KONSTRUKTIVISME, Vol. 18 No. 2 Juli 2026
ISSN: 1979-9438 (Print) / 2442-2355 (Online)
Website: https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/index
Email: konstruktivisme@unisbablitar.ac.id

Pengembangan Media CERAH dalam Pembelajaran PAI Kelas IV SD

Diterima:
13 April 2026
Disetujui:
10 Juli 2026
Diterbitkan:
11 Juli 2026

[1]Ani Nur Aeni, [2]Citra Anzani, [3]Mike Sekardini, [4]Muhammad Eka, [5*]Muhammad Fikri Kusnandar
[1,2,3,4,5]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
[1,2,3,4,5]Jl. Mayor Abdurahman No.211, Kotakaler, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45322
E-mail: [1]aninuraeni@upi.edu, [2]citraanzani@upi.edu, [3]mikesekardini@upi.edu, [4]mekarhamdani31@upi.edu, [5]muhammadfikriksnndr13@upi.edu.*

*Corresponding Author

Abstrak— Menurunnya pemahaman siswa sekolah dasar terhadap nilai keberagaman, khususnya yang terletak pada surah Al-Hujurat ayat 13, pembelajaran secara konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media CERAH dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, serta dipadukan dengan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian berjumlah 21 siswa kelas IV sekolah dasar. Instrumen yang digunakan meliputi tes, angket, dan lembar validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media CERAH memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan validasi ahli materi dan media. Selain itu, penggunaan media CERAH mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai keberagaman yang terkandung dalam Al Hujurat ayat 13 yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar dan respons positif siswa. Dengan demikian, website interaktif CERAH efektif sebagai media pembelajaran yang mendukung dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman yang terkandung di dalam surah Al-Hujurat ayat 13 dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; CERAH; Pendidikan Agama Islam; Sekolah Dasar; Keberagaman.

Abstract— *The declining understanding among elementary school students of the value of diversity—particularly as outlined in Surah Al-Hujurat, verse 13—and conventional teaching methods that fail to actively engage students highlight the importance of developing innovative learning materials tailored to students' needs and characteristics. This study aims to develop the CERAH learning medium for Islamic Religious Education in fourth-grade elementary school to enhance students' understanding. The research method employed is Research and Development using the ADDIE model, which includes the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages, combined with Classroom Action Research. The research subjects consisted of 21 fourth-grade elementary school students. The instruments used included tests, questionnaires, and expert validation sheets. The results of the study indicate that the CERAH media has a very high level of feasibility based on the results of expert validation of the content and media. Furthermore, the use of the CERAH media was able to enhance students' understanding of the value of diversity contained in Surah Al-Hujurat verse 13, as demonstrated by improved learning outcomes and positive student responses. Thus, the CERAH interactive website is effective as a learning medium that supports and enhances students' understanding of the diversity contained in Surah Al-Hujurat verse 13 in Islamic Religious Education instruction at the elementary school level.*

Keywords: *Learning Media; CERAH, Islamic Religious Education; Elementary School; Diversity*

KONSTRUKTIVISME, Vol. 18 No. 2 Juli 2026
ISSN: 1979-9438 (Print) / 2442-2355 (Online)
DOI: 10.35457/konstruk.v18i2.5687
Website: https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/index

I. PENDAHULUAN

Toleransi terhadap keberagaman merupakan hal yang harus dipupuk dari usia dini.[1] Pembelajaran Agama Islam tidak hanya bertujuan memberikan materi pengajaran yang formal, tetapi juga berperan dalam menanamkan nilai moral dan sosial melalui penggunaan strategi serta media pembelajaran yang sesuai.[2] Penguatan pendidikan karakter saat ini menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan karena berbagai fenomena penurunan moral peserta didik menunjukkan perlunya penanaman nilai-nilai akhlak secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran [3]. Sebagian topik penting dalam pembelajaran PAI adalah Q.S. Al-Hujurat ayat 13 yang mengutamakan nilai keberagaman, persaudaraan, dan persamaan derajat manusia [4]. Ayat tersebut mengajarkan pentingnya sikap saling menghargai perbedaan serta membangun hubungan sosial yang harmonis dalam kehidupan bermasyarakat yang majemuk [5]. Nilai-nilai tersebut sangat relevan untuk ditelaah dan digali lebih dalam oleh siswa sekolah dasar sebagai upaya untuk membangun karakter toleran sejak dini [6].

Banyak pembelajaran di sekolah dasar terkait surat-surat Al-Qur'an cenderung memakai cara lama, seperti ceramah dan membaca teks semata [7]. Penggunaan metode tersebut sering kali menciptakan suasana kelas yang membosankan yang mengakibatkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap makna ayat menjadi kurang optimal [8]. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran terasa monoton dan belum menciptakan pengalaman belajar yang menggembirakan bagi siswa [9].

Banyak penelitian sebelumnya yang serupa menunjukkan bahwa media digital memberikan dampak positif terhadap pembelajaran PAI. Penggunaan media berbasis aplikasi maupun website yang tervalidasi meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang interaktif [10]. Penelitian lain juga menjelaskan bahwa aplikasi pembelajaran PAI dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan [11]. Meskipun demikian, penelitian sebelumnya masih lebih banyak berfokus pada materi umum PAI atau media berbasis aplikasi Android. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran berbasis website untuk materi Al-Qur’an, terutama yang berkaitan dengan nilai keberagaman pada jenjang sekolah dasar, masih relatif terbatas. Padahal, nilai keberagaman dalam Q.S. Al-Hujurat ayat 13 memiliki peran penting dalam membentuk sikap toleransi siswa sejak dini [12].

