



PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS QUR'ANI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V

Rizka Khaulah Asysyaffa¹, Pebrisa Amrina², Fitriana Siregar³

Tarbiyah, PGMI, Institut Daarul Qur'an Jakarta^{1,2,3}

e-mail: Rizkasifa21@gmail.com¹, pebrisaamrina1702@gmail.com²,
fitrianasiregar685@gmail.com³

Diterima: 10/06/2026; Direvisi: 20/06/2026; Diterbitkan: 29/06/2026

ABSTRAK

Keterampilan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan bermakna. Berdasarkan hasil observasi di SD Daarut Tasbih, pembelajaran IPA khususnya materi tumbuhan belum sepenuhnya mengaitkan nilai-nilai Qur'ani serta masih terbatasnya penggunaan media digital interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis Qur'ani serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas pada media tersebut terhadap pembelajaran IPA kelas V di SD Daarut Tasbih. Selain itu, media ini dirancang untuk mengaitkan nilai-nilai Qur'ani dengan materi IPA khususnya pada konsep tumbuhan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas V SD Daarut Tasbih. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media digital interaktif memperoleh persentase sebesar 88% dari ahli media, 90% dari ahli bahasa, 96% dari ahli materi, dan 81% dari ahli Al-Qur'an, serta 97,5% untuk hasil validasi secara keseluruhan. Untuk hasil persentase dari respon guru sebesar 100%, dan respon dari siswa sebesar 91,6%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media digital interaktif berbasis Qur'ani efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Daarut Tasbih. Adapun kendala yang dihadapi dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu tambahan dalam merancang pembelajaran yang terintegrasi, meskipun dari segi sarana dan prasarana sekolah telah tersedia dengan baik.

Kata Kunci: *Media Digital Interaktif, Berbasis Qur'ani, Hasil Belajar, IPA Sekolah Dasar*

ABSTRACT

Students' learning outcomes in Science (IPA) at the elementary school level still need to be improved through the use of innovative and meaningful learning media. Based on observations at SD Daarut Tasbih, science learning—particularly on plant material—has not yet fully integrated Qur'anic values, and the use of interactive digital media is still limited. This study aims to develop interactive digital learning media based on Qur'anic values and to determine its validity, practicality, and effectiveness in science learning for Grade V students at SD Daarut Tasbih. In addition, this media is designed to connect Qur'anic values with science content, especially the concept of plants. This research uses a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The subjects of this study were 20 fifth-grade students of SD Daarut Tasbih. The validity test results showed that the interactive digital media obtained a percentage of 88% from media experts, 90% from language experts, 96% from material experts, and 81% from Qur'anic experts. The teacher response reached 100%, while the student response reached 91.6%. Overall, the results indicate that the development of Qur'anic-based



interactive digital media is effective in improving the learning outcomes of fifth-grade students at SD Daarut Tasbih. The main constraint in this study was the limited additional time available for designing integrated learning, although the school's facilities and infrastructure were adequately available.

Keywords: *Interactive Digital Media, Qur'anic-Based, Learning Outcomes, Elementary Science (IPA)*

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar sering kali berada pada titik temu antara tuntutan konseptual dan kebutuhan pedagogis yang sangat praktis. Di satu sisi, materi IPA membawa siswa pada upaya memahami fenomena alam secara sistematis, yang secara perlahan membentuk dasar literasi sains dan struktur pengetahuan ilmiah awal mereka (Fauziah et al., 2020; Kaamilah et al., 2023). Namun di sisi lain, proses ini tidak berhenti pada penguasaan konsep semata, melainkan juga menuntut keterlibatan kemampuan berpikir analitis, pengamatan yang terarah, serta strategi pemecahan masalah yang dalam sejumlah kajian kerap muncul melalui pengalaman belajar yang bersifat langsung dan kontekstual (Muttaqin & Suarni, 2021; Rambe et al., 2024). Dalam ruang kelas sekolah dasar, kedua dimensi tersebut, yaitu konseptual dan keterampilan, sering kali tidak berjalan seimbang, terutama ketika pengalaman belajar belum sepenuhnya terhubung dengan realitas keseharian siswa. Pada titik ini, IPA seharusnya tidak diposisikan sebagai kumpulan konsep yang berdiri sendiri, tetapi sebagai cara memahami dunia yang dekat dengan kehidupan anak, yang kemudian menuntut desain pembelajaran yang lebih adaptif terhadap karakter perkembangan mereka, termasuk pemanfaatan pendekatan kontekstual dan media inovatif yang terus berkembang dalam pendidikan dasar (Dewi & Amrina, 2025; Muzdalifah & Sutisna, 2026).

