

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS NETLIFY UNTUK PEMAHAMAN SURAH AL-MA'UN KELAS V SD**

Pingkan Nelsi Prisma Angelica<sup>1</sup>, M. Rafi Mecca<sup>2</sup>, Tasya Nisriinaa<sup>3</sup>,  
Tiara Renata Septini<sup>4</sup>, Ani Nur Aeni<sup>5</sup>  
<sup>1-5</sup>PGSD Universitas Pendidikan Indonesia  
<sup>1</sup>pingkannelsi@upi.edu, <sup>2</sup>rafimecca01@upi.edu,  
<sup>3</sup>tasyanisriinaa16.smdng@upi.edu, <sup>4</sup>tiararenataseptini@upi.edu,  
<sup>5</sup>aninuraeni@upi.edu

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop a website-based learning media using Netlify to improve students' understanding of Surah Al-Ma'un in fifth-grade elementary school. This research employed a Research and Development (R&D) method using the Hannafin and Peck model, which consists of three stages: needs assessment, design, and development and implementation. The product developed is a website named PEMBEDA (Pembelajaran Digital Surat Al-Ma'un) which integrates learning materials, audio, games, and evaluation features. The validation process involved a media expert and a material expert. The results showed that the developed media is categorized as highly feasible. In addition, students' responses indicated a very positive perception of the media, with most students agreeing that the website helped them understand the material better. Therefore, the website-based learning media is considered appropriate and effective to support learning and improve students' understanding of Surah Al-Ma'un.*

*Keywords: Website Learning Media, Netlify, Al-Ma'un*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web menggunakan Netlify untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas lima SD tentang Surah Al-Ma'un. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model Hannafin dan Peck, yang terdiri dari tiga tahap: penilaian kebutuhan, desain, dan pengembangan serta implementasi. Produk yang dikembangkan adalah sebuah web bernama PEMBEDA (Pembelajaran Digital Surat Al-Ma'un) yang mengintegrasikan materi pembelajaran, audio, permainan, dan fitur evaluasi. Proses validasi melibatkan seorang ahli media dan seorang ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dikategorikan sangat layak. Selain itu, tanggapan siswa menunjukkan persepsi yang sangat positif terhadap media tersebut, dengan sebagian besar siswa setuju bahwa web tersebut membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis web

dianggap tepat dan efektif untuk mendukung pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa tentang Surah Al-Ma'un.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Website, Netlify, Al-Ma'un

### **A. Pendahuluan**

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang bersifat konvensional menjadi lebih inovatif dan berbasis teknologi (Laila & Izzatul, 2025). Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat penting karena dapat menyesuaikan dengan karakteristik siswa yang cenderung aktif, visual, dan menyukai pengalaman belajar yang menarik.

Media pembelajaran digital, khususnya yang berbasis website, memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara terintegrasi melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan interaktivitas. Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Huljanah &

Zai, 2025). Selain itu, penggunaan media digital juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui penyajian yang variatif dan kontekstual (Sari, 2024). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, pemahaman terhadap materi Al-Qur'an Hadis tidak hanya menuntut kemampuan membaca, tetapi juga memahami makna serta mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran masih sering dilakukan secara konvensional sehingga kurang mampu menarik minat siswa dan berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap isi kandungan ayat (Dasar, 2024). Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penyajian materi agar lebih mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif.

Penelitian (Aeni et al., 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi digital mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik dan mudah diakses. Selain itu, penggunaan media interaktif seperti game edukatif juga terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta menanamkan nilai-nilai positif dalam pembelajaran (Judijanto & Mata, 2025).

Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis website menjadi salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Media berbasis website tidak hanya memberikan kemudahan akses, tetapi juga memungkinkan integrasi berbagai fitur interaktif seperti audio, visual, dan evaluasi pembelajaran yang dapat mendukung berbagai gaya belajar siswa (Nur et al., 2025).

Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis website menggunakan Netlify dengan nama PEMBEDA yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi

Surat Al-Ma'un secara lebih efektif. Media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap makna ayat serta mendorong penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design and Development (D&D)* yang berfokus pada proses perancangan, pengembangan, serta evaluasi suatu produk pembelajaran. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang memiliki dasar empiris serta layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian D&D dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan yang terstruktur. (Berbasis et al., 2022) Tahapan dalam metode D&D meliputi: identifikasi masalah, perumusan tujuan, proses desain dan pengembangan produk, uji coba, evaluasi, serta penyampaian hasil penelitian. Tahapan tersebut

menunjukkan bahwa proses pengembangan dilakukan secara berurutan dan berkesinambungan dari awal hingga akhir (Petualangan & Ivalice, n.d.).

Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan alur kerja yang sistematis dan memudahkan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Ranuharja et al., 2021). Uji coba media pembelajaran berupa website dilakukan pada siswa kelas V SDN Bendungan, Kabupaten Sumedang dengan jumlah 25 peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi, yaitu guru PAI, untuk menilai kelayakan produk.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan angket. Instrumen tersebut digunakan untuk memperoleh data penilaian dari ahli media, ahli materi, serta respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap

tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada tanggal 13 Maret 2025 di SDN Bendungan 1 Kabupaten Sumedang.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli dan angket respon siswa. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan skala interpretasi untuk menentukan tingkat kelayakan media

Penentuan kriteria kelayakan media mengacu pada skala interpretasi yang dikemukakan oleh (Doktor et al., 2020) yaitu:

**Tabel 1 . Kriteria Skala Interpretasi**

| <b>Presentase</b> | <b>Kriteria</b> |
|-------------------|-----------------|
| 0% - 20%          | Tidak Layak     |
| 21% - 40%         | Kurang Layak    |
| 41% - 60%         | Cukup Layak     |
| 61% - 80%         | Layak           |
| 81% - 100%        | Sangat Layak    |

Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran berbasis website PEMBEDA dinyatakan layak apabila memperoleh nilai minimal sebesar  $\geq 61\%$  (Doktor et al., 2020)

### **Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini

terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari subjek penelitian, yaitu siswa kelas V SDN Bendungan 1 Kabupaten Sumedang yang berjumlah 25 orang. Selain itu, data primer juga diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, yaitu guru Pendidikan Agama Islam (PAI). Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai sumber pendukung, seperti buku, jurnal, serta literatur yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis website dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

### **Prosedur**

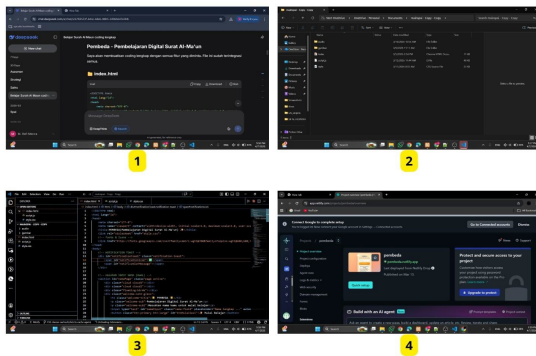
Prosedur penelitian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis website PEMBEDA ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Pada tahap Analysis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi di SDN Bendungan 1. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Al-Qur'an Hadits, khususnya dalam memahami makna

ayat, serta kurang tertarik pada pembelajaran yang bersifat konvensional.

Tahap Design dilakukan dengan merancang struktur dan tampilan media pembelajaran berbasis website. Pada tahap ini, peneliti menentukan materi, fitur, serta alur navigasi yang akan digunakan dalam website PEMBEDA.

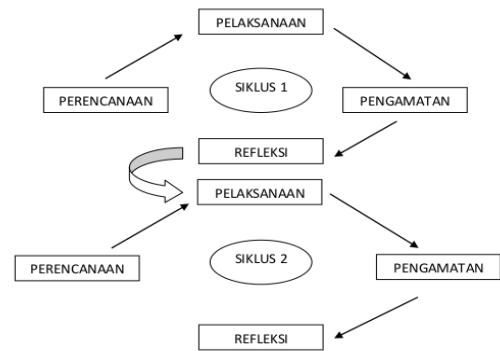
Selanjutnya, pada tahap *development*, dilakukan proses pembuatan media pembelajaran berbasis website. Pada tahap ini, (1) peneliti membuat coding menggunakan bahasa *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript* sesuaikan dengan desain dan sistem aplikasi yang kita inginkan. (2) Selanjutnya, peneliti membuat folder baru untuk menyimpan seluruh data dan file program. (3) Semua coding kemudian dimasukkan dan disimpan ke dalam folder baru tersebut menggunakan aplikasi *VS Code*, sesuaikan dan perbaiki coding sesuai dengan kebutuhan. (4) Setelah itu, website *di-hosting* menggunakan platform *Netlify* agar dapat diakses secara online.