Media CERAH dirancang sebagai media pembelajaran interaktif berbasis website yang mengintegrasikan berbagai fitur digital, seperti materi, audio, video, permainan edukatif, dan

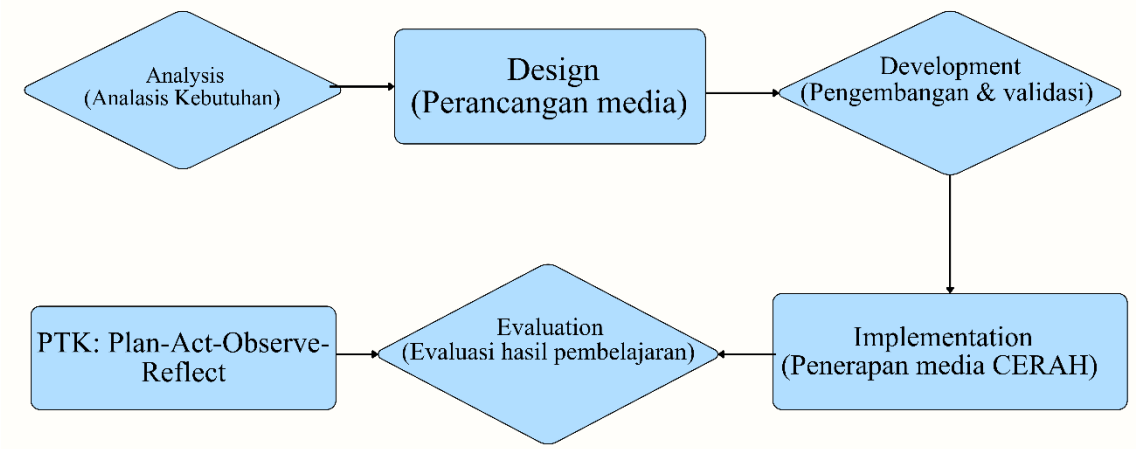
evaluasi pembelajaran dalam satu platform [13]. Pengembangan media ini diharapkan mampu mendukung pembelajaran PAI yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai keberagaman dalam Q.S. Al-Hujurat ayat 13 [14].

II. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dirancang dengan *desain Research and Development (R&D) memakai pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) secara sistematis dan terstruktur untuk mendapatkan hasil maksimal dari tahap analisis hingga evaluasi, sehingga meningkatkan efektivitas* dalam pengembangan media pembelajaran digital yang adaptif. Untuk menguji efektivitas produk dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, tahap implementasi diintegrasikan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Materi yang dikembangkan difokuskan pada Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya Surah Al-Hujurat ayat 13 mengenai konsep keberagaman. Subjek penelitian terdiri dari 21 siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Citungku. Siswa kelas IV sekolah dasar merupakan bagian dari Generasi Alpha yang memiliki kecenderungan belajar melalui elemen visual dan interaksi digital yang intens [16]. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan bahwa karakteristik siswa berada pada masa transisi literasi digital serta adanya kebutuhan untuk memperkuat nilai beragama di lingkungan sekolah yang heterogen. Data demografi partisipan mencakup rentang usia 10 sampai 11 tahun dengan proporsi gender yang seimbang. Teknik purposive sampling dipilih karena subjek penelitian memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu siswa kelas IV yang sedang mempelajari materi Q.S. Al-Hujurat ayat 13 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta telah terbiasa menggunakan perangkat digital sederhana dalam proses pembelajaran.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap *analisis* melalui studi literatur dan telaah artikel ilmiah terkait kebutuhan pembelajaran abad ke-21 dan urgensi moderasi beragama. Tahap *desain* dilakukan dengan menyusun *storyboard* situs, peta materi, serta instrumen evaluasi. Pada tahap *Development*, peneliti mengembangkan situs "CERAH" dan melakukan validasi produk. Variabel kelayakan media divalidasi oleh guru kelas sebagai ahli media yang menilai aspek navigasi dan estetika, sementara variabel kebenaran konten diukur oleh guru PAI sebagai ahli materi. Uji validitas dilakukan untuk memastikan media memenuhi standar estetika dan fungsionalitas teknis, serta keakuratan materi agama [16].

KONSTRUKTIVISME, Vol. 18 No. 2 Juli 2026
ISSN: 1979-9438 (Print) / 2442-2355 (Online)
DOI: 10.35457/konstruk.v18i2.5687
Website: https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/index



GAMBAR 1. DIAGRAM ALUR PENELITIAN MODEL ADDIE TERINTEGRASI PTK

Tahap *implementasi* dilaksanakan melalui siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes dan non-tes. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes (pre-test dan post-test), angket/kuesioner skala Likert, serta lembar validasi ahli. Validitas instrumen dilakukan melalui expert judgment oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kesesuaian isi, keterbacaan, serta kelayakan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Sementara itu, reliabilitas instrumen angket diperhatikan melalui konsistensi butir pernyataan agar instrumen dapat digunakan secara stabil dalam mengukur respons siswa terhadap penggunaan media CERAH. Teknik analisis data menggunakan model statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata peningkatan nilai (*N-Gain*) antara *pre-test* dan *post-test*. Efektivitas media diukur berdasarkan kemampuan elemen interaktif di dalamnya untuk merangsang keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa selama proses tindakan kelas [17]. Data kualitatif yang diperoleh dari saran para ahli serta ulasan terbuka dari 21 siswa dianalisis secara deskriptif untuk melakukan perbaikan produk pada tahap *evaluasi*. Seluruh prosedur ini didokumentasikan secara sistematis untuk memastikan penelitian ini dapat direplikasi atau dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti lain di masa depan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan bagaimana situs "CERAH" dibuat dan apakah situs ini benar-benar efektif saat digunakan di kelas. Prosesnya mengikuti alur pengembangan **ADDIE** yang

digabungkan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk melihat langsung dampaknya pada 21 siswa.

