

Efektivitas Website HEBAT Sebagai Media Interaktif Hafalan Surah Pendek di Era Digital

The Effectiveness of the HEBAT Website as an Interactive Medium for Memorizing Short Surahs in the Digital Era

Rifqa Shakila^{1*} Ajeng Restu Santoso² Sayida Yusria Hanifah³ Tania Wulansari⁴
Ani Nur Aeni⁵

¹ rifqashakila17@upi.edu ² ajengrestu100@upi.edu ³ savidayusriah2F@upi.edu ⁴ taniawulansari24@upi.edu ⁵ aninuraeni@upi.edu

¹ PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

² PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

³ PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

⁴ PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

⁵ PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

* Corresponding author: rifqashakila17@upi.edu

Info Artikel

Diterima: 11-02-2026

Direvisi: 18-03-2026

Diterima: 25-03-2026

Dipublikasi: 31-03-2026

DOI:

10.56855/jpsd.v5i1.2002

ABSTRAK

Pembelajaran hafalan surah pendek dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar masih banyak mengandalkan metode konvensional tanpa dukungan visual dan audio yang interaktif, sehingga siswa kelas III kesulitan memahami tajwid dan menginternalisasi makna ayat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengevaluasi situs web "HEBAT" sebagai alat pembelajaran daring interaktif bagi siswa kelas tiga sekolah dasar dalam menghafal surah-surah pendek. Penelitian menggunakan metode Design and Development (D&D) yang dikombinasikan dengan pendekatan kuantitatif deskriptif, melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). subjek penelitian adalah 23 siswa kelas tiga dari SDN Cibeureum 3 di Sumedang, Jawa Barat, menjadi subjek penelitian. Validasi ahli, pre-test dan post-test, perhitungan N-Gain, serta survei kepuasan siswa digunakan untuk mengumpulkan data. Para ahli konten dan media menilai hasil validasi akhir sebagai 100% layak. Dengan skor N-Gain sebesar 0,53 (kategori sedang), nilai rata-rata pre-tes sebesar 60,9 meningkat menjadi 81,7 pada post-tes, dengan kenaikan sebesar 20,8 poin. Angket kepuasan siswa menunjukkan presentase sebesar 93%, dengan kategori sangat baik. Fitur interaktif website mencakup materi audio-visual, panduan tajwid berbasis kode warna, permainan edukatif, dan umpan balik langsung. Website "HEBAT" terbukti menjadi media pembelajaran digital yang efektif, inovatif, dan mudah diakses dalam meningkatkan kemampuan hafalan serta keterlibatan belajar siswa pada mata pelajaran PAI di sekolah dasar.

Kata Kunci: Model ADDIE, Pembelajaran digital, Pendidikan Agama Islam, Hafalan surah pendek, Media Berbasis Web

ABSTRACT

The teaching of short surahs in Islamic Religious Education (IRE) classes in elementary schools still largely relies on conventional methods without

interactive visual and audio support, making it difficult for third-grade students to understand tajwid and internalize the meaning of the verses. The purpose of this study is to develop and evaluate the “HEBAT” website as an interactive online learning tool for third-grade elementary school students in memorizing short surahs. The study employed the Design and Development (D&D) method combined with a descriptive quantitative approach, utilizing the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were 23 third-grade students from SDN Cibeureum 3 in Sumedang, West Java. Expert validation, pre-tests and post-tests, N-Gain calculations, and student satisfaction surveys were used to collect data. Content and media experts rated the final validation results as 100% acceptable. With an N-Gain score of 0.53 (moderate category), the average pre-test score of 60.9 increased to 81.7 on the post-test, representing a 20.8-point increase. The student satisfaction survey showed a 93% satisfaction rate, categorized as “very good.” The website’s interactive features include audio-visual materials, color-coded tajwid guides, educational games, and real-time feedback. The “HEBAT” website has proven to be an effective, innovative, and accessible digital learning medium for improving memorization skills and student engagement in Islamic Education (PAI) at the elementary school level.

Keywords: *ADDIE model, Digital learning, Islamic education, Short surah memorization, Web-based media*

Cara Sitasi/How to Cite: Shakila, Rifqa., Santoso, Ajeng Restu., Hanifah, Sayida Yusria., Wulansari, Tania., Aeni, NurAni (2026). Efektivitas Website “HEBAT” Sebagai Media Interaktif Hafalan Surah Pendek di Era Digital. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, X(X), pp-pp. <https://doi.org/10.56855/jpsd.vXiX.XX>

© YYYY The Author(s). Published by Edupedia Publisher. This is an open access article under the **CC BY** license.

PENDAHULUAN

Terdapat sembilan urgensi penggunaan teknologi dalam pendidikan, salah satunya adalah memudahkan siswa mengakses sumber pembelajaran dan mendukung guru untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran (Rasyida Syafawani & Prasetyo, 2024a). Dengan kemajuan teknologi digital, ada peluang besar untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), terutama bagi siswa usia dini dan sekolah dasar. (Novendra & Sapta, 2025) menjelaskan banyak siswa sekolah menengah di Indonesia telah terbiasa menggunakan perangkat digital.

