



Yatmi, M.Pd.
Dr. Hj. Ida Zahara Adibah, M.S.I.
Prof. Dr. Eka Handriani, S.E., M.M.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WINDOWS RELIN

**UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ROUDHOTUL ATHFAAL**



Editor:
Dr. Purwoko, M.Pd.
Dr. Zaenal Abidin, M.M

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WINDOWS RELIN UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ROUDHOTUL ATHFAL

Yatmi, M.Pd

Dr. Hj. Ida Zahara Adibah, M.S.I

Prof. Dr. Eka Handriani, S.E., M.M



Tahta Media Group

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WINDOWS RELIN UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ROUDHOTUL ATHFAL

Penulis:

Yatmi, M.Pd

Dr. Hj. Ida Zahara Adibah, M.S.I

Prof. Dr. Eka Handriani, S.E., M.M

Desain Cover:

Tahta Media

Editor:

Dr. Purwoko, M.Pd.

Dr. Zaenal Abidin, M.M

Proofreader:

Tahta Media

Ukuran:

x, 172, Uk: 15,5 x 23 cm

QRCBN: 62-415-4802-133

Cetakan Pertama:

Agustus 2026

Hak Cipta 2026, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2026 by Tahta Media Group

All Right Reserved

PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP

Perumahan Mitra Utama Residence 3 Blok A no 1, Sawahan, Tempel,
Kec. Gatak, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57557

email: tahtaliterasimedia@gmail.com

website: <http://store.tahtamedia.co.id/>

Anggota IKAPI (216/JTE/2021)

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya sehingga buku yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Windows Relin untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Roudhotul Athfal” ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya yang istiqamah mengikuti sunnah beliau hingga akhir zaman.

Pendidikan Agama Islam pada jenjang anak usia dini memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk dasar keimanan, akhlak, dan karakter peserta didik. Namun demikian, proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional dan keterbatasan media pembelajaran yang menarik sering kali menjadi tantangan dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyesuaikan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung aktif, visual, konkret, dan belajar melalui bermain.

Buku ini hadir sebagai salah satu kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi yang diberi nama Windows Relin (Religious Intelligence). Media ini dirancang untuk mengintegrasikan berbagai materi Pendidikan Agama Islam, seperti aqidah, ibadah, akhlak, huruf hijaiyah, surah pendek, doa harian, dzikir, sejarah Islam, serta permainan edukatif Islami dalam satu platform pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan. Melalui pengembangan media ini diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna,

meningkatkan motivasi belajar, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik di Raudhotul Athfal.

Penyusunan buku ini didasarkan pada penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Buku ini tidak hanya menguraikan konsep dan landasan teoritis pengembangan media pembelajaran, tetapi juga menyajikan proses pengembangan produk, hasil validasi, uji coba, serta efektivitas media Windows Relin dalam meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, buku ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen, guru, mahasiswa, peneliti, dan praktisi pendidikan yang memiliki perhatian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pada pendidikan anak usia dini.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, masukan, dan bantuan selama proses penelitian hingga penyusunan buku ini. Semoga segala bentuk kontribusi yang diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah Swt. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan Pendidikan Agama Islam, serta menjadi salah satu ikhtiar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	9
F. Kebaruan Penelitian.....	21
BAB II KERANGKA TEORITIS.....	23
A. Kajian Teori.....	23
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	55
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	63
A. Model Pengembangan.....	63
B. Setting Penelitian.....	69
C. Prosedur Pengembangan	69
D. Uji Coba Produk.....	80
E. Desain Uji Coba.....	81
F. Subjek Coba	84
G. Jenis Data.....	85
H. Instrumen Pengumpulan Data	85
I. Teknik Analisis Data.....	93
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	97
A. Profil Roudlotul Athfal Perwanida 01 Salatiga	97
B. Deskripsi Media Pembelajaran Window Relin.....	100
C. Hasil Uji Coba Produk.....	105
D. Analisis Data.....	119
E. Kajian Produk Windows Relin	133
BAB V PENUTUP.....	141
A. Kesimpulan.....	141