Analisis

Tahap awal pengembangan ini berlandaskan pada studi literatur terhadap lima diskursus ilmiah yang diterbitkan dalam jurnal nasional terakreditasi SINTA serta jurnal internasional. Analisis kebutuhan ini mengungkap urgensi pembaruan metodologi dalam penyampaian nilai-nilai moderasi beragama di tingkat pendidikan dasar. Temuan dari literatur menunjukkan bahwa pendekatan konvensional yang bersifat tekstual sering kali gagal memberikan pemahaman substantif mengenai konsep pendidikan agama Islam dikarenakan tekanan dari lembaga masyarakat. Alangkah lebih baik pendekatan pendidikan agama Islam memfokuskan inklusivitas untuk memperkuat objektivitas pemahaman dasar dan visioner supaya tidak terjadi ketertinggalan adaptasi terhadap perkembangan zaman dengan nilai-nilai Islam yang utuh [17].

Hasil sintesis dari artikel lainnya menegaskan bahwa guru harus mendesain pembelajaran multimodal yang menggabungkan aspek tradisi dan modernisasi yang dikaitkan dengan pembelajaran guna memperkuat kreativitas siswa [18]. Berdasarkan penelitian lainnya menekankan bahwa guna memaksimalkan pembelajaran Pendidikan Agma Islam penggunaan media interaktif memiliki implikasi yang tinggi untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa, pemahaman konsep dasar materi yang lebih mendalam, dan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan.[19] Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan platform berbasis web interaktif dalam pembelajaran PAI efektif dalam meningkatkan literasi digital sekaligus pemahaman konsep keagamaan pada siswa generasi alfa [20]. Selain itu, integrasi teknologi yang mencakup penggunaan web edukasi, dan teknologi *augmented reality* (AR) dalam kurikulum PAI terbukti mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan tingkat pemahaman siswa yang lebih bermakna terhadap konsep toleransi dan keberagaman [21]. Analisis ini menjadi landasan dalam merancang situs "CERAH" sebagai media yang adaptif terhadap karakteristik kognitif siswa yang sangat bergantung pada stimulasi visual serta keterhubungan dengan platform digital kontemporer.

Desain

Perancangan lingkungan pembelajaran digital yang efektif memerlukan integrasi strategis antara berbagai instrumen dan memaksimalkan digitalisasi dalam proses memberikan pengalaman pedagogis yang holistik dan relevan bagi siswa. Integrasi elemen multimedia yang terstruktur dalam platform digital mampu memfasilitasi pemrosesan informasi secara lebih mendalam serta menjaga motivasi belajar siswa pada jenjang sekolah dasar.[22] Berdasarkan

KONSTRUKTIVISME, Vol. 18 No. 2 Juli 2026
ISSN: 1979-9438 (Print) / 2442-2355 (Online)
DOI: 10.35457/konstruk.v18i2.5687
Website: https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/index

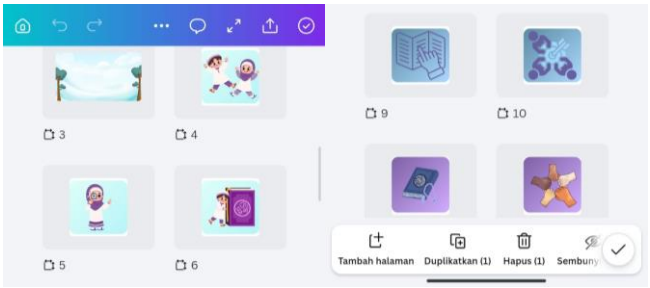
landasan tersebut, dikembangkan ekosistem pembelajaran digital interaktif melalui situs *CERAH*. Tahap perancangan ini difokuskan pada penggabungan berbagai perangkat lunak untuk menciptakan pengalaman belajar yang utuh. Strategi desain yang diterapkan meliputi penggunaan Canva untuk penyusunan antarmuka (UI/UX) dan infografis, CapCut untuk produksi video pembelajaran, serta pemanfaatan dunia maya seperti YouTube dan TikTok sebagai media pendukung dalam website guna meningkatkan kontekstualitas konten yang tepat untuk meningkatkan aspek kognitif siswa sekolah dasar. Selain itu, digunakan teknologi *augmented reality* sebagai inovasi dalam pembelajaran, serta materi yang bersumber dari buku pegangan Pendidikan Agama Islam.

Seluruh komponen tersebut diintegrasikan ke dalam Google Sites sebagai platform utama. Selain itu, isu keberagaman yang berkembang di media sosial dimanfaatkan sebagai referensi kontekstual agar materi Al-Hujurat ayat 13 lebih relevan dengan realitas sosial siswa.

Adapun hasil perancangan website *CERAH* dijabarkan sebagai berikut:

1. Desain Visual

Tahap ini menghasilkan bahan desain visual yang digunakan sebagai dasar penyusunan tampilan website CERAH. Bahan visual tersebut meliputi color palette yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, ikon yang representatif, serta infografis dan elemen animasi sederhana yang mendukung penyampaian materi pembelajaran. Pemilihan warna dan elemen visual dirancang untuk meningkatkan daya tarik serta keterbacaan, sehingga membantu siswa dalam memahami materi secara lebih optimal. Bahan desain yang dihasilkan juga memperhatikan konsistensi tampilan agar seluruh komponen dalam website memiliki keselarasan visual. Seluruh bahan tersebut kemudian digunakan sebagai komponen utama dalam penyajian konten pembelajaran pada website.