Literasi digital menjadi kemampuan dasar yang harus dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar (SD). Siswa kelas III yang berusia 8-9 tahun memiliki kemampuan dasar untuk berinteraksi dengan platform digital, walaupun masih membutuhkan arahan yang tepat dalam menggunakan teknologi pembelajaran (Salsabila et al., 2020). Oleh karena itu, menggunakan media berbasis web atau aplikasi dapat membantu menumbuhkan ketertarikan siswa untuk belajar, meningkatkan pemahaman mereka, dan membangun kebiasaan menghafal surat-surat pendek Al-Qur'an. Sejalan dengan temuan tersebut, (Aeni et al., 2019) mengemukakan bahwa pemanfaatan teknologi internet memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi guru, dimana guru menjadi semakin profesional, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, pengaruh internet terhadap aspek moralitas siswa masih berada pada tingkat sedang. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran perlu dikelola secara bijaksana, terarah, dan berada dalam pengawasan yang baik. Penelitian dan praktik di lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran PAI yang dirancang untuk anak usia rendah, terutama anak-anak di kelas III SD, masih relatif terbatas dan belum sepenuhnya menggunakan platform web yang mudah diakses dan ramah anak (Majid & Tresnawati,

2022).

Peneliti menemukan beberapa kendala yang ada pada sekolah yaitu saat proses pembelajaran PAI di kelas masih mengandalkan metode ceramah satu arah, dengan guru sebagai satu-satunya sumber informasi dan siswa hanya sebagai pendengar pasif. Tanpa elemen visual, animasi, atau interaksi sehingga menurunkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi. Meskipun sekolah memiliki akses internet yang memadai, potensinya belum bisa dimanfaatkan secara maksimal karena minimnya keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi. Media digital PAI yang tersedia masih terbatas dan tidak terintegrasi dengan baik.

Penghafalan surat-surat pendek seperti Q.S Ad- Dhuha, Al-Insyirah, dan At-Tin adalah bagian penting dari kurikulum (PAI) pada jenjang SD. (Irma Yunita Harahap et al., 2024) menyebutkan tujuan kurikulum mencakup menanamkan dasar pemahaman teks Al- Qur'an, pemahaman makna, dan keterampilan membaca yang benar. Namun, pengalaman pembelajaran di banyak lembaga pendidikan menunjukkan bahwa siswa sering menghafal dengan metode konvensional atau hafalan lisan tanpa dukungan audio dan visual yang terorganisir. Akibatnya, anak-anak sering mengalami kesulitan membedakan bacaan, tajwid, dan pemaknaan sufiks ayat (Iza Mutia et al., 2025). Selain itu, penjelasan tentang kewajiban shalat dan dzikir setelah shalat biasanya diberikan secara lisan tanpa media pendukung interaktif. Akibatnya, peserta didik hanya memahami sedikit dan kurang mampu menginternalisasi prinsip-prinsip tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Rahmawati et al., 2022).

Beberapa penelitian telah mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mempelajari tajwid dan menghafal surat-surat pendek. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aplikasi desktop atau *mobile* dan belum menempatkan tujuan perancangan pada anak SD kelas III

sebagai prioritas utama. Misalnya, penelitian yang dilakukan (Majid & Tresnawati, 2022b) tentang aplikasi pembelajaran surat pendek berbasis desktop menekankan penggunaan animasi dan audio, tetapi tidak secara eksplisit memasukkan pewarnaan tajwid untuk setiap ayat yang dirancang sesuai dengan pedoman sistem warna tajwid resmi. Sebaliknya, aplikasi pembelajaran tajwid dan naghah berbasis web yang lebih baru menunjukkan bahwa media digital dapat membuat belajar lebih mudah dan lebih fleksibel (Jayusman et al., 2024a). Namun, konten dan antarmuka belum dirancang secara khusus untuk anak usia SD rendah dengan narasi, visual, dan bahasa yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka (Jayusman et al., 2024).

Salah satu bentuk inovasi dalam pengembangan media pembelajaran PAI berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar adalah aplikasi Android SIWABARA yang dikembangkan oleh (Aeni, Fazriyah, et al., 2025) melalui pendekatan Design and Development (D&D). Aplikasi tersebut terbukti mampu meningkatkan antusiasme serta pemahaman siswa kelas IV SD terhadap materi Sifat Wajib bagi Rasul, yang didukung oleh fitur interaktif seperti kuis, animasi, dan musik latar. Namun, pengembangan tersebut masih terbatas pada platform Android dan belum mengoptimalkan pemanfaatan platform berbasis web yang lebih fleksibel dan mudah diakses tanpa proses instalasi, khususnya bagi siswa kelas rendah.

Gamifikasi dalam pembelajaran hafalan surah pendek direkomendasikan sebagai strategi efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di SD. (Triantafyllou et al., 2025) mengungkapkan elemen permainan seperti system poin, badge, dan leaderboard dapat mengubah proses pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi. Salah satu studi pada kelas III di SDN 27 Koto Baru mendapati penggabungan gamifikasi dalam pembelajaran PAI dapat

meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa terhadap materi hafalan hingga 30-40% lebih tinggi dibanding metode konvensional (Engmangusti & Wati, 2025). Dengan cara ini, hafalan tidak lagi dipandang sebagai tugas yang membosankan, melainkan aktivitas interaktif yang menantang dan memuaskan bagi siswa usia dini (Niskaromah et al., 2025).

