EBTIDA'
JURNAL PENDIDIKAN DASAR ISLAM

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

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

EFEKTIVITAS MEDIA TENA DALAM MENANAMKAN NILAI KEJUJURAN BERNIAGA RASULULLAH SAW PADA SISWA KELAS I SD

Viqi Permadi Kusuma[1], Riri Nurjanah[2], Diana Kurniasari[3], Ani Nur Aeni[4]
[1,2,3,4] Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia
[1]viqipermadikusuma@upi.edu
[2]ririnurjanah@upi.edu
[3]dianakurniasary08@upi.edu
[4]aninuraeni@upi.edu

Abstract

The main challenge in Islamic Religious Education (IRE) at primary school level is translating abstract moral concepts into engaging learning experiences for the digital age. This study aims to develop a web-based learning medium called TENA (Teladan Nabi) and evaluate its effectiveness in enhancing Year 1 primary school pupils' understanding of honesty in the trading practices of the Prophet Muhammad (peace be upon him). This study employed the Design and Development (D&D) method, utilising a one-group pretest-posttest design involving 23 pupils. Data were collected via learning outcome tests and analysed quantitatively using descriptive statistics and the N-Gain test. The results showed a significant increase in the students' average scores, from 82.61 in the pre-test to 96.09 in the post-test. An N-Gain score of 0.77, which falls into the high category, confirms the effectiveness of the TENA medium. The innovation of this study lies in the edutainment strategy that combines animation, audio, interactive quizzes, and the application of artificial intelligence (AI) technology to effectively enhance the engagement of lower-grade pupils. Consequently, the TENA media is recommended as a strategic innovation and an alternative solution to support Islamic Religious Education (IRE) learning in primary schools.
Keywords: *Teaching Materials, Honesty, Islamic Education, Primary School*

Abstrak

Tantangan utama dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar adalah menerjemahkan konsep-konsep moral yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang menarik di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang disebut TENA (Teladan Nabi) dan mengevaluasi keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 sekolah dasar tentang kejujuran dalam praktik perdagangan Nabi Muhammad SAW. Penelitian ini menggunakan metode Desain dan Pengembangan (D&D), dengan desain *pretest-posttest* satu kelompok (*one-group pretest-posttest*) yang melibatkan 23 siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif serta uji *N-Gain*. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa, dari 82,61 pada pretest menjadi 96,09 pada posttest. Skor *N-Gain* sebesar 0,77, yang termasuk dalam kategori tinggi, menegaskan keefektifan media TENA. Inovasi dalam penelitian ini terletak pada strategi edutainment yang menggabungkan animasi, audio, kuis interaktif, dan penerapan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk secara efektif meningkatkan keterlibatan siswa kelas bawah. Oleh karena itu, media TENA direkomendasikan sebagai inovasi strategis dan solusi alternatif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar.
Kata kunci: Media Pembelajaran, Kejujuran, PAI, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan landasan penting dalam menumbuhkan kepribadian siswa yang berlandaskan nilai-nilai moral yang luhur. Di antara berbagai prinsip moral, kejujuran berperan sebagai pilar utama dalam menumbuhkan rasa percaya, integritas, dan rasa tanggung jawab. Istilah 'kejujuran' sering digunakan dalam berbagai konteks dan merupakan topik yang banyak diperdebatkan. Ajaran Islam memandang kejujuran sebagai sifat yang mulia, yang diwujudkan oleh Nabi Muhammad SAW melalui gelar Al-Amin, yang menandakan seseorang yang dapat diandalkan atau terpercaya, terutama dalam transaksi muamalah seperti perdagangan (Madani, 2021). Contoh ini menggambarkan bahwa kejujuran merupakan komponen esensial dalam menumbuhkan kehidupan sosial yang sehat dan saling percaya (Aldiansyah & Badrudin, 2025). Oleh karena itu, prinsip kejujuran harus diinternalisasi melalui penerapan praktis dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam aktivitas yang erat kaitannya dengan pengalaman anak-anak seperti perdagangan.

