

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CENDANI
BERBASIS APLIKASI SAC PADA MATERI ASMAUL HUSNA KELAS IV SD**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:
Achmad Nurul Hafidz
2104681

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH SUMEDANG
2025**

ACHMAD NURUL HAFIDZ

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CENDANI
BERBASIS APLIKASI SAC PADA MATERI ASMAUL HUSNA KELAS IV SD

Disetujui dan disahkan oleh:

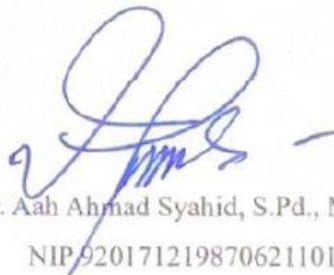
Pembimbing I



Dr. Ani Nur Achi, M.Pd.

NIP 197608222005022002

Pembimbing II



Dr. Aah Ahmad Syahid, S.Pd., M.Pd.

NIP 920171219870621101

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP 198205132008121002

LEMBAR HAK CIPTA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CENDANI BERBASIS APLIKASI SAC PADA MATERI ASMAUL HUSNA KELAS IV SD

Oleh:

Achmad Nurul Hafidz

2104681

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Achmad Nurul Hafidz

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak maupun seluruhnya atau sebagian,
Dengan di cetak ulang, difotokopi atau dengan cara lainnya tanpa izin dari penulis

ABSTRAK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CENDANI
BERBASIS APLIKASI SAC PADA MATERI ASMAUL HUSNA KELAS IV SD

Achmad Nurul Hafidz

21004681

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi bernama CENDANI (Cerdas Meneladani) yang dirancang khusus untuk menyampaikan materi Asmaul Husna kepada siswa kelas IV SD. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang masih didominasi oleh metode ceramah konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design and Development (D&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Aplikasi CENDANI dikembangkan melalui perangkat lunak *Smart Apps Creator*, dan memuat berbagai fitur seperti materi interaktif, video pembelajaran, audio narasi, permainan edukatif, dan evaluasi berbentuk kuis. Hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat layak digunakan. Implementasi di kelas IV SD menunjukkan bahwa media ini meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan respons positif siswa terhadap pembelajaran Asmaul Husna. Evaluasi melalui observasi dan angket memperkuat temuan bahwa aplikasi CENDANI mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sekaligus memperkuat nilai-nilai karakter Islami sesuai dengan Asmaul Husna.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Asmaul Husna, Aplikasi Android, CENDANI.

ABSTRACT
THE DEVELOPMENT OF CENDANI LEARNING MEDIA
BASED ON SAC APPLICATION FOR ASMAUL HUSNA MATERIAL IN
FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL

Achmad Nurul Hafidz

21004681

This study aims to develop an application-based learning media called CENDANI (Cerdas Meneladani), specifically designed to deliver the Asmaul Husna material to fourth-grade elementary school students. The background of this research stems from the low student engagement in Islamic Religious Education, which is still largely dominated by conventional lecture methods. This research adopts a Design and Development (D&D) approach using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The CENDANI application was developed using Smart Apps Creator and features interactive materials, educational videos, audio narration, educational games, and quiz-based assessments. Validation results from content and media experts indicate that the application is highly suitable for use. Its implementation in a fourth-grade classroom showed that this media enhanced student participation, understanding, and positive responses toward the Asmaul Husna learning process. Evaluation through observation and questionnaires reinforced the finding that the CENDANI application provides an engaging, interactive, and meaningful learning experience while strengthening Islamic character values aligned with Asmaul Husna.

Keywords: *Learning Media, Asmaul Husna, Android Application, CENDANI.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.2 Aplikasi	12
2.3 Pembelajaran Pendidikan Agama di Sekolah Dasar	13
2.4 Asmaul Husna	15
2.5 Penelitian Relevan.....	19
2.6 Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	28
3.2 Subjek Penelitian dan Partisipan.....	28
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
3.4 Variabel Penelitian	29
3.5 Definisi Oprasional	29
3.6 Prosedur Penelitian.....	30
3.7 Prosedur Penelitian.....	31
3.8 Instrumen Penelitian.....	32
3.9 Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Hasil Penelitian	39
4.2 Pembahasan.....	66

