



Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Buku Bergambar dalam Pembelajaran Tajwid Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 87/IV Kota Jambi

Sri Wulandari^{1*}, Arsyad²

¹⁻²Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

*Penulis Korespondensi: sri1912wulandari@gmail.com

Abstract. *This research is motivated by the challenges in Tajweed learning for grade IV students, particularly the limited learning infrastructure and lack of innovative media. The learning media used is often monotonous and less engaging, causing students to lose interest and focus during lessons. Therefore, this study aims to develop interactive picture book-based media for Tajweed material that is valid and practical to support elementary school learning. This research employed the Research and Development (R&D) method using the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate), limited to the Develop stage. The subjects were grade IV students at SDN 87/IV Jambi City. Data were collected through expert validation questionnaires involving language, material, and media experts, as well as student practicality questionnaires in small and large group trials. The results showed that the media obtained validation scores of 84.375% from language experts, 85.294% from material experts, and 87.5% from media experts, categorized as valid and very valid. Student responses showed practicality scores of 81.730% and 82.388%. The developed media was considered attractive, relevant, and effective in facilitating Tajweed understanding and improving learning efficiency.*

Keywords: *Elementary School; Interactive Media; Picture Book; Research Development; Tajweed Learning.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran Tajwid pada siswa kelas IV yang masih menghadapi berbagai kendala, terutama keterbatasan sarana pembelajaran dan minimnya inovasi media yang digunakan. Media pembelajaran yang tersedia cenderung monoton dan kurang menarik sehingga menyebabkan siswa mudah bosan serta kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media interaktif berbasis buku bergambar pada materi Tajwid kelas IV yang valid dan praktis untuk mendukung proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dibatasi hingga tahap *Develop*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 87/IV Kota Jambi. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli bahasa, materi, dan media serta angket kepraktisan siswa melalui uji kelompok kecil dan besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh nilai validasi ahli bahasa sebesar 84,375%, ahli materi sebesar 85,294%, dan ahli media sebesar 87,5% dengan kategori valid dan sangat valid. Respon siswa menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 81,730% pada kelompok kecil dan 82,388% pada kelompok besar. Media yang dikembangkan dinilai menarik, relevan, serta mampu membantu pemahaman materi Tajwid dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kata Kunci: Buku Bergambar; Media Interaktif; Pembelajaran Tajwid; Pengembangan; Sekolah Dasar.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah proses sadar dan terencana yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik sehingga mereka mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; Depdiknas, 2014). Kualitas pembelajaran sangat menentukan capaian kompetensi siswa; pembelajaran yang efektif mendorong aktivitas peserta didik, meningkatkan kreativitas, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Miftah & Syamsurijal, 2024). Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk

merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik, termasuk pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Dalam konteks pendidikan agama Islam di tingkat sekolah dasar, penguasaan aspek bacaan Al-Qur'an dan tajwid merupakan kompetensi dasar yang penting karena berpengaruh pada pemahaman agama dan pembentukan karakter religius peserta didik (Muryati & Hariyanti, 2024). Namun penelitian-penelitian lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran tajwid di banyak SD masih menghadapi kendala signifikan, antara lain keterbatasan sarana-prasarana, minimnya variasi media pembelajaran, serta rendahnya inovasi pedagogis yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar (Fathullah, 2025). Akibatnya, proses pembelajaran cenderung monoton sehingga menurunkan motivasi belajar, meningkatkan kebosanan, dan mengurangi fokus peserta didik saat mengikuti pembelajaran tajwid.

Pembelajaran adalah proses interaksi, pemberi pengetahuan dengan penerima pengetahuan, sedangkan belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik. Pembelajaran merupakan kebutuhan yang amat penting dalam pendidikan. Menurut Munandar dalam Suyono & Hariyanto (2011) yang berpendapat Pembelajaran dikondisikan supaya dapat mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan (Hariyani et al., 2025).