Penanaman nilai kejujuran sebaiknya dimulai sejak usia dini, terutama selama masa pendidikan dasar, agar nilai luhur ini tertanam kuat saat mereka dewasa (Murni & Shobahiya, 2025). Pada usia 6–7 tahun, anak berada pada fase krusial dalam pembentukan karakter yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan pengalaman belajar mereka. Integrasi pendidikan karakter secara menyeluruh di sekolah dasar berkontribusi signifikan dalam menumbuhkan kejujuran di kalangan siswa (Rokhim et al., 2024). Oleh karena itu, menanamkan prinsip kejujuran dalam pembelajaran di kelas merupakan kewajiban bersama para pendidik, lembaga pendidikan, dan perancang kurikulum.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya pada Kelas I Sekolah Dasar, masih terdapat berbagai kendala, terutama dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak seperti pentingnya kejujuran. Hal ini sejalan dengan karakteristik kognitif anak-anak berusia 6–7 tahun yang menurut teori Piaget, masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak membutuhkan bantuan benda-benda nyata, rangsangan visual, dan pengalaman langsung untuk memahami suatu gagasan (Sauqi et al., 2024). Dengan demikian, penyampaian materi yang hanya mengandalkan penjelasan lisan belum mampu memfasilitasi pemahaman yang mendalam. Transisi dari pendidikan anak usia dini ke sekolah dasar memiliki karakteristik sosial-emosional yang berbeda, oleh karena itu, pendekatan pendidikan harus menekankan kenyamanan dan partisipasi aktif untuk mencegah beban psikologis pada siswa (Sofiyeh et al., 2025). Namun demikian, pendekatan pedagogis dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) masih sangat

bergantung pada gaya ceramah yang mengakibatkan siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami informasi secara menyeluruh.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, kemajuan teknologi di era digital menawarkan pilihan-pilihan baru untuk meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan kontekstual. Perkembangan teknologi yang pesat telah memicu transformasi besar-besaran dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Era digital ditandai dengan meningkatnya penggunaan internet, yang melampaui batasan ruang dan waktu sekaligus menawarkan banyak kemudahan (Julita & Purnasari, 2022). Seseorang dapat berkomunikasi lintas batas dan terlibat dalam berbagai aktivitas daring hanya dengan menggunakan komputer atau ponsel pintar. Kemajuan ini telah memicu munculnya teknologi *e-learning* dalam pendidikan. Era digital memfasilitasi akses yang luas dan cepat terhadap pengetahuan melalui internet (Husnussaadah, 2021). Dengan demikian, teknologi internet telah menjadi esensial bagi kehidupan manusia, dengan hampir semua kelompok usia, termasuk kaum muda, telah beradaptasi dalam berinteraksi dengan teknologi digital (Afif et al., 2024). Peserta didik masa kini merupakan bagian dari Generasi Alpha, yang terdiri dari mereka yang lahir sejak tahun 2010, yang tumbuh dalam lingkungan yang dipenuhi oleh teknologi digital. Generasi ini menunjukkan ciri-ciri yang sangat berbeda dari generasi sebelumnya, Generasi Z (1995–2010), terutama dalam hal kemahiran teknologi. Generasi Alpha memiliki kemampuan beradaptasi dan kemahiran dalam teknologi yang lebih baik sejak usia dini dibandingkan dengan generasi sebelumnya (Nursholichah et al., 2025).

Kemajuan teknologi ini telah memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan. Perkembangan teknologi telah memfasilitasi pergeseran dalam metodologi pedagogis, dari pendekatan tradisional menuju pendidikan yang lebih kontemporer, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Indriani et al., 2025). Media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, keterlibatan, dan motivasi peserta didik (Julita & Purnasari, 2022; Husnussaadah, 2021). Media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan teks, grafik, musik, video, dan animasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik-topik abstrak dengan cara yang lebih nyata dan menarik (Pahrianti et al., 2025). Selain itu, media digital dapat menumbuhkan suasana pendidikan yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa. Media edutainment, termasuk permainan edukatif dan aplikasi interaktif, dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa serta menumbuhkan karakter yang baik (Pinawadhani et al.,

2024; Imron et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan bukan lagi sekadar pilihan, melainkan suatu kebutuhan untuk mendukung pembelajaran di era modern.

