



Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kuis Pada Materi Akhlak Terpuji Kelas I MI Ashabul Kahfi

Firaunal Islam¹, Fatimah Tuzzahrah², Astuti Kinda³, Aisyah⁴, Andi Nurindah Sari⁵

Institut Agama Islam Negeri Parepare, Indonesia

E-mail : firaunalislam@gmail.com¹, ftuzzahra200@gmail.com²,
adheastutyy@gmail.com³, aisyahsyaho10203@gmail.com⁴,
andinurindahsari@iainpare.ac.id⁵

Received: 13-06-2026

Revised: 17-07-2026

Accepted: 01-08-2026



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Development of Quiz-Based Interactive Learning Videos on the Material of Praiseworthy Morals for Class I of MI Ashabul Kahfi

Abstract. This study aimed to develop an interactive quiz-based learning video on the topic of Akhlak Terpuji (commendable morals) for first-grade students at MI Ashabul Kahfi and to describe students' responses to the developed media. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model modified into three stages: define, design, and develop. Data were collected through observation, interviews, and documentation and analyzed using descriptive qualitative techniques. The findings revealed that the learning process in Grade I at MI Ashabul Kahfi was still dominated by the use of whiteboards, indicating the need for more engaging learning media suited to students' characteristics. The learning video was developed using NotebookLM as a tool to generate audio narration, while the learning content and presentation flow were designed by the researcher. The product trial involving 23 students showed positive responses toward the interactive quiz-based learning video. Students became more active, enthusiastic in asking questions, and eager to answer the quizzes embedded in the video. However, several limitations were identified, including insufficient laptop audio volume and the small screen size used during implementation. Overall, the interactive quiz-based learning video can serve as an alternative instructional medium for teaching Akidah Akhlak that is engaging and appropriate for first-grade students.

Keywords: Research & Development, Interactive learning video, Praiseworthy Morals

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis kuis pada materi Akhlak Terpuji kelas I MI Ashabul Kahfi serta mendeskripsikan respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D yang dimodifikasi menjadi tiga tahap, yaitu define, design, dan develop. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas I MI Ashabul Kahfi masih didominasi oleh penggunaan papan tulis sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Video pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan NotebookLM sebagai alat bantu dalam menghasilkan narasi audio, sedangkan materi dan alur penyajian disusun oleh peneliti. Hasil uji coba terhadap 23 peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis kuis memperoleh respons positif. Peserta didik terlihat lebih aktif, antusias bertanya, serta bersemangat menjawab kuis yang disajikan. Meskipun demikian, ditemukan kendala berupa suara laptop yang kurang jelas dan ukuran tampilan video yang relatif kecil. Secara umum, video pembelajaran interaktif berbasis kuis dapat menjadi alternatif media pembelajaran Akidah Akhlak yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Video pembelajaran interaktif, Akhlak Terpuji

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun karakter. Dalam konteks pendidikan Islam, pembentukan karakter menjadi salah satu tujuan utama yang harus ditanamkan sejak usia dini. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya dibekali kemampuan akademik, tetapi juga diarahkan untuk memiliki akhlak yang baik sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat. (Faizah, 2022) Oleh karena itu, pendidikan karakter perlu diberikan secara sistematis dan berkelanjutan agar peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah adalah Akidah Akhlak. (Sayidah & Subando, 2025) Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan keagamaan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai akhlak terpuji yang dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari. Materi akhlak terpuji menjadi fondasi

penting bagi peserta didik untuk memahami dan membiasakan sikap positif seperti jujur, disiplin, santun, menghormati orang tua dan guru, serta tolong-menolong.