GAMBAR 2. DESAIN VISUAL MENGGUNAKAN CANVA

KONSTRUKTIVISME, Vol. 18 No. 2 Juli 2026
ISSN: 1979-9438 (Print) / 2442-2355 (Online)
Website: https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/index
Email: konstruktivisme@unisbablitar.ac.id

2. Konten Video Pembelajaran

Tahap ini menghasilkan pengembangan konten video pembelajaran sebagai salah satu media utama dalam penyampaian materi pada website CERAH. Video dirancang dengan menggabungkan unsur visual dan audio agar mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik [23]. Materi dalam video disusun secara sistematis serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, sehingga penyajiannya lebih mudah dipahami. Dalam penyajiannya, konten video diunggah terlebih dahulu ke platform YouTube sebagai media distribusi. Selanjutnya, tautan video tersebut diintegrasikan ke dalam website sehingga siswa dapat mengaksesnya secara langsung. Integrasi ini memungkinkan penyajian video yang lebih fleksibel serta mendukung akses yang lebih mudah tanpa membebani kinerja website.



GAMBAR 3. KONTEN VIDEO PEMBELAJARAN

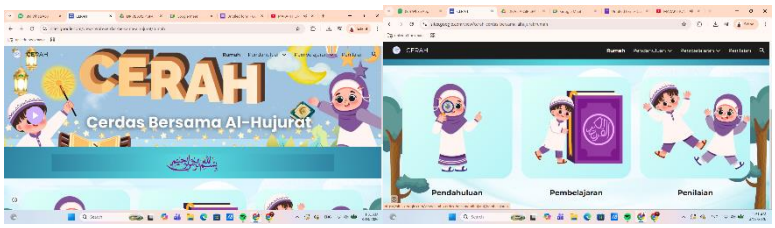
3. Integrasi dan Struktur Website CERAH Berbasis Google Sites

Tahap ini menghasilkan integrasi seluruh komponen pembelajaran ke dalam platform *Google Sites* sebagai media utama penyajian website CERAH. Platform ini memungkinkan penggabungan berbagai elemen, seperti teks, gambar, video, serta fitur interaktif dalam satu tampilan yang terstruktur. Pemanfaatan Google Sites memberikan kemudahan dalam penyusunan halaman serta aksesibilitas yang tinggi bagi pengguna, sehingga seluruh komponen pembelajaran dapat diakses secara terpadu dalam satu platform yang mudah digunakan. Tampilan dan struktur menu pada website CERAH dirancang untuk memudahkan akses serta menyediakan alur pembelajaran yang sistematis bagi siswa sekolah dasar. Desain ini memperhatikan aspek keterbacaan, kemudahan navigasi, serta kesesuaian dengan karakteristik pengguna, sehingga

KONSTRUKTIVISME, Vol. 18 No. 2 Juli 2026
ISSN: 1979-9438 (Print) / 2442-2355 (Online)
DOI: 10.35457/konstruk.v18i2.5687
Website: https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/index

siswa dapat menggunakan website secara mandiri dan intuitif. Struktur website disusun secara terarah melalui beberapa menu utama yang saling terintegrasi, sehingga membentuk alur pembelajaran yang runtut dari tahap pengenalan hingga evaluasi.

Halaman utama (*homepage*) merupakan bagian pertama yang diakses oleh pengguna. Pada bagian ini ditampilkan judul produk sebagai identitas website yang disertai dengan lafaz hamdalah sebagai bentuk penguatan nilai religius dalam pembelajaran. Di bawah bagian tersebut, terdapat menu utama yang terdiri dari *Pendahuluan*, *Pembelajaran*, dan *Penilaian*. Menu ini dirancang secara sistematis untuk memudahkan siswa dalam menavigasi alur pembelajaran, mulai dari pengenalan materi hingga evaluasi. Struktur ini juga mencerminkan tahapan pembelajaran yang runtut dan terarah.



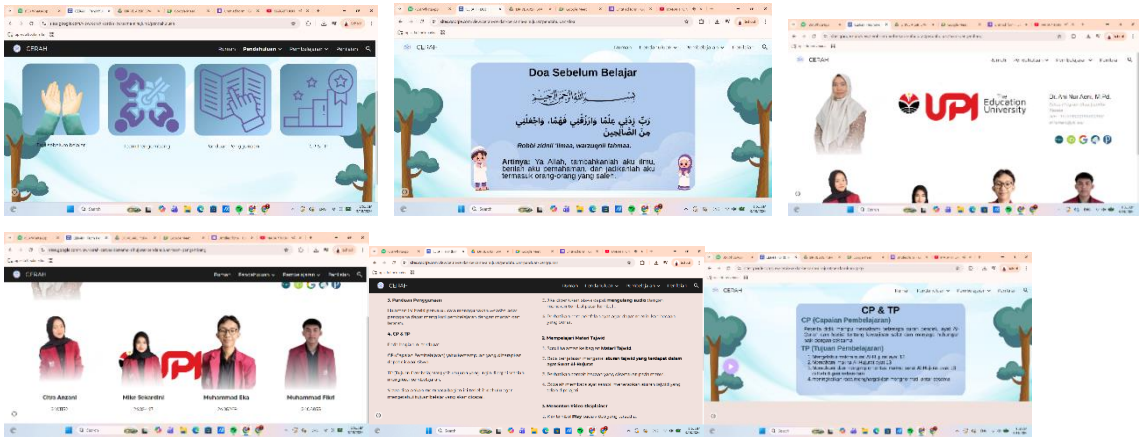
GAMBAR 4. TAMPILAN HALAMAN UTAMA WEBSITE CERAH