Salah satu metode yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter adalah melalui kisah-kisah teladan Nabi Muhammad SAW. Kisah-kisah tersebut mewujudkan prinsip-prinsip moral seperti kejujuran, amanah, dan tanggung jawab, yang dapat menjadi panduan dalam kehidupan (Nursholichah et al., 2025). Strategi ini memungkinkan siswa untuk memahami hal-hal tersebut secara intelektual serta meniru dan menerapkan prinsip-prinsip tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, bahan pembelajaran yang dinamis, menarik, dan relevan secara kontekstual sangat penting untuk memfasilitasi proses ini (Afif et al., 2024).

Dalam ranah Pendidikan Agama Islam (PAI), pemanfaatan media digital memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap tokoh-tokoh teladan dalam Islam. Pemahaman terhadap teladan Nabi Muhammad SAW dapat ditingkatkan melalui media berbasis cerita interaktif (Aeni, Juneli, et al., 2022). Selain itu, pemanfaatan aplikasi permainan edukatif telah menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi pelajaran sekaligus mendorong pertumbuhan kompetensi TPACK guru (Aeni, Djuanda, et al., 2022).Sebaliknya, generasi muda saat ini hidup dalam ekosistem digital yang meningkatkan kemahiran mereka dalam menggunakan perangkat elektronik, namun mengurangi pemahaman mereka terhadap nilai-nilai moral dan spiritual. Kondisi ini menawarkan peluang untuk meningkatkan proses pembelajaran bagi mereka (Padila et al., 2025). Namun, jika tidak dikendalikan secara efektif, hal ini mengancam efektivitas pembelajaran dalam menanamkan sifat-sifat karakter Islam secara konkret. Oleh karena itu, diperlukan model dan metodologi pembelajaran yang tidak hanya relevan dengan kondisi kontemporer, tetapi juga mampu menumbuhkan individu yang religius dalam konteks globalisasi.

Sejauh ini, pengembangan bahan ajar Pendidikan Islam di sekolah dasar sebagian besar lebih menekankan pada dimensi kognitif, seperti penghafalan doa dan menghafal huruf hijaiyah. Sementara itu, media yang secara khusus ditujukan untuk menanamkan nilai-nilai karakter melalui kisah-kisah teladan Nabi masih sangat terbatas. Padahal, berbagai penelitian menunjukkan bahwa media interaktif yang menerapkan strategi edutainment secara efektif meningkatkan pemahaman terhadap topik-topik abstrak serta menumbuhkan nilai-nilai karakter (Imron et al., 2025). Pemanfaatan media kreatif telah terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan standar kontemporer (Sarah & Alwi, 2025). Selain itu, bukti empiris menunjukkan bahwa platform berbasis permainan

secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar (Pinawadhani et al., 2024).

