EBTIDA'
JURNAL PENDIDIKAN DASAR ISLAM

E-ISSN 2798-7531
P-ISSN 2798-8309

EBTIDA': Jurnal Pendidikan Dasar Islam
Volume 6, No. 1, June 2026

ISKID: INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENANAMKAN NILAI INFAK DAN SEDEKAH PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Dinda Nailatul Syamsudin [1], Salwa Aulia Fitriani [2], Silma Maula Ismaini [3], Ani Nur Aeni[4]
[1,2,3,4]Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Sumedang, Indonesia
Email penulis pertama: dindanai41@upi.edu
Email penulis kedua: salwa09@upi.edu
Email penulis ketiga: silma20@gmail.com
Email penulis keempat: aninuraeni@upi.edu

Abstract

This study aims to create a web-based digital learning platform called ISKID (Charity and Alms for Children), designed to instill the values of charity and almsgiving in elementary school students. The background of this study stems from the continued prevalence of traditional teaching methods in Islamic Religious Education classes, which do not fully meet students' learning needs in today's digital age. Therefore, there is a need for innovation in learning media that is interactive, engaging, and aligned with technological advancements. The ISKID platform is designed with various features, such as video animations, learning outcomes (LO), learning objectives (LO), interactive quizzes, and evaluations in the form of integrated pretests and posttests within a single platform. The research approach adopted is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which encompasses the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study are 13 sixth-grade students at SDN Babakan Hurip. Data collection techniques were conducted through tests (pretests and posttests) as well as observations to analyze student responses during the learning process. The research findings indicate that the use of the ISKID media successfully improved students' understanding of the material on infak and sadaqah, with an average pretest score of 58.08 *increasing to* 83,46 *on the posttest. Additionally, students demonstrated enthusiasm, active participation, and high interest while using the media.*

Keywords: *digital learning media, website, infak and sadaqah, elementary school*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran digital yang berbasis website yang dinamakan ISKID (Infak dan Sedekah for kids) yang dirancang untuk menanamkan nilai infak dan sedekah kepada siswa Sekolah Dasar. Latar belakang dari penelitian ini berakar pada masih banyaknya penggunaan metode tradisional dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam yang tidak sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar siswa di era digital saat ini. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi dalam media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sejalan dengan perkembangan teknologi. Media ISKID dirancang dengan berbagai fitur, seperti animasi video, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), kuis interaktif, serta evaluasi berupa pretest dan posttest yang terintegrasi dalam satu platform. Pendekatan penelitian yang diadopsi adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek dari penelitian ini adalah 13 siswa kelas VI di SDN Babakan Hurip. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (*pretest* dan *posttest*) serta observasi untuk menganalisis respons siswa selama proses pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ISKID berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi infak dan sedekah, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dari 58.08 (*pretest*) menjadi 83,46 (*posttest*) dibandingkan dengan *pretest*. Selain itu, siswa menunjukkan semangat,

partisipasi aktif, dan minat yang tinggi selama menggunakan media tersebut. Hasil validasi oleh para ahli materi dan media juga menunjukkan bahwa ISKID memenuhi standar kelayakan yang sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran digital berbasis website ISKID bisa dijadikan pilihan yang efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran digital, *website*, infak dan sedekah, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap pendidikan secara fundamental, menuntut pendekatan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan media interaktif dan berbasis teknologi. Pembelajaran abad ke-21 mensyaratkan penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sekaligus pengembangan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan inovasi (Aeni et al., 2022). Dalam konteks ini, media digital tidak sekadar alat bantu, melainkan kebutuhan mendasar agar proses internalisasi nilai berlangsung optimal sesuai karakteristik belajar siswa generasi digital (Pustaka et al., 2025).

Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar memegang peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian Islami siswa sejak usia dini. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan agama, tetapi juga membentuk sikap, nilai, dan perilaku Islami yang menjadi fondasi karakter peserta didik (Aeni, 2021). Di antara nilai-nilai Islam yang wajib ditanamkan sejak dini adalah infak dan sedekah, yakni amalan mengeluarkan sebagian harta dan kebaikan di jalan Allah SWT yang memiliki dimensi spiritual, sosial, dan emosional (Panjaitan et al., 2020). Secara terminologis, infak merujuk pada pengeluaran harta untuk tujuan tertentu yang diperintahkan Allah, sementara sedekah mencakup makna yang lebih luas, meliputi segala bentuk kebaikan yang dilakukan seorang Muslim (Amin et al., n.d.). Pembiasaan berinfak dan bersedekah sejak usia SD terbukti membentuk individu yang dermawan, berempati, dan penuh rasa syukur di masa dewasa, serta memperkuat ikatan sosial dalam komunitas Muslim (Panjaitan et al., 2020)