Selain itu, penelitian tentang pembiasaan hafalan surat pendek melalui media berbasis teknologi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi telepon dapat meningkatkan kemampuan hafalan siswa (Engmangusti & Wati, 2025). Namun, fokus media ini lebih pada pemahaman nilai-nilai moral, kewajiban shalat, dan toleransi yang disampaikan dalam video animasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari daripada keterampilan hafalan dan latihan soal. Beberapa penelitian kualitatif menekankan betapa pentingnya media yang kontekstual, interaktif, dan relevan dengan karakteristik siswa yang tumbuh di era digital. Namun, desain lintas konten yang menggabungkan hafalan, tajwid berwarna, tema toleransi, dzikir pasca-shalat, dan penjelasan hukum shalat melalui hadits masih minim pembahasannya.

Hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis web adalah kesesuaiannya dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Berdasarkan teori Jean Piaget dan konsep psikologi perkembangan dalam (Purwulan, 2024), siswa kelas satu hingga kelas 1 hingga kelas III SD berada pada tahap perkembangan kognitif yang berbeda, sehingga pendidik perlu memahami perbedaan masing-masing siswa untuk merancang strategi pengajaran yang efektif. Siswa kelas III SD berada pada tingkat kognitif C3 (aplikasi), sehingga pendekatan pembelajaran perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif kelas rendah (Magdalena et al., 2023).

Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Masrini et al., 2025). Model ini

memberikan struktur secara terukur karena memastikan setiap tahap pengembangan media terasimilasi dengan baik, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi dampak pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021). Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran PAI menghasilkan produk dengan validitas tinggi dan efektivitas yang terukur dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Azizah & Syarifah, 2021).

METODOLOGI

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan Metode Desain dan Pengembangan atau *Design and Development* (D&D), model penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan dan mengembangkan produk media pembelajaran melalui tahapan perancangan dan pengembangan yang sistematis, kemudian diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan (Novianti et al., 2022). Dalam penelitian ini, metode D&D dikombinasikan dengan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk mengembangkan dan menguji web pembelajaran PAI berbasis Canva untuk anak-anak di sekolah dasar kelas III.

Pemilihan metode *Design and Development* (D&D) dalam penelitian ini didasari oleh kebutuhan pengembangan produk media pembelajaran yang terstruktur. Metode D&D memberi peluang bagi peneliti untuk melakukan literasi jangka panjang dalam setiap tahap pengembangan, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang optimal (Novianti et al., 2022).

Peffers dalam (Novianti et al., 2022) menyatakan bahwa ada enam tahapan dalam D&D yang disusun secara berikut:

1. Tahap I adalah identifikasi masalah (*Identify the problem*), yaitu mengenali hubungan antara penelitian dengan masalah yang terjadi secara luas. Penelitian ini muncul karena adanya

keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran, di tengah pesatnya perkembangan teknologi yang justru berdampak negatif pada proses pembelajaran jika tidak dimanfaatkan secara tepat

2. Tahap II menjelaskan tujuan penelitian (*describe the objectives*), yaitu merancang dan mengembangkan sebuah media belajar sebagai solusi dari masalah yang ditemukan. Tujuan utama penelitian ini adalah menciptakan inovasi baru dengan mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi digital yang dapat digunakan guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswanya.
3. Tahap III adalah rancangan dan pengembangan produk (*design and develop the artifact*), yaitu peneliti merancang dan membuat media pembelajaran dengan menggunakan platform website iBuildApp sebagai sarana pembuatan aplikasi.
4. Tahap IV adalah melakukan pengujian produk (*test the artifact*), yang dilakukan melalui dua tahap: uji coba oleh seorang ahli dan uji coba kepada siswa kelas III di SDN Cibeureum 3 menilai keefektifan dan kelayakan produk yang telah dibuat.
5. Tahap V merupakan proses evaluasi terhadap hasil uji coba (*evaluate the testing results*), dimana peneliti menguji produk secara langsung kepada ahli dan pengguna untuk mengumpulkan data sebagai bahan validasi desain media yang dikembangkan. Dalam tahap ini, peneliti juga mengevaluasi kekurangan atau temuan yang muncul selama proses uji coba.
6. Tahap VI adalah mengkomunikasikan hasil percobaan (*communicating the testing results*), yaitu peneliti menyampaikan dan mempresentasikan hasil temuan dari kegiatan observasi dan uji coba agar dapat dipahami dan

dimanfaatkan oleh pihak-pihak terkait.

Penulis juga menggunakan metode kualitatif deskriptif sebagai kombinasi, Salma dalam (Aeni et al., 2022) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu metode atau pendekatan dalam penelitian yang menghasilkan data berupa deskripsi, bukan angka. Data ini biasanya berupa kata-kata, narasi, atau uraian yang menggambarkan kondisi, pengalaman, atau persepsi partisipan secara mendalam, sehingga hasil akhir penelitian berupa laporan deskriptif yang mengungkap makna dan konteks dari suatu fenomena (Supriandi, 2025).