Gambar 1 Proses Coding

Tahap *Implementation* dilakukan dengan mengujicobakan media kepada siswa kelas V SDN Bendungan 1 yang berjumlah 25 orang. Pada tahap ini, siswa menggunakan media secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap terakhir yaitu *Evaluation*, dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, serta respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 2 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

### Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap implementasi, media pembelajaran berbasis website PEMBEDA diuji dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDN Bendungan 1. Kegiatan ini melibatkan 25 siswa sebagai subjek penelitian. Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan arahan awal, kemudian mengakses website, mempelajari materi, mencoba fitur permainan, serta mengerjakan tes evaluasi.

Setelah proses uji coba dilakukan, diperoleh hasil penelitian dari siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Penilaian produk oleh siswa

Tabel 2 . Penilaian Prodok Oleh Siswa

| Indikator              | SS | S  | TS | STS | Skor      |
|------------------------|----|----|----|-----|-----------|
| Pemahaman<br>Meningkat | 23 | 3  | 0  | 0   | 98        |
| Media<br>Menarik       | 21 | 4  | 0  | 0   | 96        |
| Mudah<br>Digunakan     | 23 | 2  | 0  | 0   | 98        |
| Membantu<br>Belajar    | 19 | 6  | 0  | 0   | 95        |
| Menambah<br>Semangat   | 17 | 6  | 2  | 0   | 90        |
| Game<br>Membantu       | 7  | 13 | 5  | 0   | 82        |
| <b>Rata-rata</b>       |    |    |    |     | <b>93</b> |

Berdasarkan tabel tersebut, sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap media pembelajaran berbasis website PEMBEDA. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban “sangat setuju” dan “setuju” pada hampir seluruh indikator seperti peningkatan pemahaman, ketertarikan terhadap media, kemudahan penggunaan, serta manfaat media dalam membantu proses pembelajaran. Namun demikian, pada aspek permainan(game) masih terdapat beberapa siswa yang memberikan respon yang kurang setuju, sehingga menunjukkan bahwa fitur tersebut masih perlu dikembangkan lebih lanjut. Selain penilaian dari siswa, data juga diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil

validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3 . Hasil Validasi Ahli Media**

| Deskriptor           | Nilai | Keterangan  |
|----------------------|-------|-------------|
| <b>Penilaian</b>     |       |             |
| Kesesuaian<br>Produk | 3     | Baik        |
| Tampilan Produk      | 4     | Sangat Baik |
| Kemudahan<br>Akses   | 4     | Sangat Baik |
| Dampak Baik          | 4     | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel tersebut, media PEMBEDA memperoleh penilaian sangat baik dari segi desain, tampilan, serta kemudahan akses. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak digunakan. Selanjutnya, hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4 . Hasil Validasi Ahli Materi**

| Deskriptor           | Nilai | Keterangan  |
|----------------------|-------|-------------|
| <b>Penilaian</b>     |       |             |
| Kesesuaian<br>Materi | 4     | Sangat Baik |
| Sajian Materi        | 4     | Sangat Baik |
| Penulisan            | 3     | Sangat Baik |
| Dampak Baik          | 4     | Sangat Baik |

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta penilaian dari siswa, diperoleh hasil rekapitulasi penilaian terhadap media pembelajaran berbasis website

PEMBEDAN yang disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 5 . Rekapitulasi Penilaian Produk**

| Penilai                      | Presentase | Kriteria     |
|------------------------------|------------|--------------|
| Siswa                        | 93%        | Sangat Layak |
| Ahli Media                   | 95%        | Sangat Layak |
| Ahli Materi                  | 93,75%     | Sangat Layak |
| <b>Rata-rata Keseluruhan</b> | 93.9%      | Sangat Layak |

Berdasarkan tabel rekapitulasi tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis website PEMBEDA memperoleh penilaian yang sangat baik dari ahli media dan ahli materi, serta mendapatkan respon positif dari siswa. Secara keseluruhan, media ini termasuk dalam kategori layak hingga sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media PEMBEDA telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi tampilan, isi materi, maupun kebermanfaatannya dalam membantu siswa memahami materi Surat-Al`Maun. Dengan demikian, media ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di sekolah dasar.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, serta angket respon siswa dianalisis dengan menghitung persentase skor untuk mengetahui Tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan (Susanto et al., 2024). Perhitungan persentase dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_{maks}} \times 100\%$$

