Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (2) 2025, Page: 15200-15214

Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Sekolah Dasar

Mila Pahrianti[1], Ilyas[2], Abdul Muni[3]
[123]Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri, Kota Tembilahan, Indragiri Hilir, Riau, Indonesia
Corresponding Author: Mila Pahrianti, mila17032020@gmail.com

Published: July , 2025

ABSTRACT
Media pembelajaran adalah salah satu aspek yang penting dalam proses mencapai keberhasilan pembelajaran di sekolah ataupun di rumah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 024 Sungai Beringin, Tembilahan. Aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat diakses di sekolah maupun di rumah. Aplikasi ini memiliki antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, serta dilengkapi materi sesuai kurikulum, kuis, video, game edukatif, dan fitur auto-exit untuk membatasi waktu penggunaan. Fitur-fitur ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, dan menanamkan nilai-nilai karakter Islami. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) melalui enam tahap yaitu, konsep (*concept*), desain (*design*), pengumpulan material (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Pengujian aplikasi menggunakan standar ISO 9126 dengan aspek Functionality dan Usability, dengan hasil 100% dan 81,94%. Hasilnya menunjukkan aplikasi berjalan stabil, fitur berfungsi baik, mudah dipahami siswa, dan mendapat respon positif karena mampu meningkatkan minat, pemahaman, serta mendukung pembentukan karakter sesuai ajaran Islam.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Android, MDLC, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar.

ABSTRACT
Learning media is one of the important aspects in the process of achieving successful learning at school or at home. This research aims to develop Android-based interactive learning media for Islamic Religious Education (PAI) subjects at SD Negeri 024 Sungai Beringin, Tembilahan. An interactive learning app that can be accessed at school or at home. It has an attractive and easy-to-use interface with curriculum-based materials, quizzes, videos, educational games, and an auto-exit feature to limit usage time. These features are designed to increase interest in learning, understanding the material, and instill Islamic character values. Application development is carried out using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method through six stages, namely, concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Application testing uses ISO 9126 standards with aspects of Functionality and Usability, with results of 100% and 81.94%. The results show that the application runs stably, the features function well, are easy for students to understand, and get a positive response because they are able to increase interest, understanding, and support character building according to Islamic teachings.

Keywords: *Interactive Learning Media, Android, MDLC, Islamic Religious Education, Elementary School.*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN
Belajar adalah suatu proses memanfaatkan berbagai sumber untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai moral. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa bertindak sebagai individu yang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Unsur terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah proses pembelajaran itu sendiri (Dachi et al., 2024).

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Pemanfaatan media konvensional seperti papan tulis dan buku sering kali menimbulkan rasa bosan pada siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran alternatif yang memungkinkan interaksi langsung dengan siswa, sehingga

kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan mampu mengurangi kejenuhan (Pradana et al., 2020). Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis Android.

Media interaktif merupakan metode penyampaian materi pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, audio, gambar, video, dan animasi dengan memanfaatkan teknologi komputer (berbasis teknologi informasi dan komunikasi). Media ini dirancang untuk melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menarik (Roosita et al., 2022). Selain itu, media interaktif juga dapat meningkatkan kecerdasan logika siswa melalui permainan atau game yang bersifat edukatif dan sangat interaktif. Melalui pendekatan ini, siswa-siswi tidak hanya belajar secara menyenangkan, tetapi juga terlatih dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah secara logis (Wahyudi, 2022). Media interaktif juga mempertimbangkan penggunaan elemen warna, karena dalam psikologi warna, setiap warna memiliki arti dan pengaruh emosional yang berbeda-beda. Warna dapat memengaruhi suasana hati serta tingkat konsentrasi dan perhatian siswa. Oleh sebab itu, pemilihan warna yang tepat dalam desain media pembelajaran menjadi aspek penting untuk mendukung peningkatan efektivitas proses belajar (Handayani et al., 2025).

Android adalah sistem operasi berbasis open source yang memungkinkan pengembangan berbagai jenis aplikasi secara fleksibel. Dengan kemampuannya tersebut, Android dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih representatif. Melalui teknologi berbasis Android, proses belajar tidak lagi terbatas pada teks semata, melainkan dapat dikombinasikan dengan elemen audio, visual, hingga animasi. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal (Neha et al., 2023).