Subjek yang diteliti berjumlah 23 siswa kelas III (usia 8-9 tahun) dari SD Negeri Cibereum 3 Sumedang, Jawa Barat. Sampel ini dipilih dengan tujuan berdasarkan:

(1) kesesuaian materi dengan kurikulum PAI yang mencakup hafalan surah pendek, (2) akses terhadap teknologi dan internet yang memadai untuk menggunakan website, dan (3) kesiapan sekolah dan guru untuk terlibat dalam penelitian. Karakteristik siswa menunjukkan keanekaragaman dalam kemampuan akademik dan latar belakang keluarga, yang mewakili kondisi umum sekolah dasar di Indonesia (Sari et al., 2022). Pemilihan subjek penelitian yang beragam memastikan hasil pengembangan media dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran, tidak hanya pada kelompok siswa dengan kemampuan tertentu (Wardani et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) untuk mengembangkan website “HEBAT” sebagai media interaktif hafalan surah pendek. Implementasi dilakukan pada kelas III dengan total 23 siswa di sebuah Sekolah Dasar (SD) Cibereum 3 Sumedang, Jawa Barat. Hasil penelitian dipaparkan berdasarkan lima tahapan ADDIE, yaitu:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah dasar pengembangan website “HEBAT”. Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi yang meliputi kebutuhan, permasalahan, dan karakteristik dengan sasaran pengguna melalui kegiatan observasi dan studi lapangan di SDN Cibereum 3.

Hasil analisis menunjukkan bahwa:

1. Rata-rata siswa kelas III belum mampu memahami tajwid tanpa panduan tajwid berwarna yang jelas.
2. Pembelajaran hafalan saat ini masih mengandalkan metode konvensional (ceramah, komunikasi lisan, dan buku teks).
3. Siswa masih membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mudah diakses sesuai dengan kemampuan di era digital mereka.
4. Kurangnya rasa percaya diri dan motivasi pada siswa saat proses pembelajaran.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain melibatkan perencanaan pembelajaran yang mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan strategi, merancang media, dan menyusun instrumen.

Hasil desain mencakup:

1. **Tujuan Pembelajaran:** Siswa diharapkan mampu membaca dan menghafal surah Ad-Dhuha, Al-Insyirah, dan At-Tin, serta menguasai doa-doa setelah shalat dan memahami hadits tentang kewajiban shalat.
2. **Strategi Pembelajaran:** Menggunakan penjelasan narasi video animasi secara interaktif, penggunaan rekaman audio berisi bacaan surah per ayat, dan pembelajaran berbasis web edukatif.
3. **Fitur Media yang Dirancang:** Panduan tajwid berbasis kode warna (lima warna untuk lima aturan tajwid dasar),

rekaman audio berisi bacaan surah per ayat, dan pemakaian game interaktif (sistem poin)

4. **Isntrumen Evaluasi:** Pre-test dan post-test, tes pengetahuan siswa, penguasaan doa, dan angket kepuasan siswa berisi 10 pertanyaan.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan adalah proses pelaksanaan di mana website "HEBAT" dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan unsur tampilan, kemudahan penggunaan, dan penyesuaian terhadap karakteristik anak usia 8-9 tahun.

Hasil pengembangan meliputi:

1. Halaman utama berisi navigasi dengan menggunakan ikon dan tombol berwarna cerah yang mudah dipahami siswa usia 8-9 tahun.
2. Tiga surah pembelajaran (Ad-Dhuha, Al- Insyirah, dan At-Tin), masing-masing berisi teks Hijaiyah berwarna, dan panduan tajwid dengan kode warna.
3. Game edukatif berisi soal sambung ayat, studi kasus, dan jumlah ayat pada surah.
4. Kumpulan doa setelah shalat dan hadist mengenai kewajiban shalat dengan penjelasan yang sesuai tahap perkembangan kognitif siswa.
5. Sistem poin yang memberikan peringkat otomatis untuk setiap soal yang dijawab, hal ini mendorong motivasi siswa.

Pengumpulan data dikakukan di SDN Cibereum 3 melalui pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang sudah dibuat. Data statistik deskriptif hasil validasi akhir, pre-test, dan post-test siswa disajikan dalam tabel berikut:

Validasi ahli dilakukan oleh dua kelompok expert:

1. **Ahli Materi (Guru mata pelajaran PAI, Albar Herlambang S.Pd.I):** Menilai aspek kesesuaian materi, sajian materi, penulisan, dan dampak baik.

2. **Ahli Media (Wali kelas III, Yani Irma Setiawati, S.Pd):** Menilai aspek kesesuaian produk, tampilan produk, kemudahan akses, dan dampak baik.

Tabel 1

Hasil Validasi AkhirMateri dan Media

N o	Validator	Presentase	Kategori
1.	Ahli Materi	100%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	100%	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat skor validasi sebesar 100% menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kelayakan dan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran siswa kelas III.

Setelah di validasi, media pembelajaran diimplementasikan kepada siswa sebanyak 23 siswa di sekolah dasar dalam Pembelajaran Agama Islam (PAI). Siswa menggunakan website "HEBAT" dengan mengakses materi berupa kumpulan surat pendek (Ad- Dhuha, Al- Insyirah, dan At-tin), doa setelah shalat, hadist tentang kewajiban shalat, dan video animasi pendek yang berisi mengenai toleransi.

Tabel 2

Perbandingan Nilai Pre-Test, Post-Test, dan Peningkatan

Aspek	Pre-Test	Post-Test	Selisih
Rata-rata	60,9	81,7	20,8
Standar Deviasi	2,06	1,19	0,87

Catatan. SD = Simpangan Baku.

Catatan. Skor dihitung berdasarkan performa hafalan surah pendek (Ad-Dhuha, Al-Insyirah, At-Tin), pemahaman hadits, dan penguasaan doa-doa setelah shalat.

Berdasarkan hasil pengolahan data diatas rata- rata skor pre-test yang diperoleh

adalah sebesar 60,9 sedangkan rata-rata skor post-test yang diperoleh adalah sebesar 81,7. Hal ini memperlihatkan terjadinya peningkatan sebesar 20,8, peningkatan signifikan ini menandakan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan memberikan dampak positif pada capaian belajar siswa.

