Awwaliyah: Jurnal PGMI
Volume 9 Nomor 1 Tahun 2026
p-ISSN: 2621-5446 e-ISSN: 2656-7296

Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan *Online*
14 April 2026	13 Mei 2026	30 Juni 2026
DOI: https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v9i1.4740		

PENGEMBANGAN APLIKASI MADU-E PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI PAI BIDANG EKONOMI KELAS IV SD

Tsuraya Khairunnissa Syaripudin[1], Meisyaratu Hidayat[2], Neneng Annisa Dania Raihanah[3], Ani Nur Aeni[4]
[1-4]Universitas Pendidikan Indonesia
E-mail: [1]tsurayakhairunnisasyaripudin@upi.edu, [2]meisyaratu@upi.edu, [3]nenengannisa@upi.edu, [4]aninuraeni@upi.edu

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk menguraikan pendekatan Nabi Muhammad SAW dalam mengembangkan ekonomi di Madinah yang dijadikan sebagai bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk siswa kelas 4 SD. Fokus utama yang diangkat adalah bagaimana Nabi berhasil membalikkan keadaan ekonomi masyarakat Madinah yang sebelumnya lemah menjadi lebih mandiri. Penelitian ini berperan sebagai pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai untuk siswa tingkat dasar. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah tinjauan pustaka dengan perspektif sejarah. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa Nabi Muhammad mengembangkan perekonomian melalui tiga langkah fundamental: mendirikan Masjid Nabawi sebagai pusat pengorganisasian, mengikat tali persaudaraan antara kaum Muhajirin dan Ansar dalam kolaborasi ekonomi, serta membangun pasar yang adil untuk para Muslim. Dengan materi ini, siswa kelas 4 SD diharapkan dapat menginternalisasi nilai-nilai kemandirian, kejujuran, dan kerjasama dalam aktivitas ekonomi sejak usia dini.

Kata Kunci: Ekonomi Madinah, Strategi Nabi Muhammad, Pasar Muslim, Ukhuwah Muhajirin-Ansar, Pembelajaran SKI SD.

Abstract: *This study aims to explain the strategies of Prophet Muhammad SAW in developing the economy of Medina as learning material for 4th-grade Islamic History (SKI). The main issue discussed is how the Prophet transformed the economic condition of Medina's society from poverty to self-sufficiency. This research is positioned as the development of relevant teaching materials for primary school students. The method used is a literature study with a historical approach. The results show that Prophet Muhammad built the economy through three main steps: constructing the Nabawi Mosque as a coordination center, fostering brotherhood between the Muhajirin and Ansar in economic cooperation, and establishing a fair Muslim market. Through this material, 4th-grade students are expected to understand the values of independence, honesty, and mutual cooperation in economic activities from an early age.*

Keywords: *Medina Economy, Prophet Muhammad's Strategy, Muslim Market, Muhajirin-Ansar Brotherhood, Islamic History Learning.*

This work is licensed under Creative Commons Attribution Non Commercial 4.0 International License.
Available online on: https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awaliyah/index

Pendahuluan

Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di level Sekolah Dasar, khususnya pada kelas 4, sering kali terhambat oleh metode penyampaian yang hanya berfokus pada penghafalan tokoh dan tahun tanpa mengaitkan dengan konteks yang relevan dalam kehidupan sehari-hari (Purwowidodo, 2024). Salah satu momen penting dalam sejarah Islam adalah pendekatan Nabi Muhammad SAW dalam mengembangkan Kota Madinah (Nafisah & Mawardi, 2023). Salah satu masalah yang muncul dalam pembelajaran saat ini adalah kurangnya perhatian terhadap prinsip ekonomi rakyat yang dicanangkan Nabi, padahal nilai-nilai ini sangat esensial untuk ditanamkan sejak usia dini. Penelitian ini menjadi krusial karena pemahaman tentang kemandirian ekonomi dan kejujuran dalam berbisnis merupakan dasar karakter yang sejalan dengan kurikulum pendidikan karakter di Indonesia. Dengan menganalisis strategi ekonomi Nabi, siswa tidak hanya mendapatkan wawasan sejarah tetapi juga belajar tentang prinsip distribusi kekayaan yang adil dan nilai etika kerja.