Berdasarkan analisis terhadap literatur sebelumnya, studi ini mendukung temuan bahwa media interaktif dan pendekatan *edutainment* sangat efektif dalam pendidikan karakter. Namun demikian, penelitian ini juga berupaya mengisi kesenjangan penelitian terdahulu yang masih didominasi oleh fokus pada aspek kognitif atau hafalan. Pengembangan media yang secara khusus mengintegrasikan nilai kejujuran dalam konteks berniaga yang dicontohkan oleh Rasulullah SAW untuk siswa kelas 1 sekolah dasar masih relatif terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media yang dirancang khusus untuk menginternalisasi nilai kejujuran melalui pendekatan *edutainment* yang terintegrasi. Hal ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara pembelajaran konvensional yang abstrak dengan kebutuhan siswa kelas rendah akan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan guna menanamkan nilai kejujuran berniaga Rasulullah SAW pada siswa kelas I SD, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media yang dikembangkan dikemas dalam platform website interaktif berjudul TENA, yang mengintegrasikan video animasi berbasis narasi cerita (*storytelling*). Video tersebut secara khusus memvisualisasikan kisah keteladanan Rasulullah SAW saat melakukan aktivitas perniagaan, yang dirancang secara *audio-visual* guna menginspirasi serta menginternalisasikan sikap jujur pada siswa kelas rendah. Hasil penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran inovatif dalam PAI yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pemanfaatan teknologi dan penguatan karakter.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D). Richey dan Klein yang dikutip oleh Ihsan menyatakan bahwa D&D (*Design and Development)* merupakan penyelidikan sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi, yang bertujuan untuk membangun landasan berbasis bukti bagi penciptaan produk, alat bantu pendidikan dan non-pendidikan, serta model baru atau yang telah direvisi (Aeni, Juneli, et al., 2022). Model ini tidak hanya menekankan hasil akhir, tetapi juga pentingnya menganalisis data penelitian yang berkaitan dengan item yang dikembangkan (Cahyadi, 2019). Dalam

mengoperasionalkan metode D&D tersebut, penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model prosedural ini didasarkan pada strukturnya yang sistematis, terukur, dan efektif untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis teknologi (Tegeh & Kirna, 2013).

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 23 siswa kelas I SDN Padasuka IV yang dipilih dengan metode *purposive sampling*, dengan kriteria utama adalah siswa yang belum menerima pembelajaran yang komprehensif mengenai konsep kejujuran Rasulullah SAW dalam berniaga. Efektivitas produk dianalisis dengan desain *one group pretest-posttest* (Amariah & Kusmaryono, 2025), di mana setiap siswa melakukan *pretest* melalui platform Wayground sebelum mengikuti pembelajaran, kemudian mengikuti proses belajar menggunakan media TENA, dan akhirnya mengerjakan *posttest* di platform yang sama. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan dalam penelitian ini adalah 75.

Proses pembentukan media TENA mengikuti langkah-langkah dari model ADDIE yang dilaksanakan secara teratur. Pada tahap *analysis*, dilakukan penentuan kebutuhan melalui diskusi dengan pengajar Pendidikan Agama Islam (PAI) serta kajian tentang Capaian Pembelajaran (CP) Fase A pada Elemen Sejarah Peradaban Islam. Materi yang dihasilkan adalah "Nabi dan Rasul Panutanku" yang menekankan pada nilai kejujuran dalam aktivitas perdagangan Nabi Muhammad SAW.

Pada tahap *design*, membuat storyboard sebagai rencana awal untuk media pembelajaran dengan dukungan dari kecerdasan buatan (ChatGPT) guna meningkatkan kualitas konten dan tampilan pengguna di situs web.

Pada tahap *development*, konsep ini diwujudkan sebagai produk media pembelajaran TENA berbasis situs web melalui proses pemrograman. Video animasi dibuat dengan memanfaatkan teknologi AI generatif, yaitu Whisk AI untuk membuat ilustrasi dan Grok AI untuk analisis gerakan, yang kemudian diedit menggunakan aplikasi CapCut. Selain itu, kuis interaktif dan aktivitas pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan platform Zep Quiz. Produk yang dikembangkan kemudian diverifikasi oleh para ahli materi pelajaran PAI dan ahli media untuk mengidentifikasi perbaikan sebelum uji lapangan.

Pada tahap *implementation*, media pembelajaran TENA diuji coba kepada para siswa dalam proses belajar mengajar di kelas, di mana siswa dapat berinteraksi langsung dengan media melalui animasi video, kuis, dan permainan edukatif yang ada pada *website.*

Tahap *evaluation* dilakukan untuk mengevaluasi kecocokan dan efisiensi media pembelajaran. Informasi penelitian diambil dari formulir penilaian dari para ahli serta hasil dari *pretest* dan *posttest.*

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk analisis data guna menilai kualitas produk. Hasil dari validasi dianalisis dengan memakai rumus persentase kelayakan sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal}\ X\ 100\%$$

Kriteria yang digunakan adalah: 81–100% = sangat layak, 61–80% = layak, 41–60% = cukup layak, dan <40% = tidak layak.