Selain itu, nilai standar deviasi pada pre-test menunjukkan sebesar 2,06 sementara nilai standar deviasi pada post-test menjadi 1,19. Penurunan nilai standar deviasi sebesar 0,87 menggambarkan bahwa media "HEBAT" efektif membantu siswa mencapai tingkat penguasaan materi diantara para siswa menjadi lebih merata dan konsisten.

Tabel 2 menunjukkan peningkatan pada semua indikator pembelajaran. Peningkatan ini didukung oleh tingkat partisipasi aktif pada website "HEBAT" yang menyediakan berbagai fitur pembelajaran meliputi:

1. Materi Audio-Visual: Menggabungkan audio yang berisi pelafalan surah pendek agar siswa lebih mudah memahami makna dan cara pengucapan yang benar diiringi dengan tampilan tulisan huruf Hijaiyah.
2. Panduan tajwid interaktif: Penggunaan kode warna (hijau untuk ikhfa, ungu untuk mad, biru untuk idgham, merah untuk ghunnah, dan pink untuk qalqalah) memudahkan siswa dalam membantu siswa memahami kaidah tajwid secara visual.
3. Game edukatif: Meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
4. Umpan balik secara langsung (real time): Memungkinkan siswa mengetahui hasil belajar mereka dan mendapatkan penguatan positif.

Tabel 3

Hasil perhitungan N-Gain

No.	N-Gain Score	Kategori
1.	0,53	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain diatas sebesar 0,53 termasuk dalam kategori sedang. Meskipun tidak termasuk kategori "tinggi" (>0,70), peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup efektif bagi siswa.

Tabel 4

Hasil Angket Kepuasan Siswa

No	Aspek penilaian	Presentase	Kategori
1.	Kepuasan Siswa	93%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket kepuasan siswa diatas menunjukkan presentase sebesar 93% dan berada pada kategori sangat baik. Capaian ini ditandai dengan antusias siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Respons positif ini didukung oleh komentar dan observasi siswa selama pembelajaran:

1. Antusiasme & motivasi belajar: 91,3 % siswa senang belajar menggunakan website "HEBAT" karena memakai sistem poin.
2. Efektivitas fitur audio & visual: 87% siswa terbantu dengan fitur audio karena dapat membantu menghafal surah dan membaca dengan benar, serta video animasi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman toleransi.
3. Efektivitas kuis sebagai penguat ingatan: 91% siswa merasa terbantu mengingat materi yang telah dipelajari.

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi adalah proses menggunakan website "HEBAT" dalam pembelajaran nyata di kelas. Implementasi dilakukan pada 23 siswa kelas III SDN Cibereum 3 pada satu kali pertemuan.

Prosedur implementasi:

1. Kegiatan awal: Diawali dengan pembacaan do'a sebagai upaya menumbuhkan sikap religius sesuai

dengan DPL keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME. Selanjutnya, peneliti memberikan kegiatan *ice breaking* untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, dan meningkatkan motivasi pada siswa. Kegiatan dilanjutkan dengan perkenalan antara peneliti dan siswa untuk menciptakan interaksi yang mendukung proses pembelajaran. Setelah itu, dilakukan pre-test untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa terkait materi yang akan dipelajari.

2. Kegiatan inti: Peneliti mengenalkan produk pembelajaran berupa media berbasis website kepada siswa seraya menjelaskan fungsi, fitur, dan tata cara penggunaannya. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan post-test untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan peningkatan hasil belajar. Selain itu, siswa juga diminta mengisi angket berisi respons dan penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran.
3. Kegiatan penutup: Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan menyimpulkan kegiatan pembelajaran bersama-sama sebagai bentuk refleksi terhadap materi yang sudah dipelajari. Peneliti juga memberikan penguatan dan motivasi kepada siswa sebelum menutup pembelajaran dengan do'a bersama.

Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir untuk mengukur keberhasilan website "HEBAT" dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui penilaian pre-test, post-test, perhitungan N-Gain, dan survey kepuasan siswa. Berikut penjelasan lebih lanjut terkait struktur dan fitur website akan diuraikan sebagai berikut:

A. Menu utama dalam website "HEBAT"



Gambar 1. Tampilan Daftar Utama

Dalam daftar utama berisikan Capaian Pembelajaran (CP) & Tujuan Pembelajaran (TP), Panduan penggunaan, Materi, game, dan Tim pengembang. Setiap menu diberi nomor urut yang berfungsi untuk memudahkan pengguna memahami alur navigasi pada produk tersebut. Desainnya dibuat sederhana dengan latar berwarna hijau, yang dilengkapi ilustrasi dan ikon yang menarik.

1. CP & TP



Gambar 2. Tampilan CP & TP

Pada bagian CP dijelaskan bahwa siswa diharapkan memahami beberapa surah pendek, ayat Al-Qur'an, serta hadist yang berkaitan dengan kewajiban salat dan menjaga hubungan baik dengan sesama. Sementara itu, terdapat rincian kemampuan yang harus dicapai siswa, seperti menyebutkan nama dan jumlah ayat surah pendek, menghafal surah dengan tartil, memahami hadis tentang salat, menghafal doa setelah salat, serta memahami isi cerita dari video

animasi. Di bagian kiri bawah terdapat ilustrasi anak-anak yang menambah kesan ramah dan menarik.