Peserta didik kelas I Madrasah Ibtidaiyah memiliki karakteristik yang berbeda dengan peserta didik pada jenjang yang lebih tinggi. Mereka berada pada masa transisi dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menuju pendidikan dasar sehingga masih membutuhkan pembelajaran yang bersifat konkret, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya. Pada usia tersebut, peserta didik cenderung lebih mudah memahami informasi yang disajikan melalui gambar, animasi, suara, dan aktivitas yang melibatkan partisipasi langsung. (Fadhil & Subiyantoro, 2025) Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi kebutuhan penting dalam mendukung proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah video pembelajaran. Video pembelajaran mampu menyajikan materi secara audio visual sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep yang disampaikan dengan lebih mudah. Penggunaan media audio visual juga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik karena materi disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. (Maulida & Suryani, 2022)

Selain video pembelajaran, interaktivitas juga menjadi hal penting dalam pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran yang hanya membuat peserta didik menerima informasi dapat menyebabkan mereka cepat bosan dan kurang aktif dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan media yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan menyisipkan kuis saat video diputar. Kuis dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik sekaligus menjaga fokus mereka selama belajar. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menonton video, tetapi juga ikut berpikir dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari. (Haagsman et al., 2020)

Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Iskandar dkk. menjelaskan bahwa multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan serta membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang menarik. (Iskandar et al., 2023) Selain itu, integrasi kuis dalam video memungkinkan siswa untuk mengendalikan alur pembelajaran secara mandiri, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif dan variatif. (Widiasanti et al., 2023)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas I MI Ashabul Kahfi, ditemukan bahwa proses pembelajaran didominasi oleh penggunaan media papan tulis dan metode tanya jawab. Guru berupaya menciptakan pembelajaran yang aktif melalui interaksi langsung dengan peserta didik, namun pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas pada papan tulis dan mikrofon sederhana. Di sisi lain, guru ataupun siswa yang diwawancarai mengungkapkan

keinginan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis video atau gambar karena dianggap lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I yang sedang berada pada masa transisi dari PAUD ke pendidikan dasar. Akan tetapi, keterbatasan sumber daya dan fasilitas menyebabkan media tersebut belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa mereka tertarik untuk mencoba media pembelajaran lain yang menampilkan gambar dan video. Peserta didik merasa pembelajaran mungkin akan menjadi lebih menarik apabila disajikan melalui media yang bervariasi dibandingkan hanya menggunakan papan tulis. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan sangat antusias ketika terlibat dalam kegiatan tanya jawab.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran berbasis audio visual yang menggabungkan gambar, suara, dan kegiatan interaktif. Selain itu, adanya kuis atau tantangan sederhana juga dibutuhkan agar peserta didik tetap fokus selama pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis kuis dianggap dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Media ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan keaktifan peserta didik, dan membantu mereka lebih mudah memahami materi Akhlak Terpuji. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis kuis pada materi Akhlak Terpuji kelas I MI Ashabul Kahfi serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran interaktif berbasis kuis pada materi Akhlak Terpuji kelas I MI Ashabul Kahfi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan dengan cara mengumpulkan data, mengelompokkan data berdasarkan fokus penelitian, mendeskripsikan temuan yang diperoleh selama proses pengembangan dan uji coba produk, kemudian menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian.

Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (Four-D Model) yang dikemukakan oleh Thiagarajan dan Semmel yang terdiri atas tahap Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). (Zamsiswaya et al., 2024) Namun, penelitian ini dibatasi sampai tahap Develop (pengembangan) sehingga model yang digunakan dimodifikasi menjadi 3D (Define, Design, Develop). Pembatasan tersebut dilakukan karena keterbatasan waktu, biaya, dan ruang lingkup penelitian.

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk mengidentifikasi dan menetapkan kebutuhan pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan produk. (Rahayu, 2025) Pada tahap ini dilakukan analisis awal terhadap kondisi pembelajaran Akidah Akhlak di kelas I MI Ashabul Kahfi. Kegiatan yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, serta analisis tujuan pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui kebutuhan, minat, dan karakter belajar siswa kelas I. Selanjutnya dilakukan analisis materi Akhlak Terpuji yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran serta penentuan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan dilakukan untuk merancang produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan materi pembelajaran, penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan naskah narasi, pemilihan gambar dan yang akan ditampilkan pada video.