Di ruang praktik pembelajaran, dinamika tersebut kerap tereduksi menjadi aktivitas yang cenderung satu arah. Pola ceramah yang masih dominan dalam banyak kelas menunjukkan bahwa interaksi siswa dengan materi belum sepenuhnya berkembang menjadi proses eksploratif, melainkan lebih banyak menerima informasi secara pasif, sebagaimana juga tercermin dalam berbagai temuan terkait implementasi pembelajaran yang masih berpusat pada guru (Ansya et al., 2024). Dalam situasi seperti ini, keterlibatan siswa tidak berkembang secara optimal, dan konsekuensinya tampak pada capaian belajar yang kurang maksimal. Kompleksitas lain muncul ketika konsep IPA yang bersifat abstrak harus dipahami tanpa dukungan pengalaman konkret; pada level ini, siswa sering menghadapi kesulitan karena tidak semua ide ilmiah dapat ditangkap melalui penjelasan verbal semata, terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi atau simulasi proses (Evitasari & Asriyanti, 2025). Ketegangan antara sifat materi dan cara penyampaiannya inilah yang kemudian memperlihatkan adanya jarak antara tujuan pembelajaran dan realitas kelas.

Di luar aspek interaksi pedagogis, keterbatasan sumber belajar juga turut membentuk pola tersebut. Penggunaan media yang masih didominasi buku teks dan penjelasan lisan memperlihatkan bahwa representasi konsep ilmiah belum sepenuhnya dikonstruksi secara visual maupun interaktif, padahal beberapa kajian menyoroti bahwa pendekatan seperti ini belum cukup mengakomodasi variasi cara belajar siswa sekolah dasar (Cahyo et al., 2023; Jannah et al., 2025). Pada saat yang sama, perkembangan teknologi pendidikan membuka kemungkinan lain melalui media digital interaktif yang mampu menghadirkan animasi, simulasi, dan interaksi yang lebih kaya. Meskipun demikian, pemanfaatannya di ruang kelas dasar masih belum merata, sehingga potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi



belajar belum sepenuhnya terwujud, meskipun berbagai studi telah menggarisbawahi kontribusi teknologi dalam memperbaiki kualitas pembelajaran (Rambe et al., 2024; Kusumawati & Prastwi, 2025). Ketidakseimbangan antara ketersediaan teknologi dan penggunaannya di kelas memperlihatkan adanya ruang yang belum tergarap secara optimal dalam praktik pembelajaran IPA.

Perkembangan teknologi pendidikan pada akhirnya membawa diskursus baru tentang bagaimana pembelajaran IPA dapat dirancang ulang agar lebih responsif terhadap kebutuhan siswa. Media digital interaktif, dalam konteks ini, tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai ruang interaksi yang memungkinkan siswa terlibat lebih aktif dalam proses memahami konsep (Muttaqin & Suarni, 2021; Kaamilah et al., 2023). Beberapa temuan penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini berkorelasi dengan peningkatan pemahaman konsep, motivasi, serta capaian belajar, terutama ketika materi disajikan dalam bentuk yang lebih konkret dan responsif terhadap tindakan siswa (Pramesti et al., 2021; Rosyada et al., 2025). Dalam kerangka pembelajaran abad ke-21 yang menekankan integrasi teknologi dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, pengembangan media berbasis digital menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari upaya inovasi pembelajaran IPA di sekolah dasar (Fauziah et al., 2020; Dewi & Amrina, 2025).