Namun, pembelajaran PAI di Sekolah Dasar saat ini masih banyak didominasi metode ceramah dan media cetak konvensional. Hal ini dibuktikan oleh temuan Amin & Hidayat (2024) yang mengidentifikasi kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional dengan gaya belajar visual-digital siswa SD, yang mengakibatkan rendahnya pemahaman dan internalisasi nilai-nilai keislaman. Kondisi ini menjadi tantangan serius bagi guru PAI dalam mewujudkan tujuan pembelajaran yang berdimensi kognitif, afektif, sekaligus psikomotorik. Sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas media digital: Al-fatihah (2024)

menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital berpengaruh positif signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa SD; Tumiyem (2026) membuktikan bahwa media digital berbasis video animasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa SD; serta Sunami (2021) yang membuktikan bahwa media video animasi secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep materi PAI siswa kelas V SD.

Meskipun demikian, penelitian yang secara empiris menguji efektivitas media pembelajaran digital berbasis website untuk menanamkan nilai-nilai keislaman—khususnya infak dan sedekah—pada siswa SD masih sangat terbatas (Amin et al., n.d.). Kesenjangan penelitian (research gap) inilah yang menjadi landasan pengembangan media ISKID (Infak dan Sedekah for Kids), sebuah media pembelajaran digital yang dirancang khusus untuk mengenalkan konsep infak dan sedekah kepada siswa SD melalui pendekatan visual-animasi yang menarik dan kontekstual. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan dan pengujian empiris media PAI digital berbasis website yang spesifik menyasar materi infak dan sedekah di tingkat Sekolah Dasar, yang belum pernah diteliti sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan: (1) mengembangkan media pembelajaran digital berbasis website ISKID sebagai inovasi media PAI yang interaktif dan kontekstual untuk siswa SD; (2) menguji pengaruh penggunaan ISKID terhadap peningkatan pemahaman konsep infak dan sedekah siswa kelas VI SD; serta (3) mendeskripsikan respons dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan ISKID. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris dan praktis bagi pengembangan pembelajaran PAI berbasis digital di tingkat Sekolah Dasar, sekaligus menjadi rujukan bagi guru, pengembang media, dan pemangku kebijakan pendidikan Islam.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran digital mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN Babakan Hurip, Sumedang, dengan jumlah 17 siswa terdaftar. Pada saat pelaksanaan, siswa yang hadir sebanyak 13 orang. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan media digital.

Tahap pengembangan media pembelajaran digital ISKID (Infak dan Sedekah for Kids) dilakukan sebagai berikut.

Tahap *Analysis:* Dilakukan observasi awal dan wawancara dengan guru PAI untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran. Ditemukan bahwa materi infak dan sedekah belum memiliki media digital pendukung yang interaktif.

Tahap *Design:* Dirancang kerangka situs web ISKID yang mencakup struktur konten (CP, TP, materi, kuis, evaluasi), skema warna ramah anak, dan panduan yang sederhana.

Tahap *Development:* Produk ISKID dikembangkan berbasis situs web yang dapat diakses melalui tautan https://s.id/InfakSedekahForKids (adapun QR barcode yang sudah tersedia). Fitur-fitur ISKID meliputi: (1) Panduan Penggunaan; (2) Capaian Pembelajaran (CP); (3) Tujuan Pembelajaran (TP); (4) Materi video animasi tentang infak dan sedekah; (5) Kuis 1 dan Kuis 2 sebagai latihan formatif; serta (6) Evaluasi *pretest* dan *posttest* yang terintegrasi dalam satu platform. Selanjutnya, produk divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, menggunakan lembar validasi berskala 1–4.

Tahap *Implementation:* Implementasi terbatas dilakukan pada 13 siswa kelas VI SDN Babakan Hurip. Siswa mengerjakan *pretest* secara tertulis (*paper-based*) sebelum menggunakan media, kemudian mengikuti pembelajaran menggunakan ISKID dan mengerjakan *posttest* melalui situs web.

Tahap *Evaluation:* Evalusi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli hasil *pretest-posttest* dan lembar observasi.

