini berhasil menciptakan *learning path* yang linear bagi siswa kelas III SD. Hal ini memastikan bahwa perhatian siswa tetap terpusat pada internalisasi nilai-nilai karakter, sehingga potensi hambatan digital dapat dikonversi menjadi efektivitas instruksional yang optimal (Hermanto & Kharisma, 2023). Keberhasilan desain ini membuktikan bahwa kontrol manajerial dalam pengembangan media merupakan kunci utama untuk menjaga integritas proses belajar di lingkungan digital.

Hasil ini sejalan dengan teori pengembangan media pembelajaran yang menekankan bahwa sebuah media yang efektif harus mampu memenuhi tiga aspek utama, yaitu interaktivitas, daya tarik, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Interaktivitas diperlukan agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku yang memanipulasi, merespons, dan mengeksplorasi konten pembelajaran (Putra & Pratiwi, 2022). Selanjutnya, media yang menarik secara visual maupun penyajian akan meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama di jenjang sekolah dasar yang sangat dipengaruhi oleh aspek tampilan dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, kesesuaian media dengan karakteristik perkembangan kognitif, bahasa, serta kebutuhan belajar siswa sekolah dasar memastikan bahwa materi dapat dipahami secara optimal dan tidak menimbulkan beban kognitif yang berlebihan (Rahmanda & Maharani, 2022). Dengan demikian, temuan penelitian ini mendukung prinsip bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan ketiga aspek tersebut akan lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Aeni, Djuanda, Maulana, Nursaadah, & Sopian, 2022).

Tingginya antusiasme yang ditunjukkan oleh siswa selama penggunaan media “TERBENAM” menjadi indikator kuat bahwa integrasi

teknologi digital mampu menggeser paradigma pembelajaran dari suasana yang kaku menjadi ekosistem belajar yang rekreatif dan bermakna. Kehadiran elemen interaktif dalam website ini berhasil mengubah posisi siswa yang semula hanya menjadi penampung informasi pasif (*passive receiver*) menjadi partisipan aktif yang terlibat langsung dalam mengeksplorasi konten adab. Secara psikologis, suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) berperan krusial dalam menurunkan hambatan afektif siswa, sehingga mereka lebih terbuka dalam menerima nilai-nilai karakter yang disampaikan (Gusti, 2024). Lonjakan antusiasme ini secara linier memicu peningkatan motivasi belajar intrinsik; siswa merasa memiliki kontrol atas kecepatan belajarnya sendiri saat menavigasi website. Pada akhirnya, tingginya motivasi dan keterlibatan aktif ini menciptakan retensi memori yang lebih kuat, yang secara langsung berkorelasi positif terhadap kedalaman pemahaman materi adab kepada guru dan orang tua. Dengan demikian, media digital tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan sebagai katalisator utama dalam mencapai luaran pembelajaran yang lebih optimal di tingkat Sekolah Dasar (Mulyosari & Khosiyono, 2023).

Selain peningkatan pada aspek motivasi, penguatan pemahaman siswa secara signifikan membuktikan bahwa penggunaan media digital melalui website "TERBENAM" mampu memfasilitasi proses dekonstruksi materi adab yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi representasi yang

jauh lebih konkret. Bagi siswa kelas III SD yang secara kognitif berada pada tahap operasional konkret, visualisasi interaktif mengenai etika terhadap guru dan orang tua membantu mereka membentuk skema pemahaman yang lebih utuh dan terstruktur. Materi yang disajikan melalui kombinasi narasi visual dan studi kasus digital ini tidak hanya berfungsi sebagai alat transfer informasi, tetapi juga sebagai stimulus memori jangka panjang (*long-term memory*) (Zahwa, Supriadi, & Faqihuddin, 2024). Estetika dan kemudahan akses pada website membuat siswa lebih mudah mengulang kembali materi, sehingga nilai-nilai adab yang dipelajari tidak berhenti pada level teoretis semata. Implikasinya, pemahaman yang mendalam ini bertransformasi menjadi kesadaran moral yang mendorong siswa untuk mengimplementasikan perilaku tersebut dalam interaksi nyata sehari-hari. Dengan demikian, media "TERBENAM" berperan sebagai jembatan efektif antara penguasaan materi di ruang kelas dengan internalisasi karakter di lingkungan keluarga dan sekolah.