Rincian dari masing-masing menu dijelaskan sebagai berikut:

a. Menu Pendahuluan

Menu pendahuluan berfungsi sebagai pengantar sebelum siswa memasuki materi inti pembelajaran. Pada bagian ini disajikan beberapa komponen, yaitu doa sebelum belajar sebagai pembiasaan nilai religius, informasi tim pengembang sebagai bentuk transparansi produk, panduan penggunaan website untuk membantu siswa mengoperasikan media, serta capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran. Penyajian komponen ini bertujuan untuk membangun kesiapan belajar siswa baik dari aspek kognitif maupun afektif.

KONSTRUKTIVISME, Vol. 18 No. 2 Juli 2026
ISSN: 1979-9438 (Print) / 2442-2355 (Online)
Website: https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/index
Email: konstruktivisme@unisbablitar.ac.id



GAMBAR 5. MENU PENDAHULUAN

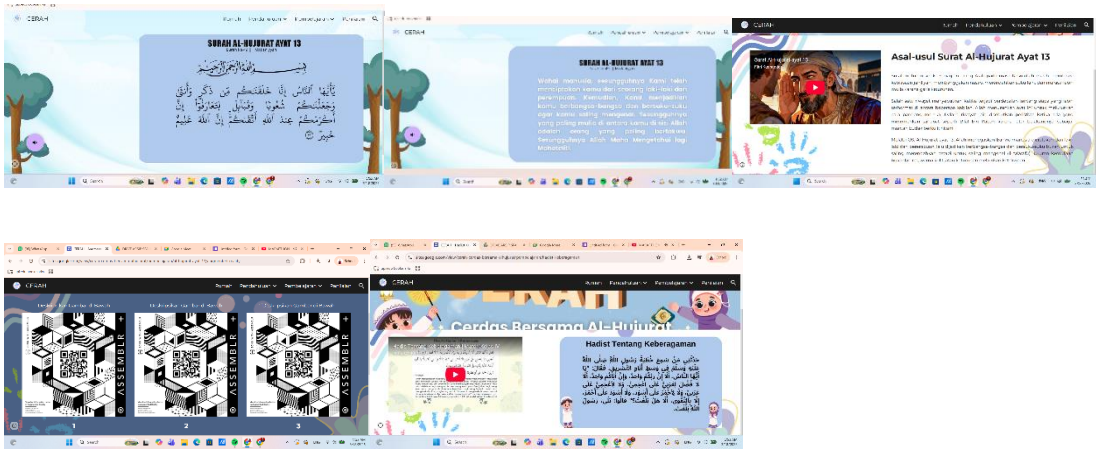
b. Menu Pembelajaran

Menu pembelajaran merupakan bagian inti dalam website CERAH yang menampilkan materi utama secara terstruktur dan interaktif. Pada tahap ini dihasilkan penyajian materi yang mengintegrasikan berbagai bentuk konten untuk mendukung pemahaman siswa secara menyeluruh. Materi yang disajikan mencakup beberapa komponen, yaitu audio pembacaan Surat Al-Hujurat yang memungkinkan siswa mendengarkan pelafalan ayat secara langsung, teks terjemahan untuk membantu memahami makna ayat, serta penjelasan tajwid guna memperkuat pemahaman dalam membaca Al-Qur'an dengan benar.

Selain itu, terdapat video pembelajaran berupa explainer video yang terhubung dengan platform YouTube, yang membahas latar belakang serta konteks turunnya Surat Al-Hujurat. Penyajian video ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih kontekstual dan lebih menarik bagi siswa. Sebagai inovasi dalam pembelajaran, menu ini juga dilengkapi dengan fitur *augmented reality* (AR) yang memungkinkan siswa mengeksplorasi materi secara lebih interaktif. Penggunaan berbagai bentuk media tersebut dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



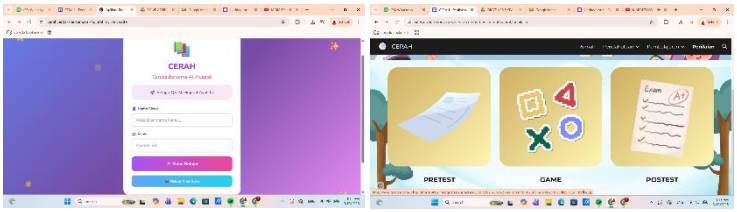
KONSTRUKTIVISME, Vol. 18 No. 2 Juli 2026
ISSN: 1979-9438 (Print) / 2442-2355 (Online)
DOI: 10.35457/konstruk.v18i2.5687
Website: https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/index



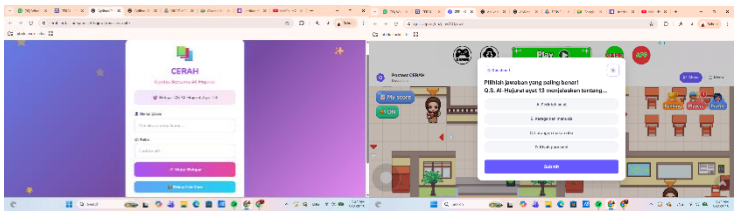
GAMBAR 6. MENU PEMBELAJARAN

c. Menu Penilaian

Menu ini terdiri dari beberapa sub-menu, yaitu pre-test, game, dan post-test. Pre-test digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran, sedangkan post-test berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran. Selain itu, terdapat game sebagai bentuk evaluasi interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penyusunan fitur penilaian ini dirancang agar siswa dapat belajar sekaligus melakukan evaluasi dengan cara yang menyenangkan.