### **Keterangan:**

P = Persentase kelayakan

$\sum X$  = Jumlah skor yang diperoleh

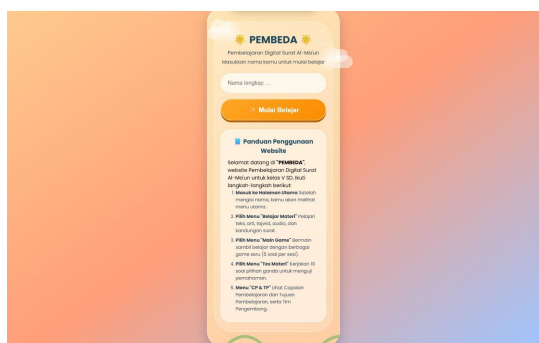
$\sum X$  maks = Jumlah skor maksimum

Hasil perhitungan persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria skala interpretasi menurut (Doktor et al., 2020), yaitu kategori tidak layak, kurang layak, cukup layak, layak, dan sangat layak. Selain itu, data respon siswa dianalisis dengan melihat distribusi jawaban pada setiap kategori (sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju) untuk mengetahui kecenderungan penilaian siswa terhadap media

pembelajaran yang digunakan.

### **Pembahasan**

Media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan dalam penelitian ini diberi nama PEMBEDA (Pembelajaran Digital Surat Al-Ma'un) dan ditujukan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Media ini dirancang sebagai sarana pendukung pembelajaran Al-Qur'an Hadits dengan memanfaatkan platform digital berbasis website yang dapat diakses secara mudah dan fleksibel. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai tampilan visual dan aktivitas yang variatif. Berikut tampilan saat pertama kali memasuki website:

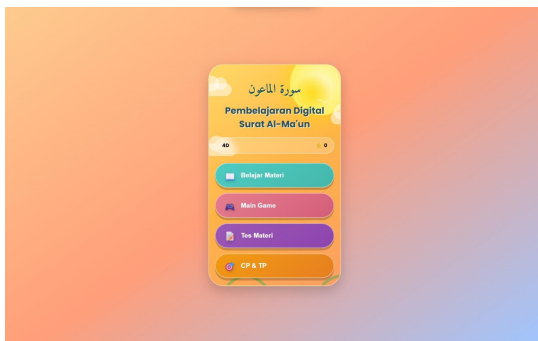


Gambar 2. Tampilan Awal PEMBEDA Pemanfaatan website sebagai media pembelajaran dinilai efektif karena

mampu mengintegrasikan berbagai bentuk konten seperti teks, audio, dan aktivitas interaktif dalam satu platform (Adibowo et al., 2025). Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi berbagai unsur media dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Pratama et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan website tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna (Kamila et al., 2024).

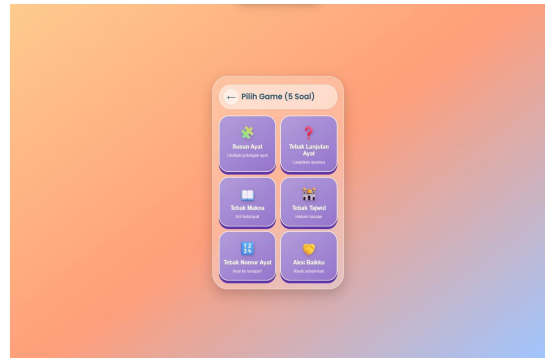
Website PEMBEDA dirancang dengan tampilan yang ramah anak serta dilengkapi dengan panduan penggunaan yang jelas, sehingga siswa dapat mengoperasikannya secara mandiri. Di dalamnya terdapat beberapa fitur utama yang mendukung proses pembelajaran secara menyeluruh, mulai dari penyampaian materi, aktivitas interaktif, hingga evaluasi pembelajaran. Materi yang disajikan mencakup teks Surat Al-Ma'un dalam bentuk Arab dan Latin, terjemahan, arti per kata, penjelasan tajwid, serta audio untuk membantu pelafalan yang

benar. Selain itu, disajikan pula penjelasan kandungan ayat serta penerapan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga afektif. Berikut tampilannya:



Gambar 3, Tampilan Main Menu

Salah satu keunggulan dari website ini adalah adanya fitur edukatif yang dikembangkan dengan pendekatan game-based learning. Melalui berbagai jenis permainan, siswa dapat memperkuat pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan, seperti menyusun ayat, menebak lanjutan ayat, memahami makna, mengenali tajwid, hingga mengaitkan nilai-nilai ayat dengan situasi kehidupan nyata. Aktivitas ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus melatih kemampuan berpikir dan daya ingat siswa. Berikut tampilan games yang bisa dipilih:



Gambar 4. Tampilan Games yang beragam

Selain itu, website ini juga menyediakan menu evaluasi berupa tes pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan adanya fitur ini, guru dapat memantau perkembangan belajar siswa, sementara siswa dapat melakukan refleksi terhadap hasil belajarnya. Tidak hanya itu, keberadaan menu yang memuat capaian dan tujuan pembelajaran menunjukkan bahwa media ini telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

Secara keseluruhan, website PEMBEDA merupakan media pembelajaran digital yang mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran dalam satu sistem yang terstruktur, interaktif, dan mudah digunakan. Media ini

diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits di sekolah dasar, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap Surat Al-Ma'un sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis website PEMBEDA (Pembelajaran Digital Surat Al-Ma'un) berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran Al-Qur'an Hadits pada siswa kelas V sekolah dasar dengan mengintegrasikan materi, audio, permainan edukatif, serta evaluasi dalam satu platform digital yang interaktif dan mudah diakses. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media PEMBEDA memperoleh respon positif dari siswa dengan rata-rata persentase sebesar 93% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Selain itu, hasil validasi dari

ahli media memperoleh persentase sebesar 95% dan ahli materi sebesar 93,75%, yang juga berada pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, isi materi, serta kemudahan penggunaan.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis website PEMBEDA dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi Surat Al-Ma'un. Penggunaan media ini tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap makna ayat, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa dalam mengimplementasikan nilai-nilai yang terkandung dalam kehidupan sehari-hari.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Adibowo, D. L., Emilia, A., Bin, I., Ponco, P., Maiyanti, A. A., & Anggraini, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Edukasi untuk Meningkatkan*

- Hasil Belajar Siswa.* 8(2), 1155–1165.
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., & Hadi, F. L. (2022). *Aplikasi BETA ( Belajar dari Peta ): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah.* 9(1).
- Berbasis, I., Pada, I., Kisah, M., Para, K., & Sd, K. V. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran: Aplikasi Fun.* 2(02), 275–283.
- Dasar, S. (2024). *Implementasi Teknologi Digital dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar.* 5(3), 313–318.
- Doktor, P., Pendidikan, I., Universitas, P., Gorontalo, N., & Pendahuluan, A. (2020). *Statistika penelitian.*
- Huljanah, M., & Zai, E. K. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar.* September.
- Judijanto, L., & Mata, R. (2025). *Transformasi Digital di Dunia Pendidikan: Integrasi Teknologi dalam Kurikulum Sekolah.* 11, 37–46.
- Kamila, N., Annas, F., Oktavia, S., & Kunci, K. (2024). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar.* 03(01), 43–49.
- Laila, D., & Izzatul, R. (2025). *Transformasi Digital di Dunia Pendidikan: Implementasi dan Dampak Teknologi Pembelajaran.* 1(2), 37–41.
- Nur, D., Rihadi, A., Syahrul, M., & Fahrurrozi, M. (2025). *2025 Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Pengembangan Pembelajaran PAI Berbasis Internet dan Website 2025 Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin.* 1(5), 1–11.
- Petualangan, P., & Ivalice, D. I. (n.d.). *DI KELAS VI SEKOLAH DASAR Mochammad Yasa Ali Rahman , Tatang Syaripudin , Arie Rakhmat.* 35–40.
- Pratama, A., Bintoro, A., & Malasyi, S. (2024). *Implementasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* 3(2), 430–439.

- Ranuharja, F., Fajri, B. R., Prasetya, F., & Dwinggo, A. (2021). *Development of Interactive Learning Media Edugame Using ADDIE Model*. 412.
- Sari, A. P. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas*. 4(September), 977–983.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., & Panatap, J. (2024). *Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi , Sampel , dan Analisis Data ( Sebuah Tinjauan Pustaka )*. 3(1), 1–12.