

Pengembangan Media Pembelajaran Website Interaktif ALAQIFY untuk Meningkatkan Pemahaman Surat Al-Alaq Ayat 1-5 Siswa Kelas III SD

Muhammad Bilal Maulidan¹, Ananda Kurnia Rahma², Yunita Maharani³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
Email: 1mhmmdbilal07@upi.edu, 2anandakr06@upi.edu, 3yunitamaharaniym@upi.edu,
4aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, khususnya pada materi Surah Al-Alaq ayat 1–5, masih banyak mengandalkan metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga siswa mengalami kesulitan dalam membaca, menulis, menghafal, dan memahami makna ayat. Permasalahan ini menekankan perlunya bahan ajar yang lebih kreatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis website bernama ALAQIFY, menilai kelayakannya melalui validasi ahli, dan mengukur seberapa baik siswa kelas tiga sekolah dasar memahami ayat 1–5 Surah Al-Alaq. Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) menjadi metode yang digunakan. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest serta formulir validasi ahli, dengan melibatkan 25 siswa kelas III di sebuah sekolah dasar di Kabupaten Sumedang sebagai subjek penelitian. Validasi ahli materi mencapai 100%, sedangkan validasi ahli media menghasilkan persentase rata-rata 98,75%, keduanya dinilai “sangat baik.” Sebagai hasil dari penerapan tersebut, nilai rata-rata siswa meningkat sebesar 2,04 poin, dari 6,73 pada pretest menjadi 8,77 pada posttest, yang termasuk dalam kategori peningkatan baik dan bermakna dalam konteks pembelajaran jangka pendek. Siswa juga menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan, terutama saat menggunakan fitur kuis berbasis permainan edukatif. Media ALAQIFY dinilai efektif dan mampu menghadirkan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kata kunci: media pembelajaran berbasis website, metode pengembang ADDIE, pemahaman surah Al-Alaq, pendidikan agama Islam, penelitian pengembangan bahan ajar kreatif.

Abstract

Islamic Religious Education in elementary schools, particularly regarding the material on Surah Al-Alaq verses 1–5, still relies heavily on conventional, teacher-centered methods, causing students to struggle with reading, writing, memorizing, and understanding the meaning of the verses. This issue highlights the need for more creative and engaging teaching materials. This study aims to develop a website-based learning medium named ALAQIFY, assess its feasibility through expert validation, and measure how well third-grade elementary school students understand verses 1–5 of Surah Al-Alaq. Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) was employed as the methodology. Data collection was conducted through learning outcome tests in the form of pretests and posttests as well as expert validation forms, involving 25 third-grade students at an elementary school in Sumedang Regency as research subjects. Content expert validation reached 100%, while media expert validation yielded an average percentage of 98.75%; both were rated “very good.” As a result of this implementation, the students’ average score increased by 2.04 points, from 6.73 on the pretest to 8.77 on the posttest, which falls within the category of a good and meaningful improvement in the context of short-term learning. Students also showed increased enthusiasm and engagement, particularly when using the educational game-based quiz features. The ALAQIFY platform is considered effective and capable of creating a learning environment that is more interactive, engaging, and enjoyable than conventional learning.

Keywords: web-based learning materials, ADDIE development model, understanding of Surah Al-Alaq, Islamic religious education, research development of creative teaching materials.

1. PENDAHULUAN

Bidang pendidikan telah mengalami transformasi yang signifikan berkat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era digital. Untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih efisien, menarik, dan bermakna, industri pendidikan harus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Penggunaan media pembelajaran telah menjadi elemen penting dalam mendorong pembelajaran yang efektif, karena media tersebut dapat membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Monalisa dkk., 2024).

Pendidikan di era revolusi 5.0 menuntut adanya inovasi dalam metode dan media pembelajaran, agar siswa selalu aktif sepanjang jam pelajaran. Salah satu perkembangan teknologi yang dapat diaplikasikan dalam konteks ini adalah penggunaan platform berbasis website, seperti google sites. Keberadaan internet memungkinkan akses informasi secara cepat dan mudah. Pembelajaran berbasis web menjadi alternatif yang menarik untuk mendukung proses pendidikan (Juwariyah dkk., 2025).