KONSTRUKTIVISME, Vol. 18 No. 2 Juli 2026
ISSN: 1979-9438 (Print) / 2442-2355 (Online)
Website: https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/index
Email: konstruktivisme@unisbablitar.ac.id



GAMBAR 7. MENU PENILAIAN

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, seluruh rancangan direalisasikan menjadi produk digital yang utuh. Sebelum diimplementasikan, situs "CERAH" melalui proses uji validasi oleh para ahli untuk menjamin kualitas media dan keakuratan materi. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap aplikasi website "CERAH" menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Penilaian dilakukan terhadap 20 indikator yang mencakup aspek kesesuaian materi, sajian materi, penulisan, serta dampak positif bagi siswa. Secara kuantitatif, dari total 20 deskriptor penilaian, sebanyak 19 indikator mendapatkan skor 4 (Sangat Baik) dan 1 indikator mendapatkan skor 3 (Baik), tanpa adanya indikator yang mendapatkan skor di bawah kategori Baik. Dengan demikian, perolehan skor ini menunjukkan bahwa konten materi Al-Hujurat ayat 13 yang disajikan telah memenuhi standar kualitas substansi dan siap diimplementasikan untuk meningkatkan pemahaman tentang keberagaman di kelas.

Hasil validasi ahli media terhadap aplikasi website "CERAH" mencakup 20 indikator penilaian yang terbagi ke dalam 4 kategori utama: kesesuaian produk, tampilan produk, kemudahan akses, dan dampak positif terhadap motivasi siswa. Secara kualitatif, validator memberikan apresiasi bahwa aplikasi ini sudah dikemas dengan sangat menarik melalui integrasi materi, fitur permainan (*games*), sistem penilaian, serta panduan penggunaan yang jelas, sehingga dinilai mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, aplikasi ini dinyatakan sangat layak karena mayoritas indikator memperoleh skor 4 (Sangat Baik) dan 3 (Baik), yang mengonfirmasi bahwa seluruh elemen desain, mulai dari komposisi warna hingga fungsionalitas tombol, telah memenuhi standar teknis media pembelajaran digital untuk siswa sekolah dasar.

Implementasi

Setelah mendapatkan validasi terkait kelayakan produk, di bagian ini pengembang menuliskan hasil uji coba produk yang dilakukan kepada 21 murid kelas 4 di SD Negeri Citungku untuk mendapatkan respon dari siswa dan mendapatkan simpulan terkait efektifitas pembelajaran

ISSN: 1979-9438 (Print) / 2442-2355 (Online)
DOI: 10.35457/konstruk.v18i2.5687
Website: https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/index

pendidikan agama islam berbasis web. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan website CERAH sebagai media pembelajaran memperoleh respons yang sangat positif dari seluruh responden. Data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menilai website ini mudah digunakan, dengan 21 siswa yang menyatakan "ya" pada aspek kemudahan penggunaan. Selain itu, tampilan visual website juga dinilai menarik dan menyenangkan oleh 21 siswa.

Segi keterpahaman konten, sebanyak 21 siswa menyatakan bahwa tulisan dan gambar yang disajikan mudah dipahami. Penggunaan video pembelajaran juga terbukti membantu dalam memahami materi, dengan 20 siswa yang memberikan respons positif. Sementara itu, pada materi Q.S. Al-Hujurat ayat 13, sebanyak 19 siswa menyatakan bahwa materi tersebut mudah dipahami. Keberadaan fitur kuis dan game pembelajaran menjadi salah satu daya tarik utama, di mana 21 siswa menyatakan bahwa aktivitas tersebut seru untuk dimainkan. Selain itu, seluruh siswa (21 siswa) juga menyatakan bahwa kuis membantu mereka mengingat pelajaran. Aspek motivasi belajar, seluruh siswa (21 siswa) menyatakan bahwa belajar menggunakan website CERAH membuat mereka lebih bersemangat. Bahkan, pada aspek sikap sosial, seluruh responden (21 siswa) menyatakan bahwa website CERAH membantu mereka dalam menghargai perbedaan antarteman. Hal ini juga sejalan dengan hasil yang menunjukkan bahwa 21 siswa merasa pembelajaran melalui CERAH terasa menyenangkan. Secara keseluruhan, hasil angket ini menunjukkan bahwa website CERAH efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar serta memperkuat nilai-nilai sosial siswa.

Hasil pre-test merepresentasikan tingkat pengetahuan awal siswa berada pada kategori rendah dengan rata-rata nilai sebesar 60,00 dan tingkat ketuntasan hanya 23,81%. Namun, setelah dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan situs "CERAH", terjadi perubahan yang sangat naik, di mana nilai rata-rata naik menjadi 94,29 dengan tingkat ketuntasan mencapai 100%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa integrasi media visual, audio, dan aktivitas interaktif pada website CERAH mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan kontekstual. Kombinasi berbagai elemen multimedia tersebut juga meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif dalam memahami nilai keberagaman yang terkandung dalam Q.S. Al-Hujurat ayat 13.