Letak penelitian ini berada di antara studi sejarah murni dan pengembangan konten pembelajaran. Keterkaitan penelitian ini dengan para peneliti sebelumnya menunjukkan adanya kesinambungan sekaligus perbedaan dalam fokus analisis. Sebagian besar karya akademis terbaru dalam jurnal pendidikan, seperti yang dibahas dalam kajian manajemen pendidikan Islam, lebih banyak menekankan analisis kepemimpinan politik Nabi dalam skala besar (Safitri et al., 2021). Sementara itu, literatur lainnya lebih banyak mengulas aspek teologis dari peristiwa Hijrah. Keunikan dari penelitian ini terletak pada pemudahan narasi ekonomi seperti pembangunan pasar Madinah dan sistem persaudaraan Muhajirin-Ansar menjadi materi pembelajaran yang nyata, visual, dan aplikatif untuk anak-anak usia operasional konkret (9-10 tahun).

Kontribusi dari studi ini diharapkan dapat mengisi kekurangan dalam literatur mengenai bahan ajar SKI yang masih terbatas dalam membahas aspek ekonomi secara menyeluruh. Untuk pengembangan penelitian di masa depan, analisis ini bisa menjadi pedoman dalam menciptakan modul pembelajaran yang berlandaskan nilai-nilai ekonomi Islam yang bersifat inklusif (Rofik, 2019). Selain itu, penelitian ini menawarkan sudut pandang fresh bagi para pendidik untuk mengintegrasikan nilai-nilai kewirausahaan yang sesuai dengan syariah ke dalam kurikulum sejarah di level Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar Islam Terpadu (Afandi, 2021).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design and Development (D&D), yaitu metode yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi produk pembelajaran agar dapat digunakan secara efektif dalam proses pendidikan (Umar et al., 2023). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media atau bahan ajar

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang berfokus pada pemahaman aspek ekonomi Islam pada masa Nabi Muhammad SAW, khususnya dalam peristiwa pembangunan Kota Madinah.

Penelitian dilaksanakan pada 7 Maret 2026 di SDN Tegalkalong dengan sasaran siswa kelas IV Sekolah Dasar (Syarifudin & Kholis, 2021). Pemilihan sasaran ini didasarkan pada karakteristik perkembangan kognitif siswa usia operasional konkret yang membutuhkan materi pembelajaran yang kontekstual, visual, dan aplikatif (Astuti & Putu, 2018). Subjek penelitian meliputi siswa kelas IV sebagai peserta kegiatan pembelajaran, serta guru yang berperan dalam mendukung pelaksanaan dan observasi kegiatan.

Sebelum tahap implementasi, dilakukan uji validasi ahli terhadap produk yang dikembangkan. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan bahan ajar dari segi isi (kesesuaian materi dengan konsep ekonomi Islam), bahasa (keterbacaan bagi siswa SD), serta penyajian (kemenarikan dan kejelasan media) (Amelia, 2021). Uji validasi dilakukan oleh ahli di bidang Pendidikan Agama Islam dan pembelajaran, dengan menggunakan lembar validasi sebagai instrumen penilaian (Septiyana, 2019). Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sehingga produk layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan sesuai dengan model ADDIE, yaitu:

1. Tahap Analysis (Analisis), meliputi analisis kebutuhan pembelajaran SKI, identifikasi permasalahan terkait kurangnya penekanan aspek ekonomi Islam, serta perancangan awal bahan ajar yang kontekstual sesuai karakteristik siswa.
2. Tahap Design (Perancangan), yaitu menyusun rancangan bahan ajar secara sistematis, meliputi penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pemilihan media, serta desain tampilan agar sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.
3. Tahap Development (Pengembangan), yaitu proses pembuatan media atau bahan ajar yang memuat materi strategi ekonomi Nabi Muhammad SAW di Madinah, seperti pembangunan pasar dan sistem persaudaraan Muhajirin dan Ansar. Pada tahap ini juga dilakukan uji validasi ahli untuk menilai kelayakan produk dari segi isi, bahasa, dan penyajian (Amelia, 2021). Validasi dilakukan oleh ahli Pendidikan Agama Islam dan pembelajaran menggunakan lembar validasi (Septiyana, 2019), dan hasilnya digunakan sebagai dasar revisi agar produk layak digunakan.
4. Tahap Implementation (Implementasi), yaitu pelaksanaan pembelajaran atau seminar kepada siswa kelas IV dengan menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan dan direvisi berdasarkan hasil validasi.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi), yaitu menilai efektivitas produk dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi SKI, khususnya aspek ekonomi Islam, serta sebagai dasar perbaikan produk secara berkelanjutan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil evaluasi pembelajaran melalui pretest dan post-test, serta hasil penilaian validasi ahli.
Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, angket respon siswa, lembar tes hasil belajar, serta lembar validasi ahli. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, penyebaran angket, tes (pretest dan post-test), serta penilaian oleh ahli.