Sejak usia dini, Pendidikan Agama Islam secara strategis membentuk cita-cita spiritual dan karakter siswa. Pengajaran Pendidikan Agama Islam menekankan aspek afektif dan psikomotorik, selain aspek kognitif, dalam kurikulum sekolah nasional. Surah Al-Alaq, ayat 1-5, yang menekankan nilai membaca, menuntut ilmu, dan membina generasi yang berpengetahuan dan berakhlak mulia, merupakan salah satu pokok bahasan utama dalam pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar (Pratomo dkk., 2025).

Namun, wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di salah satu SD yang ada di Kabupaten Sumedang mengungkapkan bahwa pendekatan pengajaran tradisional yang tidak secara aktif melibatkan siswa masih mendominasi proses pembelajaran. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam membaca, menulis, menghafal, dan memahami makna lirik. Masalah-masalah ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi nyata di kelas dan tujuan pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sejumlah inovasi dalam media pembelajaran telah dihasilkan seiring dengan kemajuan teknologi. Dengan menyajikan informasi secara lebih menarik dan interaktif, sumber daya pembelajaran berbasis teknologi seperti film animasi dan media digital lainnya telah terbukti berhasil meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Aeni dkk., 2024). Selain itu, media berbasis teknologi memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan dengan kebutuhan mereka.

Meskipun demikian, masih diperlukan bahan ajar mutakhir yang mampu mengintegrasikan sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara menyeluruh ke dalam satu media interaktif. Penelitian pengembangan media berbasis website untuk pembelajaran PAI yang telah ada, seperti media berbasis Google Sites (Juwariyah dkk., 2025) dan media berbasis web serupa, umumnya berfokus pada penyajian materi secara digital dalam format satu arah, yakni siswa hanya membaca atau menonton konten tanpa adanya mekanisme penilaian interaktif yang terintegrasi langsung di dalam media. Selain itu, media-media tersebut belum secara khusus dirancang untuk materi Al-Qur'an di jenjang sekolah dasar yang memerlukan pendekatan hafalan dan pemahaman makna secara bersamaan. Berbeda dengan media-media tersebut, ALAQIFY dikembangkan secara spesifik untuk materi Surah Al-Alaq ayat 1–5 dengan mengintegrasikan fitur kuis berbasis permainan edukatif “tarik tambang” yang mendorong keterlibatan aktif dan kolaboratif siswa, serta menyajikan materi secara bertahap mulai dari membaca, memahami makna, pengenalan tajwid, hingga latihan menulis dan menghafal dalam satu platform yang dapat diakses kapan saja. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan ALAQIFY, sebuah alat pembelajaran berbasis situs web. Melalui pendekatan yang menarik dan interaktif, media ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis, menghafal, dan memahami ayat 1–5 Surah Al-Alaq pada siswa. Metodologi ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), sebuah kerangka kerja yang sistematis dan populer dalam produksi media instruksional, secara konseptual digunakan dalam penelitian ini. Mulai dari analisis kebutuhan hingga tinjauan produk, metodologi ini memfasilitasi pengembangan produk yang terorganisir (Pratomo dkk., 2025).

Penelitian ini sangat penting untuk memenuhi kebutuhan akan bahan ajar yang kreatif dan bermanfaat dalam pendidikan Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar, sebagaimana telah dibahas di atas. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dan membantu dalam pengembangan bahan ajar berbasis teknologi. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk membuat situs web ALAQIFY sebagai alat pembelajaran, mengevaluasi kelayakan media tersebut melalui validasi profesional, serta mengevaluasi seberapa efektifnya media tersebut

meningkatkan pemahaman siswa kelas tiga terhadap Surah Al-Alaq, ayat 1–5 di salah satu SD yang ada di Kabupaten Sumedang.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini kita menggunakan Metode *Research and Development* (R&D) yang digunakan untuk membuat produk yang digunakan sebagai media pembelajaran dan menguji seberapa efektif produk tersebut dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiono dalam penelitian (Yuliani & Banjarnahor, 2021), metode penelitian adalah alur/langkah-langkah seorang peneliti dalam melakukan penelitian. Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang Surat Al-Alaq ayat 1–5, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis website ALAQIFY.

Research and Development (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan (Okpatrioka, 2023).

ADDIE merupakan akronim untuk *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli (Hidayat & Nizar, 2021).