B. Saran Pemanfaatan Produk.....	143
DAFTAR PUSTAKA.....	145
PROFIL PENULIS	151
LAMPIRAN.....	154

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Roudlotul Athfal sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Windows Relin serta mengetahui kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tahapan pengembangan yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan media, validasi ahli, uji coba produk, dan evaluasi efektivitas media. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi media pembelajaran Windows Relin berbasis PC/laptop yang dikembangkan menggunakan Adobe Flash, Canva, dan PowerPoint dengan integrasi unsur audio visual, gambar, animasi, dan materi PAI yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Windows Relin dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 91%, ahli desain sebesar 90%, dan guru PAI sebesar 94,4%. Selain itu, hasil uji efektivitas menggunakan independent sample t-test berbantuan SPSS menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,005 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 85,32 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 60,32. Dengan demikian, media pembelajaran Windows Relin terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di Roudlotul Athfal.

Kata Kunci: Research and Development, media pembelajaran, Windows Relin, Pendidikan Agama Islam, hasil belajar, anak usia dini

ABSTRACT

This research is motivated by the limited use of interactive learning media in Islamic Religious Education (PAI) subjects at Roudlotul Athfal so that the learning process tends to be monotonous and less interesting for early childhood students. Therefore, this study aims to develop Windows Relin learning media and determine its feasibility and effectiveness in improving student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects. This study uses the Research and Development (R&D) method with development stages that include needs analysis, product design, media development, expert validation, product trials, and evaluation of media effectiveness. The resulting product is a PC/laptop-based Windows Relin learning media application developed using Adobe Flash, Canva, and PowerPoint with the integration of audio-visual elements, images, animations, and PAI materials that are adjusted to Core Competencies (KI) and Basic Competencies (KD). The results of the study indicate that Windows Relin learning media is declared very suitable for use based on the validation results of material experts by 91%, design experts by 90%, and PAI teachers by 94.4%. Furthermore, the effectiveness test using an independent sample t-test using SPSS showed a significance value (2-tailed) of $0.005 < 0.05$, indicating a significant difference between the learning outcomes of the experimental and control classes. The average posttest score for the experimental class was 85.32, higher than the control class's 60.32. Thus, the Windows Relin learning media has proven effective in improving Islamic Religious Education learning outcomes at Roudlotul Athfal.

Keywords: *Research and Development, learning media, Windows Relin, Islamic Religious Education, learning outcomes, early childhood*

.

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Raudhatul Athfal (RA) merupakan salah satu bentuk lembaga pendidikan formal anak usia dini yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Sebagai satuan pendidikan yang berciri khas keislaman, RA memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai agama dan moral sekaligus membangun dasar kepribadian anak sejak usia dini. Penyelenggaraan pendidikan di RA mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) serta kurikulum yang disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak. Melalui pendekatan pembelajaran yang holistik, integratif, dan menyenangkan, RA menjadi wahana awal bagi anak untuk mengembangkan aspek spiritual, emosional, sosial, intelektual, dan moral secara seimbang.

Pendidikan Agama Islam (PAI) pada jenjang RA memiliki kedudukan yang sangat penting karena berfungsi sebagai fondasi awal pembentukan sikap religius, akhlak mulia, serta kebiasaan ibadah anak. Nilai-nilai keislaman yang ditanamkan sejak usia dini diharapkan dapat membentuk pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, proses pembelajaran PAI pada anak usia dini tidak dapat disamakan dengan pembelajaran pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang

khlas, yaitu belajar melalui bermain, meniru, dan mengalami secara langsung. Oleh karena itu, pembelajaran PAI perlu dikemas secara kreatif dan didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak.

Pengembangan aspek keagamaan dan moral anak usia dini memerlukan dukungan media pembelajaran yang mampu menjembatani peran pendidik dan orang tua secara efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pendidikan agar lebih mudah dipahami oleh anak, sekaligus menciptakan interaksi edukatif yang bermakna. Komunikasi antara guru dan peserta didik merupakan elemen esensial dalam proses pembelajaran. (Fitri et al., 2023) menyatakan bahwa komunikasi pembelajaran yang efektif terjadi apabila terdapat kesamaan pemahaman antara komunikator dan komunikan, sehingga pesan pembelajaran dapat diterima secara optimal. Dalam konteks tersebut, keberadaan media pembelajaran menjadi faktor pendukung penting untuk memperjelas pesan, menarik perhatian anak, serta meningkatkan kualitas interaksi belajar.