Instrumen penelitian terdiri atas: (1) soal *pretest* dan *posttest* berupa pilihan ganda (10 butir) yang mengukur pemahaman konsep infak dan sedekah; (2) lembar validasi ahli materi dan ahli media (skala 1–4); serta (3) lembar observasi untuk mengamati respons dan keterlibatan siswa. Instrumen soal telah dikonsultasikan kepada ahli materi dan diujikan keterbacaannya sebelum digunakan.

Peningkatan pemahaman siswa dianalisis menggunakan rumus N-Gain (Hake, 1999):

$$N\text{-}Gain = (Skor\ Posttest - Skor\ Pretest) / (Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest)$$

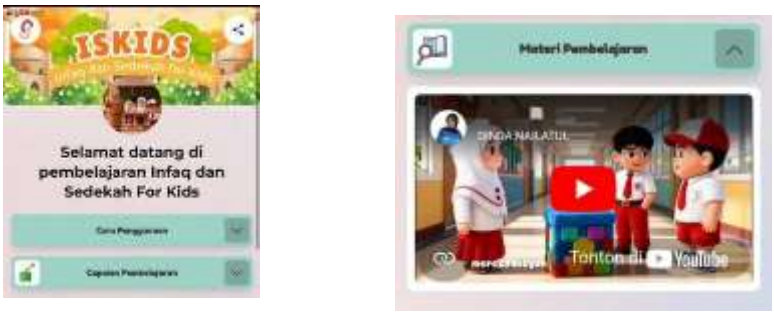
Interpretasi nilai N-Gain meliputi kategori tinggi ($g > 0{,}70$), sedang ($0{,}30 \leq g \leq 0{,}70$), dan

rendah (g < 0,30). Hasil analisi N-Gain digunakan untuk memperkuat klaim efektifitas media pembelajaran digital ISKID dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi infak dan sedekah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dari riset ini adalah sebuah *Website* pembelajaran digital yang dikenal sebagai ISKID (infak dan Sedekah for kids). *Website* ini dibuat dalam format web yang dapat diakses melalui gadget seperti *smartphone* atau laptop dengan koneksi internet.

Desain ISKID dirancang menarik dan sesuai untuk anak-anak, dengan penggunaan warna cerah, gambar kartun, serta *layout* yang sederhana. Ini bertujuan untuk menyesuaikan dengan karakter siswa tingkat dasar agar lebih berminat dan merasa nyaman saat belajar. Dibawah ini terdapat produk yang telah kami buat yaitu *Website* ISKID (infak dan Sedekah For Anak) untuk Kelas VI Sekolah Dasar. Disini terdapat link Produknya: https://s.id/infakSedekahForKids



Gambar 1. Tampilan Produk

Fitur-fitur yang ada dalam ISKID mencakup:

1. Panduan Penggunaan, yang berfungsi sebagai petunjuk cara memakai media bagi para siswa.
2. Capaian Pembelajaran (CP), yang menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa.
3. Tujuan Pembelajaran (TP), sebagai panduan arah dan target dalam belajar
4. Materi Pembelajaran, disajikan dalam format video animasi yang terintegrasi langsung dengan YouTube, menjadikannya lebih menarik dan mudah dimengerti oleh siswa
5. Kuis 1 dan Kuis 2, berfungsi sebagai latihan untuk menilai pemahaman siswa sepanjang proses pembelajaran
6. Post-test, untuk mengukur tingkat penguasaan siswa setelah mereka mempelajari semua materi yang ada
7. Tim Pengembang, berisi informasi tentang pembuat produk

8. Informasi kontak, sebagai media komunikasi bagi pengguna

Dengan adanya berbagai fitur tersebut, produk ini tidak hanya menyediakan materi, tetapi juga menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan terorganisir. Perancangan produk ISKID dipicu oleh keperluan akan alat pengajaran yang kreatif, terutama terkait dengan topik infak dan sedekah di tingkat sekolah dasar. Topik ini bukan hanya menyoroti sisi kognitif, tetapi juga pentingnya pengembangan sikap serta karakter siswa, sehingga dibutuhkan alat yang dapat menyampaikan nilai-nilai tersebut dengan cara yang menarik.

Pemanfaatan media digital yang diintegrasikan dengan video animasi dari YouTube dipilih karena lebih relevan dengan kemajuan teknologi dan kebiasaan belajar anak-anak saat ini. Video animasi dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih jelas dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Selain itu, fitur kuis serta post-test dalam produk ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk: (1) Menilai tingkat pemahaman mereka secara mandiri, (2) Mengasah kemampuan berpikir kritis, dan (3) Meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Fitur capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) juga menjadi aspek penting dalam produk ini, sebab membantu mengarahkan kegiatan belajar agar selaras dengan kurikulum yang ada.