Subjek penelitian ini berjumlah 25 siswa kelas III di salah satu SD Kabupaten Sumedang ini merupakan subjek dalam penelitian ini. Dari 25 siswa tersebut, 22 siswa memiliki data pretest dan posttest yang lengkap, sedangkan 3 siswa tidak dapat mengikuti kedua tes dikarenakan ketidakhadiran pada hari pelaksanaan, sehingga data yang dianalisis berjumlah 22 siswa. Selain itu, penelitian ini melibatkan guru kelas III sebagai pengguna media pembelajaran, serta melibatkan satu orang guru Pendidikan Agama Islam sebagai ahli materi dan satu orang guru wali kelas kelas 3 sebagai ahli media yang berperan sebagai validator untuk menilai kelayakan produk yang telah dibuat dan di implementasikan.

Metode penelitian ini menggunakan lima tahap utama yang terdapat pada model ADDIE. Model ADDIE adalah model desain pembelajaran yang sistematis dan terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), yang digunakan untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dan terstruktur (Zamsiswaya dkk., 2024). Tahap analisis ini digunakan untuk menentukan kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan masalah dalam memahami Surat Al-Alaq ayat 1–5. Tahap ini dilakukan melalui observasi, dan wawancara. Perancangan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, dan desain tampilan dan fitur website ALAQIFY itu semua merupakan bagian dari tahap desain. Tahap pengembangan dimulai dengan membuat media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Setelah itu, produk divalidasi oleh ahli materi dan media. Untuk melaksanakan tahap implementasi, media pembelajaran diujicobakan pada siswa kelas III SD selama kegiatan pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk mengevaluasi kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang telah dibuat dan di implementasikan.

Dalam penelitian ini, alat pengumpulan data termasuk kedalam lembar validasi produk yang digunakan untuk melakukan penilaian terhadap produk yaitu media pembelajaran, lembar validasi yang digunakan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk, dan tes hasil belajar yang digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa memahami materi Surat Al-Alaq ayat 1–5 setelah menggunakan media pembelajaran. Tes hasil belajar disusun dalam bentuk soal pilihan ganda, masing-masing terdiri dari 10 butir soal untuk pretest dan 10 butir soal untuk posttest, yang mencakup aspek membaca, dan memahami makna.

Data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media serta hasil tes belajar siswa. hal ini dilakukan untuk menentukan

tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari saran dari ahli media, saran dari ahli materi, dan hasil dari wawancara. Media ALAQIFY yang dikembangkan memiliki keunggulan berupa akses penggunaan berbasis website, tampilan interaktif, serta materi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang dapat diakses kapan saja, sehingga proses pembelajaran diharapkan lebih efektif dibandingkan proses pembelajaran secara konvensional.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis website ALAQIFY menggunakan model ADDIE yang sistematis telah berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Surah Al-Alaq ayat 1–5 di kelas III SD. Berikut ini adalah hasil dan pembahasan dari setiap tahap penelitian.

3.1. Tahap Analisis

Pada tahap pertama, peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di kelas III SD di salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Sumedang melalui wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal ayat, membaca sesuai kaidah tajwid, serta memahami makna Surah Al-Alaq ayat 1–5. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yang cenderung monoton, berpusat pada guru, serta kurang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan (Syam dkk., 2025).

Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Suri dkk., 2025). Lebih lanjut, penggunaan sumber daya pengajaran digital interaktif, seperti media visual dan latihan pembelajaran, dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Pengintegrasian literasi media digital dalam pembelajaran juga membuat proses belajar lebih relevan karena siswa dapat berinteraksi dengan informasi secara aktif, mandiri, dan kritis (Setijadi, 2024).

Setelah identifikasi kebutuhan, peneliti menentukan mata pelajaran dan capaian pembelajaran yang akan diintegrasikan dalam media. Mata pelajaran yang dipilih adalah Pendidikan Agama Islam Fase B dengan elemen Al-Qur'an dan Hadis untuk kelas III SD, dengan fokus pembelajaran pada kemampuan membaca surah pendek dengan baik serta memahami pesan pokok yang terkandung di dalamnya.

3.2. Tahap Perancangan

Berdasarkan kebutuhan yang telah teridentifikasi, peneliti merancang media pembelajaran berupa website ALAQIFY sebagai solusi pembelajaran. Dalam proses perancangan, peneliti memanfaatkan beberapa aplikasi seperti Canva, CapCut, ChatGPT, Grok, dan Heyzine sebagai alat bantu pengembangan media.