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar anak. Media yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini diharapkan mampu mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan, termasuk perkembangan intelektual, motorik, bahasa, sosial-emosional, serta nilai agama dan moral. Oleh karena itu, pemahaman terhadap kebutuhan perkembangan anak menjadi perhatian utama bagi para pendidik dan pemangku kepentingan pendidikan anak usia dini (Hasibuan, 2023).

Pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperagakan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Mukarromah & Andriana, 2022).

Media pembelajaran, khususnya alat peraga, berperan penting dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Bagi anak usia dini, visualisasi konkret sangat dibutuhkan agar materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di beberapa lembaga RA di Kota Salatiga, ketersediaan media dan alat peraga pembelajaran, khususnya pada bidang Pendidikan Agama Islam, masih tergolong terbatas.

Keterbatasan media pembelajaran PAI tersebut juga diungkapkan oleh Kepala RA Perwanida 01 Salatiga, Ibu Luluk Suci Rahayu (2025), yang menyatakan bahwa media pembelajaran PAI di lembaganya masih dikelola secara sederhana dan terbatas pada penggunaan miniatur masjid, puzzle huruf hijaiyah, serta buku cerita Islami. Kondisi ini menyebabkan variasi pembelajaran PAI masih belum optimal, sehingga potensi anak untuk memahami materi secara lebih mendalam dan menyenangkan belum sepenuhnya terfasilitasi. Padahal, ketika anak dilibatkan dalam kegiatan permainan edukatif, mereka menunjukkan tingkat antusiasme dan keterlibatan belajar yang tinggi. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Hasibuan (2023) yang menyatakan bahwa permainan edukatif memiliki pengaruh signifikan terhadap pengembangan nilai agama dan moral anak usia dini. Pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan dan interaktif menjadi kunci efektivitas belajar pada anak usia dini, karena anak belajar lebih optimal melalui pengalaman positif yang melibatkan emosi dan aktivitas langsung. Permainan edukatif tidak hanya menstimulasi perkembangan kognitif dan emosional anak, tetapi juga menjadi sarana integrasi nilai-nilai agama dan moral ke dalam pengalaman bermain. Interaksi sosial yang terjadi selama permainan turut berperan dalam membentuk keterampilan sosial

anak, seperti kerja sama, empati, dan tanggung jawab, yang merupakan fondasi utama perkembangan moral.

Berbagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam seperti miniatur masjid, puzzle huruf hijaiyah, dan buku cerita Islami selama ini lebih menekankan pada aspek visual-konkret, pengenalan simbol, serta narasi moral yang bersifat representatif. Media tersebut efektif pada tahap pengenalan nilai dan simbol keislaman, namun belum menyentuh dimensi konseptual, problematis, dan kontekstual yang dihadapi peserta didik dalam ekosistem digital. Berbeda dengan pendekatan tersebut, pemanfaatan Windows Relin sebagai media pembelajaran menghadirkan pengalaman belajar yang berbasis pada pemecahan masalah nyata (problem-based), pemahaman sistem, serta kesadaran terhadap pentingnya pemulihan, ketahanan, dan kemandirian sistem.

Pengembangan media tersebut menuntut penggunaan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) karena model ini memberikan kerangka sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas. Tahap Analysis digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan peserta didik serta karakteristik konteks RA. Tahap Design diarahkan untuk merancang struktur, konten, dan tampilan media Windows Relin sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI. Tahap Development berfokus pada proses pembuatan dan validasi media oleh para ahli. Tahap Implementation bertujuan untuk menguji coba media dalam konteks pembelajaran nyata di RA. Sementara itu, tahap Evaluation digunakan untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas media dalam meningkatkan hasil pembelajaran PAI.

Berdasarkan analisis kritis terhadap temuan-temuan penelitian sebelumnya serta realitas empiris pembelajaran PAI pada jenjang

Roudhotul Athfal, penulis memandang bahwa pengembangan media pembelajaran PAI tidak cukup berhenti pada adopsi teknologi secara umum, tetapi harus diarahkan pada perancangan media yang berangkat dari kebutuhan kontekstual peserta didik, karakteristik perkembangan anak usia dini, serta tuntutan kurikulum. Oleh karena itu, penulis mengambil posisi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Windows yang bersifat religius dan interaktif (Windows Relin) melalui model ADDIE sebagai bentuk kontribusi ilmiah dalam memperkaya khazanah inovasi media pembelajaran PAI anak usia dini sekaligus sebagai solusi praktis terhadap permasalahan pembelajaran di RA.