Untuk mengukur efektivitas pembelajaran, digunakan analisis *N-Gain* dengan rumus:

$$g = \frac{Skor\ Post\ test - Skor\ Pre\ test}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pre\ test}$$

Kriteria N Gain yang digunakan adalah g ≥ 0,70 = tinggi, 0,30 ≤ g < 0,70 = sedang, dan g < 0,30 = rendah.

Selain itu, dilakukan evaluasi deskriptif terhadap nilai pretest dan posttest untuk mengamati kemajuan hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran TENA. Semua tahapan analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Microsoft Excel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media pembelajaran TENA merupakan media berbasis website yang memuat materi kelas I sekolah dasar mengenai kisah teladan Nabi dan Rasul, khususnya keteladanan Nabi Muhammad SAW dalam aktivitas berniaga. *Website* ini mencakup capaian dan tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, video animasi, permainan *(games)*, soal latihan, serta identitas pengembang.

Pengembangan media TENA menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. ***Analysis* (Analisis):** Tahap awal dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Analisis kebutuhan dilaksanakan melalui diskusi dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) guna mengetahui karakteristik serta kebutuhan belajar siswa. Selain itu, dilakukan analisis kurikulum dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) Fase A, khususnya pada materi "Nabi dan Rasul Panutanku" dengan fokus pada penanaman nilai kejujuran dalam aktivitas berniaga Rasulullah SAW.
2. ***Design* (Desain):** Pada tahap desain, disusun storyboard sebagai rancangan awal media pembelajaran dengan bantuan kecerdasan buatan (ChatGPT) untuk

mengoptimalkan konten serta antarmuka pengguna. Media kemudian dirancang dalam bentuk *website* melalui proses pemrograman (*coding*), serta dilengkapi dengan video animasi yang dikembangkan menggunakan teknologi AI generatif, yaitu Whisk AI untuk pembuatan ilustrasi dan Grok AI untuk analisis gerak, yang selanjutnya disunting menggunakan aplikasi CapCut. Berikut tampilan media TENA :

Gambar 1. *Website* TENA (Teladan Nabi)

3. ***Development*** **(Pengembangan):** Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk nyata berupa media pembelajaran TENA. *Website* dikembangkan melalui proses pemrograman dan dilengkapi dengan kuis interaktif menggunakan platform Zep Quiz. Media animasi diproduksi dengan bantuan teknologi AI generatif, yaitu Whisk AI untuk pembuatan ilustrasi, Grok AI untuk analisis gerak, serta CapCut untuk penyuntingan akhir. Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk. Hasil validasi digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi.

   Hasil validasi oleh para ahli disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil uji validasi oleh ahli materi

Aspek	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Kesesuaian Materi	20	20	100%	Sangat Valid
Penyajian Materi	20	20	100%	Sangat Valid
Penulisan Materi	20	20	100%	Sangat Valid
Dampak Baik Materi	20	20	100%	Sangat Valid
Rata-rata	**20**	**20**	**100%**	**Sangat Valid**

Berdasarkan data pada Tabel 1, hasil penilaian materi oleh ahli materi menunjukkan pencapaian nilai optimal, termasuk kesesuaian materi, penyajian materi, penulisan materi, dan dampak positif yang ditimbulkan oleh materi tersebut. Dengan persentase pencapaian 100%, diperoleh rata-rata kualifikasi "Sangat Valid". Hal ini menunjukkan bahwa konten yang dimasukkan ke dalam

media pengajaran TENA telah memenuhi standar ilmiah kurikulum dan dapat diterapkan untuk pendidikan siswa di tingkat sekolah dasar.