Namun demikian, dimensi pembelajaran di sekolah berbasis Islam membawa lapisan makna tambahan yang tidak dapat diabaikan. Proses belajar tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan nilai dan karakter yang berakar pada spiritualitas peserta didik (Jannah et al., 2025; Muzdalifah & Sutisna, 2026). Dalam konteks ini, integrasi nilai Qur'ani dalam pembelajaran IPA membuka ruang refleksi bahwa pengetahuan ilmiah tidak berdiri terpisah dari keyakinan teologis, melainkan dapat dipahami sebagai bagian dari tanda-tanda kebesaran Allah yang dapat diamati melalui fenomena alam (Jumahir et al., 2025). Meski demikian, upaya untuk mengintegrasikan nilai-nilai tersebut ke dalam media pembelajaran masih relatif terbatas, baik dalam pengembangan maupun implementasinya di kelas, sebagaimana juga tercermin dalam kajian-kajian awal tentang media berbasis nilai yang masih berkembang secara bertahap (Kaamilah et al., 2023; Evitasari & Asriyanti, 2025).

Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini memposisikan pengembangan media digital interaktif berbasis Qur'ani pada materi tumbuhan hijau kelas V sekolah dasar sebagai respons terhadap kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran, perkembangan teknologi, dan integrasi nilai-nilai spiritual. Media yang dikembangkan dirancang tidak hanya untuk memfasilitasi pemahaman konsep IPA melalui pendekatan visual dan interaktif, tetapi juga untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyatukan dimensi kognitif dan afektif dalam satu kesatuan yang utuh. Dalam kerangka ini, fokus penelitian diarahkan untuk menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sekaligus melihat bagaimana pendekatan integratif ini bekerja dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar berbasis nilai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Metode ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis nilai-nilai Qur'ani pada materi fotosintesis tumbuhan hijau kelas V SD serta menguji tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya. Subjek

penelitian terdiri atas 20 siswa kelas V dan 1 guru di SD Daarut Tasbih. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dalam bentuk persentase.

Pada tahap *Analysis*, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa. Analisis meliputi kurikulum yang digunakan, karakteristik siswa, kebutuhan pembelajaran, serta kebutuhan media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa sekolah menerapkan Kurikulum Merdeka dan memerlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, serta mampu mengintegrasikan materi IPAS dengan nilai-nilai Qur'ani. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang media digital interaktif berbasis PowerPoint yang didukung desain visual menggunakan Canva Pro. Perancangan meliputi penyusunan materi, tampilan visual, animasi, audio penjelasan, serta integrasi ayat-ayat Al-Qur'an yang relevan dengan materi fotosintesis. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Pada tahap *Development*, media yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk yang siap digunakan. Selanjutnya media divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli Al-Qur'an untuk menilai kelayakan produk. Hasil validasi dianalisis menggunakan rumus persentase dan digunakan sebagai dasar revisi sebelum dilakukan uji coba.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

Interval	Kriteria
81% – 100%	Sangat Valid
61% – 80%	Valid
41% – 60%	Cukup Valid
21% – 40%	Kurang Valid
0% – 20%	Tidak Valid

Media digital yang dikembangkan dinilai kepraktisannya dengan menggunakan angket respon peserta didik dan guru. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif dengan melakukan pengubahan nilai mengikuti tabel berikut. Hasil penilaian dari para ahli terlebih dahulu dikonversi menggunakan Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media sebagai dasar untuk menentukan tingkat kelayakan awal media yang dikembangkan. Selanjutnya, hasil tersebut menjadi acuan dalam penyusunan instrumen angket pada Tabel 2. Skala Angket Penilaian Respon Para Ahli, Peserta Didik, dan Guru, sehingga penilaian respon dapat dilakukan secara terstruktur dan konsisten sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan.