Dengan demikian, penelitian ini secara konseptual dan metodologis diarahkan untuk mengembangkan media pembelajaran Windows Relin melalui model ADDIE sebagai upaya strategis dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Roudhotul Athfal. Penelitian ini diharapkan tidak hanya menghasilkan produk media yang layak dan efektif, tetapi juga memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan kajian media pembelajaran PAI anak usia dini serta kontribusi praktis bagi guru, lembaga pendidikan, dan pengambil kebijakan.

Berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu dan kondisi empiris pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang Roudhotul Athfal, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media pembelajaran windows relin berbasis dekstop-offline yang mengintegrasikan permainan edukatif Islami, audio-visual interaktif, dan pembentukan karakter religius sesuai karakteristik peserta didik anak usia dini.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran Windows Relin ditinjau dari aspek materi, tampilan, dan kemudahan penggunaan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di RA?
2. Bagaimana efektifitas media pembelajaran Windows Relin yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Raudhatul Athfal dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?

C. TUJUAN PENGEMBANGAN

Tujuan pengembangan merupakan suatu gambaran tentang arah yang dituju dalam melakukan penelitian. Adapun tujuan dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Windows Relin ditinjau dari aspek materi, tampilan media, dan kemudahan penggunaan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Raudhatul Athfal.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Windows Relin yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik Raudhatul Athfal dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis bagi pengembangan keilmuan dan praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang pendidikan anak

usia dini. Manfaat penelitian ini tidak hanya ditujukan bagi peneliti, tetapi juga bagi pendidik, lembaga pendidikan, serta pihak-pihak lain yang terkait dengan penyelenggaraan pendidikan di Raudhotul Athfal. Adapun manfaat penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam pengembangan teori pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi pada pendidikan anak usia dini. Penelitian ini memperkaya kajian teoretis mengenai tahapan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Raudhotul Athfal.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan konseptual dalam pengembangan alat peraga dan media pembelajaran yang inovatif, edukatif, dan bernilai Islami. Melalui pengembangan media pembelajaran Windows Relin, penelitian ini memberikan landasan teoretis mengenai integrasi antara teknologi pembelajaran dan nilai-nilai keislaman, sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini turut memperkuat diskursus akademik tentang efektivitas media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang pendidikan anak usia dini.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses

pendidikan, khususnya pada jenjang Raudhotul Athfal, sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan, pengalaman empiris, serta pemahaman yang lebih mendalam kepada peneliti mengenai proses pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk mengaplikasikan teori-teori pembelajaran ke dalam praktik nyata melalui pengembangan media pembelajaran Windows Relin, khususnya dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam di RA Perwanida 01 Salatiga. Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kompetensi akademik dan profesional peneliti dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

b. Bagi Akademisi dan Praktisi Pendidikan

Bagi akademisi, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi ilmiah dan bahan kajian dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang pendidikan anak usia dini. Sementara itu, bagi praktisi pendidikan, khususnya guru RA, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang praktis, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran Windows Relin diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif, sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam secara lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

Bagi lembaga pendidikan, khususnya RA Perwanida 01 Salatiga, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan

dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis media digital. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai pendukung peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sekaligus sebagai upaya lembaga dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi pendidikan tanpa mengesampingkan nilai-nilai keislaman.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan, referensi, maupun pijakan awal dalam mengembangkan penelitian sejenis, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada anak usia dini. Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran Windows Relin, baik dari segi konten, desain, maupun penerapannya pada konteks lembaga pendidikan RA, TK, atau PAUD lainnya.

E. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

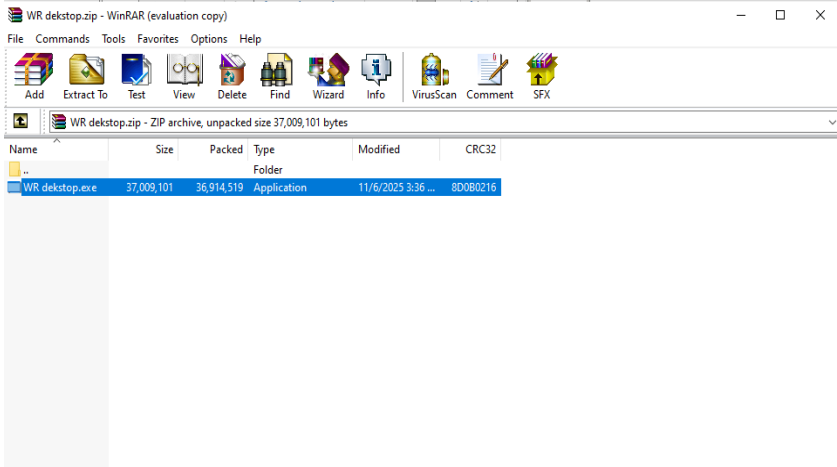
Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa satu paket media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi digital yang diberi nama Windows Relin. Media pembelajaran ini dirancang khusus untuk digunakan pada jenjang Raudhotul Athfal dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak usia dini, prinsip pembelajaran yang menyenangkan, serta integrasi nilai-nilai akhlakul karimah sesuai ajaran Islam.

Aplikasi Windows Relin dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu pembelajaran di kelas maupun sebagai media pendukung

pembelajaran di rumah dengan pendampingan orang tua. Media ini disusun secara sistematis agar selaras dengan kurikulum yang berlaku, khususnya Kurikulum Merdeka, serta mendukung pencapaian kompetensi dasar Pendidikan Agama Islam pada anak usia dini. Secara rinci, spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bentuk dan Platform Media

Produk berupa aplikasi pembelajaran digital berbasis desktop (Windows) yang dapat dijalankan pada komputer atau laptop sekolah. Aplikasi ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana, ramah anak, serta mudah dioperasikan oleh guru dan peserta didik Raudhotul Athfal.



Gambar 1.1 Platform Media *Windows Relin* dengan file berbentuk zip (RAR)

2. Isi dan Materi Pembelajaran

Aplikasi Windows Relin memuat materi Pendidikan Agama Islam yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia dini, meliputi:

- a. Pengenalan nilai-nilai keimanan dasar, seperti mengenal Allah dan ciptaan-Nya

- b. Pembiasaan ibadah harian sederhana, seperti doa-doa pendek dan adab sehari-hari
- c. Pengenalan akhlakul karimah, seperti jujur, sopan santun, tanggung jawab, empati, dan saling menghormati.
- d. Kisah-kisah teladan Islami yang disajikan dalam bentuk visual dan narasi sederhana



Gambar 1.2 Menu isi pada Platform *Windows Relin*

Materi disusun secara tematik dan kontekstual agar mudah dipahami serta relevan dengan kehidupan sehari-hari anak

3. Fitur Interaktif Media

Aplikasi *Windows Relin* dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif, antara lain:

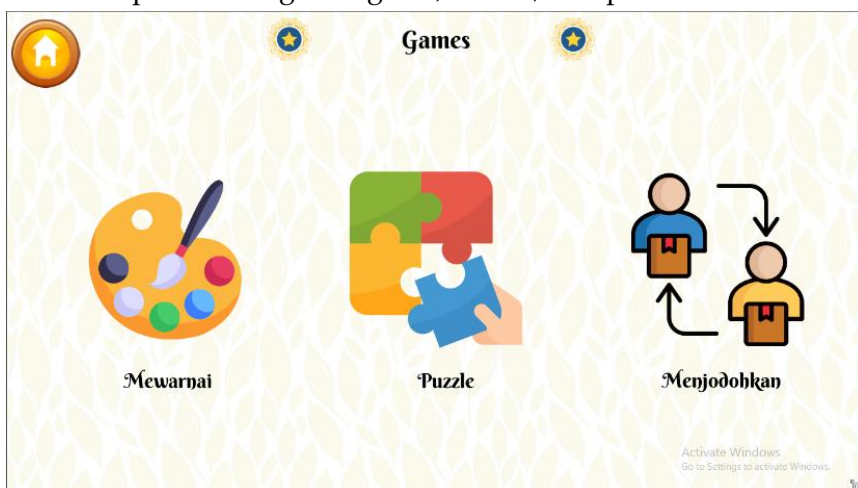
- a. Tampilan visual berupa gambar, animasi sederhana, dan warna yang menarik
- b. Audio berupa suara narasi, doa, dan lagu-lagu Islami anak
- c. Latihan dan kuis interaktif sederhana sebagai sarana evaluasi pemahaman anak
- d. Umpan balik langsung (*feedback*) yang bersifat positif dan memotivasi anak.



