

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CENDANI
BERBASIS *GENIALLY* PADA MATERI ASMAUL HUSNA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IV DI MIN 2 SIDOARJO**

SKRIPSI

SHOFIYAH WARDATUL JANNAH
06010722019



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
DESEMBER 2025**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shofiyah Wardatul Jannah

NIM : 06010722019

Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Saya dengan sebenar-benarnya menyatakan bahwa penelitian *Research and Development (R&D)* yang saya susun ini sepenuhnya adalah hasil karya saya sendiri, dan tidak mengandung tulisan atau gagasan orang lain yang saya klaim sebagai milik saya.

Apabila di masa mendatang terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini merupakan hasil plagiarisme, saya bersedia menerima segala bentuk sanksi yang ditetapkan atas tindakan tersebut.

Surabaya, 16 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,


METERAI
TEMPEL
CD8A5ANX179333025
Wardatul Jannah
NIM. 06010722019

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Shofiyah Wardatul Jannah

NIM : 06010722019

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
CENDANI BERBASIS *GENIALLY* PADA MATERI ASMAUL HUSNA
MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IV DI MIN 2
SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 16 Desember 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. H. Munawir, M.Ag

NIP. 196508011992031005



Raden Syaifuddin, M.Pd.

NIP.197504072014111003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Shofiyah Wardatul Jannah ini telah dipertahankan di depan Tim
Penguji Skripsi.

Surabaya, 30 Desember 2025

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag, M.Pd
197407251998031001
Penguji I

Dr. H. Munawir, M.Ag
196508011992031005
Penguji II

Raden Syaifuldin, M.Pd
197504072014111003
Penguji III

Uswatun Chasanah, M.Pd.I
198211132015032003
Penguji IV

M. Bahri Mushofa, M.Pd, M.Pd.I
197307222005011005

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Shofiyah Wardatul Jannah
NIM : 06010722019
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : shofiyahwardah4@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CENDANI BERBASIS
GENIALLY PADA MATERI ASMAUL HUSNA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK
KELAS IV DI MIN 2 SIDOARJO**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 7 Januari 2025

Penulis

(Shofiyah Wardatul Jannah)

ABSTRAK

Shofiyah Wardatul Jannah 2025, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif CENDANI Berbasis *Genially* Pada Materi Asmaul Husna Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV di MIN 2 Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I **Dr. H. Munawir, M.Ag.** pembimbing II **Raden Syaifuddin, M.Pd.**

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Interaktif, *Genially*, Asmaul Husna, Akidah Akhlak

Penelitian ini dilakukan karena rendahnya aktivitas dan pemahaman belajar siswa kelas IV MIN 2 Sidoarjo pada mata pelajaran Akidah Akhlak disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional dan media yang kurang variatif. Padahal, sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai namun belum dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan, minat, dan pemahaman siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah 1) Untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran interaktif CENDANI berbasis *genially*. 2) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif CENDANI berbasis *genially*. 3) Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan media pembelajaran interaktif CENDANI berbasis *genially* untuk materi Asmaul Husna mata pelajaran Akidah Akhlak pada siswa kelas IV MIN 2 Sidoarjo.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*) yang dicetus oleh Robert Maribie Branch (1990). Model ADDIE adalah cara yang terstruktur untuk mengembangkan suatu produk.

Hasil penelitiannya yaitu 1) Pengembangan Media pembelajaran interaktif CENDANI berbasis *Genially* Pada materi Asmaul Husna mengikuti model ADDIE untuk dapat menghasilkan produk yang layak. 2) Secara keseluruhan hasil validasi media pembelajaran dari para ahli menunjukkan presentase rata-rata sebesar 92,2% dengan kategori layak untuk digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran. 3) Tingkat kemenarikan produk juga dilakukan dengan angket respon peserta didik yang diisi oleh 29 peserta didik, dengan jumlah total nilai sebesar 93,5% yang menunjukkan bahwa media ini menarik untuk digunakan.