Tabel 2. Skala Angket Penilaian Respon Para Ahli, Peserta Didik, dan Guru

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Berdasarkan Tabel 2 yang memuat skala penilaian angket respon ahli, peserta didik, dan guru, setiap pernyataan dalam instrumen diberikan skor sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan. Skor tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk menghitung tingkat respons

setiap responden terhadap produk atau pembelajaran yang diuji. Selanjutnya, data dari angket tersebut diolah untuk memperoleh persentase tingkat respon peserta didik dan guru secara keseluruhan. Perhitungan persentase dilakukan dengan membandingkan total skor yang diperoleh dari responden dengan skor ideal yang mungkin dicapai. Proses ini bertujuan untuk menggambarkan tingkat penerimaan dan tanggapan responden secara kuantitatif terhadap setiap indikator yang diukur. Hasil pengolahan data tersebut kemudian disajikan dalam Tabel 3 berupa persentase angket respon peserta didik dan guru, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kecenderungan respon terhadap instrumen yang digunakan.

Tabel 3. Persentase Angket Respon Peserta Didik dan Guru

Rentang Nilai Kualifikasi	Kategori
$80\% < \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% < P \leq 80\%$	Praktis
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Praktis
$20\% < P \leq 40\%$	Tidak Praktis
$0\% < P \leq 20\%$	Sangat Tidak Praktis

Keefektifan media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan dianalisis melalui data hasil belajar peserta didik yang kemudian diolah untuk menentukan tingkat ketuntasan klasikal. Persentase ketuntasan dihitung berdasarkan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai $\geq$ KKM 75 dibandingkan dengan jumlah seluruh peserta didik, sehingga diperoleh gambaran umum mengenai keberhasilan pembelajaran. Hasil perhitungan tersebut selanjutnya dikaitkan dengan Tabel 3. Persentase Angket Respon Peserta Didik dan Guru untuk melihat kesesuaian antara respon pengguna terhadap media dengan capaian hasil belajar yang diperoleh. Adapun interpretasi akhir mengenai tingkat keefektifan media ditentukan berdasarkan Tabel 4. Kriteria Keefektifan Media sebagai acuan dalam mengkategorikan apakah media yang dikembangkan termasuk efektif, cukup efektif, atau kurang efektif.

Tabel 4. Kriteria Keefektifan Media

Interval (100%)	Kategori
$P > 80$	Sangat Efektif
$70 < p \leq 80$	Efektif
$60 < p \leq 70$	Cukup Efektif
$50 < p \leq 60$	Kurang
$p \leq 50$	Sangat Kurang

Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba media kepada 20 siswa kelas V dan 1 guru. Media digunakan dalam proses pembelajaran, kemudian guru dan siswa mengisi angket untuk menilai tingkat praktikalitas media. Selain itu, siswa diberikan tes hasil belajar untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan. Tahap *Evaluation* dilakukan dengan menganalisis seluruh data hasil validasi, angket respons, dan tes hasil belajar. Analisis dilakukan untuk menentukan tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

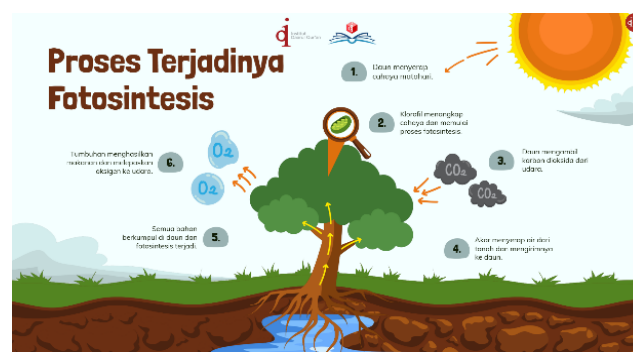
A. Tahap *Analysis* (Analisis)

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas V SD Daarut Tasbih telah berlangsung dengan baik dan didukung oleh berbagai metode serta media pembelajaran yang bervariasi. Guru memanfaatkan media seperti PowerPoint, video pembelajaran, gambar, lagu, dan alat peraga sederhana sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif. Meskipun demikian, belum tersedia media digital interaktif yang secara khusus mengintegrasikan materi IPAS dengan nilai-nilai Qur'ani. Guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan waktu menjadi kendala dalam merancang pembelajaran yang menghubungkan aspek ilmiah dan nilai keagamaan secara optimal.