Berdasarkan evaluasi oleh para ahli materi dan ahli media, produk ISKID mendapatkan penilaian sangat baik, yang menunjukkan bahwa produk ini telah memenuhi kriteria baik dari segi konten, tampilan, maupun kemudahan penggunaan. Namun, ada sedikit saran untuk perbaikan pada penyusunan tujuan pembelajaran agar lebih sesuai dengan pedoman yang ada.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Aspek Penilaian	Ahli Materi	Ahli Media	Rata-rata
Kesesuaian konten dengan CP/TP	4	4	4,0
Kejelasan materi & keterbacaan	4	4	4,0
Kesesuaian tujuan pembelajaran	3	4	3,5
Desain & tampilan visual	4	4	4,0
Kemudahan penggunaan	4	4	4,0
Dukungan terhadap karakter positif	4	3	3,5

Rata-rata Total	3,83	3,83	3,83
Persentase Kelayakan (%)	95,75%	95,75%	95%

Hasil validasi produk dilakukan oleh dua penilai, yaitu pakar materi dan pakar media. Evaluasi dilakukan menggunakan alat lembar validasi dengan rentang nilai 1-4. Ringkasan hasil menunjukkan bahwa produk yang dibuat memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Adapun Penilaian Produk tersebut:

1. Penilaian oleh Para Ahli Materi

   Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, mayoritas indikator mendapatkan nilai 4 (sangat baik). Aspek yang dinilai sangat baik mencakup kesesuaian konten dengan hasil pembelajaran, karakteristik siswa, serta kejelasan dan daya baca dari materi. Di samping itu, materi yang disajikan dinyatakan mampu mendukung perkembangan sikap positif pada siswa, seperti berperilaku baik, memiliki semangat belajar, dan rasa empati.

   Beberapa indikator memperoleh nilai 3 (baik), terutama pada aspek kecocokan materi dengan sasaran pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa secara substansi, materi sudah memadai, tetapi perlu sedikit perbaikan pada penyusunan sasaran pembelajaran agar lebih terstruktur dan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Secara keseluruhan, para validator mengindikasikan bahwa produk ini sudah baik, menarik, dan relevan dengan hasil pembelajaran, sehingga layak digunakan dengan sedikit perbaikan.

2. Penilaian oleh Ahli Media

   Penilaian yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa hampir semua indikator mendapatkan nilai 4 (sangat baik). Elemen desain produk dinilai sangat sesuai dengan ciri khas siswa sekolah dasar, baik dari segi warna, penggunaan ilustrasi, maupun pemilihan jenis dan ukuran font.

   Di samping itu, penampilan produk dianggap menarik, komunikatif, serta mudah diakses oleh pengguna. Fitur-fitur yang ada juga berfungsi dengan optimal dan mendukung proses belajar. Produk ini dinilai mampu meningkatkan semangat belajar siswa serta mendorong perilaku positif. Namun, satu catatan dari validator adalah kebutuhan akses internet untuk penggunaan produk. Meskipun demikian, hal ini tidak mengurangi kualitas produk secara keseluruhan. Validator menyatakan bahwa produk ini sangat baik, menarik, dan layak diaplikasikan sebagai media pembelajaran.

3. Ringkasan dan Tingkat Kelayakan

   Berdasarkan keseluruhan hasil:

   Nilai 4 (Sangat Memuaskan): 80%

   Nilai 3 (Memuaskan): 20%

   Nilai 2 dan 1: 0%

   Apabila dihitung dalam bentuk persentase kelayakan:

$$\text{Kelayakan} = \frac{(16 \times 4) + (4 \times 3)}{20 \times 4} \times 100\% = 95\%$$

   Dengan demikian, produk memperoleh tingkat kelayakan sebesar 95%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid/Sangat Layak".

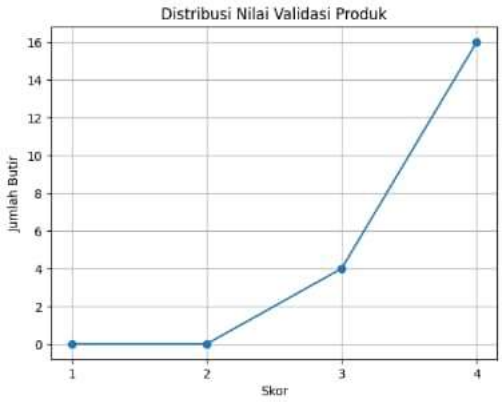
Analisis Kurva Produk:

1. Analisis Kurva Distribusi Nilai

   Kurva distribusi nilai menunjukkan adanya kecenderungan yang dapat dianggap signifikan pada skor maksimal (4). Ini berarti bahwa: (1) Sebagian besar indikator telah mencapai standar kualitas yang luar biasa, (2) Produk menunjukkan konsistensi dalam kualitas di berbagai aspek penilaian, dan (3) Tingkat keyakinan validator terhadap produk sangat tinggi.