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN SAMPUL.....	i
MOTTO	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	vi
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR RUMUS.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tindakan yang Di Pilih	10
F. Tujuan Penelitian	12
G. Spesifik Produk yang Dikembangkan.....	13
H. Manfaat Penelitian	14
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	15
J. Definisi Isilah.....	16
BAB II	18
LANDASAN TEORI.....	18
A. Kajian Teori	18
1. Media Pembelajaran Interaktif CENDANI.....	18
2. Genially.....	26

3. Asmaul Husna	34
4. Pembelajaran Akidah Akhlak	38
B. Kajian Penelitian yang Relevan	43
C. Kerangka Pikir	47
BAB III.....	49
METODE PENELITIAN	49
A. Model Pengembangan.....	49
B. Prosedur Pengembangan.....	50
C. Uji Coba Produk	57
1. Desain Uji Coba	57
2. Subjek Uji Coba	58
3. Jenis Data.....	59
4. Instrumen Pengumpulan Data	61
D. Teknik Analisis Data	66
BAB IV	71
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
A. Hasil Penelitian	71
B. Pembahasan.....	95
1. Analisis Data	95
2. Kajian Produk Akhir	109
BAB V	118
PENUTUP.....	118
A. Simpulan	118
B. Keterbatasan Penelitian.....	119
C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	119
DAFTAR PUSTAKA	122
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	129
LAMPIRAN-LAMPIRAN	130

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media	64
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrument untuk Ahli Materi	63
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrument untuk Ahli Pembelajaran	65
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen untuk Peserta Didik	66
Tabel 3. 5 Ketentuan Pemberian Skor	67
Tabel 3. 6 Tabel Kriteria Kelayakan	68
Tabel 3. 7 Tabel Kriteria dan Rentang Respon Peserta Didik	70
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran	76
Tabel 4. 2 Tujuan Pembelajaran	77
Tabel 4. 3 Storyboard Media pembelajaran interaktif CENDANI.....	82
Tabel 4. 4 Tabel Tampilan Awal Media Pembelajaran Interaktif CENDANI	88
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi	96
Tabel 4. 6 Hasil Revisi Ahli Materi.....	98
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Media.....	99
Tabel 4. 8 Hasil Revisi Ahli Media	101
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	103
Tabel 4. 10 Rekomendasi Ahli Pembelajaran	105
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Validator	106
Tabel 4. 12 Hasil Data Tingkat Kemenarikan Media Belajar	107
Tabel 4. 13 Hasil Pengisian Angket oleh Peserta didik.....	108

DAFTAR RUMUS

Rumus 3. 1 Rata-Rata Skor Setiap Indikator	68
Rumus 3. 2 Presentase Menganalisis Data Kelayakan.....	68
Rumus 3. 3 Presentase Peserta Didik Menjawab “Ya”	69



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Web Genially	29
Gambar 2. 2 Kerangka Pikir.....	48
Gambar 3.1 Siklus Pengembangan Model ADDIE.....	50
Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Model ADDIE	51
Gambar 4. 1 Flowchart media pembelajaran interaktif CENDANI.....	82
Gambar 4. 2 Tampilan Awal/Halaman Utama.....	110
Gambar 4. 3 Tampilan Petunjuk.....	111
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Utama.....	111
Gambar 4. 5 Tampilan Pendahuluan	111
Gambar 4. 6 Capaian Pembelajaran	112
Gambar 4. 7 Tampilan Tujuan Pembelajaran	112
Gambar 4. 8 Gambar Tampilan Materi	113
Gambar 4. 9 Gambar Tampilan Menu Materi.....	113
Gambar 4. 10 Gambar Tampilan Materi	113
Gambar 4. 11 Tampilan Nonton Vidio	114
Gambar 4. 12 Tampilan Ice Breaking	114
Gambar 4. 13 Tampilan Latihan Soal.....	115
Gambar 4. 14 Tampilan Game	115
Gambar 4. 15 Tampilan Jawaban Benar.....	116
Gambar 4. 16 Tampilan Jawaban Salah	116
Gambar 4. 17 Tampilan Profil Pengembang.....	116
Gambar 4. 18 Tampilan Refrensi	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	130
Lampiran 2 Surat Keterangan Balasan Penelitian.....	131
Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru	132
Lampiran 4 Hasil Wawancara Peserta Didik.....	134
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi	135
Lampiran 6 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi	138
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media	139
Lampiran 8 Hasil Perhitungan Ahli Media	142
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	143
Lampiran 10 Hasil Perhitungan Ahli Pembelajaran.....	146
Lampiran 11 Angket Respon Peserta Didik	147
Lampiran 12 Hasil Uji Kemenarikan Respon Peserta Didik	149
Lampiran 13 Hasil Perhitungan Kemenarikan Respon Peserta Didik	150
Lampiran 14 Modul Ajar.....	151
Lampiran 15 Dokumentasi.....	168
Lampiran 16 Tampilan Media Pembelajaran Interaktif CENDANI Berbasis Genially Materi Asmaul Husna.....	170