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan dan penyempurnaan produk. Pada tahap ini video pembelajaran interaktif berbasis kuis dikembangkan berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap design. Produk yang telah selesai kemudian diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik kelas I MI Ashabul Kahfi. (Waruwu, 2024)

Uji coba dilakukan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis kuis pada materi Akhlak Terpuji. Data penelitian diperoleh melalui observasi selama pelaksanaan uji coba, wawancara dengan guru dan peserta didik setelah penggunaan media, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data tersebut digunakan untuk mendeskripsikan respons peserta didik, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, serta tanggapan guru terhadap media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap pendefinisian (define) dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis kuis pada materi Akhlak Terpuji kelas I MI Ashabul Kahfi. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan media pembelajaran.

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas I MI Ashabul Kahfi masih menggunakan papan tulis sebagai media utama pembelajaran. Guru menjelaskan materi melalui metode ceramah dan tanya jawab. Meskipun

pembelajaran berlangsung dengan baik, penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik masih belum optimal.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu menarik perhatian peserta didik dan memudahkan mereka memahami materi. Guru juga menyampaikan bahwa peserta didik lebih tertarik apabila pembelajaran menggunakan gambar dan video.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik kelas I memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik terlihat antusias saat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu, peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan gambar, warna, dan video. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa peserta didik menyukai pembelajaran yang melibatkan video dan gambar karena dianggap lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan papan tulis.

Gambar 1. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa



c. Analisis Materi

Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah Akhlak Terpuji pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas I MI Ashabul Kahfi. Materi ini dipilih karena berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik sejak usia dini, seperti sikap jujur, sopan santun, menghormati orang tua dan guru, serta tolong-menolong dalam kehidupan sehari-hari.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

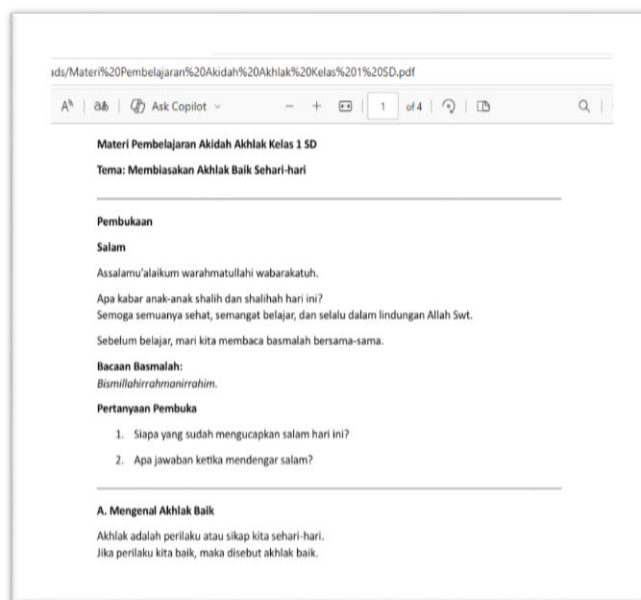
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diperoleh informasi bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, dikembangkan video pembelajaran interaktif berbasis kuis yang diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi Akhlak Terpuji dengan lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

2. Hasil Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan (design) dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini peneliti merancang isi video pembelajaran interaktif berbasis kuis pada materi Akhlak Terpuji untuk peserta didik kelas I MI Ashabul Kah fi.

a. Penentuan Materi

Gambar 2. Penentuan dan penyusunan materi



Kegiatan perancangan diawali dengan menentukan materi yang akan disajikan dalam video pembelajaran. Materi yang dipilih meliputi beberapa contoh akhlak terpuji yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti mengucapkan salam, berkata jujur, menghormati orang tua dan guru, suka menolong, serta berbicara dengan sopan. Materi tersebut disusun dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik kelas I.