Teknik analisis data dilakukan dengan:

1. Analisis deskriptif kualitatif, untuk mengkaji hasil observasi dan angket dalam mengetahui keterlibatan serta respon siswa terhadap pembelajaran.
2. Analisis deskriptif kuantitatif, untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa serta tingkat kelayakan produk berdasarkan skor rata-rata atau persentase.

Hasil analisis data digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan bahan ajar yang dikembangkan serta efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai ekonomi Islam dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan aplikasi MADU-E sebagai media pembelajaran interaktif pada materi Pendidikan Agama Islam (PAI) bidang ekonomi kelas IV Sekolah Dasar dilakukan dengan mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Nasikhin et al., 2023). Setiap tahapan menghasilkan temuan yang saling berkaitan dalam mendukung efektivitas produk yang dikembangkan.

1. *Analysis* (Analisis Kebutuhan)

Tahap analisis dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PAI, khususnya pada materi ekonomi, masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik serta kesulitan dalam memahami konsep ekonomi Islam yang bersifat abstrak (Kusumawati et al., 2023).

Selain itu, ditemukan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan serta pemahaman peserta didik.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap desain dalam pengembangan aplikasi MADU-E difokuskan pada pembuatan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya yang masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun konsep pembelajaran yang meliputi alur materi, struktur isi, serta penggunaan elemen visual dan audio yang bisa mendukung proses belajar agar lebih efektif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kemudian dirancang sebuah aplikasi pembelajaran interaktif bernama MADU-E sebagai solusi dari pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Dalam proses perancangannya, digunakan beberapa aplikasi pendukung, seperti Canva (melalui Canva Sites) untuk membuat tampilan aplikasi yang menarik dan mudah digunakan, YouTube sebagai sumber referensi video kisah nabi dan backsound yang sesuai, CapCut untuk mengedit video serta menambahkan voice over agar penjelasan materi lebih jelas, dan QuizWhizzer untuk membuat kuis interaktif yang bisa meningkatkan keaktifan siswa saat belajar.

Materi yang dimasukkan ke dalam aplikasi MADU-E berfokus pada konsep ekonomi Islam, seperti jual beli sesuai syariat, pentingnya kejujuran dalam berdagang, dan larangan riba. Penyajian materi dibuat secara runtut dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Masduki et al., 2020).

Selain itu, desain aplikasi juga dibuat interaktif dengan menggabungkan berbagai fitur seperti animasi, teks, gambar, video, dan kuis. Tujuannya supaya siswa tidak cepat bosan dan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Desain ini juga mengikuti prinsip multimedia, yaitu menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, dan interaksi agar pembelajaran jadi lebih efektif dan menarik.

Dari segi audio, narasi dibuat menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti. Narasi ini juga didukung dengan musik latar bernuansa islami, tetapi tidak terlalu keras agar tidak mengganggu konsentrasi siswa. Pemilihan audio ini penting supaya suasana belajar terasa lebih nyaman dan mendukung pemahaman materi (Ratu et al., 2025).

Selain itu, dibuat juga alur cerita atau storyboard yang disusun secara berurutan, mulai dari pembukaan, penyampaian materi, hingga penutup. Dengan alur yang jelas, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih mudah dan tidak merasa bingung.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari desain, di mana rancangan yang sudah dibuat mulai diwujudkan menjadi sebuah aplikasi pembelajaran yang utuh. Pada tahap ini, tidak hanya fokus pada pembuatan produk, tetapi juga memastikan bahwa materi tersusun dengan rapi, tampilan menarik, dan fitur yang ada benar-benar mendukung proses belajar siswa.

Pengembangan dimulai dengan membuat konten visual dan animasi yang bisa membantu menjelaskan materi secara lebih nyata. Karakter, gambar, dan ilustrasi dibuat semenarik mungkin agar sesuai dengan isi materi dan tidak membosankan. Selain itu, animasi juga dibuat lebih hidup supaya siswa lebih tertarik dan mudah mengikuti alur pembelajaran.

Selanjutnya, dilakukan pengolahan audio, seperti perekaman narasi dan penambahan musik latar. Narasi disesuaikan dengan urutan materi agar penjelasannya jelas dan mudah dipahami. Sementara itu, musik latar dipilih yang bernuansa islami dan tidak terlalu mencolok, supaya tetap mendukung suasana belajar tanpa mengganggu fokus siswa (Aeni et al., 2022).