Tabel 2. Hasil uji validasi oleh ahli media

Aspek	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Kesesuaian Produk	20	20	100%	Sangat Valid
Penyajian Produk	20	20	100%	Sangat Valid
Kemudahan Akses	20	20	100%	Sangat Valid
Dampak Baik Produk	20	20	100%	Sangat Valid
Rata-rata	**20**	**20**	**100%**	**Sangat Valid**

Sesuai dengan hasil penilaian materi, penilaian produk oleh ahli media juga memperoleh hasil yang optimal. Seluruh kriteria yang dinilai, seperti kesesuaian produk, cara penyajian produk, kemudahan akses, serta dampak positif dari produk, semuanya memperoleh skor sempurna dengan persentase 100% (Sangat Valid). Rata-rata ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran TENA, baik dari segi visualisasi animasi berbasis kecerdasan buatan (*generative AI*) maupun dalam penggabungan fitur fungsional platform *website*, telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran yang baik dan siap digunakan pada tahap berikutnya.

4. ***Implementation*** **(Implementasi) :** Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kepada siswa kelas 1 SDN Padasuka IV pada tanggal 12 Maret 2026. Pembelajaran berlangsung selama 2 × 35 menit, di mana siswa berinteraksi secara individu dengan video animasi, kuis, dan permainan di website TENA. Pada tahap evaluasi, dilakukan analisis komprehensif efektivitas dan kelayakan media berdasarkan integrasi data yang divalidasi dan hasil perbandingan nilai ujian siswa (Jayadinata et al., 2025).
5. ***Evaluation*** **(Evaluasi) :** Tahap evaluasi dilakukan melalui pengumpulan data menggunakan tes *pretest* dan *posttest* kepada 23 siswa. Data dianalisis menggunakan Microsoft Excel untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran TENA.

   Hasil analisis deskriptif disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest, Posttest*, dan *N-Gain*

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	23	60	90	82,61	8,643
Posttest	23	80	100	96,09	5,830
N-Gain	23	0,00	1,00	0,7717	0,36082

Berdasarkan Tabel diatas, nilai rata-rata siswa pada *pretest* sebesar 82,61 meningkat menjadi 96,09 pada *posttest*. Hal ini menandakan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan media TENA dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, analisis *N-Gain* dilakukan untuk menilai efektivitas peningkatan hasil belajar tersebut. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,7717.

Tabel 4. Kriteria Tingkat *N-Gain*

Skor ***N-Gain***	**Kriteria**
$g \geq 0{,}70$	Tinggi
$0{,}30 \leq g < 0{,}70$	Sedang
$g < 0{,}30$	Rendah

Berdasarkan kriteria tingkat *N-Gain*, nilai 0,7717 termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran TENA dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai kejujuran dalam berniaga Rasulullah SAW.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran TENA secara signifikan meningkatkan prestasi akademik siswa. Peningkatan nilai rata-rata pada *pretest*, yang naik dari 82,61 menjadi 96,09 pada *posttest*, terlihat jelas. Dengan demikian, media TENA telah membuktikan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ardiyanto et al., 2024), yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi animasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, sehingga berdampak nyata terhadap peningkatan hasil belajarnya. Selain itu, keberhasilan media TENA dalam menanamkan nilai kejujuran juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Mulyani et al., 2023), yang menunjukkan bahwa penguatan nilai-nilai karakter melalui platform digital terbukti efektif dalam membentuk sikap jujur pada siswa SD.

Skor *N-Gain* sebesar 0,7717, yang dikategorikan sebagai tinggi, menunjukkan bahwa peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dalam statistik tetapi juga menunjukkan keefektifan pedagogis dari proses pembelajaran. Hasil ini berasal dari desain *one group pretest-posttest,* yang menunjukkan bahwa hasil belajar meningkat setelah intervensi yang melibatkan penggunaan media pembelajaran berbasis *edutainment.*

Temuan-temuan ini secara teoritis sejalan dengan perkembangan kognitif anak-anak sekolah dasar, yang saat ini berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, mereka memerlukan alat bantu yang terlihat, interaktif, dan relevan untuk memahami konsep-konsep

abstrak. Platform TENA mengintegrasikan animasi, suara, dan kuis interaktif untuk memenuhi kebutuhan tersebut dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis.