Website ALAQIFY diawali dengan tampilan halaman utama yang memuat judul, deskripsi singkat media pembelajaran, serta petunjuk penggunaan agar siswa dapat memahami cara mengakses dan menggunakan website dengan baik. Desain visual website menggunakan kombinasi warna yang menarik dan elemen bernuansa Islami yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

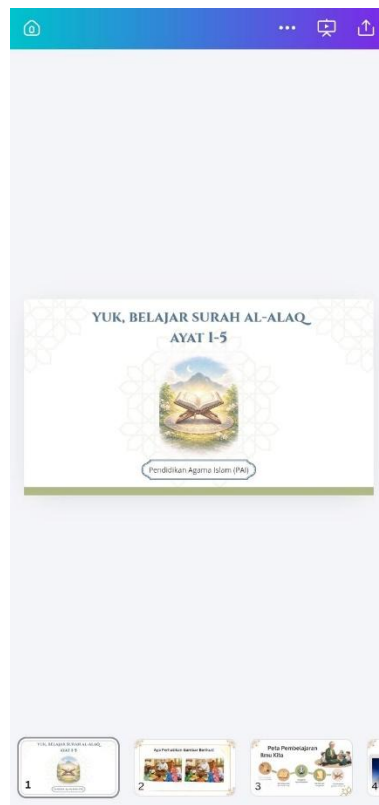
Selanjutnya, website dilengkapi menu navigasi berupa pretest, materi pembelajaran, kuis, posttest, referensi, dan profil pengembang. Materi pembelajaran disusun secara sistematis meliputi membaca ayat, memahami makna, pengenalan tajwid, serta latihan menulis dan menghafal Surah Al-Alaq ayat 1–5. Dibandingkan metode pembelajaran konvensional, media pembelajaran berbasis web dengan komponen visual dan interaktif dinilai mampu meningkatkan minat belajar serta membantu pemahaman siswa secara lebih efektif (Mulyana dkk., 2024).



Gambar 1. Desain halaman utama website

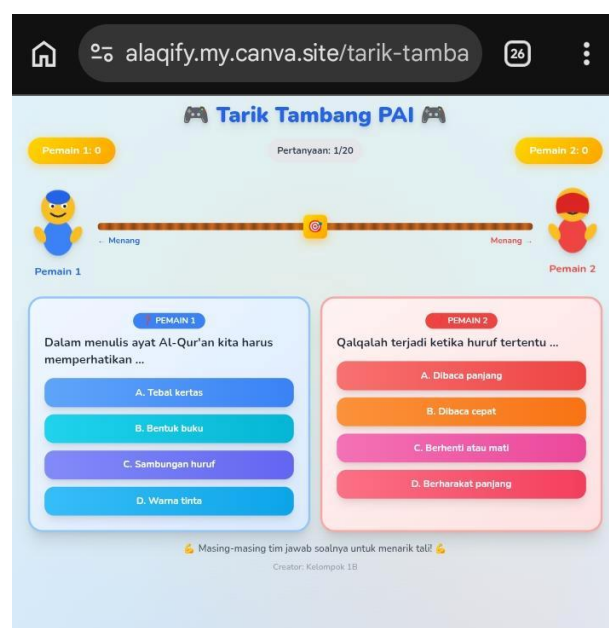


Gambar 2. Halaman Menu



Gambar 3. Halaman materi

Fitur evaluasi dalam website dirancang untuk mendukung pembelajaran bertahap. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, posttest untuk mengukur pemahaman akhir. Adapun fitur kuis disajikan dalam bentuk permainan edukatif "tarik tambang" yang dimainkan oleh dua tim. Dalam permainan ini, setiap tim menjawab soal untuk menarik posisi tali ke arah tim masing-masing. Soal yang diberikan berjumlah 20 butir dan disusun secara acak, sehingga setiap tim memperoleh soal yang berbeda meskipun dimainkan dalam waktu bersamaan.



Gambar 4. Halaman kuis

3.3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, fitur-fitur seperti pretest, materi pembelajaran, kuis berbasis permainan edukatif "tarik tambang", dan posttest diintegrasikan ke dalam website ALAQIFY. Antarmuka website dirancang menggunakan navigasi sederhana, tata letak yang jelas, serta penggunaan warna menarik agar mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Materi pembelajaran juga disusun secara bertahap dimulai dari membaca, memahami, hingga menghafal ayat.

Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Souvi dkk., 2024). Setelah proses pengembangan selesai, media pembelajaran divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada siswa.

3.3.1. Hasil Validasi Ahli

Tabel 1. Hasil validasi ahli media

Indikator	Presentasi	Interpretasi
Kesesuaian produk	100%	Sangat baik
Tampilan produk	100%	Sangat baik
Kemudahan akses	100%	Sangat baik
Dampak baik	95%	Sangat baik
Rata-rata	98,75%	Sangat baik

Persentase rata-rata sebesar 98,75% yang diperoleh dari ahli media mencerminkan kelayakan teknis yang matang dari website ALAQIFY. Skor tinggi ini didasarkan pada rincian indikator spesifik yang dinilai oleh validator. Pada indikator kesesuaian produk dan tampilan produk (100%), penilaian berfokus pada kecocokan tata letak visual dengan karakteristik psikologis operasional konkret anak usia kelas 3 SD. Sementara itu, pada indikator kemudahan akses (100%), keunggulan utama terletak pada penggunaan platform Canva Sites yang berbasis tautan (*link*). Siswa tidak perlu mengunduh atau memasang aplikasi tambahan di gawai mereka, sehingga mereduksi hambatan teknis saat pembelajaran dimulai. Struktur navigasinya pun dibuat sederhana (hanya terdiri dari menu pretest, materi, kuis, dan posttest), yang mempermudah anak mengambil keputusan tanpa bingung oleh terlalu banyak pilihan. Untuk indikator dampak baik, skor berada di angka 95%. Capaian yang tinggi ini menunjukkan bahwa ahli media mengakui website ALAQIFY memberikan nilai kemanfaatan yang nyata dalam menstimulasi fokus dan keterlibatan aktif siswa kelas 3 SD. Catatan dari validator yang membuat indikator ini berada di angka 95% adalah mengenai pentingnya menjaga keberlanjutan dampak positif tersebut. Media ini disarankan untuk terus dipantau penggunaannya agar efektivitasnya dalam memicu kemandirian belajar siswa bisa bertahan dalam jangka panjang dan tidak bersifat sementara. Angka 95% ini menjadi validasi kuat bahwa dari segi kegunaan praktis, website ini sudah sangat solutif. Keberhasilan ini sekaligus membuktikan bahwa penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media berbasis teknologi mampu menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis, berkualitas tinggi, dan benar-benar menjawab kebutuhan riil siswa di kelas. (Mulyana dkk., 2024).

3.3.2. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa seluruh indikator memperoleh kategori "sangat baik" dengan persentase 100%. Skor sempurna ini diperoleh karena materi di dalam website ALAQIFY dinilai memenuhi standar kelayakan isi secara mutlak. Validator menyoroti bahwa materi Surah Al-Alaq ayat 1–5 telah selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) PAI Fase B, disajikan dengan narasi yang ramah anak, serta didukung oleh keakuratan sumber teks yang valid. Selain itu, penyusunan materi yang

interaktif dan bertahap membuat konten yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tidak membebani memori siswa. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa seluruh indikator memperoleh kategori "sangat baik" dengan persentase 100%. Materi dalam website ALAQIFY dinilai telah sesuai dengan capaian pembelajaran, disajikan secara jelas, serta mudah dipahami oleh siswa. Tingginya kualitas substansi materi ini menjadi bukti nyata bahwa model pengembangan berbasis ADDIE mampu mengawal proses pengorganisasian konten digital secara matang. Hal ini memperkuat argumen bahwa pendekatan ADDIE banyak dipilih dalam penelitian media pembelajaran modern karena sifatnya yang prosedural dan mampu melahirkan produk yang efektif serta terstruktur. (Anam dkk., 2021). Berbekal kelayakan dan rekomendasi dari para ahli tersebut, website ALAQIFY kemudian dinyatakan siap untuk masuk ke tahap implementasi melalui uji coba terbatas guna mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa.

Tabel 2. Hasil validasi ahli materi

Indikator	Presentasi	Interpretasi
Kesesuaian produk	100%	Sangat baik
Tampilan Produk	100%	Sangat baik
Kemudahan akses	100%	Sangat baik
Dampak baik	100%	Sangat baik
Rata-rata	100%	Sangat baik

3.4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan kepada 25 siswa kelas III SD di salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Sumedang untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini, siswa terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam memahami Surah Al-Alaq ayat 1–5. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan website ALAQIFY yang memuat materi interaktif dan kuis berbasis permainan. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui tingkat pemahaman akhir mereka.