b. Penyusunan Alur Materi dalam Video

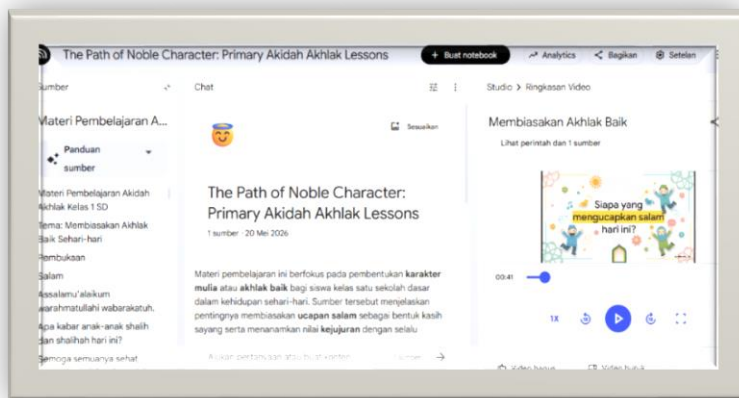
Selanjutnya, peneliti menyusun alur penyajian materi dalam video yang terdiri atas bagian pembuka, penyampaian materi, penyisipan kuis, dan penutup. Pada bagian pembuka disampaikan salam, tujuan pembelajaran, dan pengenalan singkat mengenai materi yang akan dipelajari. Bagian inti berisi penjelasan materi Akhlak Terpuji yang disertai dengan contoh perilaku yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah beberapa materi disampaikan, disisipkan kuis sederhana untuk mengajak peserta didik mengingat kembali materi yang telah disampaikan.

c. Perancangan Materi dan Video

Perancangan video dilakukan dengan memanfaatkan bantuan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) melalui NotebookLM untuk membantu menyusun naskah dan mengembangkan penyajian materi menjadi bentuk audio visual (narator) yang lebih komunikatif. (Syafitri & Putri, 2024) Sementara itu, isi materi tetap mengacu pada materi Akhlak Terpuji yang telah disiapkan oleh peneliti. Pemanfaatan

teknologi tersebut bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran sederhana yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I.

Gambar 3. Perancangan Materi dan Video di NotebookLM



3. Hasil Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan (develop) merupakan tahap pembuatan produk berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, video pembelajaran interaktif berbasis kuis pada materi Akhlak Terpuji dikembangkan menggunakan bantuan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) melalui NotebookLM.

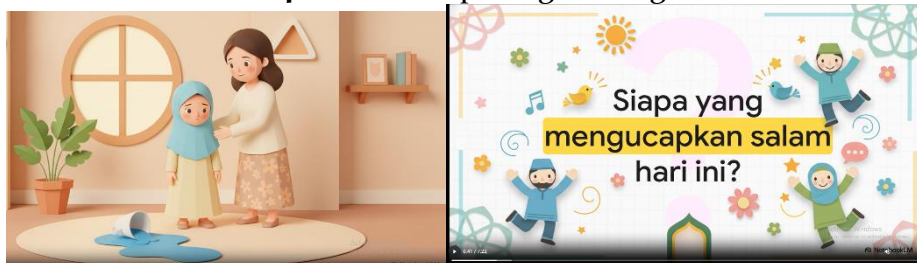
Proses pengembangan diawali dengan memasukkan materi yang telah disusun ke dalam NotebookLM. Selanjutnya, materi tersebut diolah menjadi bentuk audio visual narasi yang digunakan dalam video pembelajaran. Narasi yang dihasilkan kemudian dipadukan dengan materi yang telah disiapkan sehingga menghasilkan video pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Kemudian video yang dikembangkan terdiri atas beberapa bagian, yaitu pembuka, penyampaian materi, kuis sederhana, dan penutup. Pada bagian pembuka disajikan salam dan pengenalan materi yang akan dipelajari. Bagian inti berisi penjelasan mengenai Akhlak Terpuji yang disertai dengan contoh perilaku yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada setiap bagian materi disisipkan pertanyaan atau kuis untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Adapun pada bagian penutup disajikan rangkuman materi dan pesan ajakan untuk menerapkan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari.