Salah satu pelajaran yang memerlukan media pembelajaran yang menarik adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Sekolah Dasar (SD) Negeri 024 Sungai Beringin Kecamatan Tembilahan Kota. Pendidikan Agama Islam adalah suatu bentuk pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengajaran mengenai ajaran, nilai-nilai, serta prinsip-prinsip dalam Islam. Tujuan utama dari pendidikan ini adalah untuk membentuk karakter individu yang taat beragama, memiliki akhlak mulia, serta mampu menjalani kehidupan sehari-hari sesuai dengan prinsip-prinsip Islam (Alfi et al., 2023). Sekolah Dasar (SD) adalah jenjang pendidikan anak usia 6 – 12 tahun, yang bertujuan untuk dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Salah satu jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) di kota Tembilahan adalah Sekolah Dasar (SD) Negeri 024 Sungai Beringin Kecamatan Tembilahan Kota. Sekolah ini berdiri pada tahun 1990 yang beralamat Parit 20 RT 4 RW 5 Sungai Beringin Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau. Memiliki 102 siswa/siswi.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam yaitu Bapak Drs. Mhd.Shaleh, diperoleh informasi bahwa proses penyampaian materi masih didominasi oleh metode ceramah. sesekali juga menggunakan alat proyeksi dalam penyampaian materi dan menunjukkan suatu contoh pada materi namun, siswa/siswi kurang antusias dan kurang menangkap apa yang di sampaikan. Selain itu, Bapak Drs. Mhd.Shaleh juga menyatakan bahwa adanya permasalahan perilaku pada beberapa siswa/siswi yang kurang sopan kepada teman ataupun guru. Hal ini diduga dipengaruhi oleh kebiasaan siswa menggunakan handphonenya saat di rumah. Bapak Drs. Mhd.Shaleh ingin siswa/siswi nya bisa lebih cepat menangkap pelajaran, serta mampu menerapkan perilaku yang baik kepada sesame teman, guru, orang tua.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik mengambil judul **"MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) PADA SEKOLAH DASAR".** Dengan harapan membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif di sekolah maupun di rumah, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui fitur interaktif yang menarik, membatu siswa mudah menangkap dan memahami materi, dan membantu membentuk karakter siswa/siswi yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

METODE

Metode penelitian ini menjelaskan pendekatan yang digunakan untuk menangani permasalahan yang dikaji. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena secara mendalam melalui pengumpulan data yang bersifat non-numerik. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi makna, pandangan, serta pengalaman subjek penelitian secara lebih komprehensif (Rifa'i, 2023). Penelitian kualitatif dipilih karena penelitian ini memperoleh informasi yang mendalam tentang kondisi pembelajaran pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 024 Sungai Beringin.

Kerangka Penelitian

Setiap langkah-langkah apa yang dilakukan oleh peneliti dijelaskan metode yang digunakan pada penelitian. Kerangka penelitian yang digunakan dapat di lihat pada gambar di bawah:



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Gambar 3.1 diatas merupakan tahapan peneliti dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis android yakni identifikasi masalah, pengumpulan data, dan pengembangan media. Pada proses pengembangan menggunakan metode MDLC yang terdiri dari enam tahap.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi dan wawancara, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 024 Sungai Beringin, menghadapi sejumlah tantangan, termasuk metode pengajaran yang kurang interaktif, rendahnya pemahaman siswa terhadap materi, dan prilaku siswa yang perlu ditingkatkan. Selain itu, kurangnya media pengajaran berbasis teknologi yang inovatif membuat pengajaran menjadi kurang menarik dan efektif. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat menjadi solusi untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa, menarik perhatian, dan menciptakan hasil belajar yang positif. Oleh karena itu peneliti mengambil judul Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SDN 024 Sungai Beringin.

Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan dan analisis data adalah tahap awal dalam proses penelitian. Untuk mencapai tujuan penelitian memerlukan data yang benar yang dapat diperoleh di lapangan sesuai dengan Topik dalam penelitiannya. Metode Pengumpulan dan Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

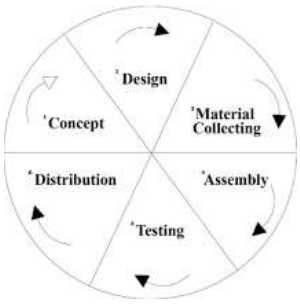
   Pengamatan atau observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian. Pada penelitian ini penulis

melakukan pengamatan langsung ke SDN 024 Sungai Beringin Kecamatan Tembilahan Kota yang beralamat Parit 20, RT 4 RW 5, Sungai Beringin Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau.

2. Wawancara
   Wawancara adalah kegiatan tanya jawab secara lisan untuk memperoleh informasi. Bentuk informasi yang diperoleh dinyatakan dalam tulisan, atau direkam secara audio, atau audio visual. Dalam penelitian ini proses wawancara dilakukan pada Sabtu, 12 Oktober 2024 di SDN 024 Sungai Beringin Beringin Kecamatan Tembilahan Kota yang beralamat Parit 20, RT 4 RW 5, Sungai Beringin Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau. Proses wawancara dilakukan langsung bersama Bapak Drs. Mhd.Shaleh yakni guru agama kelas 5.
3. Studi Pustaka
   Studi kepustakaan adalah proses mencari data atau informasi riset melalui membaca jurnal ilmiah, buku-buku referensi, dan bahan-bahan publikasi yang tersedia di perpustakaan dan juga melalui internet. Studi kepustakaan digunakan untuk mempelajari sumber bacaan yang dapat memberikan informasi yang ada hubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

Pengembangan Media

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) adalah metode yang khusus digunakan untuk mengembangkan proyek multimedia yang mencakup video, animasi, aplikasi interaktif dan multimedia lainnya (Roedavan et al., 2022). MDLC terdiri dari enam tahap, yaitu konsep (*concept*), desain (*design*), pengumpulan material (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*).