2. Panduan Penggunaan



Gambar 3. Tampilan Panduan Penggunaan

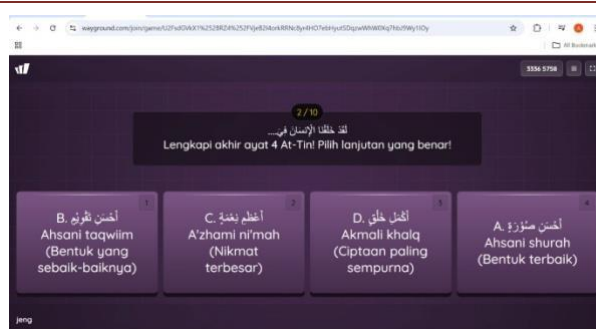
Pada halaman ini terdapat langkah-langkah penggunaan, dimulai dari mengklik link website, membaca petunjuk, membuka menu, dan memilih fitur yang diinginkan pengguna. Setiap tahapan ditampilkan dalam kotak berwarna cokelat dengan teks yang jelas.

3. Materi

Gambar 4. Tampilan Menu Materi

Pada halaman ini, terdapat menu materi yang disusun dalam tampilan berbentuk kotak, setiap kotak mewakili jenis materi berbeda. Ikon Al-Qur’an untuk materi kumpulan surah pendek, ikon dokumen untuk materi hadist tentang kewajiban shalat, ikon tombol play untuk materi video animasi, dan ikon anak yang sedang berdoa untuk materi kumpulan doa setelah shalat.

4. Game



Gambar 5. Tampilan Game

Game dibuat melalui website Wayground dengan berisi sepuluh soal yang berisi tentang sambung ayat, studi kasus, tebak surah Al-Qur’an, dan tebak jumlah ayat. Terdapat pemberian label huruf A, B, C, dan D, pilihan jawaban tersebut tersusun secara horizontal saat ditampilkan di komputer maupun saat ditampilkan di SmartTv. Tampilan ini dirancang untuk membantu pengguna, khususnya siswa, dalam memahami dan menghafal ayat Al-Qur’an melalui metode kuis.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa website ”HEBAT” efektif sebagai media pembelajaran interaktif untuk hafalan surah-surah pendek pada siswa kelas III. Peningkatan selisih rata-rata nilai sebesar 20,8 poin menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman serta kemampuan menghafal siswa. Penggunaan model pembelajaran inovatif dengan dukungan teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Ayu & Anugerah, 2025).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Haq et al., 2023). Pengintegrasian teknologi digital ke dalam kegiatan pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kualitas pembelajaran, dan memberikan akses pendidikan yang lebih merata. Pernyataan ini memperkuat posisi website ”HEBAT” sebagai salah satu jenis media digital inovatif yang mempertimbangkan kesiapan dan karakteristik siswa sekolah dasar kelas bawah, selain mendukung aspek kognitif

dalam menghafal surah-surah pendek.

Menurut (Rasyida Syafawani & Prasetyo, 2024b) terdapat sembilan alasan dasar mengapa teknologi harus diintegrasikan ke dalam proses pendidikan, diantaranya: (1) Meningkatnya tuntutan terhadap penguasaan ilmu pengetahuan, (2) Optimalisasi mutu proses pembelajaran, (3) Pembekalan siswa dengan empat kompetensi utama, (4) Dukungan terhadap implementasi kebijakan "Merdeka Belajar", (5) Perkembangan era, (6) Fasilitas inovasi bagi pendidik, (7) Realisasi transformasi menuju era Revolusi Industri 4.0, (8) Menjadi solusi permasalahan dalam proses pembelajaran, dan (9) Peningkatan aksesibilitas siswa terhadap sumber belajar.

Alasan-alasan diatas memperkuat urgensi penggunaan teknologi dalam pendidikan. Elemen interaktif seperti panduan tajwid dengan kode warna, permainan edukatif dengan sistem poin, dan adanya *feedback* benar-benar menggambarkan ide ini dalam konteks pembuatan website "HEBAT". Website ini mendorong siswa untuk berpikir kritis melalui kuis, menggunakan kreativitas saat menghafal informasi, dan mengakses materi pembelajaran secara mandiri kapan saja. Situs website ini lebih dari sekedar platform untuk penyampaian konten.

Efektivitas website "HEBAT" dapat dipahami melalui perspektif model ADDIE yang digunakan dalam proses pengembangannya. Menurut (Safitri & Ridwan Aziz, 2022) kegiatan utama dalam tahap analisis (*analysis*) meliputi identifikasi kebutuhan dan permasalahan. Peneliti mengidentifikasi adanya kebutuhan siswa kelas III memerlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar yang beragam dengan berlandaskan media digital. Ditemukannya rata-rata siswa kelas III belum mampu membaca dengan lancar dari teks, sehingga membutuhkan kombinasi visual, audio, dan interaktif. Tahap analisis (*Analysis*) menjadi dasar penting dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa,

dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Wardani et al., 2024).