Media CERAH menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman siswa, penggunaan media ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Media CERAH berbasis website sehingga penggunaannya sangat bergantung pada ketersediaan jaringan internet dan

perangkat digital yang memadai [24]. Selain itu, kemampuan literasi digital siswa yang berbeda-beda juga memengaruhi tingkat kemandirian siswa dalam mengoperasikan media pembelajaran [25]. Pada beberapa kondisi, guru masih perlu memberikan pendampingan agar seluruh fitur dalam media dapat digunakan secara optimal. Keterbatasan lainnya terletak pada cakupan materi yang masih difokuskan pada Q.S. Al-Hujurat ayat 13, sehingga pengembangan lebih lanjut diperlukan agar media dapat diterapkan pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya secara lebih luas.[26]. Berdasarkan perhitungan uji coba, N-Gain Score sebesar 0,86 termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media CERAH layak diimplementasikan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Keberhasilan ini didukung oleh kualitas media yang telah melalui proses validasi ahli, baik dari aspek materi maupun aspek media. Media dinilai mampu menyajikan pembelajaran secara lebih interaktif melalui integrasi permainan edukatif, sistem penilaian, dan tampilan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga dapat meningkatkan motivasi serta efektivitas pembelajaran.

Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk meninjau secara komprehensif seluruh rangkaian pengembangan model ADDIE yang telah diintegrasikan dengan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan hasil validasi, media CERAH telah mencapai standar kelayakan yang sangat tinggi, baik dari aspek materi maupun media, sehingga dinyatakan siap menjadi instrumen pembelajaran yang inovatif. Hasil implementasi pada 21 siswa menunjukkan efektivitas yang signifikan dengan perolehan skor N-Gain sebesar 0,86 yang termasuk dalam kategori tinggi, serta pencapaian ketuntasan klasikal sebesar 100%. Selain peningkatan kognitif, evaluasi terhadap respon afektif siswa menunjukkan bahwa seluruh responden merasa lebih bersemangat dan terbantu dalam memahami nilai keberagaman serta moderasi beragama secara kontekstual melalui fitur-fitur interaktif seperti video dan game. Keberhasilan sistem pembelajaran digital ini sejalan dengan teori efektivitas e-learning yang menyatakan bahwa kepuasan pengguna dan kualitas konten merupakan determinan utama keberhasilan sistem pendidikan berbasis teknologi [27].

Media CERAH menunjukkan efektivitas yang tinggi, terdapat beberapa faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil penelitian, seperti ketersediaan jaringan internet, kemampuan literasi digital siswa yang berbeda-beda, serta keterbatasan perangkat yang digunakan selama pembelajaran. Selain itu, media CERAH belum dapat digunakan secara optimal tanpa koneksi internet, sehingga menjadi tantangan dalam penerapan media pembelajaran berbasis website,

ISSN: 1979-9438 (Print) / 2442-2355 (Online)
DOI: 10.35457/konstruk.v18i2.5687
Website: https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/index

khususnya di lingkungan sekolah dengan fasilitas teknologi yang belum merata. Untuk pengembangan lebih lanjut, media CERAH masih perlu dikembangkan dengan menambahkan fitur evaluasi dan aktivitas interaktif yang lebih beragam agar pengalaman belajar siswa menjadi lebih optimal dan berkelanjutan.

IV. KESIMPULAN

Pengembangan media CERAH untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV sekolah dasar telah berhasil memperoleh nilai media yang baik dan sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Media ini mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai keberagaman yang terkandung dalam Al-Hujurat ayat 13, serta mendorong keterlibatan aktif siswa sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar. Dengan demikian, website CERAH bisa dijadikan sebagai pilihan media yang memudahkan dan inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengembangan selanjutnya disarankan untuk memperluas penggunaan media CERAH pada materi lain dalam Pendidikan Agama Islam serta mengujicobakannya pada subjek dengan variabel yang lebih bervariasi agar memperoleh data yang lebih holistik dan objektif. Selain itu, diperlukan pengembangan fitur yang lebih variatif untuk meningkatkan kualitas interaktivitas dan pengalaman belajar siswa secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] D. ayu santika Ritonga, I. Triana, A. N. Winda, dan H. P. Sari, "Peran Pendidikan Islam dalam Menumbuhkan Sikap Toleransi dan Moderasi Beragama di Masyarakat Multikultural," *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 4, no. 3, hlm. 87–94, Mei 2026, doi: 10.61104/ihsan.v4i3.5855.

[2] S. S. Dasar, "Minat Literasi Siswa Sekolah DasaR Indika Putri Bhayangkari Universitas Pendidikan Indonesia , Indonesia Diva Pramesti Sintiani Universitas Pendidikan Indonesia , Indonesia Ani Nur Aeni Universitas Pendidikan Indonesia , Indonesia Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah," vol. 8, no. 3, hlm. 935–946, 2024, doi: 10.35931/am.v8i3.3524.

[3] N. Sutarna, "Dalam Perspektif Islam," hlm. 322–330.

[4] E. N. Naja dan M. Farih, "QS. Al-Hujurat: 13 Sebagai Landasan Pendidikan Moderat dalam Implementasi Kurikulum Merdeka PAI Berbasis Leading Turath di MTs Mambaus Sholihin," *An-Nahdloh: Journal of Education and Islamic Studies*, vol. 1, no. 3, hlm. 1390–1406, Feb 2026, doi: 10.58788/jeis.v1i3.122.

[5] J. K. Al-quran dan A. Ayat, "Al-MUBARAK Membangun Kehidupan Beragam : Tafsir Tahlili terhadap Surah Al-MUBARAK," vol. 8, no. 2, hlm. 47–60, 2023.