Media pembelajaran memegang peran strategis dalam memperbaiki kualitas pembelajaran. Teori multimedia dan kognitif menyatakan bahwa penggunaan media yang relevan dan interaktif dapat meningkatkan perhatian, pemrosesan informasi, dan retensi pembelajaran (Syafei, 2025). Selain itu, teori konstruktivisme menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna dan partisipatif media yang memungkinkan siswa berinteraksi serta membangun makna sendiri akan lebih efektif mengembangkan kompetensi (Widayanthi et al., 2024). Untuk peserta didik SD kelas rendah, media yang bersifat visual, kontekstual, dan interaktif cenderung lebih sesuai dengan kemampuan kognitif dan rentang perhatian mereka (Berliana & Ardianti, 2025).

Meskipun sejumlah penelitian mengembangkan media belajar untuk mata pelajaran umum maupun agama, masih sedikit penelitian yang mengembangkan media interaktif berbasis buku bergambar khusus untuk materi tajwid pada tingkat SD kelas IV. Buku bergambar berpotensi menjadi media yang tepat karena menggabungkan elemen visual dan narasi yang memudahkan pemahaman konsep, sementara integrasi unsur interaktif dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta memberikan umpan balik formatif yang mempercepat penguasaan keterampilan. Meski demikian, pengembangan buku bergambar

interaktif khusus untuk materi tajwid pada tingkat kelas rendah masih jarang ditemui dalam praktik dan studi pengembangan di Indonesia. Buku bergambar memiliki potensi kognitif dan afektif karena menggabungkan elemen visual narasi dan aktivitas yang memudahkan pemahaman konsep abstrak (Aulia et al., 2025). Dikombinasikan dengan fitur interaktif (contoh. aktivitas terpandu, tugas bertahap, dan penilaian formatif sederhana), buku bergambar interaktif diharapkan mampu menyesuaikan dengan gaya belajar anak, memperkuat motivasi, dan meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an yang sesuai tajwid.

Berdasarkan kajian teori dan kondisi lapangan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang memenuhi aspek validitas isi dan bahasa, menarik, sesuai dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar, serta mampu mendukung ketercapaian kompetensi membaca Al-Qur'an dengan tajwid secara bertahap dan terukur. Penelitian ini memiliki beberapa unsur kebaruan (*novelty*), yaitu pengembangan media interaktif berbasis buku bergambar yang dirancang secara khusus untuk materi tajwid tingkat SD kelas IV, yang merupakan kombinasi yang relatif jarang ditemukan dalam penelitian pada konteks pendidikan agama dasar. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan prinsip-prinsip desain multimedia dan teori beban kognitif dalam penyajian materi tajwid sehingga sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Kebaruan lainnya terletak pada pengujian validitas secara multidimensi yang mencakup aspek bahasa, materi, dan media, serta uji praktikalitas melalui kelompok kecil dan kelompok besar di lingkungan sekolah dasar khas Indonesia sehingga memberikan bukti empiris mengenai kelayakan implementasi media dalam konteks pembelajaran nyata. Media buku bergambar yang dikembangkan juga tidak hanya berfungsi sebagai penyaji ilustrasi, tetapi dilengkapi dengan aktivitas interaktif dan penilaian formatif yang mendukung proses transfer keterampilan membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah tajwid.

Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media interaktif berbasis buku bergambar untuk materi tajwid kelas IV dengan tujuan menghasilkan produk yang valid dan praktis untuk mendukung proses pembelajaran. Pengembangan dilakukan menggunakan model 4D. Sebagaimana dalam (Rahayu, 2025) menyebutkan bahwa model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang telah banyak dipakai dalam penelitian R&D pendidikan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis dan teruji. Serta melibatkan validasi ahli (bahasa, materi, dan media) dan uji praktikalitas pada kelompok kecil dan besar di SDN 87/IV Kota Jambi. Diharapkan hasil pengembangan ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi tajwid, meningkatkan

efisiensi pembelajaran, serta memberi alternatif media yang kontekstual dan mudah diimplementasikan oleh pendidik di sekolah dasar.