3.4.1. Data Hasil Pretest dan Posttest

Dari 25 siswa yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 22 siswa memiliki data lengkap pretest dan posttest, sedangkan 3 siswa tidak mengikuti salah satu atau kedua tes. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebesar 6,73, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 8,77 dengan peningkatan sebesar 2,04 poin. Peningkatan ini signifikan mengingat waktu implementasi yang relatif singkat.

3.4.2. Pembahasan Hasil Tes

Peningkatan nilai rata-rata sebesar 2,04 poin menunjukkan bahwa penggunaan website ALAQIFY memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai Surah Al-Alaq ayat 1–5. Kenaikan nilai rata-rata dari 6,73 menjadi 8,77 ini bukan sekadar angka di atas kertas atau dampak mekanis dari pergantian media semata. Ada pergeseran psikologis dan kognitif yang mendalam, yang dipicu langsung oleh karakteristik interaktif website ALAQIFY. Selama ini, pendekatan konvensional yang searah cenderung memperlakukan materi Surah Al-Alaq sebagai teks hafalan yang abstrak dan kering, sesuatu yang membuat anak kelas 3 SD cepat jenuh dan kehilangan makna esensialnya. ALAQIFY mendobrak kebuntuan tersebut melalui tiga dimensi interaktivitas yang saling mendukung.

Dimensi pertama dan yang paling mendasar adalah adanya fleksibilitas kendali mandiri (*user control*). Di ruang kelas biasa, ritme penjelasan guru disamakan untuk semua siswa, sehingga sering kali mengabaikan mereka yang membutuhkan waktu lebih lambat.

Tabel 3. Data hasil Pretest dan posttest

No	Nama (inisial)	Pretest	Posttest
1	ARH	6	8
2	AMR	10	10
3	AKB	5	9
4	AAP	7	8
5	ANFA	7	9
6	ANFH	5	8
7	ANG	-	-
8	CAN	6	9
9	CR	4	7
10	DSAP	7	8
11	GAM	7	8
12	HN	8	10
13	IMY	8	10
14	JR	8	10
15	MPB	6	8
16	MDA	8	10
17	PP	-	-
18	RAC	5	7
19	RR	4	7
20	RNH	6	10
21	RGS	10	10
22	RO	-	-
23	SAD	8	9
24	TMS	6	9
25	ZTA	7	9

Website ini mengembalikan kendali itu kepada siswa. Siswa yang belum lancar membaca atau menghafal ayat tertentu dapat mengulang-ulang menu materi sesuka mereka tanpa harus merasa minder atau tertinggal dari temannya. Rasa aman secara psikologis inilah yang memberi ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman secara organik sebelum mereka berlanjut ke tahap posttest.

Selain kendali mandiri, efektivitas media ini juga bekerja melalui keterlibatan berbagai indra yang memanfaatkan prinsip pemrosesan informasi secara ganda. ALAQIFY tidak menyajikan materi dalam tumpukan teks yang padat, melainkan menyelaraskan teks Al-Qur'an, ilustrasi visual yang ramah anak, serta tata letak yang bersih. Secara kognitif, kombinasi ini mengaktifkan dua jalur penyerapan di otak siswa, yaitu jalur penglihatan dan jalur kebahasaan secara bersamaan. Alih-alih mengingat hukum tajwid atau arti ayat sekadar sebagai hafalan teks yang sifatnya sementara, siswa mengaitkannya dengan ingatan visual yang kuat dari media tersebut.

Dinamika belajar ini kemudian disempurnakan oleh elemen gamifikasi melalui fitur kuis tarik tambang. Di sinilah keterlibatan emosional (afektif) dan interaktivitas sosial siswa benar-benar hidup. Format kompetisi kelompok dengan 20 butir soal yang diacak mengubah ketegangan sebuah ujian menjadi tantangan yang menyenangkan. Demi membawa timnya menang, siswa terdorong untuk berpikir cepat dan fokus. Ketika proses belajar melibatkan emosi positif dan rasa penasaran yang sehat, saraf kognitif anak menjadi lebih terbuka untuk menyerap informasi. Pada akhirnya, atmosfer belajar yang dinamis dan berpusat pada siswa inilah yang meruntuhkan kejenuhan metode lama, yang kemudian terefleksi langsung pada lonjakan nilai yang signifikan saat *posttest*. Hasilnya, pemahaman mereka dapat mengendap lebih kuat dalam ingatan jangka panjang.