Pada tahap perancangan pembelajaran (*Design*), merupakan proses menyusun yang meliputi tujuan, metode, media, dan evaluasi pembelajaran secara sistematis (Siregar & Rhamayanti, 2025). Peneliti menyusun solusi pembelajaran secara sistematis dan terstruktur yang meliputi beberapa tahapan. Pertama, penyusunan Tujuan Pembelajaran (TP) yang spesifik untuk setiap surah dan materi, misalnya siswa mampu menghafal surah Ad-Dhuha dengan fasih dan sesuai kaidah tajwid dasar. Kedua, pemilihan metode dan strategi pembelajaran berupa kombinasi penjelasan interaktif, demonstrasi melalui rekaman bacaan surah, dan pembelajaran berbasis permainan edukatif. Ketiga, perancangan media pembelajaran yang mencakup video animasi berisi cerita dengan makna menjaga hubungan baik dengan sesama, panduan tajwid berbasis kode warna, serta permainan edukatif yang dilengkapi dengan sistem penghargaan. Keempat, penyusunan instrumen evaluasi berupa pre-test, post-test, dan rubrik penilaian hafalan dengan kriteria yang jelas. Kelima, penyusunan alur pembelajaran yang jelas, dimulai dari pengenalan surah, pemahaman makna, pembelajaran tajwid, latihan hafalan terbimbing, evaluasi, hingga kegiatan remedial atau pengayaan.

Pada tahap pengembangan (*Development*) rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya diwujudkan menjadi produk pembelajaran (Siregar & Rhamayanti, 2025). Sebelum kegiatan implementasi dilaksanakan, peneliti meminta validasi kepada ahli materi dan ahli media terkait produk yang sudah dibuat, berdasarkan komentar dari kedua ahli terdapat beberapa perubahan pada isi materi, diantaranya merubah beberapa pilihan surah pendek yang awalnya berisi Q.S Al-Ikhlas, Al-Falaq, dan An-Nas menjadi Q.S Ad-Dhuha, Al- Insyirah, dan At-Tin. Selain itu, peneliti mendapat saran lain berupa tambahan

materi yaitu doa setelah shalat.

Pada tahap implementasi (*Implementation*) media pembelajaran yang telah dikembangkan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas untuk menyampaikan materi (Syahid et al., 2024). produk pembelajaran diterapkan secara langsung pada siswa kelas 3 dengan jumlah 23 siswa. Selama proses pembelajaran, dilakukan observasi atau pengamatan terhadap respons siswa, efektivitas penggunaan media, serta kendala yang muncul. Hasilnya menunjukkan siswa memberikan respons positif, lebih aktif, serta menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran. oleh karena itu tahap implementasi menunjukkan produk yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap proses belajar.

Pada tahap evaluasi (*Evaluation*) yang merupakan tahap akhir dalam model ADDIE yang bertujuan untuk menilai keberhasilan media pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Syahid et al., 2024). Berdasarkan hasil penelitian, website “HEBAT” terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan hafalan surah pendek siswa. Peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui perbandingan pre-test dan post-test menandakan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam membantu siswa memahami dan menghafal materi. Hal ini didukung oleh penyajian materi yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktif sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan terlibat selama proses pembelajaran. Fitur-fitur dalam website, seperti video animasi, panduan tajwid berbasis kode warna, serta kuis edukatif, berkontribusi dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran yang dirancang tidak hanya membantu dalam aspek kognitif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan, penelitian ini berhasil mengembangkan dan membuktikan efektivitas website "HEBAT" sebagai media pembelajaran interaktif berbasis web untuk mendukung hafalan surah pendek pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Melalui model ADDIE secara sistematis, media tersebut memperoleh validasi kelayakan 100% dari ahli materi dan media, memenuhi standar kualitas pembelajaran. Siswa menunjukkan peningkatan aktivitas, antusiasme, dan keterlibatan melalui fitur audio-visual (pelafalan surah dan huruf Hijaiyah), panduan tajwid berbasis kode warna, permainan edukatif, serta umpan balik langsung, menghasilkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam.

Kontribusi utama penelitian ini terhadap pengajaran PAI di Sekolah Dasar adalah model media digital terintegrasi yang ramah anak, mengatasi keterbatasan hafalan konvensional pada kelas rendah. Pendekatan inovatif ini menggabungkan unsur audio-visual, tajwid visual, gamifikasi, dan umpan balik mandiri dalam satu platform, memungkinkan siswa memahami makna serta kaidah bacaan secara optimal.

Bagi tenaga kependidikan, penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan media pembelajaran berbasis web sebagai alat bantu dalam penyampaian materi PAI pada kelas III Sekolah Dasar. Bagi peneliti lanjutan, disarankan untuk mengembangkan media dengan cakupan materi lebih luas, sampel multidimensi, dan pengukuran ketahanan hasil belajar jangka panjang untuk evaluasi efektivitas yang komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Hanifah, N., & Sunaengsih, C. (2019). The impact of the internet technology on teacher competence and student morality. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012046>
- Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., &