Beberapa hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan situs web "TERBENAM" memiliki efek positif pada proses belajar di kelas. Pertama, siswa menjadi lebih mudah mencerna materi ketika disampaikan melalui visual dan animasi. Ini terjadi karena tampilan yang dinamis membantu siswa di tingkat dasar membangun gambaran konkret dari konsep yang dipelajari, sehingga informasi dapat diproses dan diingat dengan lebih baik. Kedua,

tingkat konsentrasi siswa meningkat jika dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Media digital yang interaktif cenderung mengurangi gangguan dan membuat siswa lebih aktif berpartisipasi selama proses belajar (Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat, 2024). Ketiga, siswa mengungkapkan bahwa belajar menjadi lebih menyenangkan. Unsur warna, gambar, animasi, dan fitur interaktif pada situs web memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan.

Kelayakan website “TERBENAM” diperoleh melalui proses validasi yang dilakukan oleh para ahli di bidang materi, desain pembelajaran, dan media berbasis digital. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan, website ini memperoleh skor kelayakan sebesar 9,75%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Penilaian tersebut mencakup beberapa aspek penting, antara lain kesesuaian materi dengan kurikulum, kejelasan dalam penyajian konten, kemenarikan tampilan visual, serta kemudahan penggunaan bagi peserta didik maupun pendidik. Aspek kesesuaian materi memastikan bahwa konten pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum yang berlaku. Kejelasan penyajian mencakup sistematika penyampaian informasi, struktur navigasi, dan pemahaman instruksi. Kemenarikan tampilan dinilai dari desain grafis, konsistensi warna, ilustrasi, dan elemen interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, kemudahan

penggunaan berhubungan dengan aksesibilitas website, responsivitas, serta kemudahan navigasi (Fakhrur Razy, Mardhatillah, & Efriyanti, 2025).

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan situs pembelajaran berbasis Canva yang diberi nama “TERBENAM” memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pengajaran Pendidikan Agama Islam, terutama berkaitan dengan materi adab untuk guru dan orang tua di kelas III SD. Media ini mampu mengatasi keterbatasan metode pembelajaran klasik yang cenderung pasif, menjenuhkan, dan kurang melibatkan aktivitas siswa. Dengan desain yang menarik secara visual, tampilan sederhana, serta elemen interaktif yang sesuai untuk anak, situs ini mempermudah siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih nyata dan dapat diakses. Fitur visual dan animasi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penilaian oleh para ahli menunjukkan bahwa “TERBENAM” telah memenuhi kriteria pedagogis dan teknis dalam pengembangan media digital untuk tingkat pendidikan dasar. Aspek pembelajaran, daya tarik desain, kemudahan dibaca, dan penggunaannya mendapat nilai yang sangat baik, yang menandakan bahwa media ini pantas dijadikan

sebagai alat bantu pengajaran. Temuan di lapangan sejalan dengan hasil validasi tersebut, di mana siswa tampak lebih konsentrasi, bersemangat, dan mampu membangun pemahaman yang lebih baik melalui presentasi materi yang visual, kegiatan interaktif, serta penyampaian informasi yang terstruktur dan menarik.

Secara empiris, efektivitas media ini terlihat dari peningkatan nilai siswa antara pretest dan posttest. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa perubahan tersebut signifikan dan tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan hasil langsung dari penggunaan media dalam pembelajaran. Besar nilai effect size semakin memperkuat argumentasi bahwa “TERBENAM” memiliki dampak yang kuat terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Dengan demikian, media ini tidak hanya memperdalam pemahaman tentang materi adab, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang positif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menekankan integrasi teknologi.

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 MATER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI SISWA SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Aslan, S., Durham, L. M., Alyuz, N., Okur, E., Sharma, S., Savur, C., & Nachman, L. (2024). Immersive multi-modal pedagogical conversational artificial intelligence for early childhood education: An exploratory case study in the wild. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6, 100220. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100220>
- Athia, N., Shabrina, F. 'Athifah, 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://doi.org/10.58578/yasin.v5i3.5542>
- Awodiji, O. A., & Baluka, B. (2023). Digital Devices: Blessings or Curses to University Students' Learning Effectiveness in the Classroom. *Studies in Learning and Teaching*, 4(2), 355–371. <https://doi.org/10.46627/silet.v4i2.242>
- Cheng, P.-J., & Lee, I.-C. (2023). Drawing tool incorporating tangible user interface concepts enhancing children's understanding and development of color cognition. *Heliyon*, 9(6), e17482.