Dengan landasan teoritis dan urgensi praktis tersebut, penelitian ini melakukan pengembangan media pembelajaran yang diharapkan dapat menjawab permasalahan pembelajaran tajwid di SD, khususnya dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan membaca Al-Qur'an sesuai kaidah tajwid. Hasil penelitian diharapkan memberi implikasi bagi pendidik, pengembang kurikulum, dan peneliti pendidikan agama dalam merancang media yang efektif dan kontekstual.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis buku bergambar pada materi Tajwid kelas IV (Rindrayani et al., 2025). Penelitian dilaksanakan di SDN 87/IV Kota Jambi yang berlokasi di Jln. Dr. Siwabessy RT 009 Kelurahan Buluran Kenali, Kecamatan Telanaipura. Waktu penelitian dilaksanakan selama tiga bulan, yaitu pada Oktober hingga Desember 2025. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang menjadi pengguna utama produk yang dikembangkan.

Karakteristik sasaran dalam penelitian ini meliputi peserta didik yang membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi Tajwid. Berdasarkan analisis kebutuhan (*need assessment*), ditemukan adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran dengan kondisi nyata di lapangan, yaitu rendahnya motivasi dan fokus belajar siswa. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi, yang menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan bahan ajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik belajar mereka (Moleong, 2014).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974). Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan sesuai untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Tahapan yang digunakan pada penelitian ini hanya sampai tahapan *develop* saja (Sihombing, 2024).

Pada tahap *define*, dilakukan analisis awal yang meliputi *front-end analysis*, *learner analysis*, *task analysis*, *concept analysis*, serta perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*) untuk menentukan kebutuhan dan karakteristik produk yang akan dikembangkan (Rahmawati & Ariyati, 2025).

Tahap *design* bertujuan untuk merancang produk awal melalui penyusunan tes acuan patokan, pemilihan media, pemilihan format, serta penyusunan rancangan awal produk (Thiagarajan, 1974). Pada tahap ini, peneliti menyusun kerangka buku bergambar yang berisi materi Tajwid, termasuk materi, media, serta alat evaluasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Rancangan awal kemudian divalidasi oleh ahli atau teman sejawat untuk memperoleh masukan sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Tahap *develop* dilakukan melalui kegiatan validasi oleh ahli (*expert appraisal*) dan uji coba pengembangan (*development testing*) (Thiagarajan, 1974). Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan guru untuk menilai kelayakan produk. Selanjutnya, dilakukan uji coba terbatas pada kelompok kecil (10–22 siswa) dan uji coba lapangan untuk mengetahui efektivitas serta respon peserta didik terhadap produk. Hasil dari tahap ini digunakan untuk melakukan revisi hingga diperoleh produk yang layak digunakan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan skala Likert, kemudian dihitung persentasenya menggunakan rumus $p = \sum \frac{x}{xi} \times 100\%$

Keterangan:

P = Skor yang dicari; X = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh poin; $\sum xi$ = jumlah keseluruhan nilai ideal dalam poin; dan 100 = Bilangan Konstan.

Sedangkan kriteria penilaian kelayakan produk media pembelajaran menggunakan prinsip nilai sebagai berikut: 85%-100% = Sangat Valid/ Sangat Baik, Tidak perlu ada revisi; 70% - 84,9% = Valid/ Baik, revisi jika diperlukan; 55% - 69,9% = Cukup Valid/ Cukup, perlu ada revisi; dan 25% - 54,9% = Tidak Valid/ Kurang, perlu ada revisi semua.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil produk pengembangan berupa Buku Bergambar Tajwid pada materi Hukum Bacaan Nun Sukun dan Tanwin yang diperuntukkan bagi peserta didik tingkat Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar. Buku bergambar ini dirancang sebagai bahan ajar pendamping yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep tajwid secara lebih mudah, menarik, dan menyenangkan. Materi yang disajikan dalam buku ini meliputi pengertian ilmu tajwid serta lima hukum bacaan nun sukun dan tanwin, yaitu idzhar, idghom bighunnah, idghom bilaghunnah, iqlab, dan ikhfa'.