Selain itu, pemanfaatan media yang didukung teknologi telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa secara aktif berinteraksi dengan materi dengan mengeksplorasi melalui berbagai aktivitas interaktif, bukan sekadar menerima pengetahuan. Hal ini meningkatkan pemahaman sekaligus memfasilitasi internalisasi makna kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan penelitian ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis edutainment secara efektif meningkatkan hasil belajar dan menanamkan nilai-nilai karakter pada anak-anak sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya menguatkan teori yang ada saat ini, tetapi juga mengembangkan platform TENA, yang secara eksplisit menanamkan prinsip kejujuran dalam konteks komersial, mengikuti teladan yang ditunjukkan oleh Nabi Muhammad SAW.

Selain itu temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendidik dapat memanfaatkan materi pembelajaran berbasis teknologi sebagai metode inovatif untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Alat bantu seperti TENA dapat menjadi solusi atas kekurangan pendekatan pedagogis konvensional, yang seringkali kurang menarik dan terlalu abstrak bagi siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran TENA secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa kelas I sekolah dasar mengenai pentingnya kejujuran dalam berniaga sesuai yang dilakukan Nabi Muhammad SAW. Hasil belajar rata-rata anak-anak tersebut terlihat dari peningkatan skor *pretes* sebesar 82,61 menjadi skor *posttest* sebesar 96,09, dengan skor *N-Gain* sebesar 0,7717 yang dikategorikan sebagai tinggi. Data menunjukkan bahwa peningkatan yang diamati sangat signifikan dan menguntungkan secara pendidikan.

Media pembelajaran TENA yang didasarkan pada *edutainment*, menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap subjek abstrak secara lebih konkret dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan mempromosikan praktik kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, media TENA dapat berfungsi sebagai alternatif baru dalam Pendidikan Agama Islam untuk sekolah dasar, terutama dalam menumbuhkan karakter siswa. Penelitian ini menganjurkan produksi media instruksional berbasis teknologi yang dirancang khusus untuk pelajar muda, sehingga meningkatkan efektivitas, keterlibatan, dan signifikansi pengalaman belajar.

DAFTAR RUJUKAN

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI GAMES EDUKATIF WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI MATER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI SISWA SD. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(6), 1835. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313

Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 6(4), 1214. https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113

Afif, N., Mukhtarom, A., Qowim, A. N., & Fauziah, E. (2024). Pendidikan Karakter Dalam Era Digital: Pengintegrasian Nilai-Nilai Moral Dalam Kurikulum Berbasis Teknologi. Tadarus Tarbawy : Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan, 6(1). https://doi.org/10.31000/jkip.v6i1.11512

Aldiansyah, R., & Badrudin, B. (2025). Kejujuran dalam Perspektif Hadis: Kajian terhadap Peran Kejujuran dalam Membangun Karakter Muslim dalam Kehidupan Sehari-hari. TADHKIRAH: Jurnal Terapan Hukum Islam Dan Kajian Filsafat Syariah, 2(3), 31–44. https://doi.org/10.59841/tadhkirah.v2i3.236

Amariah, H., & Kusmaryono, I. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN EDUKASI SPINNER MATH TERHADAP KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS SISWA MATERI PERKALIAN DI SEKOLAH DASAR. Jurnal Pendidikan Sultan Agung, 5(2), 248–256. https://doi.org/10.30659/jp-sa.5.2.248-256

Ardiyanto, P., Permadi, A. S., & Fitriyanto, M. N. (2024). Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Use Of Animation Media to Improve Student Learning Outcomes. Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 9(1). https://doi.org/10.33084/bitnet.v9i1.6453

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model: Addie Model-Based Teaching Material Development. Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Husnussaadah, H. (2021). Strategi Pembelajaran E-Learning di Era Digitalisasi. IQRA : JURNAL PENDIDIKAN ISLAM, 1(1), 10–16.