Gambar 2. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

Gambar 3.2 diatas merupakan tahapan – tahap metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

1. Konsep (*concept*)
   Tahap konsep merupakan langkah awal dalam proses pengembangan, di mana ide dasar dan tujuan dari proyek dirumuskan secara jelas. Pada tahap ini, penulis menetapkan arah tujuan, menyusun konsep, menentukan materi, serta mengidentifikasi kebutuhan yang berkaitan dengan pemahaman pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
2. Desain (*design*)
   Tahap desain bertujuan untuk menghasilkan gambaran lengkap mengenai arsitektur, tampilan, kebutuhan, dan gaya dari proyek yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, penulis membuat rancangan flowchart aplikasi guna menggambarkan alur cerita atau aktivitas yang akan disajikan dalam aplikasi. Selain itu, penulis juga menyusun storyboard untuk mendeskripsikan setiap adegan secara visual dan terstruktur, yang dirancang dengan pendekatan berbasis multimedia agar lebih menarik dan mudah dipahami.
3. pengumpulan material (*material collecting*)
   Dalam tahap ini, penulis melakukan pengumpulan dan persiapan seluruh data serta elemen yang diperlukan. Elemen-elemen tersebut meliputi teks, gambar, animasi, video, audio, serta berbagai media pendukung lainnya yang akan digunakan dalam pengembangan proyek.
4. pembuatan (*assembly*)
   Pada tahap ini, proses pengembangan aplikasi media pembelajaran dilakukan berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Seluruh konten multimedia yang telah dikumpulkan,

seperti teks, gambar, dan elemen lainnya, mulai diolah dan dipadukan ke dalam aplikasi menggunakan Adobe Animate.

5. pengujian (*testing*)
   a. pengujian (*testing*) merupakan tahap dimana aplikasi di jalankan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*). Pengujian pada aplikasi media pembelajaran ini akan menggunakan pengujian fungsional (*functionality testing*) dan pengujian pengguna (*usability testing*) dengan standar ISO 9126 dengan rumus sebagai berikut:

$$Result = \frac{Actual\ Score}{Ideal\ Score}\ x\ 100\%$$

Skor aktual merupakan total jawaban yang diperoleh dari seluruh responden berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan. Sementara itu, skor ideal adalah nilai maksimal yang mungkin dicapai apabila seluruh responden memberikan jawaban dengan nilai tertinggi. Penjelasan mengenai kriteria persentase kelayakan berdasarkan tanggapan responden dapat dilihat pada tabel berikut (Pradana Putra & Suprihadi, 2023):

Tabel 1. Kreteria Presentasi Kelayakan Tanggapan Responden

Presentasi Kelayakan	Kriteria
20,00% - 36,00%	Sangat Tidak Baik
36,01% - 52,00%	Tidak Baik
52,01% - 68%	Cukup Baik
68,01% - 84,00%	Baik
84,01% - 100%	Sangat Baik

6. distribusi (*distribution*).
   Setelah aplikasi siap dan memenuhi semua kriteria, tahap akhir dalam proses ini adalah distribusi. pada tahap ini,, aplikasi dapat didistribusikan kepada pengguna, baik secara langsung kepada sekolah atau memalui flatform distribusi aplikasi *google play store*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini membahas hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mengikuti tahapan dalam metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

Konsep (*Concept*)

Tahap ini merupakan langkah awal dalam proses pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pada tahap ini, ide dasar dari program yang akan dikembangkan mulai ditetapkan melalui kegiatan studi lapangan serta pengumpulan referensi yang berkaitan dengan topik yang dipilih. Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru mata pelajaran di SDN 024 Sungai Beringin, Tembilahan, peneliti berhasil mengidentifikasi beberapa aspek kebutuhan yang perlu dipenuhi. Berikut ini merupakan hasil analisis kebutuhan dan perumusan konsep media pembelajaran untuk mata pelajaran PAI:

1. Analisa Tujuan Pembuatan Aplikasi
   Tujuan pembuatan media pembelajaran interaktif ini yaitu meningkatkan efektivitas pembelajaran (PAI) melalui metode yang lebih menarik dan interaktif. Membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui tampilan visual, audio, dan animasi yang menarik. Menanamkan nilai-nilai keislaman dan akhlak mulia dengan metode yang lebih menyenangkan dan mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan.
2. Analisa Pengguna Aplikasi
   Target pengguna media pembelajaran ini yaitu siswa – siswi SD, Guru dan Orang Tua. karena belajar menggunakan android dapat lebih menghemat waktu dan lebih efisien.
3. Analisa Materi

