Jurnal Pendidikan Indonesia:
Teori, Penelitian dan Inovasi
ISSN (Online): 2807-3878
DOI: https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2808
Vol. 6, No. 3, Mei 2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE "BERKAT" UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI AKHLAK KEPADA ORANG TUA PESERTA DIDIK KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Kalisya Wijaksani Kuswara[1], Esti Pramithasari[2], Shabrina Fauzia[3], Nayla Syarifah Nurfadilah[4], Ani Nur Aeni[5]
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Sumedang, Indonesia 45322
E-mail: kalisya123@upi.edu[1], esti123@upi.edu[2], shabrinafauzia1@upi.edu[3], enay123@upi.edu[4], aninuraeni@upi.edu[5]

RIWAYAT ARTIKEL
Received : 2026-05-19
Revised : 2026-05-25
Accepted : 2026-05-29

KEYWORDS
Learning media
Website-based learning
Moral
ADDIE
Research and development

KATA KUNCI
Media pembelajaran
Website
Akhlak
ADDIE
Research and development

ABSTRACT
Islamic education on filial morality toward parents in elementary schools remains conventional and unengaging, leading students to focus on rote memorization rather than meaning, which calls for interactive web-based media innovation. This study aims to develop the "BERKAT" (Berbakti Kepada Orang Tua) website-based learning media to improve third-grade students' understanding of filial morality toward parents. A Research and Development method with the ADDIE model was used, built with Canva site, validated by content and media experts, then tested on 21 students and analyzed with the Wilcoxon Signed Rank Test. Results show expert validation rated the media highly feasible (media score 97.5%), with a significant improvement from a pretest mean of 81.43 to a posttest mean of 93.33 (Z=-3.345; p=0.001). The "BERKAT" website-based learning media is significantly effective in improving third-grade students' understanding of filial morality, while shifting the learning orientation from merely "knowing about morality" to "feeling and practicing morality".

ABSTRAK
Pembelajaran PAI materi akhlak kepada orang tua di sekolah dasar masih konvensional dan kurang menarik, sehingga peserta didik lebih fokus menghafal daripada memahami makna, menuntut inovasi media interaktif berbasis web. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis website "BERKAT" (Berbakti Kepada Orang Tua) untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 3 SD terhadap materi akhlak kepada orang tua. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* model ADDIE, dibangun menggunakan *Canva site,* divalidasi ahli materi dan media, lalu diujicobakan pada 21 peserta didik dengan analisis *Wilcoxon Signed Rank Test.* Hasil menunjukkan validasi ahli menyatakan media sangat layak (skor media 97,5%), serta terjadi peningkatan pemahaman signifikan dari rata-rata *pretest* 81,43 menjadi *posttest* 93,33 (Z=-3,345; p=0,001). Disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis website "BERKAT" efektif secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 3 SD terhadap materi akhlak kepada orang tua, sekaligus menggeser orientasi pembelajaran dari "tahu tentang akhlak" menjadi "merasakan dan melakukan akhlak".

1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan akhlak peserta didik, khususnya dalam menanamkan nilai akhlak kepada orang tua (*Birrul Walidain*) sebagai bagian dari pendidikan moral sejak dini (Al-Baihaqi et al., 2024). Namun, pembelajaran PAI di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam penyampaian materi yang cenderung konvensional dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya fokus dan pemahaman peserta didik terhadap makna materi yang dipelajari (Abdulatif & Muh. Husen Arifin, 2023).

Hasil wawancara dengan guru PAI di SDN Cipameungpeuk menunjukkan bahwa peserta didik lebih fokus pada penulisan ayat Al-Qur'an daripada memahami maknanya. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan media pembelajaran yang monoton dapat menurunkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Runisah *et al.,* 2026). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi dan pemahaman peserta didik. Menurut Runisah *et.al,* media digital memungkinkan penyajian materi secara visual, audio, dan interaktif yang terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik (Runisah *et al.,* 2026).