Lonjakan capaian ini memperkuat temuan (Mulyana dkk., 2024) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis web efektif dalam mendongkrak hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun, kontribusi nyata dari website ALAQIFY tidak berhenti pada angka-angka akademis di atas kertas. Sepanjang proses pembelajaran, siswa menunjukkan

perubahan sikap yang nyata, mereka menjadi jauh lebih aktif, responsif, dan penuh antusias, terutama saat terlibat dalam kuis berbasis permainan tersebut. Pengamatan lapangan ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang interaktif mampu mengikat perhatian siswa secara optimal untuk memahami konsep agama yang semula dianggap rumit. Integrasi teknologi yang tepat guna pada akhirnya membuktikan bahwa digitalisasi kelas tidak hanya mempertajam kemampuan berpikir (ranah kognitif), tetapi juga berhasil menyentuh aspek emosional dan perilaku (ranah afektif) siswa melalui tumbuhnya motivasi belajar dari dalam diri mereka sendiri.

3.5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti meninjau kembali media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli dan implementasi kepada siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa website ALAQIFY layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.

3.5.1. Evaluasi Kelayakan Media

Baik ahli media maupun ahli materi memberikan penilaian "sangat baik", menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek. Hasil validasi dengan persentase 98,75% (media) dan 100% (materi) membuktikan bahwa pengembangan dengan model ADDIE menghasilkan produk pembelajaran berkualitas tinggi yang siap digunakan dalam pembelajaran (Mulyana dkk., 2024)

3.5.2. Evaluasi Efektivitas Pembelajaran

Siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan website ALAQIFY. Meningkatnya keterlibatan, perhatian, dan partisipasi siswa sepanjang proses pembelajaran menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media pembelajaran ini. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran (Suri dkk., 2025).

Penggunaan permainan edukatif dalam fitur kuis terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, terutama pada saat menggunakan fitur kuis berbasis permainan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Luh dkk., 2025). Meningkatnya keterlibatan dan motivasi siswa ini merupakan indikator penting bahwa pengintegrasian teknologi ke dalam kelas dapat secara signifikan meningkatkan pengalaman belajar siswa.

3.5.3. Rekomendasi Pengembangan Lebih Lanjut

Meskipun hasil implementasi sangat memuaskan, masih terdapat beberapa aspek yang perlu dikembangkan lebih lanjut, seperti penyempurnaan tampilan antarmuka dan penambahan variasi fitur agar media pembelajaran menjadi lebih optimal dan dapat memenuhi kebutuhan siswa di masa depan. Pengembangan di masa mendatang dapat fokus pada:

1. Penambahan konten multimedia yang lebih kaya (video, animasi, audio)
2. Pengembangan sistem analitik untuk tracking progress siswa secara real-time
3. Integrasi dengan platform pembelajaran lainnya untuk skalabilitas yang lebih luas
4. Adaptasi untuk berbagai tingkat kesulitan materi

3.5.4. Integrasi Pembahasan Lintas Tahap

Penelitian ini menunjukkan bahwa proses penelitian dan pengembangan yang sistematis menggunakan model ADDIE mampu menghasilkan media pembelajaran berkualitas tinggi. Untuk memastikan bahwa proses pengembangan media dilakukan secara sistematis dan terarah, setiap tahapan ADDIE dirancang untuk saling melengkapi dan saling mendukung (Mulyana dkk., 2024). Melalui

analisis kebutuhan yang mendalam, perancangan yang matang, pengembangan yang terstruktur, implementasi yang terukur, dan evaluasi yang komprehensif, metodologi ADDIE memungkinkan terciptanya produk pembelajaran yang lebih berhasil dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya membawa dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penerapan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena proses belajar menjadi lebih menarik, fleksibel, dan sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan di era digital (Hidayat & Nizar, 2021). Website ALAQIFY merupakan bukti nyata bahwa inovasi dalam media pembelajaran dapat menjawab tantangan pembelajaran konvensional dan menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih dinamis dan inklusif.