Materi dalam aplikasi ini disusun berdasarkan kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) yang berlaku di Sekolah Dasar. Berikut adalah beberapa pokok bahasan utama yang akan dimasukkan dalam aplikasi: Aku Anak Saleh (Indahnya saling berbagi, Manusia sebagai khalifah), Hidup Lapang Dengan Berbagi (Zakat, Infak, Sedekah, Hadiah, Hikmah), Senangnya Berteman (Persaudaraan dalam islam, Hikmah berteman tanpa membedakan agama).

4. Konsep Aplikasi

Ide aplikasi didasarkan pada temuan dari pengamatan yang dilakukan di SDN 024 Sungai Beringin yang membantu untuk menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran. Deskripsi konsep aplikasi ini dapat ditemukan pada tabel berikut:

Tabel 2. Konsep Aplikasi

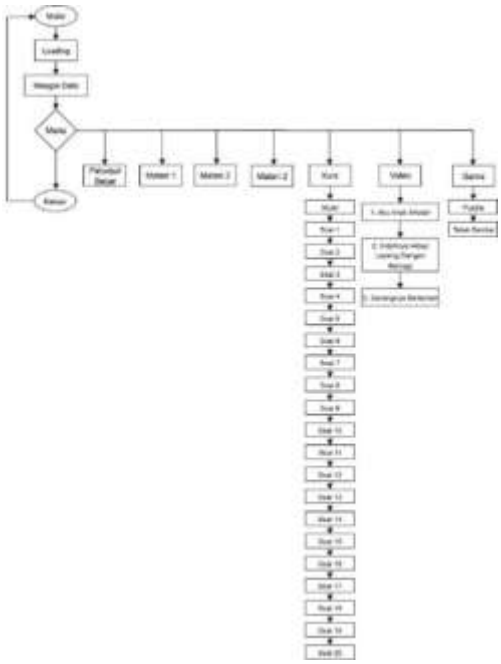
Keterangan	Deskripsi
Judul	Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Sekolah Dasar
Pengguna	Siswa – siswi kelas 5 Sd, guru, dan orang tua.
Fitur	Mulai, Input Nama dan kelas siswa, petunjuk Belajar, Materi, Kuis Pemahaman, Video Pembelajaran, dan Game.
Gambar	Background, tombol, Gambar, menggunakan format .png
Video	Video menggunakan format .mp4
Suara	Musik menggunakan format .mp3
Interektivitas	Tombol mulai, tombol masuk, tombol materi, tombol petunjuk belajar, tombol kuis pemahaman, tombol video pembelajaran, tombol game, tombol kembali, tombol selanjutnya, tombol musik on/off, tombol home, tombol menu, tombol penggunaan aplikasi, tombol profil, dan tombol keluar.

Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan fase lanjutan dalam proses pengembangan aplikasi setelah konsep dasar ditentukan. Desain aplikasi ini mencakup beberapa bagian penting, yaitu *flowchart, storyboard*, desain latar belakang (*background*), dan desain karakter. Berikut hasil desain dari masing-masing bagian penting:

1. *Flowchart*

Flowchart adalah gambaran alur bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi yang dibuat.

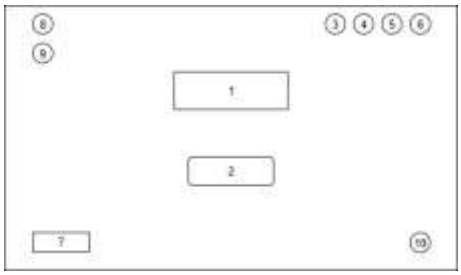


Gambar 3. *Flowchart*

2. *Storyboard*

merupakan rancangan yang menggambarkan urutan tampilan atau *scene* yang lebih rinci dari aplikasi. Pada *storyboard* ini, berisi desain tampilan yang menunjukkan bagaimana tampilan aplikasi akan ditampilkan kepada pengguna. Tampilan pada *storyboard* dibuat menggunakan website https://app.diagrams.net/ (draw.io) karena mudah digunakan untuk membuat rancangan tampilan. Hasil tampilan serta keterangan media pembelajaran yang disusun dalam storyboard dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 3. *Storyboard*

No	Scene	Isi dan Tampilan	Keterangan
1.	Scene 1	Halaman Mulai 	Tampilan ini merupakan halaman pertama dari aplikasi. 1. Menampilkan judul besar media pembelajaran 2. Tombol Mulai 3. Ikon navigasi home 4. Ikon Interaktif Musik 5. Ikon Interaktif petunjuk aplikasi 6. Ikon navigasi keluar 7. Menunjukkan waktu aplikasi berjalan 8. Ikon interaktif Profil pengembang 9. Ikon interaktif Referensi 10. Video pembelajaran