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	70
5.1 Simpulan	70
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Kisi-kisi Wawancara.....	33
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	34
Tabel 3.3 Lembar Validasi Ahli Media.....	35
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Angket Siswa.....	36
Tabel 3.5 Kisi-kisi Observasi Aktivitas Siswa	36
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Kelayakan	37
Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Respons Siswa	38
Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Observasi.....	38
Tabel 4.1 Kebutuhan Perangkat Lunak Aplikasi CENDANI.....	41
Tabel 4.2 CP dan Elemen Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase B	42
Tabel 4.3 Hasil desain aplikasi CENDANI.....	47
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i> Video Pembelajaran Aplikasi CENDANI.....	52
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 4.7 Hasil Observasi Siswa	65
Tabel 4.8 Hasil Angket Respons Siswa.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	27
Gambar 3.1 Alur Penelitian Model Addie (Zamsiswaya dkk., 2024)	28
Gambar 4.1 Flowchart Aplikasi CENDANI	44
Gambar 4.2 Menetapkan Ukuran Aplikasi CENDANI.....	45
Gambar 4.3 Pemilihan Elemen dan Ukuran Jenis Font Aplikasi CENDANI	46
Gambar 4.4 Pengunduhan Hasil Desain Aplikasi CENDANI	51
Gambar 4.5 Menyatukan Semua Komponen Video Pembelajaran	56
Gambar 4.6 Pengunggahan Video Pembelajaran ke <i>Platform</i> Youtube.....	57
Gambar 4.7 Pemilihan Ukuran Tampilan Layar Aplikasi	58
Gambar 4.8 Tahap <i>Input</i> Hasil Desain	59
Gambar 4.9 Mengatur Fitur Interaksi pada Elemen.....	60
Gambar 4.10 Proses <i>Output</i> Aplikasi.....	60
Gambar 4.11 Melakukan <i>Submit</i> Aplikasi.....	61
Gambar 4.12 Hasil Penyesuaian Setelah Validasi Ahli Materi	62
Gambar 4.13 Hasil Penambahan Permainan pada Validasi Ahli Media	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pedoman Wawancara	77
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi	80
Lampiran 3 Hasil Validasi Materi	84
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media	88
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Direvisi	93
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media Sesudah Direvisi.....	98
Lampiran 7 Lembar Angket Siswa.....	103
Lampiran 8 Hasil Angket Siswa.....	105
Lampiran 9 Salah Satu Hasil Angket Siswa.....	106
Lampiran 10 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	108
Lampiran 11 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	109
Lampiran 12 Dokumentasi Wawancara	110
Lampiran 13 Penyerahan Surat Penelitian Kepada Kepala Sekolah.....	111
Lampiran 14 Kegiatan Uji Coba Aplikasi CENDANI	112
Lampiran 15 Aplikasi CENDANI.....	114
Lampiran 16 Surat Keterangan Dosen Pembimbing.....	115
Lampiran 17 Surat Penelitian.....	118
Lampiran 18 Surat Telah Melakukan Penelitian	119
Lampiran 19 Lembar Monitoring Dosen Pembimbing I.....	120
Lampiran 20 Lembar Monitoring Dosen Pembimbing II	121
Lampiran 21 LoA Artikel.....	122

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan aplikasi games edukatif wordwall sebagai media pembelajaran untuk memahami mater pendidikan agama islam bagi siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Rukaman, K., Maulana, M., Akbar, K. A., Hafidz, A. N., & Al-Faridzi, M. D. A. (2024). Pelatihan pembuatan aplikasi sahih sebagai media pembelajaran aplikasi android berbasis sac bagi guru-guru PAI SD. *Prosiding Seminar Nasional Kusuma III, Volume 2*, 141–150. Universitas Pendidikan Indonesia.
- 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., Yuga, M. A. D., Fadila, A., & Lasmini, S. (2024). Pengembangan aplikasi android berbasis SAC "makanan" dalam pembelajaran PAI kelas 5 Sd. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2)(2), 499–506. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v13i2.13602>
- Afrina, & Wirdati. (2024). Pengaruh metode pembelajaran ceramah terhadap hasil belajar pada Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 25 Pasir Tiku. *Jurnal ALSYS*, 4(3), 240–248. <https://ejournal.yasin-alsys.org/alsys/article/view/3010>.
- Agus Hariyanto, & Faridi Faridi. (2024). Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis IT. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(5), 138–149. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.533>
- Alimuda, A. S. S., Hayu, W. R. R., & Firmansyah, W. (2023). Pengembangan media pembelajaran sainsku berbasis aplikasi android dalam implementasi kurikulum merdeka. *Karimah Tauhid*, 2(5), 1757–1773. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i5.10036>
- Anggraeni, P. N., Dewi, D. A., & Hayat, S. H. (2023). Meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar di era digital. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(3), 137–146.
- Apriyani, D. N. A., Masruroh, I., & Nurhayati. (2024). Pengaruh penerapan media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal of Teacher Training and Educational Research*, 1(3), 81–89.
- Ariyani, S. M., & Nurdyansyah. (2024). The effectiveness of technology-based interactive learning media to improve students' cognitive skill at islamic elementary school. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 10(1), 1–15. <https://doi.org/10.19109/jip.v10i1.22575>
- Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 1(1), 39–53. D. N., & Susilo, M. J. (2025).