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Najiah *et al.,* (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang sangat tinggi, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Rambe et al., (2025) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis website mampu meningkatkan efektivitas, kepraktisan, serta motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis website yang secara khusus berfokus pada materi akhlak kepada orang tua di SD masih terbatas. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini diangkat dari kesenjangan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website yang berfokus pada materi akhlak. Hipotesis penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis website "BERKAT" (Berbakti Kepada Orang Tua) dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi akhlak kepada orang tua.

2. Tinjauan Literatur

Keterampilan berpikir kreatif sangat penting bagi guru dalam melakukan inovasi pembelajaran, terutama dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital yang kreatif untuk menghadapi tuntutan pendidikan abad 21 (Aeni, Hanifah, Djuanda, *et al.,* 2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi tersebut (Aeni, Dewi, & Utami, 2024). Pergeseran dari media pembelajaran statis ke media interaktif berbasis web telah disebabkan oleh kemajuan teknologi pendidikan (Musannadah & Jannah, 2022). Salah satu contohnya adalah Canva, platform authoring berbasis *cloud* yang memungkinkan kolaborasi *real-time,* integrasi media, dan penyajian materi yang lebih dinamis, yang meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dari sudut pandang teori beban kognitif, antarmuka visual Canva yang mudah dipahami melalui *template* dan fiturnya yang sederhana membantu pemahaman (Gehred, 2020). Namun, desain yang tepat memastikan bahwa antarmuka ini efektif dan tidak mengganggu. Namun, penelitian masih dominan menganggap Canva sebagai alat desain grafis daripada *platform authoring* interaktif khususnya dalam penggunaan fitur interaktif untuk pendidikan karakter dan ketergantungan pada internet dan perangkat digital (Astaño, 2025). Karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan.

Pendigitalan pendidikan akhlak membutuhkan pendekatan yang tidak hanya kognitif tetapi juga emosional dan kontekstual karena menyampaikan nilai moral yang abstrak, seperti birrul walidain, melalui media digital yang konkret sulit (Kusumawati, 2021). Penggunaan narasi visual, atau cerita, terbukti lebih efektif dibandingkan ceramah karena mampu memicu empati dan keterlibatan peserta didik sekolah dasar (Aeni, Hanifah, Rahimah, *et al.,* 2024). Oleh karena itu, pendidikan akhlak digital sangat bergantung pada desain pembelajaran yang dapat mengimbangi kognitif, emosional, dan praktik nyata (Linta *et al.,* 2024).

Dalam pembelajaran akhlak, pesan moral harus disampaikan melalui metode visual yang dapat mempengaruhi emosi peserta didik. Menurut Teori Pembelajaran Kognitif Multimedia Mayer & Fiorella, (2021) menggabungkan elemen visual dan teks secara harmonis membantu pemrosesan data secara kognitif dan menciptakan ikatan emosional atau respons afektif yang kuat. Dengan menggunakan platform desain seperti Canva, guru dapat menyesuaikan skema warna, tipografi, dan

ikonografi dengan psikologi perkembangan anak sekolah dasar. Estetika visual dalam media digital dapat membantu mempertahankan nilai-nilai karakter, seperti menghormati orang tua. Materi akhlak menjadi lebih dari sekadar hafalan dengan desain pesan interaktif. Ini menjadi pengalaman belajar yang menarik dan mendorong perasaan positif peserta didik terhadap materi pelajaran (Sahyan *et al.,* 2025).

Dalam lima tahun terakhir, penelitian tentang penggunaan media digital dalam pendidikan karakter telah berkembang pesat. Namun, penelitian ini masih menunjukkan beberapa titik lemah. Seperti yang dilakukan oleh studi sebelumnya berfokus pada seberapa efektif media Canva dalam meningkatkan pemahaman kognitif atau literasi digital peserta didik. Ali *et al.*, (2025) meneliti penggunaan video interaktif untuk meningkatkan minat belajar. Namun, model tersebut seringkali bersifat searah dan tidak memungkinkan interaksi aktif yang lebih mendalam. Di sinilah kebaruan penelitian ini, yang berusaha mengisi celah dengan mengalihkan fokus dari "tahu tentang akhlak" menjadi "merasakan dan melakukan akhlak" melalui fitur interaktif Canva. Berdasarkan analisis literatur terbaru, diperlukan pengembangan media khusus yang dimaksudkan untuk mengukur respons afektif dan perubahan yang terjadi pada perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Al Aluf Wilda & Sutiah, 2024).