3. Desain *Background*

Desain *Background* dilakukan menggunakan Adobe Illustator, adapun hasil desain sebagai berikut:



Gambar 4. Desain *Background*

4. Desain Karakter

Desain karakter dilakukan menggunakan Adobe Illustator, adapun hasil desain sebagai berikut:

a. Karakter Anak Laki–laki



Gambar 5. Karakter Anak Laki-Laki

b. Karakter Anak Perempuan



Gambar 6. Karakter Anak Perempuan

Tahap pengumpulan bahan (*Material Collecting*)

Tahapan ini berfokus pada proses mengumpulkan materi yang diperlukan, seperti gambar, teks, suara, animasi, dan video, sesuai dengan kebutuhan pengembangan.

Tabel 4. Data Gambar

No.	Nama Gambar	Format gambar	Sumber
1.	Background	.png	Dibuat di adobe illustrator
2.	Karakter anak laki laki	.png	Dibuat di adobe illustrator
3.	Karakter anak Perempuan	.png	Dibuat di adobe illustrator
4.	Karakter Guru	.png	Pngtree.com
5.	Tombol semua menu materi	.png	Pngtree.com
6.	Gambar isi seluruh materi	.png	Dari buku referensi.
7.	Gambar Logo Profil	.png	Pngegg.com

Tahap Pembuatan (*Assembly*)

Tahap ini merupakan proses pengolahan dan penyatuan berbagai elemen yang telah dikumpulkan, seperti teks, gambar, musik, dan video, ke dalam lembar kerja Adobe Animate. Setelah seluruh komponen tersusun dengan baik, langkah selanjutnya adalah menambahkan elemen interaktif menggunakan ActionScript 3.0. Jika semua elemen sudah tergabung dan fungsi tombol telah dipastikan berjalan dengan baik, maka aplikasi siap untuk dipublikasikan atau diekspor. Proses

ekspor dilakukan ke dalam format .apk agar aplikasi dapat dijalankan pada perangkat Android. Tahapan ini dilakukan melalui fitur *Publish Settings* di *Adobe Animate* dengan memilih output target *AIR for Android*. Setelah proses publikasi selesai, aplikasi siap digunakan. Berikut ini merupakan hasil dari tahap pembuatan tersebut:

1. Halaman Mulai



Gambar 7. Halaman Mulai

Gambar di atas menampilkan antarmuka awal dari aplikasi Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam yang dirancang khusus untuk siswa Sekolah Dasar (SD). Pada halaman ini terdapat judul aplikasi yang berbunyi "Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Tingkat SD" serta tombol "MULAI" yang berfungsi untuk menuju ke halaman berikutnya. Di pojok kiri atas layar terdapat ikon interaktif yang mengarah ke profil pengembang dan sumber referensi materi. Sementara itu, di bagian kanan atas layar, terdapat ikon navigasi yang mencakup ikon beranda (home) untuk kembali ke tampilan awal, ikon volume untuk mengatur suara latar, ikon informasi untuk memberikan panduan penggunaan aplikasi, serta ikon keluar (exit) untuk menutup aplikasi. Di pojok kiri bawah, terdapat indikator waktu penggunaan yang berfungsi sebagai pembatas durasi pemakaian aplikasi agar anak tidak menggunakan aplikasi secara berlebihan. Sedangkan di bagian kanan bawah terdapat ikon video pembelajaran.

2. Halaman Loading



Gambar 8. Halaman Loading

Halaman ini akan muncul setelah pengguna menekan tombol mulai pada tampilan sebelumnya. Pada halaman ini ditampilkan animasi sebagai elemen estetika yang memperkuat nuansa interaktif, sekaligus berperan sebagai penanda transisi menuju tampilan selanjutnya.

3. Halaman Input Data



Gambar 9. Halaman Input Nama

Halaman input data menampilkan instruksi bagi pengguna untuk mengisi nama dan kelas sebelum melanjutkan ke halaman utama. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 4.4. Halaman ini dirancang guna menciptakan pengalaman yang lebih personal, di mana setiap siswa diminta untuk memasukkan nama lengkap dan kelas sebagai bentuk identitas diri.