Imron, M. A., Fathoni, I., Sari, M., Baher, M. K., & Jatmiko, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 3 Kampung Baru Kota Bandar Lampung. Pekerti: Journal Pendidikan Islam dan Budi Pekerti, 7(2), 226–240. https://doi.org/10.58194/pekerti.v7i2.6340

Indriani, M., Saipanah, Pasya, S. N. P. H., & Aeni, A. N. (2025). Pengembangan Video Animasi "Kilani" Berbasis Canva Tentang Kisah Keteladanan Nabi Ibrahim Alaihi Salam Pada Pembelajaran Kelas 2 SD. Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan, 23(2), 191–207. https://doi.org/10.53515/qodiri.2025.23.2.191-207

Julita, J., & Purnasari, P. D. (2022). PEMANFATAAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN ERA DIGITAL. Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa), 2(2), 227–239. https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460

Madani, H. (2021). Pembinaan Nilai-nilai Kejujuran Menurut Rasulullah Saw. Jurnal Riset Agama, 1(1), 145–156. https://doi.org/10.15575/jra.v1i1.14346

Mulyani, A. S., Nursaiidah, A., Wangila, D. N., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan E-book JUKUT (Jujur Kunci Utama) untuk Memupuk Sikap Jujur Siswa SD Kelas V. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(2), 717. https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2099

Murni, L. I. M., & Shobahiya, M. (2025). PENGEMBANGAN KARAKTER JUJUR MELALUI PROGRAM BERSERI DAN BUSAKE DI SEKOLAH DASAR: Studi Kasus di SD Muhammadiyah Al Bayyin Pedan. Ta'lim, 7(2). https://www.journal.uml.ac.id/index.php/TLM/article/view/3557

Nursholichah, K. U., Suleman, M. A., Hasanah, U. U., Febriansyah, R., & Marliansyah, A. (2025). Pendidikan Ibadah dan Akhlak Melalui Kisah Teladan Nabi Muhammad SAW: Perspektif Al-Quran dan Hadits. Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa, 3(1), 14–33. https://doi.org/10.59841/intellektika.v3i1.2029

Padila, C., Asril, Z., Eliza, R., Remiswal, R., Fitriza, R., Batubara, J., & Illahi, R. K. (2025). The Application of Game-Based Learning Model Accompanied by Wordwall on Students' Learning Independence in PAI BP Subject. An-Nuha, 5(4), 582–592. https://doi.org/10.24036/annuha.v5i4.739

Pahrianti, M., Ilyas, I., & Muni, A. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Sekolah Dasar. Journal of Innovative and Creativity, 5(2), 15200–15214. https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.2218

Pinawadhani, R. K., Ningsih, K., & Panjaitan, R. G. P. (2024). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Nearpod Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 9(10), 470–480. https://doi.org/10.17977/jptpp.v9i10.16015

Rokhim, A. N. N., Abidah, W. N., Az Zahra, H. F., Zainiyah, Y. S., & Kiptiyah, S. M. (2024). Analisis Penerapan Karakter Jujur Perspektif Thomas Lickona Melalui Program PIN Kejujuran Siswa SDN Purwoyoso 03. 2. https://doi.org/10.5281/ZENODO.11480480

Sarah, P., & Alwi, N. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD di Kota Bukittinggi. 9.

Sauqi, I., Rozie, F., Rukmiyati, R., & Koesmini, A. D. (2024). Analisis Studi Perkembangan Kemampuan kognitif pada Anak Usia Sekolah Dasar melalui klinik baca di SDN mlajah 2. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(3), 46991–47004.

Sofiyeh, S., Nurharini, F., & Yuniatari, Y. (2025). Analysis of social emotional problems during the PAUD-SD transition period in class 1 of SDN Kamal 1. At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan, 11(1), 44–51. https://doi.org/10.55210/attalim.v11i1.1855

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR METODE PENELITIAN PENDIDIKAN DENGAN ADDIE MODEL. Jurnal IKA, 11(1). https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145