Hasil analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas V memiliki karakter aktif, kritis, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media digital interaktif sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa SD Daarut Tasbih telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Materi fotosintesis pada tumbuhan hijau dalam IPAS Fase B dinilai sesuai untuk dikembangkan dalam bentuk media digital interaktif berbasis Qur'ani karena memungkinkan integrasi antara konsep sains dan nilai-nilai keislaman. Selain itu, hasil analisis media pembelajaran menunjukkan bahwa media yang digunakan guru sudah cukup beragam, namun belum terdapat media yang secara khusus mengintegrasikan materi IPAS dengan ayat-ayat Al-Qur'an. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media digital interaktif berbasis Qur'ani yang dapat mendukung pembelajaran IPAS secara lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

B. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan, dikembangkan media digital interaktif berbasis Qur'ani yang mengintegrasikan materi fotosintesis tumbuhan hijau dengan ayat-ayat Al-Qur'an yang relevan. Media dirancang dalam bentuk digital interaktif yang memadukan teks, gambar, audio, dan latihan soal. Materi yang disajikan meliputi konsep tumbuhan hijau, struktur dan fungsi bagian tumbuhan, integrasi nilai-nilai Qur'ani, serta evaluasi pembelajaran. Desain media dibuat menarik dan mudah digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Media Digital Interaktif

C. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, media yang telah dirancang divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan ahli Al-Qur'an. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata skor sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan dari segi materi, bahasa, tampilan, dan integrasi nilai-nilai Qur'ani sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah melalui beberapa revisi sesuai saran validator. Data hasil validasi di sajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Media Pembelajaran

No.	Validator	Skor
1.	Ahli Materi	96%
2.	Ahli Bahasa	90%
3.	Ahli Media	87%
4.	Ahli Al-Qur'an	81%
Rata-rata		88%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 5, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek validitas dari segi materi, bahasa, tampilan, serta kesesuaian integrasi nilai-nilai Qur'ani. Proses validasi dilakukan melalui beberapa tahap revisi berdasarkan saran dan masukan dari para validator hingga media dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media melalui uji coba kepada peserta didik dan guru. Hasil uji menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata persentase kepraktisan sebesar 91,6% berdasarkan respon peserta didik dan 100% berdasarkan respon guru, yang keduanya berada pada kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Data hasil uji praktikalitas tersebut disajikan pada Tabel 6 dan Tabel 7.

Tabel 6. Hasil angket respon peserta didik

No.	Uji	Total skor	Presentase	Kriteria
1.	Uji perseorangan	27	96,4%	Sangat praktis
2.	Uji kelompok kecil	354	88,5%	Sangat praktis
3.	Uji lapangan	560	90%	Sangat praktis
Jumlah Skor			941	
Rata-Rata Presentase			91,6%	
Kriteria			Sangat praktis	

Hasil angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,6% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, media mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tabel 7 menyajikan hasil angket respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru

No	Responden	Total skor	Presentase	Kriteria
1.	Guru 1	40	100%	Sangat Praktis
Jumlah skor			40	
Rata-rata persentase			100%	
Kriteria			Sangat Praktis	

Hasil angket respon guru menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase kepraktisan sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Secara keseluruhan, respon peserta didik dan guru mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

E. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil tes setelah penggunaan media menunjukkan tingkat ketuntasan belajar sebesar 91,6% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media digital interaktif berbasis Qur'ani efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi fotosintesis tumbuhan hijau karena mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Pembahasan