Gambar 1.3 Fitur Interaktif yang ada pada Platform *Windows Relin*

4. Aspek Pedagogis

Media pembelajaran ini dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu belajar sambil bermain, berpusat pada anak, serta mengedepankan pengalaman belajar yang menyenangkan. *Windows Relin* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media stimulasi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.



Gambar 1.4 *Windows Relin* sebagai media stimulasi

5. Aspek Keislaman dan Karakter

Seluruh konten dalam aplikasi Windows Relin mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dan pembentukan akhlakul karimah. Setiap materi dan aktivitas dirancang untuk menanamkan sikap religius, perilaku terpuji, serta kebiasaan positif yang dapat diterapkan anak dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah maupun keluarga.



Gambar 1.5 Integrasi Nilai-nilai Islam yang ada pada platform
Windows Relin

6. Aspek Evaluasi Pembelajaran

Produk dilengkapi dengan instrumen evaluasi sederhana yang dapat digunakan guru untuk mengukur hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Evaluasi disajikan dalam bentuk aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga tidak menimbulkan tekanan, tetapi tetap memberikan gambaran perkembangan belajar anak.

7. Aspek Kelayakan dan Kepraktisan

Media pembelajaran Windows Relin diharapkan memenuhi kriteria kelayakan isi, bahasa, tampilan, dan kegunaan. Produk ini dirancang agar praktis digunakan oleh guru RA tanpa

2. Berdasarkan hasil dari proses uji kelayakan atau validasi yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa produk yang diuji telah memenuhi standar yang ditetapkan dan dinyatakan layak serta baik. Hal ini didukung oleh penilaian yang telah dilakukan oleh para ahli. Untuk rincian lebih lanjut, hasil evaluasi dari ahli materi menunjukkan persentase sebesar 91%, sementara penilaian dari ahli desain mencapai 90%. Selain itu, hasil validasi yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) memperoleh nilai 94,4%. Dengan demikian, produk ini dapat dianggap sangat memenuhi kriteria yang diharapkan.
3. Hasil evaluasi mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran Windows Relin menunjukkan hasil yang sangat positif. Media ini terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Melalui analisis menggunakan independent Test yang dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS, diperoleh hasil yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,005, yang mana lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, hal ini mengarah pada penolakan terhadap hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a). Dengan demikian, dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, nilai statistik pada post test untuk kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata sebesar 85,32, yang lebih tinggi dibandingkan dengan 60,32 pada kelompok kontrol. Tabel 4.14 menunjukkan bahwa selisih rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok adalah -5,582, yang menegaskan adanya perbedaan tersebut. Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah mereka menggunakan media pembelajaran Windows Relin. Selain

itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa media Windows Relin terbukti efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media ini dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil yang diperoleh oleh peserta didik. Hal ini menegaskan pentingnya pemilihan media yang tepat dalam mendukung proses pendidikan yang lebih baik.

B. SARAN PEMANFAATAN PRODUK

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti merekomendasikan beberapa cara untuk memanfaatkan media dengan lebih efektif, antara lain:

1. Seorang guru seharusnya memiliki kemampuan untuk memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai alat yang menarik dan inovatif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media tersebut dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi mereka.
2. Sebelum menerapkan media pembelajaran Windows Relin kepada siswa, sangat penting bagi guru untuk terlebih dahulu memahami secara mendalam tata cara pengoperasiannya. Dengan pemahaman yang baik, guru dapat memastikan bahwa penggunaan media ini berjalan dengan efektif dan optimal selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Para siswa memiliki kesempatan untuk memanfaatkan media ini baik di lingkungan rumah maupun di sekolah. Mereka dapat mengaksesnya melalui file berbentuk “rar” yang telah disediakan sebagai bagian dari media pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses belajar mereka secara efektif.