   Distribusi nilai yang berfokus pada skor tertinggi juga menunjukkan bahwa produk tidak hanya memenuhi syarat secara teori, tetapi juga memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pembelajaran praktis.

   Berikan gambar kurva:



Gambar 2. Distribusi Nilai Validitas Produk

2. Kesimpulan Hasil Validitas

   Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh pakar materi dan media, dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang telah dibuat menunjukkan kualitas yang sangat baik

baik dari segi konten maupun penampilan, sesuai dengan tuntutan pembelajaran bagi siswa di tingkat sekolah dasar dapat meningkatkan semangat dan karakter positif siswa, memungkinkan untuk digunakan dengan melakukan perbaikan kecil di beberapa aspek agar produk ini dapat dinyatakan sangat pantas untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Nilai Pretest, Posttest, dan N-Gain Siswa Kelas VI SD Babakan Hurip

Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	N-Gain	Kategori
S-1	60	80	0.50	Sedang
S-2	70	90	0.67	Sedang
S-3	75	95	0.80	Tinggi
S-4	45	80	0.64	Sedang
S-5	50	75	0.50	Sedang
S-6	65	90	0.71	Tinggi
S-7	55	80	0.56	Sedang
S-8	60	85	0.63	Sedang
S-9	70	90	0.67	Sedang
S-10	40	80	0.67	Sedang
S-11	65	85	0.57	Sedang
S-12	45	75	0.55	Sedang
S-13	55	80	0.56	Sedang
Rata-rata	**58.08**	**83.46**	**0.62**	**Sedang**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis *website* ISKID (Infak dan Sedekah for Kids) memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, seluruh siswa (13 siswa) mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Rata-rata nilai pretest sebesar 58,08 meningkat menjadi 83,46 pada posttest, dengan selisih peningkatan rata-rata sebesar 25,38 poin. Nilai N-Gain rata-rata yang diperoleh adalah 0,62 yang termasuk dalam kategori “Sedang”.

Peningkatan pemahaman siswa ini menunjukkan bahwa media pembelajaran

digital berbasis *website* mampu memfasilitasi proses belajar dengan cara yang lebih mudah dicerna dan menarik bagi siswa SD. Penyajian materi infak dan sedekah melalui video animasi yang kontekstual membantu siswa membangun representasi mental yang lebih konkret terhadap konsep-konsep abstrak dalam ajaran Islam. Hal ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang menyatakan bahwa penggunaan media visual-audio mampu mengoptimalkan pemrosesan informasi dalam memori kerja siswa (Wijaya et al., 2025; Ismaya et al., 2024). Selain itu, penggunaan media berbasis *website* yang dilengkapi dengan video animasi dan kuis interaktif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Temuan ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Huljanah & Zai, 2025; Susilowati et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih fokus dan terlibat aktif saat menyimak materi melalui video animasi dibandingkan ketika menggunakan metode ceramah konvensional. Siswa juga lebih bersemangat dan kompetitif dalam mengerjakan kuis yang tersedia pada *website*, menunjukkan respons afektif yang positif terhadap penggunaan media ISKID. Suasana kelas yang biasanya pasif berubah menjadi dinamis dan interaktif. Temuan observasi ini memperkuat hasil kuantitatif dan sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan keterampilan siswa, serta peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa SD melalui media digital interaktif. (Ruswan et al., 2024; Monalisa et al., 2024).

Selain meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif, penggunaan media pembelajaran digital ISKID juga memberikan dampak positif pada pengembangan literasi digital siswa sejak usia dini. Melalui interaksi langsung dengan platform *website*, siswa berlatih menggunakan perangkat digital secara terarah dan bermakna dalam konteks pembelajaran. Menegaskan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran SD merupakan implementasi nyata dari pembelajaran inovatif abad ke-21, sekaligus membangun fondasi kompetensi digital yang dibutuhkan generasi masa depan. Juga menambahkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran SD tidak hanya memperkuat penguasaan konten, tetapi juga mengembangkan keterampilan navigasi digital, berpikir kritis, dan pemecahan masalah berbasis teknologi pada diri

siswa. (Adventyana et al., 2023; Lestari & Anshori, 2025).