Secara keseluruhan, penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis website ALAQIFY telah berhasil mencapai tujuan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Surah Al-Alaq ayat 1–5 di kelas III sekolah dasar. Kombinasi antara analisis kebutuhan yang baik, desain yang user-friendly, implementasi yang terukur, dan evaluasi yang komprehensif membuat website ALAQIFY menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan layak digunakan dalam konteks pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan [media pembelajaran berbasis website interaktif ALAQIFY berhasil dikembangkan melalui lima tahap model *Research and Development* \(R&D\) dengan model ADDIE dan dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi \(100%\) dan ahli media \(98,75%\), keduanya dengan kategori “sangat baik.”](#)

Hasil implementasi menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap Surah Al-Alaq, ayat 1–5, meningkat berkat penggunaan situs web ALAQIFY. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata dari 6,73 (pretest) menjadi 8,77 (posttest), serta meningkatnya keterlibatan dan antusiasme siswa selama pembelajaran. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung pasif dan berpusat pada guru, ALAQIFY unggul dalam mendorong keterlibatan aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna, terutama melalui fitur kuis berbasis permainan edukatif.

Secara keseluruhan, ALAQIFY terbukti efektif sebagai media pembelajaran PAI di sekolah dasar, mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Pengembangan lebih lanjut tetap diperlukan, terutama pada penyempurnaan antarmuka dan penambahan fitur agar media ini semakin optimal di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Hermawan, D. A., Aiska, F. F., & Ulfana, K. T. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbasis AI “LARAS” dalam Surah Al-Kausar pada pembelajaran PAI kelas 2 SD. *As-Sabiqun*, 6(4), 569–583. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i4.4802>
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektivitas penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Juwariyah, J., Fatirul, A. N., & Waluyo, D. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran Google Sites dengan model ADDIE. *Edutech*, 24(1), 109–131. <https://doi.org/10.17509/e.v24i1.76620>
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., Gde, I., & Sudatha, W. (2025). Studi literatur review: Peran media game based learning terhadap pembelajaran. Dalam *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Nomor 1). <https://jurnaldidaktika.org>

- Monalisa, I., Suntari, Y., & EW, E. D. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1953–1963. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7602>
- Mulyana, M. I., Ariannor, W., Fitriani, R., & Noor, M. (2024). Pengembangan media berbasis web untuk meningkatkan pembelajaran Agama Islam sekolah dasar. Dalam *Jurnal Al Ulum* (Vol. 02, Nomor 02).
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pratomo, A. J. D. N., Heryani, D., Nurnovilia, G., & Aeni, A. N. (2025). Pengembangan video animasi pembelajaran berbasis Canva dan ZEPETO MeSAQ “Memahami Surah Al’Alaq” pada pembelajaran PAI kelas 3 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(03), 486–494. <https://doi.org/10.57008/jjp.v5i03.1414>
- Setijadi, N. (2024). Transformasi kelas: Kekuatan literasi media dalam pendidikan sekolah dasar dan menengah. *Jurnal Sinergitas PKM & CSR*, 8(3). <https://doi.org/10.19166/jspc.v8i3.9147>
- Souvi, W., Ningtyas, R., Yusron, M., & El-Yunusi, M. (2024). Keaktifan siswa melalui pembelajaran permainan edukatif di SD Dumas Surabaya. Dalam *Journal of Primary Education* (Vol. 3, Nomor 2).
- Suri, A., Negeri, S. D., & Harapan, B. (2025). Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas III di UPTD SPF SD Negeri 1 Bukit Harapan. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* (Vol. 1, Nomor 1). <https://journal.maysapublishing.com/index.php/Validitas/index>
- Syam, I., Soleha, I., Sinta Devi, I., Fhajri, J., & Najwa Saefina, K. (2025). Efektivitas pembelajaran berbasis teknologi dan konvensional terhadap keaktifan serta pemahaman siswa di SMPI Az-Zahiriyyah Cikarang. *Qolamuna: Keislaman, Pendidikan, Literasi dan Humaniora*, 2(1), 185–196. <https://jurnal.qolamuna.id/index.php/JQ/article/view/170>
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (RND) dalam bimbingan dan konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 5(3), 111–118. <https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). *Pengembangan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation)* (Vol. 8). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709>