4. Halaman Utama



Gambar 10. Halaman Utama

Tampilan pada halaman menu utama dilengkapi dengan ikon navigasi di pojok kanan atas yang berfungsi untuk kembali ke halaman awal atau halaman mulai, serta ikon navigasi di pojok kiri atas yang memungkinkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya. Selain itu, halaman ini juga menampilkan beberapa tombol yang akan mengarahkan pengguna ke berbagai menu pilihan yang tersedia.

a. Tampilan menu petunjuk belajar



Gambar 11. Tampilan Menu Petunjuk Belajar

Halaman ini bertujuan untuk Petunjuk Belajar sebagai panduan pengantar bagi siswa sebelum memulai pembelajaran. Pada halaman ini, terdapat petunjuk-petunjuk yang dituliskan dalam bentuk yang sederhana agar mudah dimengerti dan diikuti oleh pengguna.

b. Tampilan Materi

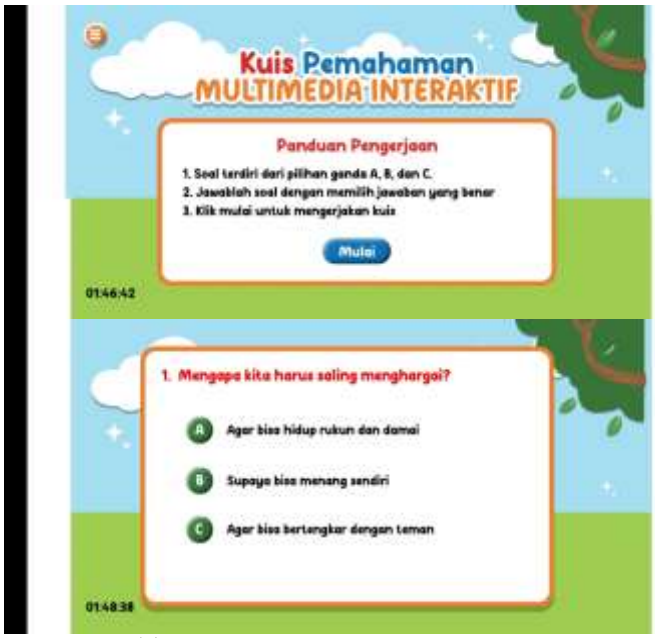




Gambar 12. Tampilan Materi

Tampilan halaman materi dirancang untuk menyampaikan ajaran-ajaran Islam secara jelas, ringkas, dan mudah dipahami oleh pengguna. Halaman ini terbagi menjadi dua bagian utama. Pada sisi kiri, terdapat menu visual yang menampilkan pilihan submateri, masing-masing disajikan dalam bentuk tombol dengan ilustrasi kartun yang menarik guna meningkatkan minat belajar siswa. Sementara itu, sisi kanan menampilkan konten materi yang sedang dipelajari. Di pojok kanan bawah layar, terdapat ikon navigasi yang digunakan untuk melanjutkan ke materi berikutnya secara berurutan, sedangkan ikon di kanan atas memungkinkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya.

c. Tampilan Kuis Pemahaman



Tampilan 13. Kuis Pemahaman

Pada halaman ini tersedia panduan pengerjaan kuis pemahaman, dan tombol mulai kuis. Kuis ini disusun berdasarkan materi yang telah dipelajari melalui pertanyaan pilihan ganda dan bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa/i.

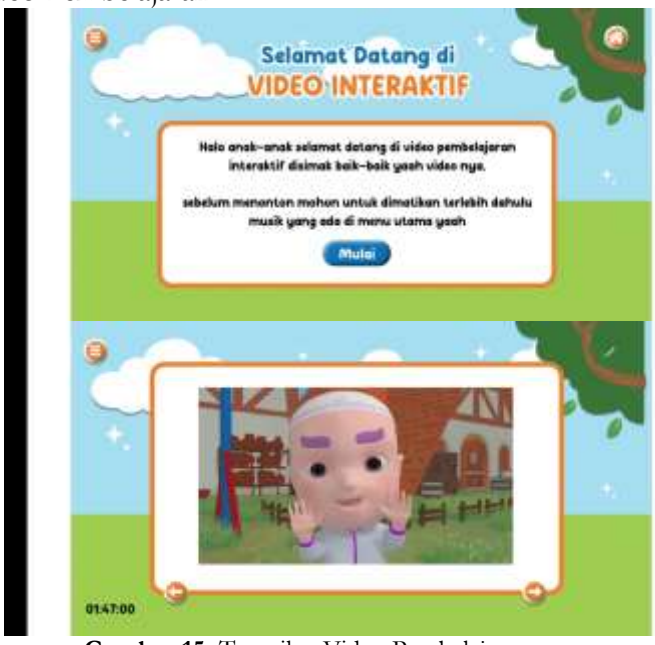


Gambar 14. Tampilan Nilai

Halaman di atas merupakan tampilan yang muncul setelah pengguna menyelesaikan kuis pemahaman, yang berfungsi untuk menampilkan skor atau nilai yang diperoleh siswa secara otomatis. Dengan begitu, siswa dapat langsung mengetahui sejauh mana pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari. Tersedia pula tombol "ULANG" yang

memungkinkan siswa mengerjakan soal kembali untuk memperbaiki nilai, serta tombol "MENU" untuk kembali ke halaman utama jika ingin mengulang pembelajaran. Di bagian kiri atas, terdapat ikon navigasi yang digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya.