Buku bergambar ini memuat berbagai komponen pembelajaran, antara lain kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan buku, materi inti, latihan soal, serta aktivitas kolaboratif. Penyajian materi didukung dengan ilustrasi/gambar yang menarik, contoh ayat Al-Qur'an, dan latihan-latihan "Ayo Kerjakan" yang mendorong keaktifan peserta didik. Selain itu, buku ini juga dilengkapi dengan kegiatan kelompok yang bertujuan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi dan menerapkan hukum bacaan nun sukun dan tanwin secara langsung melalui ayat-ayat Al-Qur'an.

Pengembangan produk ini telah melalui tahap validasi oleh para ahli, yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Validasi bertujuan untuk memastikan bahwa buku bergambar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan (valid) dari segi kebenaran materi tajwid, keterbacaan dan kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik, serta tampilan visual dan desain yang menarik dan komunikatif. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sehingga diperoleh produk yang valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain validasi, buku bergambar tajwid ini juga diuji kepraktisannya melalui respon peserta didik dan guru. Uji kepraktisan bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan buku, tingkat kemenarikan, serta kebermanfaatannya dalam membantu proses pembelajaran tajwid di kelas.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model pengembangan 4D, yang meliputi tahap *Define* (pendefinisian) untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, *Design* (perancangan) untuk menyusun struktur dan desain buku bergambar, *Develop* (pengembangan) untuk menghasilkan produk yang divalidasi dan direvisi, serta *Disseminate* (penyebaran). Pada penelitian ini tahapan pengembangan dibatas hingga tahap *develop* (pengembangan) saja. Tahapan lebih lengkapnya sebagaimana berikut:

Define (Pendefinisian)

Tahap *define* merupakan tahap awal yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan berbagai analisis yang menjadi dasar pengembangan produk.

Design (Perancangan)

Design (perancangan) adalah tahap penyusunan rencana awal produk pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini ditentukan tujuan pembelajaran, materi yang akan disajikan, media yang digunakan, serta format atau tampilan produk. Hasil dari

tahap ini berupa rancangan atau draf awal yang menjadi pedoman dalam proses pengembangan produk selanjutnya.

Develop (Pengembangan)

Develop (pengembangan) adalah tahap pembuatan dan penyempurnaan produk sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap design. Pada tahap ini produk disusun secara lengkap, kemudian divalidasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan isi, bahasa, dan tampilannya. Setelah mendapatkan masukan, produk direvisi hingga menjadi produk yang layak dan siap digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan validasi, revisi hingga uji coba kelayakan.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tujuan validasi oleh ahli bahasa yaitu untuk memvalidasi/mengoreksi penggunaan bahasa yang digunakan dalam buku bergambar. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli bahasa, diperoleh tingkat validitas/kelayakan produk yang dikembangkan memperoleh persentase 84,375% (valid). Berlandaskan hasil tersebut, maka Buku Bergambar dalam Pembelajaran Tajwid Kelas IV telah layak untuk diuji cobakan dengan beberapa perbaikan sesuai saran dan komentar.

Hasil Validasi Ahli Materi

Tujuan validasi oleh ahli materi adalah untuk menguji kebenaran konsep materi, kesesuaian dengan KD dan indikator serta hal-hal lainnya terkait dengan materi yang disajikan. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi, diperoleh tingkat validitas/kelayakan produk yang dikembangkan memperoleh persentase 85,294% (sangat valid). Berlandaskan hasil tersebut, maka Buku Bergambar dalam Pembelajaran Tajwid Kelas IV telah layak untuk diuji cobakan dengan beberapa perbaikan sesuai saran dan komentar.

Hasil Validasi Ahli Media

Tujuan validasi desain adalah untuk menilai tampilan produk dalam hal kegrafikan, penyajian maupun tampilan dan lainnya. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media, diperoleh tingkat validitas/kelayakan produk yang dikembangkan memperoleh persentase 87,5% (sangat valid). Berlandaskan hasil tersebut, maka Buku Bergambar dalam Pembelajaran Tajwid Kelas IV telah layak untuk diuji cobakan dengan beberapa perbaikan sesuai saran dan komentar.