3. Metode

Metode pada penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Developement* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Siregar Torang & Rhamayanti Yuni, (2025) model ini memiliki strukturnya yang sistematis dan membantu dalam pembuatan produk pembelajaran yang efektif dan teruji.

Pada tahap awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan seberapa penting pengembangan media pembelajaran. Fokus utama pada tahapan ini adalah peserta didik kelas 3. Peneliti melakukan wawancara bersama guru Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk menilai proses pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik selama ini.

Tahap selanjutnya peneliti merancang kerangka media pembelajaran berdasarkan dari hasil analisis pada tahap awal. Pada tahap ini, peneliti menentukan jenis media yang akan digunakan, memilih materi yang sesuai untuk dicantumkan di dalam media, game yang akan digunakan, dan membuat instrumen berupa *pre-test* dan *post-test*.

Selanjutnya adalah tahapan realisasi dari tahapan sebelumnya. Peneliti menggunakan *canva site* untuk membuat produk media pembelajaran yang menggabungkan fitur-fitur yang ada di *canva site* dengan video pembelajaran serta rekaman suara. Setelah produk selesai dibuat, lalu dilakukan uji validasi untuk memastikan kelayakan teknis dan substansi isi. Hal ini dilakukan melalui konsultasi dengan ahli media dan ahli materi.

Produk yang telah divalidasi, selanjutnya diuji coba secara langsung pada peserta didik kelas 3. Selama uji coba, para peneliti melakukan observasi langsung untuk mengamati bagaimana reaksi, minat, dan interaksi peserta didik terhadap penggunaan canva site dalam pembelajaran.

Pada tahapan terakhir ini yaitu untuk mengetahui seberapa efektivitas produk yang telah dikembangkan. Peneliti juga memperhatikan apakah media *canva site* dapat digunakan dengan baik untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dengan mempertimbangkan nilai dari *pre-test* dan *post-test.*

Dalam penelitian ini menggunakan tiga metode untuk mengumpulkan data yaitu wawancara bersama guru PAI untuk menemukan kebutuhan awal dalam pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya dengan observasi selama implementasi untuk mengamati respon peserta didik terhadap produk yang telah di kembangkan. Dan terakhir, menggunakan alat tes untuk membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan produk.

Teknik analisis data menggunakan uji *Paired Samples t-test*. Dalam analisis ini, nilai rata-rata dari kelompok yang sama dibandingkan pada waktu yang berbeda yaitu pada saat pre-test dan post-tes. Namun, jika hasil uji data tidak terdistribusi secara normal, maka analisis data menggunakan *wilcoxon signed rank test*

4. Hasil

Produk ini merupakan media pembelajaran interaktif berbasis website yang dirancang menggunakan Canva untuk menanamkan nilai karakter pada anak, khususnya materi akhlak kepada orang tua. Media ini dikemas secara menarik dan sederhana dengan nama Website Berkat: Berbakti Kepada Orang Tua. Selain itu juga menggunakan tahapan ADDIE diantaranya:

Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik sebagai dasar pengembangan media. Seperti yang ditunjukkan

oleh hasil observasi dan penelitian, peserta didik kelas 3 SD masih membutuhkan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan interaktif agar dapat mencapai pemahaman yang optimal terutama untuk materi yang berkaitan dengan akhlak kepada orang tua.

Peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung menyukai tampilan visual, warna yang menarik, dan aktivitas belajar yang melibatkan interaksi langsung. Selain itu, metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan buku teks, kurang efektif dalam menumbuhkan keterlibatan aktif peserta didik dan menanamkan nilai karakter.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya dapat menyampaikan pelajaran tetapi juga dapat membuat belajar menyenangkan dan bermakna serta mendorong peserta didik untuk merenungkan tindakan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran interaktif berbasis web yang berfokus pada menanamkan nilai moral kepada orang tua adalah salah satu contoh jenis media pembelajaran yang diperlukan.

Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, dilakukan penyusunan konsep dan struktur media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media dirancang dalam bentuk website interaktif bernama Website "BERKAT" (Berbakti Kepada Orang Tua) yang dibuat menggunakan platform *Canva*.

Selain itu, untuk platform kuis interaktif menggunakan platform website *Educaplay.*

Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini merupakan proses realistis desain menjadi produk nyata. Perancangan website ini memiliki struktur yang dibuat dengan sederhana dalam beberapa bagian utama yang saling terintegrasi, yaitu:

1. Menu *Start*: Halaman pembuka berisi ajakan untuk mulai belajar.



Gambar 1. Menu Start

2. Menu Utama (*Home*): Menyediakan navigasi seperti CP & TP, cara penggunaan, serta akses ke seluruh fitur website.



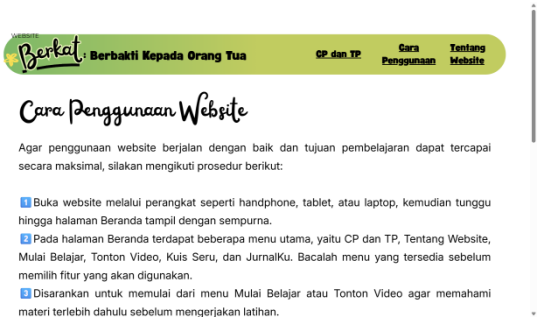
Gambar 2. Menu Utama (*Home*)

3. Menu Materi Akhlak: Berisi penjelasan tentang peran orang tua dan konsep Birrul Walidain yang disajikan melalui teks dan ilustrasi menarik.



Gambar 3. Menu Materi

4. Menu Petunjuk Penggunaan: Panduan yang membantu pengguna memahami cara mengoperasikan website dengan mudah.



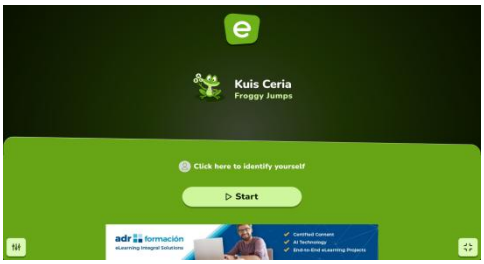
Gambar 4. Menu Petunjuk Penggunaan

5. Menu Video Pembelajaran: Terintegrasi dari YouTube untuk memperjelas materi secara audio-visual.



Gambar 5. Menu Video Pembelajaran

6. Menu Kuis Interaktif: Berisi evaluasi berbasis permainan menggunakan *Educaplay* untuk mengukur pemahaman peserta didik.



Gambar 6. Kuis Interaktif

7. Menu Jurnalku (Refleksi): Fitur bagi peserta didik untuk mencatat pengalaman serta kebaikan yang dilakukan kepada orang tua setiap hari.



Gambar 7. Menu Jurnalku (Refleksi)

Sebelum diuji pada peserta didik di kelas 3 SD, pengembangan media pembelajaran berbasis web yang disebut "BERKAT" (Materi Akhlak kepada Orang Tua) melewati tahap validasi. Tahap validasi dilakukan oleh dua pakar, Ahli Materi dan Ahli Media.