Video yang dikembangkan terdiri atas beberapa bagian, yaitu pembuka, penyampaian materi, kuis sederhana, dan penutup. Pada bagian pembuka disajikan salam dan pengenalan materi yang akan dipelajari. Bagian inti berisi penjelasan mengenai Akhlak Terpuji yang disertai dengan contoh perilaku yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada beberapa bagian materi disisipkan pertanyaan atau kuis untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Adapun pada bagian penutup disajikan

rangkuman materi dan pesan ajakan untuk menerapkan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari.

Gambar 4. Hasil Tahap Pengembangan Video



Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan kepada 23 peserta didik kelas I MI Ashabul Kahfi yang terdiri atas 16 peserta didik laki-laki dan 7 peserta didik perempuan. Uji coba dilaksanakan setelah proses pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis kuis selesai. Video diputar menggunakan laptop dalam kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Akhlak Terpuji.

Berdasarkan hasil observasi, peserta didik menunjukkan respons yang positif selama penggunaan video pembelajaran. Pada saat video diputar, peserta didik terlihat lebih aktif dan antusias dibandingkan pembelajaran yang biasanya menggunakan papan tulis. Peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan melalui video dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari.

Antusiasme peserta didik semakin terlihat ketika kuis disajikan di sela-sela penyampaian materi. Peserta didik tampak bersemangat untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Banyak peserta didik mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan maupun mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penyisipan kuis dalam video pembelajaran mampu mendorong keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama pelaksanaan uji coba. Kendala tersebut antara lain suara yang dihasilkan dari laptop kurang keras sehingga terkadang kurang jelas didengar oleh seluruh peserta didik. Selain itu, ukuran tampilan video pada layar laptop dinilai terlalu kecil untuk dilihat secara bersamaan oleh seluruh peserta didik dalam satu kelas. Kendala tersebut menjadi bahan evaluasi untuk penyempurnaan media pada penggunaan selanjutnya, misalnya dengan memanfaatkan pengeras suara eksternal dan perangkat proyektor agar tampilan video dapat dilihat dengan lebih jelas oleh seluruh peserta didik.

Maka, hasil uji coba di kelas I MI Ashabul Kahfi menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis kuis memperoleh respons yang baik dari peserta didik maupun guru. Media yang dikembangkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta

membantu penyampaian materi Akhlak Terpuji kepada peserta didik kelas I MI Ashabul Kahfi.

Gambar 5. Tahap Uji Coba



PEMBAHASAN

Hasil uji coba produk di kelas I MI Ashabul Kahfi menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis kuis mendapatkan respons yang sangat positif, dengan peningkatan signifikan pada tingkat partisipasi dan antusiasme peserta didik. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui kacamata teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Peserta didik kelas I (berkisar antara usia 6-7 tahun) berada pada fase transisi menuju tahap operasional konkret, yang mana pemahaman mereka masih sangat bergantung pada visualisasi objek nyata dan konkret, bukan konsep abstrak. (H et al., 2024) Penggunaan media audio-visual menjembatani transisi ini dengan menyajikan nilai-nilai abstrak "Akhlak Terpuji" ke dalam bentuk peragaan karakter dan narasi visual yang dapat diamati secara langsung. Hal ini juga selaras dengan teori Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) Edgar Dale, di mana pengalaman belajar yang disalurkan melalui media audio-visual memberikan pemahaman yang jauh lebih konkret dan bermakna dibandingkan sekadar mendengarkan simbol verbal melalui metode ceramah konvensional. (Sari, 2019)

Kemudian, tingginya keberanian peserta didik untuk berinteraksi dan mengacungkan tangan saat kuis dimunculkan merupakan manifestasi dari keberhasilan integrasi konsep gamifikasi. Gamifikasi, yakni penerapan pola pikir dan elemen permainan (seperti kuis dan tantangan) pada ruang lingkup non-permainan, terbukti secara signifikan mampu membangkitkan motivasi serta partisipasi aktif siswa usia sekolah dasar. (Putra et al., 2024) Fitur kuis pada sela-sela penayangan video memaksa peserta didik untuk menjaga fokus mereka dan mencegah kebosanan, sekaligus memberikan ruang untuk menguji pemahaman secara langsung yang sangat krusial dalam membentuk motivasi intrinsik.