Dalam proses pembuatannya, digunakan beberapa perangkat dan aplikasi pendukung, seperti laptop dan handphone untuk pengerjaan, Canva untuk mendesain tampilan visual, platform berbasis AI untuk membantu pengolahan suara, serta CapCut untuk proses editing video dan penambahan efek. Semua tools ini digunakan agar hasil akhirnya lebih maksimal dan menarik.

Setelah itu, masuk ke tahap editing, di mana semua elemen seperti video, audio, teks, dan gambar digabungkan menjadi satu kesatuan. Pada tahap ini juga dilakukan pengaturan transisi antar scene, penyesuaian tampilan, serta sinkronisasi antara suara dan visual supaya hasilnya lebih rapi dan enak dilihat.

Tahap terakhir adalah proses export, yaitu menyimpan hasil akhir dalam format yang bisa digunakan di berbagai perangkat. Produk yang sudah jadi kemudian diunggah ke platform digital agar bisa digunakan dalam pembelajaran secara lebih luas.

Selain dari segi teknis, pengembangan aplikasi ini juga memperhatikan kenyamanan pengguna. Mulai dari tampilan yang mudah dipahami, navigasi yang tidak membingungkan, sampai kemudahan dalam mengakses fitur-fitur yang ada. Hal ini penting supaya aplikasi MADU-E benar-benar bisa digunakan dengan baik oleh guru maupun siswa.

Sebelum digunakan, produk yang sudah dibuat juga divalidasi oleh ahli untuk memastikan kelayakannya. Penilaian dilakukan dari segi materi, bahasa, dan tampilan. Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi MADU-E sudah cukup baik, menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, aplikasi ini dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Awwaliyah: Jurnal PGMI
Volume 9 Nomor 1 Tahun 2026
p-ISSN: 2621-5446 e-ISSN: 2656-7296



Gambar 1: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi



Gambar 2: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi



Gambar 3: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi



Gambar 4: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi



Gambar 5: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi



Gambar 6: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi



Gambar 7: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi



Gambar 8: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi



Gambar 9: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi



Gambar 10: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi



Gambar 11: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi



Gambar 12: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi



Gambar 13: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi



Gambar 14: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi



Gambar 15: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi



Gambar 16: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi



Gambar 17: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi



Gambar 18: Desain dan Pengembangan Produk Video Animasi

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan aplikasi MADU-E pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui perbandingan nilai pretest dan post-test. Rata-rata nilai pretest sebesar 92,4 meningkat menjadi 92,8 pada post-test. Peserta didik juga menunjukkan respon positif terhadap penggunaan aplikasi, karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Post-test
1	AH	70	90
2	APN	90	100
3	AF	100	90
4	AR	100	90
5	AB	90	70
6	AK	100	90
7	A	100	100

8	D	100	100
9	EK	100	100
10	FSA	90	90
11	H	90	90
12	IAR	80	90
13	KAZ	80	90
14	MF	100	100
15	MA	100	100
16	MA	100	100
17	R	80	80
18	R	90	80
19	R	80	90
20	RHR	100	100
21	S	90	100
22	THK	100	100
23	Z	80	80
24	ZK	100	100
25	ZAR	100	100
Rata-Rata		**92.4**	**92.8**

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas aplikasi MADU-E dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil belajar peserta didik, observasi keaktifan, serta respon peserta didik terhadap penggunaan media (Hendra & Kurniati, 2024).

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi MADU-E efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ekonomi Islam. Selain itu, penggunaan media interaktif juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, produk yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran PAI di sekolah dasar.

LEMBAR VALIDASI PRODUK
AHLI MEDIA

KELAS/KELOMPOK : 4C/5A
NAMA PRODUK : MADU-E (Madinah Aplikasi Digital Ukhuwah dan Ekonomi)
JENIS PRODUK : Website aplikasi

PENILAIAN:

NO	DESKRIPTOR PENILAIAN	NILAI				CATATAN
		1	2	3	4	
KESESUAIAN PRODUK						
1.	Desain produk sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓	
2.	Warna yang digunakan sesuai dengan konten materi				✓	
3.	Tokoh/gambar yang digunakan sesuai dengan konten materi				✓	
4.	Ukuran huruf sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil)				✓	
5.	Jenis huruf sesuai dengan usia siswa pada fase/kelas tersebut				✓	
TAMPILAN PRODUK						
6.	Desain produk menarik				✓	
7.	Gambar terlihat jelas				✓	
8.	Komposisi warna menarik				✓	
9.	Suara/audio terdengar jelas				✓	
10.	Produk dilengkapi dengan cara penggunaan				✓	
KEMUDAHAN AKSES						
11.	Produk mudah digunakan				✓	
12.	Tombol-tombol pada produk berfungsi				✓	
13.	Terdapat beragam menu yang dapat diakses oleh pengguna				✓	
14.	Produk dapat digunakan dimana saja			✓		
15.	Produk ramah anak				✓	
DAMPAK BAIK						
16.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk berbuat baik				✓	
17.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk rajin belajar				✓	
18.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk peduli dengan sesame/lingkungan				✓	
19.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kualitas ibadah				✓	
20.	Desain produk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan intensitas ibadah				✓	

CATATAN KESELURUHAN: Media pembelajaran MADU-E terlihat menarik dan kreatif, sehingga mampu menarik perhatian siswa. Media ini mempermudah pemahaman konsep yang dipelajari. Tampilan media interaktif, siswa bermotivasi belajar. Karena media ini menggunakan akses internet, jadi perlu dipertimbangkan jika sekolah keadaan sinyal tidak stabil.

Awwaliyah: Jurnal PGMI
Volume 9 Nomor 1 Tahun 2026
p-ISSN: 2621-5446 e-ISSN: 2656-7296

Awwaliyah: Jurnal PGMI
Volume 9 Nomor 1 Tahun 2026
p-ISSN: 2621-5446 e-ISSN: 2656-7296

LEMBAR VALIDASI PRODUK
AHLI MATERI

KELAS/KELOMPOK : 4C/5A
NAMA PRODUK : MADU-E (Madinah Aplikasi Digital Ukhuwah dan Ekonomi)
JENIS PRODUK : Website aplikasi

PENILAIAN:

NO	DESKRIPTOR PENILAIAN	NILAI				CATATAN
		1	2	3	4	
KESESUAIAN MATERI						
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran				✓	
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa				✓	
4.	Kesesuain materi dengan pokok bahasan yang diajarkan di kelas				✓	
5.	Kesesuain materi dengan fase/kelas				✓	
SAJIAN MATERI						
6.	Sajian materi mudah difahami				✓	
7.	Bahasa yang digunakan dalam konten materi mudah difahami				✓	
8.	Konten materi yang disajikan jelas terbaca				✓	
9.	Konten materi yang disajikan jelas maknanya				✓	
10.	Konten materi cukup (tidak terlalu banyak atau terlalu sedikit)				✓	
PENULISAN						
11.	Penulisan teks Al-Quran/Hadits tidak ada kesalahan				✓	
12.	Penulisan teks materi tidak terdapat kesalahan ketik (typo)				✓	
13.	Konten materi disertai sumber rujukan			✓		
14.	Penulisan teks materi memperhatikan ketentuan penggunaan huruf kapital				✓	
15.	Penulisan teks memperhatikan ketentuan penggunaan tanda baca				✓	
DAMPAK BAIK						
16.	Mengandung materi yang mendorong siswa untuk berakhlak karimah				✓	
17.	Mengandung materi yang mendorong siswa untuk rajin belajar				✓	
18.	Mengandung materi yang mendorong rasa ingin tahu siswa				✓	

19.	Mengandung materi yang mendorong empati siswa				✓	
20.	Mengandung materi yang mendorong siswa melakukan kebiasaan baik				✓	

CATATAN KESELURUHAN: Materi sesuai dengan CP dan tujuan pembelajaran, mudah dipahami, dan mendorong siswa untuk berbuat baik.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa aplikasi MADU-E memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang mudah digunakan, serta materi yang disajikan secara sistematis. Hal ini sesuai dengan prinsip desain pembelajaran menurut teori multimedia, yang menekankan pentingnya kombinasi teks, gambar, dan interaktivitas untuk meningkatkan pemahaman (Aeni et al., 2022).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran mampu menghasilkan produk yang sistematis, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penggunaan aplikasi MADU-E sebagai media pembelajaran interaktif sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran juga mendukung tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang berbasis digital (Banhkara et al., 2023).

Temuan ini juga memperkuat penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik secara signifikan (Aeni et al., 2022). Dengan demikian, aplikasi MADU-E dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga menanamkan nilai-nilai ekonomi Islam secara kontekstual.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi MADU-E sebagai media pembelajaran interaktif yang valid dan efektif untuk materi Pendidikan Agama Islam (PAI) mengenai ekonomi di kelas IV SD. Berdasarkan model pengembangan ADDIE, aplikasi ini dinyatakan sangat layak oleh para ahli dari aspek materi, bahasa, maupun penyajian visual. Implementasi di SDN Tegalkalong menunjukkan bahwa penggunaan media digital ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dibandingkan metode konvensional.