Hasil Validasi Ahli Materi

Uji validasi dilakukan oleh ahli materi untuk memastikan bahwa konten materi "Akhlak kepada Orang Tua" di media website "BERKAT" sesuai dengan kurikulum dan kaidah keilmuan. Hasil penilaian ahli materi meliputi aspek seperti kesesuaian materi, penyajian, penulisan, dan dampak yang diharapkan terhadap peserta didik di kelas 3 SD. Tabel berikut menunjukkan hasil penilaian: **Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Kriteria Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian materi	20	20
2.	Sajian materi	19	20
3.	Penulisan	20	20
4.	Dampak baik	16	16
	TOTAL	75	76
	PRESENTASE		**98,6%**

Berdasarkan data yang ditunjukkan dalam tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa konten yang berkaitan dengan Akhlak kepada Orang Tua di website yang disebut "BERKAT" memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Setiap indikator, termasuk kesesuaian materi, kualitas teks Al-Quran atau Hadits, dan ketepatan penggunaan bahasa, mendapatkan skor tertinggi. Menurut ahli materi, konten yang disajikan telah selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) untuk peserta didik di kelas 3 SD. Selain itu, telah terbukti mengandung nilai-nilai yang dapat mendorong peserta didik untuk berempati dan bersemangat untuk belajar. Oleh karena itu, media ini dianggap Sangat Layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Media

Tujuan dari uji validasi ahli media adalah untuk mengevaluasi kualitas visual dan teknis dari situs web "BERKAT". Penilaian berfokus pada desain yang menarik, kemudahan navigasi, dan kesesuaian elemen media dengan karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar. Tabel nilai penilaian ahli media berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian produk	20	20
2.	Tampilan produk	20	20
3.	Kemudahan akses	18	20
4.	Dampak baik	20	20
	TOTAL	78	80
	PRESENTASE		**97,5%**

Website 'BERKAT' menunjukkan performa yang sangat baik dari segi estetika dan fungsionalitas, menurut tabel hasil validasi media, website ini dianggap sangat menarik dan ramah anak, penggunaan warna, jenis huruf, dan ilustrasi gambar mendapatkan skor sempurna. Selain itu, media ini dinilai mudah diakses dengan menu yang beragam dan interaktif. Ahli media menyatakan bahwa melalui visualisasi yang memotivasi, desain produk ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas dan intensitas ibadah peserta didik. Secara keseluruhan, website "BERKAT" dianggap inovatif sebagai media pembelajaran.

Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan di sebuah sekolah dasar negeri, pada 21 peserta didik yang berada di kelas 3. Untuk memulai implementasi, seluruh peserta didik diberi *pre-test*. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal peserta didik tentang materi moral terhadap orang tua sebelum mereka menerima pematerian melalui media digital. Kegiatan inti pembelajaran dimulai dengan integrasi website "BERKAT" setelah data awal dikumpulkan.

Peneliti kemudian memulai tahap penyampaian materi dengan menggunakan website "BERKAT" sebagai media instruksional utama. Pada sesi ini, peneliti memandu pembelajaran secara langsung dan memaparkan materi melalui fitur-fitur yang tersedia di website, seperti pemaparan materi yang lengkap dan penayangan video pembelajaran yang informatif.

Peneliti mengajak peserta didik untuk melakukan kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan aktif. Beberapa peserta didik diminta untuk menjawab tantangan kuis secara langsung di layar. Ini meningkatkan antusiasme dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam belajar.

Terbukti bahwa interaksi media "BERKAT" dapat meningkatkan suasana kelas yang lebih hidup dan berpusat pada peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas belajar dan kemampuan peserta didik untuk merenungkan perilaku keseharian mereka melalui fitur "Jurnalku". Peserta didik diberi *post-test* sebagai tahap akhir untuk mengetahui seberapa efektif media dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Hasil evaluasi ini digunakan untuk membandingkan peningkatan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan website "BERKAT" dalam proses pembelajaran.

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis website "BERKAT" pada materi Akhlak kepada Orang Tua. Data yang diperoleh berupa skor pretest sebelum penggunaan media dan posttest setelah penggunaan media.

Uji Normalitas

Sebelum dilakukan analisis uji beda, dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk (mengingat jumlah sampel n=21). Hasil uji menunjukkan bahwa data posttest memiliki nilai signifikansi $p < 0,05$, yang berarti data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis statistik dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test.

Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil pengolahan data, perbandingan nilai peserta didik sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) intervensi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Data

Variabel	Mean (Rata-rata)	Std. Deviation	Nilai Z	Sig. (2-tailed)
Pretest	81,43	9,64	-3,345	0,001
Posttest	93,33	7,96		

Sumber: *Data Olahan SPSS (2026)*

Berdasarkan Tabel 1, terjadi peningkatan pemahaman peserta didik yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis website "BERKAT". Hal ini ditunjukkan dengan kenaikan nilai rata-rata (*Mean*) dari 81,43 menjadi 93,33. Secara statistik, hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai $Z = -3,345$ dengan signifikansi $p = 0,001$ ($p < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis website "BERKAT" efektif secara signifikan dalam meningkatkan pemahaman materi Akhlak kepada Orang Tua pada peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar.

5. Diskusi

Tingkat kelayakan tinggi situs web "BERKAT" menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era modern (Anita Hikmah et al., 2026) Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) sangat penting agar belajar lebih mudah bagi peserta didik (Syabrina Muhammad et al., 2025). Penggunaan teks Al-Quran dan Hadits yang relevan dalam media ini berfungsi sebagai dasar moral yang kuat untuk pembentukan karakter dan penanaman nilai empati telah ditunjukkan untuk meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar. Media berbasis web secara efektif meningkatkan hasil belajar secara nyata, seperti yang ditunjukkan oleh signifikansi peningkatan nilai rata-rata peserta didik (p = 0,001). Kuis interaktif dan video animasi, misalnya, dapat membantu peserta didik memahami topik dengan lebih baik (Aeni *et al.,* 2022). Hasil ini memperkuat posisi website "BERKAT" sebagai sarana dakwah digital yang inovatif dan adaptif untuk membentuk akhlakul karimah peserta didik.

6. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis website "BERKAT" terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 3 SD tentang materi Akhlak kepada Orang Tua. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *Research and Developement* dengan model pengembangan ADDIE dan teknologi dalam media pembelajaran nilai karakter tidak hanya mempermudah dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat meningkatkan kognisi peserta didik pada tingkatan pendidikan dasar. Kebaruan penelitian ini adalah pergeseran fokus instruksional.

Pada penelitian ini berhasil mengisi gap penelitian dengan mengubah orientasi pembelajaran dari "tahu tentang akhlak" menjadi "merasakan dan melakukan akhlak". Hal ini berbeda dari penelitian terdahulu yang biasanya membatasi penggunaan media digital menjadi jembatan dalam pemahaman teoretis dan internalisasi nilai secara afektif dengan melalui fitur-fitur yang interaktif. Dengan demikian, penggunaan platform desain yang modern saat mengembangkan media pembelajaran memungkinkan guru untuk menyesuaikan dengan psikologi perkembangan anak serta dengan estetika visual yang dapat membantu mempertahankan nilai-nilai karakter dalam ingatan peserta didik untuk waktu yang lama.

7. Referensi

Abdulatif, S., & Muh. Husen Arifin. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(4), 1610–1623. https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7200

Aeni, A. N., Dewi, C. K., & Utami, L. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Bahri (Berkalimah Tayibah Sehari-hari) Berbasis Renderforest tentang Kalimat Tayibah di Sekolah Dasar. *AS-SABIQUN*, *6*(3), 467–480. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i3.4698

Aeni, A. N., Hanifah, N., Djuanda, D., Maulana, M., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2024). Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Guru SD Melalui Pelatihan Convert Powerpoint Menjadi Media Pembelajaran Aplikasi Android. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *7*(2), 384. https://doi.org/10.35914/tomaega.v7i2.2656

Aeni, A. N., Hanifah, N., Rahimah, R., & Arifuddin, A. (2024). Development of Smart Apps Creator (SAC)-Based Android Application Learning Media to Improve Students' Understanding of Islamic Education Materials in Elementary Schools. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, *11*(2), 359. https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v11i2.18531

Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., Putri, T. A., Nur, A., Zulfiany, A.-A., Auliani, F.-A., & Putri, N.-T. A. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah Untuk Meningkatkan Akhlakul Karimah Bagi Peserta Didik Smp Kelas V3. *Jurnal At-Tsiqah (Dakwah Dan Ekonomi*, *7*(1), 1–17. https://doi.org/https://doi.org/10.31538/altsiq.v7i1.2208

Al Aluf Wilda, & Sutiah. (2024). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah: Penyesuaian Karakteristik, Kurikulum, Capaian Dan Media Pembelajaran Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(4). https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19428

Al-Baihaqi, Haironib, & Hilalludin. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Religius. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, *19*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.55558/alihda.v19i1.122

Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., Hidayat, A. F., & Jambi, U. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar*. *3*(1), 1–6. https://doi.org/https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115

Anita Hikmah, D., Khaira, H., Mulkiyati Dzikro, S., Nur Aeni, A., & Holil, M. (2026). Khalifatoon: Interactive Islamic Religious Education Learning Media To Increase Students' Enthusiasm And Understanding. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, *10*(2), 209–222. https://doi.org/10.35316/edupedia.v10i1.7101

Astaño, J. (2025). The Effectiveness of Canva as an Instructional Tool in Improving Students' Academic Performance: A Meta-Analysis. *Journal Of Digital Learning And Distance Education*, *3*(10), 1327–1345. https://doi.org/10.56778/jdlde.v3i10.468

Najiah, N. F., Fakhrunnisaa, N., & Assafari, A. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Berbasis Web Kelas Xipa Di Sman 1 Enrekang.

Islamika, *6*(3), 699–711. https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4632

Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*, *108*(2). https://doi.org/10.5195/jmla.2020.940

Kusumawati, S. P. (2021). Pendidikan Aqidah-Akhlak di Era Digital. *Edusoshum Journal of Islamic Education and Social Humanities*, *1*(3), 130–138. https://doi.org/https://doi.org/10.52366/edusoshum.v1i3.16

Linta, A., Zahra, A., Rahayu, R., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Website "SAGA" (Sejarah Arab Pra-Islam di Game Angkasa) tentang Kisah Kondisi Arab Pada Pembelajaran PAI Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(2), 1346–1356. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7332

Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2021). Introduction to Multimedia Learning. In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (pp. 3–16). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781108894333.003

Musannadah, S., & Jannah, S. N. (2022). The Application ofCanva as Interactive Media in 21st Century Learning. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*. https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.81036

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa [A1] Dan Budaya*, (1). https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Rambe, M. A., Lubis, S., Hasibuan, Z. E., Syekh, U., Hasan, A., & Padangsidimpuan, A. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Weebly Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Iman Kepada Kitab-Kitab Allah Kelas Viii Fase D Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Mandailing Natal. *Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara*, *6*(3), 229–251. Retrieved from https://ejurnals.com/ojs/index.php/jdpn

Runisah, D., Sina, I., Anggaraeni Putri, K., Jasmani, P., & Bina Bangsa, U. (2026). Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, *6*. https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2573

Sahyan, Gotri Sri, Fadli Muhammad, & Muttawakil M Alfatih. (2025). Penggunaan Media Digital Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Literasi Keislaman Peserta Didik Mis Pendidikan Agama Islam Medan. *At-Tazakki*, *9*. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.47006/attazakki.v9i2.26625

Siregar Torang, & Rhamayanti Yuni. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, *3*. https://doi.org/https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561

Sulastri, D., Mulyana, A., Guru, P., Dasar, S., & Cibiru, K. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Indonesia. *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD*. https://doi.org/https://doi.org/10.24853/holistika.7.2.178-185

Syabrina Muhammad, Ika Prima Susila, Wina Shella Andarista, Milda Anggraini, & Mah Mudah. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbantu Website Digital pada Mata Pelajaran PAI Kelas II di MI/SD. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(1), 256–264. https://doi.org/10.54259/pakmas.v5i1.3844

© 2026 by the authors. Submitted for possible open accesspublication under the terms and conditions of the CreativeCommons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).