Jika ditarik lebih dalam, temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa posisi media pembelajaran tidak lagi sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan sudah bergeser menjadi ruang artikulasi makna yang mempertemukan pengetahuan ilmiah dengan horizon nilai. Integrasi nilai-nilai Qur'ani di dalam media digital interaktif bukan hanya elemen tambahan, tetapi menjadi struktur yang menyatu dalam cara materi IPA dikonstruksi dan disajikan kepada siswa. Dalam konteks ini, capaian validitas yang berada pada angka 88% tidak semata-mata menunjukkan kelayakan teknis, tetapi juga mengindikasikan bahwa desain media telah berhasil menjaga keseimbangan antara ketepatan isi, keterbacaan bahasa, kualitas visual, serta konsistensi integrasi nilai spiritual di dalamnya. Kesesuaian tersebut menjadi semakin signifikan ketika dikaitkan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman konsep sangat bergantung pada representasi visual dan pengalaman interaktif yang dapat disentuh secara kognitif maupun perseptual (Fauziah et al., 2020; Evitasari & Asriyanti, 2025). Dengan kata lain, media ini tidak hanya “layak digunakan”, tetapi juga selaras dengan cara kerja kognisi anak pada fase perkembangan tersebut.



Pada titik ini, temuan penelitian juga memperlihatkan irisan konseptual dengan studi Aksah et al. (2024) yang menempatkan media interaktif sebagai ruang yang memungkinkan keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran. Namun, yang menarik dari konteks penelitian ini adalah bagaimana aspek interaktivitas tidak berhenti pada dimensi teknologis, tetapi juga diperluas ke dalam dimensi makna melalui integrasi nilai Qur'ani. Ketika visualisasi, teks, dan elemen interaktif bekerja secara simultan, terjadi proses pengurangan jarak antara konsep abstrak IPA dan pengalaman belajar siswa. Situasi ini memperlihatkan bahwa media bukan hanya memfasilitasi pemahaman, tetapi juga mengubah cara siswa berelasi dengan materi yang dipelajari, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat linear, melainkan lebih dialogis antara siswa, materi, dan nilai yang dihadirkan di dalamnya.

Jika validitas berbicara tentang kelayakan konseptual dan struktural, maka aspek kepraktisan memperlihatkan bagaimana media tersebut hidup di ruang kelas. Tingginya respons siswa sebesar 91,6% dan respons guru yang mencapai 100% tidak dapat dibaca sekadar sebagai indikator kepuasan, tetapi lebih sebagai tanda bahwa media tersebut berhasil masuk ke dalam ritme pembelajaran tanpa menciptakan hambatan baru. Dalam praktiknya, fitur visual, audio, dan latihan interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih variatif, tetapi juga menggeser posisi siswa dari penerima pasif menjadi partisipan yang terlibat dalam alur belajar. Situasi ini memperlihatkan bahwa kepraktisan bukan hanya soal kemudahan penggunaan, tetapi juga tentang bagaimana media mampu membentuk pengalaman belajar yang lebih cair dan tidak membebani baik guru maupun siswa. Temuan ini sejalan dengan Pramesti et al. (2021), Fitrianti & Hidayati (2025), serta Hakim (2025) yang menempatkan media digital interaktif sebagai ruang yang dapat memperluas perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meskipun dalam konteks penelitian ini keterlibatan tersebut juga diperkuat oleh dimensi nilai yang melekat di dalamnya.

Pada saat yang sama, efektivitas media memperlihatkan dimensi lain yang tidak bisa dilepaskan dari cara siswa berinteraksi dengan konten pembelajaran. Capaian hasil belajar sebesar 91,6% tidak hanya menunjukkan peningkatan secara kuantitatif, tetapi juga mengarah pada perubahan cara siswa memahami konsep tumbuhan hijau sebagai bagian dari sistem pengetahuan yang lebih terstruktur. Visualisasi, interaktivitas, dan latihan soal yang terintegrasi memungkinkan proses kognitif berjalan lebih bertahap, dari pengenalan konsep hingga pemahaman yang lebih mendalam. Dalam situasi ini, pembelajaran tidak lagi bergantung pada penjelasan verbal semata, tetapi berkembang melalui pengalaman belajar yang lebih multisensorik (Muttaqin & Suarni, 2021; Rambe et al., 2024). Keterlibatan aktif siswa dalam menjawab latihan dan mengeksplorasi materi juga memperkuat proses internalisasi konsep, sebagaimana terlihat dalam kontribusi aktivitas interaktif terhadap pemahaman siswa (Putri et al., 2026). Pola ini memperlihatkan bahwa efektivitas media tidak berdiri sendiri, melainkan lahir dari interaksi antara desain media, karakteristik siswa, dan cara materi dikonstruksi secara pedagogis.