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Alfiah, Andani Achmad, dan Supriadi Sahibu. *Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemrograman Web Berbasis Android*. 11 (2021).
- Achmad Nurul Hafidz, -, - Ani Nur Aeni, dan - Aah Ahmad Syahid. “Pengembangan Media Pembelajaran Cendani Berbasis Aplikasi SAC Pada Materi Asmaul Husna Kelas IV SD.” Other, Universitas Pendidikan Indonesia, 2025. https://doi.org/10/S_PGSD_2104681_CHAPTER4.pdf.
- Ali, Aisyah, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, Catur Fathonah Djarwo, dan Hanida Listiani. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Ali, Amna, Sheyvilda Dea Venica, Welsa Aini, dan Akhmad Faisal Hidayat. “Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.” *Journal of Information System and Education Development* 3, no. 1 (2025): 1–6.
- Anwar, Muhfik, Budi Murtiyasa, Yulia Maftuhah Hidayati, dan Minsih Minsih. “Pengembangan Media Genially Pada Materi Volume Kubus Dan Balok Di Sekolah Dasar.” *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 3 (2025): 63–75. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.4142>.
- Aprilia, Isnaeni Nur, Fitri Siti Sundari, dan Ade Wijaya. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor.” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83564>.
- Arikunto, Suharsimi, Supardi, dan Suhardjono. *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara, 2021.
- Aslan, Muh. “Pembelajaran Akidah Akhlak dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Darul Qur'an At-Ta'qwa Jampue.” *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman* 20, no. 1 (2025): 96–115.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model: Addie Model-Based Teaching Material Development.” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Enstein, Jhon, Vera Rosalina Bulu, dan Roswita Lioba Nahak. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially.” *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN* 2, no. 01 (2022): 101–9. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>.

- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Fatma, Nailah, dan Ichsan. "Penerapan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah." *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2022): 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>.
- Fitri, Anisa, Risnawati Risnawati, dan Nasir Za'ba. "Pengaruh Pembelajaran Akidah Akhlak dan Lingkungan Madrasah terhadap Adab Pergaulan Peserta Didik." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 5, no. 3 (2024): 378–85.
- Hafidz, Achmad Nurul, Ani Nur Aeni, dan Aah Ahmad Syahid. "Pengembangan Media Pembelajaran CENDANI Berbasis Aplikasi SAC pada Materi Asmaul Husna Kelas IV SD." *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 17, no. 2 (2025): 361–78. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i2.4712>.
- Hafidz, Achmad Nurul, Ani Nur Aeni, dan Aah Ahmad Syahid. "Pengembangan Media Pembelajaran CENDANI Berbasis Aplikasi SAC pada Materi Asmaul Husna Kelas IV SD." *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 17, no. 2 (2025): 361–78. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i2.4712>.
- Hasanah, Siti Toyibatul, Rais Hidayat, dan Mira Mirawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 14440–51. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14814>.
- Hasnawiyah, Hasnawiyah, dan Maslena Maslena. "Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa." *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 10, no. 2 (2024): 167–72. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>.
- <https://dki.kemenag.go.id>. "Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Pada Madrasah." Diakses 13 Oktober 2025. <https://dki.kemenag.go.id/informasi/keputusan->

menteri-agama-republik-indonesia-nomor-183-tahun-2019-tentang-kurikulum-pai-dan-bahasa-arab-pada-madrasah.