Dengan demikian, media pembelajaran ISKID tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi infak dan sedekah, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini (Siregar & Sumantri, 2024; Putri, 2023).

Gambar 3. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *posttest*

Berdasarkan Gambar, terlihat bahwa nilai *posttest* siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai *pretest*. Peningkatan ini terjadi pada seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital ISKID mampu membantu siswa dalam memahami materi infak dan sedekah secara lebih efektif dan menarik.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran digital berbasis situs web ISKID (Infak dan Sedekah for Kids) menggunakan model ADDIE terbukti menghasilkan media yang valid, efektif, dan layak digunakan dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. Hasil validasi ahli materi dan media menunjukkan tingkat kelayakan 95% (kategori Sangat Valid). Penggunaan ISKID secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi infak dan sedekah, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,61 (kategori sedang), yang berarti seluruh 13 siswa mengalami peningkatan pemahaman dari *pretest* ke *posttest*.

Media ISKID juga memberikan dampak positif pada aspek afektif dan psikomotorik: siswa menunjukkan semangat, partisipasi aktif, dan respons positif selama pembelajaran. Selain itu, media ini berkontribusi pada pengembangan karakter prososial—seperti empati, kepedulian sosial, dan kebiasaan berbagi serta meningkatkan literasi digital siswa sejak usia dini.

Berdasarkan temuan tersebut, media ISKID direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan pada mata pelajaran PAI di Sekolah Dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk: (1) memperluas subjek penelitian pada skala yang lebih besar; (2) menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat (misalnya *quasi-experimental* dengan kelompok kontrol); serta (3) mengembangkan instrumen pengukuran nilai afektif infak dan sedekah yang lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). Pengembangan aplikasi games edukatif wordwall sebagai media pembelajaran untuk memahami materi pendidikan agama islam bagi siswa sd. 11, 1835–1852.

Aeni, AN, Nofriani, AN, Fauziah, IA, Fauzi, IA, & Guru, P. (2022). Pemanfaatan media animasi berbasis aplikasi renderforest dalam membentuk kepribadian islami bagi siswa sekolah dasar kelas 4. Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia, 2 (6), 279-287.

Alghifa, MD, Meidi, SNH, Aeni, AN, & Nasution, ZK (2023). Pengembangan Aplikasi BIS (Belajar infak dan Sedekah) Berbasis Thunkable untuk Menumbuhkan Kesadaran Menunaikan Sedekah dan infak pada Siswa Sekolah Dasar. Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7 (3), 1237-1246.

Aeni, A. N. (2021). *Pendidikan karakter di sekolah dasar*. Sumedang: Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang.

Abdurrochim, PL, Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, AN (2022). Pengembangan aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu Vol, 6 (3), 3973.

Al-fatihah, F. A. (2024). *Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Sekolah Dasar*. *3*.

Adventyana, B. D., et al. (2023). Media pembelajaran digital sebagai implementasi pembelajaran inovatif untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.

Amin, A., Hidayat, S., Islam, P. A., & Bengkulu, U. (n.d.). *Upaya Inovatif Guru Pendidikan Agama Islam Era Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *5*(4), 5409–5417.

Huljanah, M., & Zai, E. K. (2025). Efektivitas media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal RISOMA*.

Ismaya, R., et al. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*.

Lestari, D., & Anshori, Y. Z. (2025). Media pembelajaran digital terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar: Sebuah tinjauan pustaka. *Jurnal Basicedu*

Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., Aeni, A. N., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan,

Monalisa, I., et al. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*.

U. (2022). *Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia Judul Bahasa Inggris*. *2*(1), 19–26.

Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak Abstrak*. *4*(2), 588–596.

Putri, R. A. (2023). Pengaruh teknologi dalam perubahan pembelajaran di era digital. *Journal of Computers and Digital Business*.

Sunami, M. A. (2021). *Jurnal basicedu*. *5*(4), 1940–1945.

Siregar, A., & Sumantri, P. (2024). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Education & Learning Journal*.

Susilowati, A. D., Layla, A., & Sari, A. R. (2025). *Media Pembelajaran Digital Berbasis Animasi dan Multimedia Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA di Sekolah Dasar*. *6*.

Tumiyem, H. (2026). TERPADU: *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*, *4*, 675–683.

Wijaya, E. D. S., et al. (2025). Media pembelajaran digital: Pentingkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar? *Jurnal Pendas*.