[6] N. Muna, A. Laila, A. N. Fadhilah, M. Fauzan, Sumiarti, dan H. Irfanda, "Membangun Karakter Religius Melalui Pembudayaan Agama Dan Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Di Lembaga Pendidikan," *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan)*, vol. 5, no. 1, hlm. 411–420, 2026.
[7] "Implementasi Metode Pembelajaran Qishah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Negeri 1 Wakinamboro. P*endas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*." Diakses: 25 Juni 2026. [Daring]. Tersedia pada: https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/53074
[8] I. Habibi, "Efektivitas Pembelajaran Kitab Kuning Dengan Makna Pegon Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Pemahaman Santri Pada Pelajaran Hadis Di Madin At Taqwa Mojokampung Bojonegoro," *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 3, no. 1, hlm. 12–24, Mar 2026, doi: 10.59829/kgesr243.
[9] C. Saepulmilah, M. Rahmat, A. Hilman, dan B. S. Arifin, "Kritik dan Rekonstruksi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Indonesia: Analisis Lintas Jenjang Pendidikan," *Jurnal BELAINDIKA: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, vol. 8, no. 1, hlm. 13–24, Apr 2026, doi: 10.52005/7n7pmz92.
[10] A. Ali, S. D. Fenica, W. Aini, dan A. F. Hidayat, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," vol. 3, no. 1, hlm. 1–6, 2025.
[11] T. K. Wardani, "Analisis Literatur: Peran Media Kahoot! Dalam Meningkatkan Interaktivas Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Islam," *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 4, hlm. 1172–1178, Jan 2026.
[12] A. Fitrianingrum, U. Novianti, A. Info, dan U. Novianti, "Pemanfaatan Media Berbasis TIK pada Pembelajaran PAI Di SD," vol. 3, no. 1, hlm. 11–15, 2022, doi: 10.37251/jske.v3i1.398.
[13] "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan." Diakses: 25 Juni 2026. [Daring]. Tersedia pada: http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/331
[14] W. P. Wulandari dan H. Aziz, "Nilai-nilai Pendidikan Karakter Sosial dalam Al-Qur'an: Analisis Tematik terhadap QS. Al-Hujurat, An-Nur, dan Al-Ma'un," *QuranicEdu: Journal of Islamic Education*, vol. 6, no. 1, hlm. 110–131, Feb 2026, doi: 10.37252/quranicedu.v6i1.2163.
[15] B. Ku, P. Pembelajaran, dan P. A. I. Kelas, "A s i n," vol. 5, hlm. 2023–2040, 2025.
[16] J. Pendidikan, I. Anak, U. Dini, P. Nabi, M. Saw, dan D. I. Sekolah, "A s - S A B I Q U N," vol. 5, hlm. 781–792.
[17] N. Wahyu dan A. Fauzi, "Konsep Etika Bermasyarakat dalam Al-Qur ' an Perspektif Surat Al- Hujurat Ayat 13 dan Relevansinya di Era Digital," vol. 5, no. 10, hlm. 902–919, 2024.
[18] T. A. A. Fajri, "Pentingnya Penggunaan Pendekatan Multimodal Dalam Pembelajaran," *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, vol. 2, no. 1, hlm. 57–72, 2018, doi: 10.21776/ub.waskita.2018.002.01.5.
[19] A. Y. Marpaung, "Jurnal edukatif," vol. 3, no. 1, hlm. 65–70, 2025.
[20] A. Zuhdi, F. Yusuf, T. Costa, dan J. Malintang, "Digital Da ' wah Strategy for Generation Alpha : Case Study," vol. 4, no. December 2024, hlm. 374–387, 2025.
[21] E. Yanuardianto, D. R. Wibowo, dan P. C. Crismono, "1* , 2 , 3 2," vol. 10, no. 2, hlm. 49–61, 2024.

ISSN: 1979-9438 (Print) / 2442-2355 (Online)
DOI: 10.35457/konstruk.v18i2.5687
Website: https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/index

[22] E. Mind, "Learning experience design and postdigital pedagogy in elementary learning environments : A theoretical approach," vol. 4, no. 2, hlm. 193–204, 2024, doi: 10.58583/EM.4.2.4.

[23] A. N. Aeni, D. Djuanda, R. Nursaadah, S. Baliani, dan P. Sopian, " Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development Of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects For Elementary School Students" P*rimary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasa*r Volume 11 Nomor 6 hlm. 1835–1852, 2022.

[24] D. Y. Nama dan F. S. Tanggur, "Disparitas Media Pembelajaran Pada Era Digitalisasi Pendidikan Di Wilayah Perbatasan Ri-Rdtl (Refleksi Pembelajaran Online Daerah Perbatasan)," *JUKANTI*, vol. 5, no. 2, hlm. 295–305, Nov 2022, doi: 10.37792/jukanti.v5i2.797.

[25] M. S. Tahir, A. Aswan, dan M. Makbul, "Optimalisasi Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Digital di SD IT Plus Qurthuba Makassar," *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, vol. 8, no. 01, hlm. 11–25, Jun 2024, doi: 10.35706/wkip.v8i01.11366.

[26] "Penerapan Metode Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas Iv Pada Materi Q.S Al-Hujurat Ayat 13 Serta Penerapannya Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Sd Negeri Tobayagan | Al-Minhaj : Jurnal Pendidikan Islam." Diakses: 14 Mei 2026. [Daring]. Tersedia pada: https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/alminhaj/article/view/5540

[27] D. Al-fraihat, M. Joy, dan J. Sinclair, "Computers in Human Behavior Evaluating E-learning systems success : An empirical study," *Computers in Human Behavior*, vol. 102, no. August 2019, hlm. 67–86, 2020, doi: 10.1016/j.chb.2019.08.004.