- Huda, Shokhekul, dan Muh Wasith Achadi. "Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Kurikulum Merdeka di Kelas 2 MIN 2 Bantul Yogyakarta." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 1 (2024): 1–10. <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.2929>.
- Islami, Sukmawati Millenia, Juariah, dan Tika Karlina Rachmawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbantuan Genially Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa." *Papanda Journal of Mathematics and Science Research* 4, no. 2 (2025): 284–300.
- Jauza, Najwa Ammara, dan Meyniar Albina. "Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2025): 2. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>.
- Khasanah, Alfi Rizki, Etika Pujianti, dan Finy Muslihatuzzahro. *Pembentukan Karakter Disiplin dan Tawadhu' Santri melalui Pembiasaan Membaca Asmaul Husna di Pondok Pesantren Hidayatul Mubtadiin Lampung Selatan*. 06, no. 02 (2024).
- Kholis, Nur. "Konsep Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Genially dan Book Creator." *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan* 11, no. 1 (2022): 80–91. <https://doi.org/10.51226/assalam.v11i1.468>.
- Kusyana, Kusyana, Suci Muzfirah, dan Rofiq Noorman Haryadi. "Efektivitas Dan Kendala Penggunaan Media Digital Dalam Pengajaran Bahasa." *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 5, no. 1 (2024): 1–11. <https://doi.org/10.23969/wistara.v5i1.13954>.
- Lesmana, Radika, Arini Anindya, Elfa Rahmawati, Nisa Fujianti, dan Anggi Maulana Rizqi. "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Asmaul Husna Di Kelas V Sekolah Dasar." *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (2024): 14–28.
- Listyoningrum, Kus Indrani, Danise Yunaini Fenida, dan Nurhasan Hamidi. "Inovasi Berkelanjutan Dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart Untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan." *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat* 1, no. 4 (2023): 100–112. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552>.
- Lutfi, Cholid, dan Heny Kusmawati. "Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan Asmaul Husna Dan Sholat Dhuha Di SDN Pohgading." *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies* 2, no. 1 (2023): 157–61.

- Maghfiroh, Alifia Nisa, Muhammad Ferelien El Hilaly Daksana, dan Siti Nikhlatus Salma. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar | Griya Journal of Mathematics Education and Application*. 31 Maret 2024. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/article/view/429>.
- Miftakhuddin, Miftakhuddin. *Media pembelajaran untuk generasi milenial: Tinjauan teoretis dan pedoman praktis*. 2021.
- M.Sc, Prof Dr Yusufhadi Miarso. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana, 2004.
- Nashrullah, Mochamad, Okvi Maharani, Abdul Rohman, Eni Fariyatul Fahyuni, dan Rahmania Sri Untari. "Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)." *Umsida Press*, 2023, 1–64.
- Nurjannah, Nurjannah, Ndari Ndari, Awaludin Awaludin, dan Fizen Fizen. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Di SMAN 2 Woja." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 1 (2025): 290–98. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1071>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Oktaviane, Yurika, Gusti Yarmi, dan Astri Dwi Jayanti Suhandoko. "Optimalisasi Literasi Digital Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Genially." *Jurnal Impresi Indonesia* 4, no. 10 (2025): 3744–64. <https://doi.org/10.58344/jii.v4i10.7039>.
- Pakaya, Karlina, Najamuddin Petasolong, dan Firman Sidik. "Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas 3." *INSTRUKTUR: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 1 (2024): 83–97. <https://doi.org/10.51192/instruktur.v4i1.966>.
- Paramita, Ni made Nia Widiya, I. Wayan Lasmawan, dan I. Wayan Kertih. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia Kelas V Sekolah Dasar | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. t.t. Diakses 12 November 2025. <https://www.jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/6537>.
- Paramita, Ni made Nia Widiya, I. Wayan Lasmawan, dan I. Wayan Kertih. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan*

Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia Kelas V Sekolah Dasar | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. t.t. Diakses 12 November 2025. <https://www.jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/6537>.