Hasil validasi yang tinggi ini sejalan dengan penelitian (Suhartina et al., 2024) yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar memperoleh kategori sangat valid dari ahli media dan bahasa. Kesamaan ini menguatkan bahwa media berbasis buku bergambar memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian (Nasika et al., 2022) juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan kategori valid dan sangat valid pada aspek materi dan media.

Hasil Penilaian Praktikalitas oleh Guru

Praktikalitas adalah tingkat kemudahan dan keefektifan penggunaan produk dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian oleh guru, diperoleh tingkat praktikalitas produk menurut guru memperoleh persentase 88,392% (sangat praktis), sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran tajwid di kelas IV tingkat sekolah dasar.

Hasil Penilaian Praktikalitas oleh Peserta Didik

Praktikalitas menurut peserta didik dinilai oleh peserta didik. Dalam proses penilaian praktikalitas menurut peserta didik ini dibedakan menjadi 2 yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Perbedaan keduanya terdapat pada jumlah peserta didik yang terlibat, pada kelompok kecil peserta didiknya lebih sedikit daripada pada kelompok besar.

Berdasarkan hasil uji coba pada kelompok kecil diperoleh tingkat praktikalitas produk dengan persentase 81,730% (praktis), sehingga telah dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran tajwid di kelas IV tingkat sekolah dasar. Sementara pada kelompok besar tingkat praktikalitas produk yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat praktis dengan persentase 82,388% (praktis) pada uji coba kelompok besar, sehingga sudah dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran tajwid di kelas IV tingkat sekolah dasar.

Hasil ini menunjukkan konsistensi bahwa produk tetap praktis digunakan dalam jumlah peserta didik yang lebih banyak. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Laksani et al., 2019) yang menunjukkan respon sangat layak baik pada kelompok kecil maupun kelompok besar.

Penelitian (Saraswati, 2017) juga menunjukkan bahwa buku bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa berdasarkan uji statistik. Meskipun penelitian ini belum sampai pada tahap uji efektivitas, hasil praktikalitas dan validitas menunjukkan potensi yang besar untuk meningkatkan pemahaman tajwid peserta didik.

Selain itu, hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian (Mufida, 2021) yang menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan tingkat kemenarikan yang sangat tinggi. Dalam penelitian ini, peserta didik juga menunjukkan antusiasme saat menggunakan buku bergambar tajwid.

Kendala Praktikalitas dalam Pengembangan Media

Adapun kendala praktikalitas dalam pengembangan media interaktif berbasis buku bergambar pada materi Tajwid kelas IV di SDN 87/IV Kota Jambi terletak pada kemampuan membaca Al-Qur'an peserta didik yang belum merata. Sebagian peserta didik sudah mampu membaca dengan lancar dan memahami dasar-dasar tajwid, namun masih terdapat peserta didik yang terbata-bata dalam membaca huruf hijaiyah serta belum tepat dalam melafalkan hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Perbedaan tingkat kemampuan ini menyebabkan guru perlu memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada beberapa peserta didik, sehingga waktu pembelajaran menjadi kurang efektif apabila tidak dikelola dengan baik.

Selain itu, keterbatasan sarana pendukung juga menjadi faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran. Media tambahan seperti penguat suara atau perangkat audio untuk memutar murottal belum tersedia secara optimal, sehingga guru harus mengandalkan suara secara langsung dalam mencontohkan bacaan. Kondisi ini dapat memengaruhi kejelasan pelafalan yang diterima peserta didik, terutama bagi siswa yang duduk di bagian belakang kelas. Oleh karena itu, diperlukan dukungan fasilitas yang memadai agar penggunaan media interaktif berbasis buku bergambar dapat berjalan lebih maksimal dan memberikan hasil yang lebih optimal dalam meningkatkan pemahaman tajwid peserta didik.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis buku bergambar pada materi Tajwid kelas IV di SDN 87/IV Kota Jambi menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dengan batasan hingga tahap *develop*. Media yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kelayakan dengan tingkat validitas yang baik, yaitu sebesar 84,375% (valid) dari ahli bahasa, 85,294% (sangat valid) dari ahli materi, dan 87,5% (sangat valid) dari ahli media. Selain itu, respon peserta didik terhadap media ini tergolong positif, yang ditunjukkan melalui nilai praktikalitas sebesar 81,730% pada uji kelompok kecil dan 82,388% pada uji kelompok besar dengan kategori praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menarik minat belajar, sesuai dengan materi, serta membantu meningkatkan pemahaman dan efisiensi belajar peserta didik.