- Putri, T. A. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah Untuk Meningkatkan Akhlakul Karimah Bagi Siswa Smp Kelas VIII. In *Jurnal At-Tsiqah (Dakwah dan Ekonomi)* (Vol. 7, Number 1).
- Ayu, L., & Anugerah, D. (2025). *Strategi Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Di Era Digital*.
<https://jurnalsentral.com/index.php/jdss428>
- Azizah, N., & Syarifah. (2021). *Desain Pembelajaran Addie (Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation) E-Learning Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam*.
- Engmangusti, & Wati, W. (2025). Penggunaan Aplikasi Mobile untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Surat Pendek pada Siswa di UPT SDN 27 Koto Baru. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, 1(3), 2025.
<https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/>
- Haq, A. K., Rizkiah, S. N., & Andara, Y. (2023). Tantangan dan Dampak Transformasi Pendidikan Berbasis Digital Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 168–177.
<https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.865>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.
- Irma Yunita Harahap, A., Juliani, Windiani, A., Rahmah Syawalyah Wijaya, A., & Azriya, Z. (2024). Peran Pendidikan Al-Qur'an dalam Kurikulum PAI untuk Membentuk Generasi Qur'ani. *Journal of Innovative Research*, 01, 180–192.
<https://ziaresearch.or.id/index.php/mesada>
- Iza Mutia, S., Lubis, K., & Yurmaini. (2025). *Analisis Kesulitan Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadits Ditinjau Dari Aspek Kognitif Siswa Smo Swasta Ad-Dakwah Sei Rampah*. 7(1).
- Jayusman, Y., Fauzi Mubarak, R., & Gunawan, H. (2024a). APLIKASI PEMBELAJARAN TAJWID DAN NAGHAM AL-QUR'AN BERBASIS WEB. In *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Vol. 13, Number 2).
- Jayusman, Y., Fauzi Mubarak, R., & Gunawan, H. (2024b). APLIKASI PEMBELAJARAN TAJWID DAN NAGHAM AL-QUR'AN BERBASIS WEB. In *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Vol. 13, Number 2).
- Magdalena, I., Tri Sutrisno, B., Abdul Jabbar, H., Romahi, M. A., Al – Azis, Much. M., & Darmadi, N. (2023). Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar Untuk Siswa Kelas Rendah Sampai Kelas Tinggi. *COMSERVA : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(06), 2221–2229.
<https://doi.org/10.59141/comserva.v3i06.999>
- Majid, N. A., & Tresnawati, D. (2022a). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Surat-Surat Pendek untuk Usia Dini Berbasis Multimedia*.
<https://jurnal.itg.ac.id/>
- Majid, N. A., & Tresnawati, D. (2022b). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Surat-Surat Pendek untuk Usia Dini Berbasis Multimedia*.
<https://jurnal.itg.ac.id/>
- Masrini, I., Tanjung, R., Rahmalia, R., & Rahayu, A. P. (2025). Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis Addie Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Desember, 2025*(12), 203–208.
- Niskaromah, Abdullah, A. C., & Amalia, P. (2025). The Effectiveness of Islamic Religious Education in Shaping the Religious Character of Elementary School Students. *Zabags International Journal of Education*, 3(1), 41–51.
<https://doi.org/10.61233/zijed.v3i1.27>
- Novendra, I., & Sapta, A. (2025). Pentingnya Literasi Digital sebagai Keterampilan Fundamental bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama di Era Pendidikan 4.0. *Oktober-Desember*, 3(2), 807–812.
- Novianti, Amelia, M., Wahyuni, M. S., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran : Aplikasi Fun Edu'kids Islamic Berbasis Ibuildapp Pada Materi Kisah Keteladanan Para Nabi di Kelas V SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02).
- Aeni, A. N., Fazriyah, R. R., & Lazuardi, I. (2025). Pengembangan Aplikasi Android “SIWABARA” (Sifat Wajib Bagi Rasul) menggunakan Metode D&D yang diterapkan dalam Kehidupan Sehari- Hari Pada Pembelajaran SPAI Kelas 4 SD. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(1), 1–10.
<https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i1.3593>
- Purwulan, H. (2024). *Kajian Perkembangan Kognitif Dan Psikologi Anak Pada Tingkat Sekolah Dasar Kelas Rendah*.
- Rahmawati, N., Prasetyo, W. H., Wicaksono, R. B., Muthali'in, A., Huda, M., & Atang. (2022). Pemanfaatan Sudut Baca dalam Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan Siswa di Era Digital. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(1), 99–107.
<https://doi.org/10.23917/bkknndik.v4i1.17822>
- Rasyida Syafawani, U., & Prasetyo, T. (2024a).

- Urgensi Inovasi Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan: Analisis Berdasarkan Kajian Literatur. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 214–230.
<https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1276>
- Rasyida Syafawani, U., & Prasetyo, T. (2024b). Urgensi Inovasi Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan: Analisis Berdasarkan Kajian Literatur. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 214–230.
<https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1276>
- Safitri, M., & Ridwan Aziz, M. (2022). ADDIE, SEBUAH MODEL UNTUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA LEARNING. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Number 2).
<http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Salsabila, U. H., Ramadhan, N. F., Putri, M. E., Nurjannah, & Jayanti, G. D. (2020). Penggunaan Tehnologi Pendidikan Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Siswa Tingkat SD/MI Pada Masa Pandemi Covid-19 Unik. In *EDUCARE: Journal of Primary Education* (Vol. 1, Number 3).
- Sari, A. N. K., Nurhadi, M., & Tyas, E. P. (2022). *Analisis Karakteristik Terhadap Latar Belakang Peserta Didik Bagi Pembelajaran Efektif*.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). *Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan*.
<https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp>
- Supriandi, A. (2025). Pendekatan Penelitian Kualitatif. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(1), 197–204.
<https://doi.org/10.55606/jurripen.v4i1.4384>
- Syahid, I. M., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*.
https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jim_r
- Triantafyllou, S. A., Georgiadis, C., & Sapounidis, T. (2025). Gamification in education and training: A literature review. *International Review of Education*, 71(3), 483–517.
<https://doi.org/10.1007/s11159-024-10111-8>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* (Vol. 4, Number 1).
<http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>