Hasil evaluasi membuktikan efektivitas produk dengan adanya peningkatan pemahaman siswa, yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata dari 92,4 (pretest) menjadi 92,8 (post-test). Melalui narasi strategi ekonomi Nabi Muhammad SAW yang dikemas

secara visual dan interaktif, siswa tidak hanya menguasai teori sejarah, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kemandirian, dan kerja sama dalam konteks ekonomi sejak dini. Dengan demikian, MADU-E dapat menjadi solusi inovatif bagi pendidik untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan relevan dengan perkembangan teknologi abad ke-21.

Daftar Pustaka

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

Afandi, M. (2021). *Implementasi Pendidikan Kewirausahaan (Entrepreneurship) di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah*. *5*(1), 51–63. https://doi.org/10.29240/jpd.v5i1.

Amelia, P. (2021). *Investigating the Construction of Learning Activity Types Crafted by Teachers in Teaching Literacy Using TPACK as a Conceptual Model*. *574*(Iset 2020), 567–571.

Astuti, E., & Putu, N. (2018). *Teacher's Instructional Behaviour in Instructional Management at Elementary School Reviewed from Piaget's Cognitive Development Theory*. *00038*.

Banhkara, B. M. A. S. A., Hendrayani, E., & Pratisi, C. (2023). *The Effectiveness of Teaching Innovation Marketing Science*. *7*(4), 843–853.

Hendra, Z., & Kurniati, N. (2024). Development of Interactive Learning Multimedia Based on Guided Inquiry to Improve Student Learning Outcomes in Science Content Material Force, Motion and Energy Transfer Class VI SDN Bumi Arum. *FONDATIA*, *8*(1), 32-42. https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i1.4477.

Kusumawati, I. B., Fachrudin, A. D., Ilma, R., & Putri, I. (2023). *Infusing Islamic financial literacy in mathematics education for Islamic*. *14*(1), 19–34.

Masduki, N., Prayitno, L. R., & Rensi, M. Y. (2020). *The Use of Interactive Multimedia in Improving Mathematics Learning Outcomes : The Case of the 4th Grade Students of SDN Manyaran 01 Semarang in the Academic Year of 2019 / 2020*. *417*(Icesre 2019), 227–231.

Nafisah, D., & Mawardi, K. (2023). *Islam and Multiculturalism in The Charter of Medina (Socio-Historical Studies)*. *2*(2), 249–256.

Nasikhin, N., Murtadho, A., Syukur, F., De Cómputo, E. S., Roya, A., & Hasan, Z. (2023). Development of Augmented Reality in Islamic Religious Education Learning: Case Study in Islamic Boarding School-Based Schools. *At-Turats*, *17*(1), 91–105. https://doi.org/10.24260/at-turats.v17i1.2786.

Purwowidodo, A. (2024). Experiential Learning Model Based on Local Wisdom in Learning Islamic Cultural History. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, *8*(3), 862-877.

Ratu, D. C., Safitri, N. H., Azzahra, R. F., & Aeni, A. N. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva "CAKPRA" tentang Keteladan

Perjuangan Rasulullah pada Pembelajaran PAI Kelas 5 SD. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(2), 238-253.

Safitri, E., Abdurrahman, M. F., Fajriatin, P., & Nur, W. (2021). *The Leadership of the Prophet The Role Model of Today ' s Leaders*. *3*(2), 156–166.

Septiyana, L. (2019). *Designing English Speaking Materials Using Task- Based Language Teaching (TBLT) For Islamic Economics Students*. *4778*, 154–163.

Syarifudin, M., & Kholis, N. (2021). *Towards Rahmatan lil ' Alamin Economy (Analysis of Ukhuwah Islamiyah and Ashabiah for Economic Development in Medina) Medina was known as Yathrib*. *10*(148), 59–76.

Rofik, R. (2019). Development of Islamic Cultural History learning materials in Indonesia's 2013 curriculum. *Jurnal Pendidikan Islam*, *8*(2), 309-344.

Umar, U., Purwanto, M. B., & Al Firdaus, M. M. (2023). Research and development: As the primary alternative to educational research design frameworks. *JELL (Journal of English Language and Literature) STIBA-IEC Jakarta*, *8*(01), 73-82.