Meskipun demikian, penelitian ini masih menemukan beberapa kendala, di antaranya kemampuan membaca Al-Qur'an peserta didik yang belum merata serta keterbatasan media pendukung seperti penguat suara untuk memperjelas bacaan murottal. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar pengembangan media ini dapat dilanjutkan hingga tahap

disseminate, sehingga produk yang telah dinyatakan valid dan praktis dapat diuji pada skala yang lebih luas. Dengan demikian, efektivitas dan kebermanfaatannya dapat diketahui secara lebih komprehensif serta memungkinkan media ini untuk disebarluaskan dan dimanfaatkan oleh lebih banyak pengguna.

DAFTAR REFERENSI

- Aulia, R. N., Habibah, U., Nabila, P. S., & Hendarwati, E. (2025). Strategi literasi visual dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini melalui buku bergambar. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 180–192. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v11i2.27185>
- Berliana, M., & Ardianti, S. D. (2025). Penerapan pembelajaran kontekstual berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar kognitif bahasa Indonesia pada siswa kelas III. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3), 1617–1627. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i3.1487>
- Fathullah, M. F. (2025). *Tantangan dan peluang penggunaan media animasi dalam meningkatkan minat belajar PAI di SD Negeri Gejayan Yogyakarta*.
- Hariyani, T., Alpansori, M. J., & Ummah, S. (2025). Implementasi *brainwriting* dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa SMPN 6 Sikur. *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 78–82.
- Laksani, P. L. P. A. P., Ratnaya, I. G., & Arsa, I. P. S. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif teknik listrik dan elektronika berbasis Lectora Inspire 17. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jjpte.v8i1.20200>
- Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2024). Pengembangan indikator pembelajaran aktif, inovatif, komunikatif, efektif, dan menyenangkan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1), 95–106. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954>
- Moleong, L. J. (2014). *Metode penelitian kualitatif edisi revisi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mufida, T. I. (2021). *Pengembangan media buku cerita bergambar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II MI Roudlatul Huda Kabupaten Madiun* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang].
- Muryati, M., & Hariyanti, H. (2024). Mengembangkan keterampilan literasi agama: Kontribusi guru PAI dalam pengenalan Al-Qur'an kepada siswa kelas I sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 108–122. <https://doi.org/10.60132/jip.v2i2.301>
- Nasikhah, J., Zairozie, A. Z., & Djeni, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika Smart Book berbantuan Book Creator tingkat SMP ditinjau dari segi kevalidan. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(2), 15–22.
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>

- Rahmawati, R., & Ariyati, E. (2025). Analisis kebutuhan awal pengembangan digital integrated science test (DIST) berbasis HOTS menggunakan taksonomi Marzano pada sistem organ di SMP Negeri Kota Pontianak. *EduNaturalia: Jurnal Biologi dan Kependidikan Biologi*, 6(1), 103–117. <https://doi.org/10.26418/edunaturalia.v6i1.92661>
- Rindrayani, S. R., Rustiyana, R., Judijanto, L., Abdullah, G., & Ardiyanti, A. D. (2025). *Metode penelitian dan pengembangan: R&D research and development*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Saraswati, P. (2017). *Pengembangan media buku bergambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD, Gugus Dr. Mawardi, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kendal* [Skripsi, Universitas Negeri Semarang].
- Sihombing, B. (2024). Model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam pembelajaran pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19. <https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>
- Suhartina, S., Halifah, S., & Frazila, A. F. (2024). Pengembangan cerita bergambar berbasis pendidikan karakter untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(2), 142–152.
- Syafei, I. (2025). *Media pembelajaran*. Penerbit Widina.
- Widayanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P. G., Hariyono, H., Wulandari, C. I. A. S., & Andrini, V. S. (2024). *Teori belajar dan pembelajaran*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.