d. Tampilan Video Pembelajaran



Gambar 15. Tampilan Video Pembelajaran

Tampilan ini berisi video pembelajaran, Sebelum memutar video, pengguna dapat melihat halaman petunjuk penggunaan video terlebih dahulu. Video ditayangkan dalam format .mp4 dan dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa secara visual dan audio.

e. Tampilan Game



Gambar 16. Tampilan Game

Halaman Game Interaktif pada aplikasi ini berfungsi sebagai media pembelajaran tambahan melalui aktivitas bermain sambil belajar. Pada halaman ini, tersedia dua jenis permainan edukatif, yaitu *Drag and Drop Puzzle* dan Tebak Gambar. *Drag and Drop Puzzle* dirancang untuk melatih ketelitian dan kemampuan menyusun gambar dengan cara menyeret dan meletakkan potongan gambar ke posisi yang tepat. Sedangkan permainan Tebak Gambar bertujuan untuk mengasah daya ingat siswa melalui aktivitas menebak gambar berdasarkan materi pembelajaran.

5. Tampilan Keluar



Gambar 13. Tampilan Keluar

Halaman ini menampilkan tampilan konfirmasi dalam aplikasi, yang berfungsi sebagai notifikasi saat pengguna memilih untuk keluar dari aplikasi. Pesan konfirmasi ini dibuat untuk memastikan bahwa pengguna benar-benar yakin ingin menghentikan penggunaan aplikasi. Desain tampilan ini dirancang secara sederhana dan fungsional, dengan tetap mengedepankan kenyamanan dalam penggunaan.

Pengujian

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam yang telah dikembangkan dapat berjalan sesuai dengan fungsinya serta mudah digunakan oleh pengguna, khususnya siswa Sekolah Dasar. Pengujian dilakukan berdasarkan standar ISO 9126 dengan menggunakan dua aspek, yaitu fungsi aplikasi (*functionality*) dan kemudahan penggunaan (*usability*). Pengujian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 30 orang responden.

1. Pengujian fungsional (*functionality testing*)

   Pengujian fungsional (functionality testing) pada aplikasi interaktif Pendidikan Agama Islam dilakukan untuk memastikan bahwa semua fitur dalam aplikasi berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan, yang difokuskan pada dua aspek utama: kesesuaian (*suitability*) dan ketepatan (*accuracy*) aplikasi. Berikut merupakan hasil dari proses pengujian fungsional tersebut:

Tabel 4. Pengujian fungsional (functionality testing)

Kriteria			Tidak	Ya	Responden	Actual Score	Ideal Score
Bobot			0	1			
Funcionality	Suitability	1	0	30	30	30	30
		2	0	30	30	30	30
		3	0	30	30	30	30
		4	0	30	30	30	30
		5	0	30	30	30	30
		6	0	30	30	30	30
	Accuracy	7	0	30	30	30	30
		8	0	30	30	30	30
		9	0	30	30	30	30
		10	0	30	30	30	30
Total						300	300

$$300/300 \times 100\% = 100\%$$

Hasil pengujian pada tabel diatas mendapatkan nilai 100% menunjukkan bahwa semua fungsi aplikasi yang diuji telah berfungsi dengan baik. Baik dari aspek kesesuaian (*suitability*) maupun ketepatan (*accuracy*).

2. Pengujian Pengguna (*Usability Testing*)

   Pengujian pengguna (*usability testing*) pada aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam untuk tingkat Sekolah Dasar bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Pengujian dilakukan dengan melibatkan responden, yaitu guru dan siswa dari SD Negeri 024 Sungai Beringin, yang diminta untuk mencoba menggunakan aplikasi mulai dari membuka aplikasi, mengakses materi, mendengarkan narasi audio, menonton video, mengerjakan kuis, hingga bermain game. Setelah mencoba aplikasi, responden diminta mengisi kuesioner yang terdiri dari 12 pernyataan yang mengacu pada dua indikator utama, yaitu tingkat kemudahan dalam

memahami (*understandability*) dan kemudahan dalam mempelajari (*learnability*) aplikasi. Hasil dari pengujian *usability* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Pengujian Pengguna (*Usability Testing*)