“Pembangan Game Pengenalan Cerita Rakyat Danau Toba Bagi Siswa Kelas Empat SDN Sidodadi Dua | BARIK.” Diakses 23 Oktober 2025. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/68205>.

“Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah | Munawir | JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA.” Diakses 27 Agustus 2025. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/SH/article/view/2828/pdf>.

Permatasari, Stefanni Viga Gracia. *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning.* UNS (Sebelas Maret University), 2021.

“Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran | Jurnal Pembelajaran Inovatif.” Diakses 15 Desember 2025. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi/article/view/13880>.

Rahayu, Wening Patmi, Rachmad Hidayat, Ika Zutiasari, Dede Rusmana, Rila Ayu Agnes Indarwati, dan Siti Zumroh. “Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan Website Genially Pada Guru-Guru Smk Islam Batu.” *Prima Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat* 2, no. 3 (2023): 270–77. <https://doi.org/10.55047/prima.v2i3.783>.

Rahma, Dhiya, Nada Nupus Ihwani, dan Nadila Sofia Hidayat. “Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 4, no. 2 (2024): 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>.

Rahmawati, Asiah. “Telaah Dan Analisis Ruang Lingkup Materi Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyyah.” *Jurnal Al Ulum Vol 1*, no. 02 (2023).

Rahmawati, Siska, Ratih Purnamasari, dan Roy Efendi. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia.* 6, no. 4 (2023).

Rasmini, Ni Wayan. *Buku Ajar Statistika Pendidikan.* Penerbit P4I, 2023.

Riadi, Achmad. *Pendidikan Akidah Menurut Hamka (Studi Tentang Materi Pendidikan Akidah dalam Buku Pelajaran Agama Islam Karya Hamka).* 2022.

- Safaatin, Amalia. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Dan Minat Siswa SMP." Undergraduate, IAIN Metro, 2021. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/4717/>.
- Sari, Deviana. "Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Perilaku Siswa." *Fathir: Jurnal Studi Islam* 2, no. 1 (2025): 113–25. <https://doi.org/10.71153/fathir.v2i1.221>.
- Sari, Deviana. "Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Perilaku Siswa." *Fathir: Jurnal Studi Islam* 2, no. 1 (2025): 113–25. <https://doi.org/10.71153/fathir.v2i1.221>.
- Setiawan, Heri, Cholis Sa'dijah, dan Sa'dun Akbar. "Pengembangan Instrumen Asesmen Autentik Kompetensi pada Ranah Keterampilan untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." no. 7. *Journal:eArticle*, State University of Malang, 2017. <https://www.neliti.com/publications/212060/>.
- Solimun, Adji Achmad Rinaldo Fernandes, Nurjannah, dan Lusy Asa Akhrani. *Rancangan Pengukuran Variabel: Angket dan Kuesioner (Pemanfaatan R)*. Universitas Brawijaya Press, 2022.
- Sugiyono, Dr. "METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D." *Bandung: Alfabeta*, 2023, 401.
- Supriadi, Gito. "PENELITIAN PENDIDIKAN." *UNY Press*, 2021.
- SYUKUR, TAUFIK ABDILLAH. *PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS ASMAUL HUSNA*. PENERBIT KARYA BAKTI MAKMUR (KBM) INDONESIA, t.t.
- Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wulan, Sinar, Fauziah Zainuddin, Muhammad Yamin, Selviana Selviana, dan Ervi Rahmadani. "Pengembangan media pembelajaran smart card pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VI di MI 01 Bonepute." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 211–22.
- Wulandar, Annisa Anastasia Salsabila Amelia Putri. *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. t.t. Diakses 14 Oktober 2025. <https://core.ac.uk/reader/553283010>.

- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. "Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36.
- Yulianti, Putri, Akhmad Riadi, Fadia Zahratunnisa, Nur Aulia Amanda Fatimah, dan Aulia Arrahima. "Kajian Literatur: Penggunaan Media Sosial Sebagai Sarana Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Generasi Muda." *Indonesian Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2024): 113–23. <https://doi.org/10.31949/ijie.v2i1.10114>.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A