Dalam perspektif yang lebih luas, hasil ini masih beririsan dengan temuan Fauziah et al. (2020) yang menekankan bahwa media interaktif mampu menjembatani perbedaan gaya belajar siswa. Namun, dalam penelitian ini, jembatan tersebut tidak hanya menghubungkan aspek kognitif, tetapi juga membuka ruang bagi internalisasi nilai. Di titik inilah integrasi Qur'ani menjadi pembeda yang cukup signifikan. Siswa tidak hanya diajak memahami bahwa tumbuhan hijau merupakan objek ilmiah, tetapi juga diposisikan untuk melihatnya sebagai bagian dari keteraturan ciptaan yang mengandung makna spiritual. Pergeseran cara pandang ini perlahan membentuk pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga



reflektif, di mana pengetahuan ilmiah berkelindan dengan kesadaran religius (Cahyo et al., 2023; Ansya et al., 2024; Dewi & Amrina, 2025).

Namun demikian, proses pengembangan media ini juga tidak sepenuhnya bebas dari keterbatasan. Salah satu aspek yang cukup terasa adalah kompleksitas dalam menyatukan dua domain sekaligus, yaitu materi IPA dan nilai-nilai Qur'ani, ke dalam satu desain yang utuh dan konsisten. Proses tersebut membutuhkan pertimbangan waktu yang lebih panjang agar integrasi tidak bersifat tempelan, melainkan benar-benar menyatu dalam alur pembelajaran. Di sisi lain, keberadaan fasilitas seperti proyektor dan perangkat pendukung di SD Daarut Tasbih memberikan ruang implementasi yang relatif kondusif, sehingga media dapat dioperasikan tanpa hambatan teknis yang berarti. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi tidak hanya ditentukan oleh kualitas media itu sendiri, tetapi juga oleh ekosistem pembelajaran yang mendukungnya (Kusumawati & Prastwi, 2025).

Dari sudut pandang yang lebih konseptual, penelitian ini juga membuka ruang kontribusi pada pengembangan kajian pendidikan Islam berbasis teknologi. Media digital interaktif berbasis Qur'ani yang dikembangkan tidak hanya dapat dipahami sebagai produk pedagogis, tetapi juga sebagai upaya konseptual untuk mempertemukan epistemologi sains dengan nilai-nilai Al-Qur'an dalam konteks pembelajaran dasar. Dalam kerangka ini, penelitian ini dapat diposisikan sebagai salah satu referensi awal yang memperkaya diskursus tentang bagaimana integrasi nilai dapat dioperasionalisasikan secara praktis dalam media pembelajaran IPA, sekaligus memperluas cara pandang terhadap desain pembelajaran yang lebih holistik (Muzdalifah & Sutisna, 2026).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media digital interaktif berbasis Qur'ani pada materi tumbuhan hijau untuk siswa kelas V SD Daarut Tasbih berhasil dilakukan menggunakan model ADDIE. Media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil penilaian para ahli, praktis berdasarkan respons positif guru dan peserta didik, serta efektif dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital interaktif berbasis Qur'ani dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pemahaman konsep IPA dengan nilai-nilai Qur'ani secara lebih bermakna. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berbasis Qur'ani berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperkuat aspek kognitif dan spiritual dalam proses belajar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda, serta menguji pengaruhnya terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan karakter religius peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksah, I., Ali, A., & Ngandoh, S. T. (2024). Penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media gambar untuk meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1001–1011. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4599809>
- Ansya, Y. A., Salsabila, T., & Rozi, F. (2024). *Etnosains dan lingkungan: Strategi pembelajaran IPA di SD*. Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=FqclEQAAQBAJ>