Kriteria			STS	TS	N	S	SS	Responden	Actual Score	Ideal Score
Bobot			1	2	3	4	5			
Usability	Understandability	1	0	0	5	17	8	30	123	150
		2	0	0	2	20	8	30	126	150
		3	0	0	4	21	5	30	121	150
		4	0	0	2	26	2	30	120	150
		5	0	0	2	23	5	30	123	150
		6	0	0	0	21	9	30	129	150
		7	0	0	0	20	10	30	130	150
	Learnability	8	0	0	10	14	6	30	116	150
		9	0	0	0	26	4	30	124	150
		10	0	0	1	25	4	30	123	150
		11	0	0	4	20	6	30	122	150
		12	0	0	7	18	5	30	118	150
Total									1.475	1.800

$$1.475/1.800 \times 100 = 81{,}94\%$$

Tabel di atas merupakan rekapitulasi hasil pengujian kegunaan (*usability*) Aplikasi ini memiliki dua indikator utama dalam penilaiannya, yaitu kemudahan dipahami (*understandability*) dan kemudahan dipelajari (*learnability*). Penilaian dilakukan oleh 30 responden menggunakan skala Likert 5 poin. Hasil nilai pengujian adalah **81.94%** menunjukkan bahwa tingkat usability aplikasi termasuk dalam kategori "Baik".

Distribusi (*distribution*)

Pada tahap ini, aplikasi yang telah dikembangkan didistribusikan kepada pengguna. Distribusi dilakukan secara langsung kepada pihak SD Negeri 024 Sungai Beringin melalui platform WhatsApp, khususnya kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang bertanggung jawab dalam menyebarkan aplikasi kepada siswa. Pemilihan WhatsApp sebagai media distribusi didasarkan pada kemudahannya sebagai alat komunikasi yang umum digunakan oleh guru dan siswa, sehingga memungkinkan proses penyebaran aplikasi berlangsung dengan cepat, efisien, dan responsif.

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dikembangkan mampu memberikan solusi atas rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 024 Sungai Beringin. Selama ini, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang membuat siswa cepat merasa bosan. Melalui aplikasi ini, materi disajikan dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, seperti audio, video, kuis, serta permainan edukatif, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan antusias siswa. Aplikasi ini dirancang sesuai kebutuhan siswa Sekolah Dasar dengan tampilan yang sederhana, navigasi yang mudah, serta dilengkapi fitur-fitur pendukung seperti petunjuk penggunaan, evaluasi pembelajaran, dan sistem auto-exit yang membatasi waktu penggunaan lebih dari dua jam sebagai bentuk kontrol terhadap durasi penggunaan perangkat. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan standar ISO 9126, aplikasi menunjukkan kinerja yang baik dari aspek *functionality* dan *usability*. Seluruh fitur berjalan sesuai fungsi, mudah digunakan, dan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Respon dari guru dan siswa pun menunjukkan bahwa aplikasi ini dinilai efektif dan layak digunakan dalam

kegiatan belajar mengajar. Selain digunakan untuk belajar, aplikasi ini juga membantu siswa membentuk sikap dan kepribadian yang sesuai dengan ajaran Islam. Melalui materi "Aku Anak Saleh", "Hidup Lapang dengan Berbagi", dan "Senangnya Berteman", siswa diajak untuk belajar bersikap sopan, menghargai teman, menghormati guru, dan membiasakan perilaku baik dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di rumah.

REFERENSI

Alfi, A. M., Febriasari, A., & Azka, J. N. (2023). Transformasi Pendidikan Agama Islam Melalui Teknologi. *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, *1*(4), 511–522. https://maryamsejahtera.com/index.php/Religion/index

Dachi, D. D., Okra, R., Musril, H. A., & Derta, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Animate Pada Mata Pelajaran InformatikaKelas VII di SMP Negeri 1 Padang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *4*(2), 7127–7138.

Handayani, W., Ulum, R., & Khofia, N. (2025). Psikologi Warna Dalam Kehidupan Sehari-Hari: Pengaruh Warna Terhadap Emosi, Persepsi, Dan Perilaku Konsumen. *PSIKIS : Jurnal Ilmu Psikiatri Dan Psikologi*, *1*(1), 39–48. https://www.jurnalp4i.com/index.php/psikis/article/view/5184/3795

Neha, La Ili, & Ashari, I. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN RUANG. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, *5*(2), 142–149. https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19

Pradana, I., Setyosari, P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cahaya. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *7*(1), 26–32. https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p026

Pradana Putra, L. A., & Suprihadi, S. (2023). Penerapan Metode Iso 9126 Dalam Pengujian Kualitas Sistem Informasi Akademik Satya Wacana (Siasat) Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, *6*(2), 119–138. https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.945

Rifa'i, Y. (2023). Analisis Metodologi Pengumpulan Data di Penelitian Ilmiah. *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, *1*(1), 31–37.

Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Putri Sujana, A. (2022). Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *ResearchGate*, *February*, 1–6. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16273.92006

Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (2022). Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik. *EduCurio Jurnal*, *1*(1), 117–122. https://qjurnal.my.id/index.php/educurio

Wahyudi, M. I. (2022). Gadged Sebagai Media Literasi Keagamaan Siswa Di MTsN 5 Kediri. *Doctoral Dissertation, IAIN Kediri*, 14–56. https://etheses.iainkediri.ac.id/7141/3/92101720012_bab2.pdf