Keberhasilan produksi media pembelajaran ini juga tidak terlepas dari peran asisten kecerdasan buatan, yakni Google NotebookLM. Pemanfaatan platform ini mengefisienkan alur kerja pengembangan (develop), khususnya dalam merekayasa dokumen tertulis menjadi luaran narator (audio overview) tanpa memerlukan peralatan studio perekaman. (Khumaerah & Febriati, 2026) Meski efisien, penerapan AI generatif ini tetap memiliki tantangan. Kualitas penyampaian informasi dari

NotebookLM berpegang teguh pada prinsip keterikatan sumber dokumen, yang berarti kualitas narator audio yang dihasilkan akan sangat bergantung pada seberapa valid dan terstruktur materi teks awal yang disusun oleh peneliti (Quality Input = Quality Output). (Adam & Ali, 2025)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang ada, penelitian ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran interaktif berbasis kuis pada materi Akhlak Terpuji untuk peserta didik kelas I MI Ashabul Kahfi melalui metode Research and Development (R&D) dengan model 4D yang dimodifikasi menjadi tiga tahap: define, design, dan develop (3D). Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence berupa NotebookLM terbukti efektif sebagai alat bantu rekayasa narasi audio-visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat dasar.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap 23 peserta didik, media pembelajaran ini terbukti memperoleh respons yang sangat positif baik dari siswa maupun guru. Integrasi elemen kuis di sela-sela pemutaran video secara signifikan mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup, di mana peserta didik terlihat lebih aktif, antusias, dan berani dalam berinteraksi menjawab pertanyaan.

Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala selama pelaksanaan uji coba, seperti suara laptop yang kurang keras dan tampilan video yang relatif kecil untuk digunakan oleh seluruh peserta didik dalam satu kelas. Oleh karena itu, penggunaan perangkat pendukung seperti pengeras suara dan proyektor perlu dipertimbangkan agar pemanfaatan media dapat berlangsung lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. H., & Ali, S. U. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Pendidikan 4 . o. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 02(11), 0–4. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.15756165>
- Fadhil, M., & Subiyantoro. (2025). Pemahaman Perkembangan Kognitif dan Sosial Emosional Anak sebagai Dasar Desain Pembelajaran MI / SD *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 19(2), 123–128.
- Faizah, N. (2022). Pentingnya Pendidikan Islam dalam Pembentukan Karakter Siswa di Sekolah. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 1287–1304. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2427>
- H, U. A. D., Arsyad, W., & Adnan. (2024). Implikasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Ditinjau dari Teori Jean Piaget. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)Rnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 13557–13562.
- Haagsman, M. E., Scager, K., Boonstra, J., & Koster, M. C. (2020). Pop-up Questions Within Educational Videos : Effects on Students ' Learning. *Journal of Science Education and Technology*, 713–724.

- Iskandar, M. Y., Bentri, A., Hendri, N., & 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>
- Khumaerah, S., & Febriati, F. (2026). Analisis Pemanfaatan Media NotebookLM Sebagai Stimulus Pembelajaran dalam Perspektif Teori Belajar Behavioristik Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 6(02), 296-303.
- Maulida, & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar IPA Siswa SDN Wirogomo 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(2), 152-157.
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Alacrity: Journal Of Education*, 4(3), 131-139. <http://lppipublishing.com/index.php/alacrity>
- 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>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. *MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan)*, 1(1), 42-57. <http://ejournal.insud.ac.id/index.php/mpj/index>
- Sayidah, A., & Subando, J. (2025). Peran Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Sebagai Media Efektif Penanaman Nilai-Nilai Karakter Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bolon. *TSAQOFAH: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 5(5), 4770-4789.
- Syafitri, F. A., & Putri, S. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa SMK Akuntansi. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 4(3), 153-158.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141> inovasi
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., & Fairus, A. N. (2023). Pemanfaatan Sarana Multimedia dan Media Internet sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1365-1375.
- Zamsiswaya, Sawaluddin, & 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.