- <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e17482>
- Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/engang.v4i2.13298>
- Fakhrur Razy, R., Mardhatillah, A. S., & Efriyanti, L. (2025). Evaluasi Efektivitas Pembelajaran Semi-Adaptif Berbasis Artificial Intelligence Terhadap Motivasi, Pemahaman, dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Islam. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 6(2), 141–156. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v6i2.551>
- Garg, D., Patel, R., Patel, R., Kaka, B., Goel, P., & Patel, B. (2021). Digital Learning: A New Perception to Learn Beyond the Classroom Boundary. Dalam T. Senjyu, P. N. Mahalle, T. Perumal, & A. Joshi (Ed.), *Information and Communication Technology for Intelligent Systems* (hlm. 517–527). Singapore: Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-15-7078-0_50
- Gusti, U. A. (2024). Mengintegrasikan Pendidikan Karakter Dalam Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar. *JENTRE*, 5(1), 77–83. <https://doi.org/10.38075/jen.v5i1.476>
- Hermanto, H., & Kharisma, N. V. E. (2023). Virtue-book: Digital fairytale book for the teaching of integrity and learning recovery after the covid-19 pandemic. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 13(1), 24–37. <https://doi.org/10.25273/pe.v13i1.15621>
- Idemudia, E. S., & Karing, C. (2026). Quantitative Results. Dalam E. S. Idemudia & C. Karing, *The Psychology of International Students* (hlm. 57–94). Cham: Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-032-09403-2_7
- Ismiyati, I., Pramusinto, H., & Sholikah, M. (2022). Meta-analysis of digital-based learning to improve learning outcomes. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 4(2). <https://doi.org/10.33292/petier.v4i2.114>
- Lo, H.-C., & Wang, T.-H. (2024). A Study on the Design of Embedded Visual Image Teaching Aids to Assist Young Children's Cognitive and Fine Motor Development. *Journal of Intelligence*, 12(10), 102. <https://doi.org/10.3390/jintelligence12100102>
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis

- Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(6), 2395–2405.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5037>
- Noor, F., Fitriah, N., & Sholihin, F. (2025). Development Of An Online-Based Foreign Language Test Training Application For The Academic Community. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 8(2).
<https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v8i2.32379>
- Nur Aeni, A., Aulia Azzahra, L., Aliya Rosmaida, I., & Yanti Permatasari, N. (2025). Interactive Augmented Reality Digital Comics to Enhance Understanding of Thayyibah Sentences in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(4), 672–683.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v9i4.103207>
- Permatasari, R., Suarman, S., & Gimin, G. (2024). EXAMINING THE IMPACT OF USING LEARNING MEDIA ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES. *International Journal of Educational Best Practices*, 8(1), 88.
<https://doi.org/10.31258/ijebp.v8n1.p88-102>
- Persada, A. G. (2022). Usability on Children: A Meta-analysis Review. *2022 IEEE 8th International Conference on Computing, Engineering and Design (ICCED)*, 1–6. Sukabumi, Indonesia: IEEE.
<https://doi.org/10.1109/ICCED56140.2022.10010548>
- Putra, A. P., & Pratiwi, I. (2022). Interactive Website for Online Learning in Elementary School: A study of Practicality and Attractiveness. *2022 2nd International Conference on Information Technology and Education (ICIT&E)*, 420–423. Malang, Indonesia: IEEE.
<https://doi.org/10.1109/ICITE54466.2022.9759854>
- Rahmanda, F., & Maharani, S. (2022). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(1), 40–49.
<https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i1.1543>
- Staneviciene, E., & Žekienė, G. (2025). The Use of Multimedia in the Teaching and Learning Process of Higher Education: A Systematic Review. *Sustainability*, 17(19), 8859.
<https://doi.org/10.3390/su17198859>
- Sugihartini, N. (2022). DEVELOPING INTERACTIVE MEDIA FOR ASSESSMENT AND EVALUATION COURSE. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19(1).

- Sutini, A., Agustin, S., & Mustika, S. (2025). The VAK Model In Cultural Arts and Craft Learning: An Effort to Enhance Understanding of the Dynamic Movement of Tari Umbul in Elementary School Education. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 287–300. <https://doi.org/10.25217/ji.v10i2.6522>
- Wiguna, F. A., & Yuliyanti, D. K. (2025). Development of Interactive Multimedia Based on Website to Get to Know Indonesia as One in Diversity in Grade IV. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2), 261–274. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i2.24088>
- Yarmi, G., Suntari, Y., Usman, H., & Yesi, Y. (2024). Need Analysis of Mobile Learning Based on Problem Based Learning for Elementary School Student. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(2), 507–516. <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i2.47170>
- Yusnan, M., Munirah, Asnidar, A., Farisatma, Agusalm, & Ramadhani, F. (2025). Implementing interactive videos based on local cultural values to enhance character education among elementary school students. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 14(2). <https://doi.org/10.25273/pe.v14i2.22262>
- Zahwa, R. N., Supriadi, U., & Faqihuddin, A. (2024). Smart Tree Media: Solusi Kreatif dalam Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(12). <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i12.5170>