- Delita, D., Amaniah, I. N., Ahda, T. Z., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan aplikasi yubeasna (yuk! belajar asmaul husna) untuk meningkatkan pemahaman siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 4236–4244.
- Iskandar, M. Y., Bentri, A., Hendri, N., Engkizar, E., & Efendi, E. (2023). Integrasi multimedia interaktif berbasis android dalam pembelajaran agama islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4575–4584. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5021>
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Capaian pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. *BSKAP Kemendikbudristek RI*, 17–21. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/capaian-pembelajaran#filter-cp>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Kurikulum pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah. *Permendikbud Ristek Nomor 12 Tahun 2024*, 1–26.
- Khasanah, R., A., Pujiyanti, E., & Muslihatuzzahro, F. (2024). Penelitian tentang pembentukan karakter disiplin dan tawadhu'. *Journal on Education*, 06(02), 12352–12359.
- Kurnia Sari, R., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Letizia, R. (2025). Motivasi dan tantangan guru pai dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. *Khidmat*, 3(1), 198–205.
- Majidi, M. W., Norhidayah, S., Marhamah, & Azis, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis game ular tangga digital pada materi asmaul husna kelas VII di SMP NU Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 03(02), 410–421.
- Marpaung, A. Y. (2025). Peran media interaktif dalam mendukung efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di abad 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 65–70.
- Marwah, M., Alfian, M., Tuasikal, A. R., Iswandi, K., & Trisnawati, T. (2024). Desain dan produksi media pembelajaran pai berbasis multimedia interaktif. *JIEP: Journal of Islamic Education Papua*, 1(2), 143–160.
- Mubarak, A. S., & Imtihanah, A. H. (2023). Nilai asmaul husna (al-quddus) dalam pendidikan islam era society 5.0. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 11(2), 1–20.
- Pratami, C. (2024). Peran guru pai dalam mengintegrasikan nilai-nilai toleransi beragama di sekolah dasar multikultural. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(3), 261–268.
- Rafikawati, R. (2025). Peningkatkan hasil belajar siswa materi asmaul husna melalui metode discovery learning di kelas VII SMPIT Iqra Kota Bengkulu. *Jurnal Studi Islam Indonesia*, 2(2), 415–428.
- Rahmayani. (2024). Memahami makna al-asma'u al-husna. *Journal Kualitas Pendidikan*, 2(2), 114.
- Raudatul Jannah & Nur Jannah. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMK PGRI 5 Jember. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4).
- Revaistihad, A. V. (2024). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Negeri 4 Purwokerto (Skripsi).

UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

- Rizkianda, C., Zainal, A., Haryadi, H., Sriwedari, T., & Ramdhansyah, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis android dan html berbantu lectora inspire pada materi jurnal umum di SMK Muhammadiyah 04 Medan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 11(3), 241–252. <https://doi.org/10.26740/jpak.v11n3.p241-252>
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 347–360.
- Santika, I. Mi., Wahdah, N., & Syabrina, M. (2021). Pengembangan media audio visual pada pembelajaran tematik di Kelas V SDN 1 Sembuluh I. *Muallimun : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1), 37–48. <https://doi.org/10.23971/muallimun.v1i1.3230>
- Santoso, B., Rizaldi, A., & Lestari, P. (2023). Satu dekade evaluasi hasil pengembangan media pembelajaran berbasis Android. *Didaktika: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 4(1), 1–14.
- Selviani, D., Pratiwi, A. D., Aeni, F. N., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan aplikasi MARBAH (Mari Belajar Asmaul-Husna) sebagai media pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 14870–14880. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2560>
- Supriyadi, A., Suhartini, A., & Nurwadjah, N. (2024). Konsep kemampuan Allah (Qudratullah) dan implikasinya dalam Pendidikan Islam. *Dirasa Islamiyya: Journal of Islamic Studies*, 1(1), 51–64. <https://doi.org/10.61630/dijis.v1i1.6>
- Suwarni, S. (2020). Peran penggunaan media pembelajaran visual dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI Kelas X Di SMA MUHAMMADIYAH 2 METRO. 25.
- Syukur T. A. (2024). Pendidikan karakter berbasis asmaul husna, 4.3 *As-Salam*.
- Wati, E., Harahap, R. D., & Safitri, I. (2022). Analisis karakter siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5994–6004. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2953>
- Widianti, Y., & Perdana, P. I. (2024). Peran pendidikan agama islam dalam membentuk karakter religius siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa*, 2(6), 13–25.
- Wulandari, D., Sari, K., Octaura, M. R., & Aeni, A. N. (2025). Pengembangan flipbook digital “mubadali” berbasis website heyzine pada pembelajaran PAI Kelas 5 SD Sindang III. *Jurnal Edu Research*, 6(1), 2002–2010.
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan model addie (analysis, design, development, implementation, evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46363–46369.
- Zulhijra, Z., Almarwaziyah, K., Ramadan, M., & Pratiwi, S. (2024). Pengaruh penggunaan video animasi pada pembelajaran PAI materi shalat fardhu terhadap pemahaman siswa di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. *JIIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 14381–14386.