- Cahyo, A. N., Azahar, R., & Noufal, M. Z. (2023). GEMAR (Game Belajar Al-Qur'an): Inovasi Desain Belajar Al-Qur'an Berbasis Game Interaktif. *Elektriase: Jurnal Sains dan Teknologi Elektro*, 13(02), 128-134. <https://doi.org/10.47709/elektriase.v13i02.3382>
- Dewi, N. D., & Amrina, P. (2025). Pengembangan modul pembelajaran berbasis PBL terintegrasi tes diagnostik untuk meningkatkan literasi finansial siswa SDN. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 17–39. <https://doi.org/10.24114/jgk.v10i1.71778>
- Evitasari, P. D. A. N., & Asriyanti, F. D. (2025). Pengembangan Media Interaktif Mata Pelajaran Ips Berbasis Pbl Berbantuan Canva Peserta Didik Kelas IV SDN 3 Mojosari Tulungagung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 426-439. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/29185>
- Fauziah, N. O., Sudatha, I. G. W., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 52–58. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24091>
- Fitrianti, F., & Hidayati, N. (2025). Peran guru dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa di kelas. *Damhil Education Journal*, 5(1), 64–73. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/DEJ/article/view/2788>
- Hakim, A. (2025). Integrasi Media Digital Interaktif Dalam Pengajaran Materi Qur'an dan Hadist. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 497-504. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i3.1122>
- Jannah, M., Jihada, I. I., Arif, M., Hakim, A., Taufiq, M. P. I., & Nihayah, Y. P. H. (2025). Media pembelajaran pendidikan agama Islam. <https://yph-annihayah.com/wp-content/uploads/2025/07/REV-Media-Pembelajaran-Pendidikan-Agama-Islam.pdf>
- Kaamilah, S., Usman, H., & Sari, Y. (2023). Pengembangan bahan ajar digital interaktif berbasis inkuiri pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 77-90. <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/didaktika/article/view/60763>
- Kusumawati, N., & Prastwi, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1689–1699. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>
- Masripah, M., Nurbaya, E., & Ariana, A. (2025). Integrasi nilai-nilai Al-Qur'an dan ilmu pengetahuan dalam pengelolaan sampah di SD IT Al-Furqon. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(2), 1006–1025. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i2.401>
- Muttaqin, H. P. S., & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran IPA pokok bahasan perkembangbiakan hewan untuk siswa kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1-15. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613
- Muzdalifah, A., & Sutisna, A. (2026). Pengembangan media majalah digital interaktif terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas V sekolah dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 32(1), 20–33. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v32i1.10373>
- Pramesti, P. D., Dibia, I. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media pembelajaran daring interaktif berbasis PowerPoint dengan fungsi hyperlink. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 258–267. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36524>
- Putri, R. R., Qomariyah, S., Aliyah, L., Rahmawati, A. S., & Sumarni, L. (2026). Peran media pembelajaran digital meningkatkan kompetensi pedagogik guru SMPIT Takhasus Al-



- Qur'an Ashabiq. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(4), 12398–12406. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.5239>
- Rambe, Y. S., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, A. P., & Manurung, I. F. U. (2024). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan Canva pada pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara TA 2023/2024. *Jurnal Guru Kita*, 8(4), 715-726. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59420>
- Jumahir, Rifai, A. S., & Suhra, S. (2025). Pengaruh metode pembelajaran interaktif berbasis AI dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Qurani di kalangan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Islam AL-ILMI*, 8(1), 35–43. <https://doi.org/10.32529/al-ilm.v8i1.3906>
- Rosyada, A., Rizky, D. M., & Nita, Y. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint terhadap minat siswa dalam pembelajaran IPAS SD. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6). <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/2187>
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 120–131. <https://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/108>
- Siregar, F. (2026). Integrasi nilai keislaman dalam pembelajaran IPA di MI: Studi hambatan dari perspektif guru, kepala sekolah, dan siswa. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 10(1), 305–319. <https://doi.org/10.35931/am.v10i1.5579>
- Wahyuningtiyas, K. P., Bachri, S., & Muktiningsih, M. (2024). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Learning untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 141–149. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p141-149>