4. Para siswa bisa memanfaatkan media ini sebagai alat bantu yang dapat mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian akan memperoleh informasi tambahan untuk memperkaya pemahaman dan pengetahuan yang mereka miliki, sehingga dapat mencapai hasil belajar lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, . Z., Purwoko, P., Adibah, I. Z., Khasanah, U., & Zulfa, M. I. (2025). Pendidikan Agama Islam II. Penerbit Tahta Media.
- Afnan, I. N., Yusuf, N. R., Fachrudin, Y. Z., & Ramadhan, G. (2025). Implementasi Taksonomi Bloom Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Adiba: Journal Of Education*, 5(2), 142–152.
- Aziz, A. A., Faizin, M., & Fahmi, I. (2024). Strategik Peningkatan Mutu Pada Lembaga Pendidikan Islam Arrohman. *Indonesian Research Journal On Education*, 4(2), 101–107.
- Basuki, L. R. E., Hayati, N., & Maryatun, I. B. (2025). Implementation Of Cognitive Development Theory In Play-Based Mathematics Learning In Kindergarten. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 114–123.
- Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). Kontribusi teori belajar kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89–100.
- Cavanagh, T. M., & Kiersch, C. (2023). Using Commonly-Available Technologies To Create Online Multimedia Lessons Through The Application Of The Cognitive Theory Of Multimedia Learning. *Educational Technology Research And Development*, 71(3), 1033–1053.
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia Learning Principles In Different Learning Environments: A Systematic Review. *Smart Learning Environments*, 9(1).
- Fajriani, N., Zakariah, A., & Novita. (2024). Peran Guru Pai Dalam Pembinaan Akhlak Peserta Didik Di Indonesia. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(6), 1–09.

- Fitri, N. L., Usiono, Adha, C., Izzatunnisa, & Nasution, S. F. (2023). Pentingnya Penerapan Komunikasi Efektif Dalam Konteks Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 5241–5251.
- Fitrianto, A. T. (2023). Relevansi Pendidikan Jasmani Dengan Tujuan Pendidikan Islam Dalam Membentuk Individu Yang Seimbang Secara Fisik, Mental, Dan Spiritual. *Al-Ghazali: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 3(2), 148–166.
- Frida, N. (2025). Efektivitas Metode Pembiasaan Untuk Menanamkan Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini Di Ra Perwanida Ngluyu. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(2), 33–40.
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan*, 20(1), 59–72.
- Handayani, D., Anwar, Y. A. S., Junaidi, E., & Hadisaputra, S. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Materi Asam Basa Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Chemistry Education Practice*, 5(1), 107–114.
- Handayani, I., Mustikaati, W., Anazah, Zakiyyan, F., & Robiah, S. (2025). Pemahaman Perkembangan Kognitif Anak Sebagai Kunci Pembelajaran Yang Efektif. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(10), 260–265.
- Judrah, M., Arjum, A., Haeruddin, & Mustabsyirah. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral. *Jider: Journal Of Instructional And Development Researches*, 4(1), 25–37.
- Kamila, A. (2023). Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Moral Dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar. *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 2(5), 321–338.

- Khoirunisa, T. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Modul Flipbook. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Krath, J., Schürmann, L., & Von Korflesch, H. F. O. (2021). Revealing The Theoretical Basis Of Gamification: A Systematic Review And Analysis Of Theory In Research On Gamification, Serious Games And Game-Based Learning. *Computers In Human Behavior*, 125(1), 106963.
- Kurniasih, N. (2023). Pengembangan Smart Modul Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Keberagamaan Siswa Di Smk N 1 Metro. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro.
- Kurniasih, S. (2022). Pembelajaran Inovatif Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Usia 5-6 Tahun. *Jp2kg Aud (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(1), 87–96.
- Lafendry, F. (2023). Teori Pendidikan Tuntas Mastery Learning Benyamin S Bloom. *Tarbawi: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.51476/Tarbawi.V6i1.459>
- Laila, I., Pariati, E., & Widyawati, E. (2024). Pengembangan Tes-Tes Hasil Belajar. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(2), 12–25.
- Lestari, S., & Widyasari, C. (2023). Audio Visual Media As A Means Of Developing Language Skills For Early Childhood. *Proceedings Of The International Conference On Learning And Advanced Education*, 2, 2133–2139.
- Manoi, G., & Soesanto, R. H. (2022). Stimulus Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Secara Daring [Stimulating The Activeness Of Students Through The Implementation Of Interactive Media In Online

- Mathematics Learning]. *Johme: Journal Of Holistic Mathematics Education*, 6(1), 43–56.
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between Level Up And Game Over: A Systematic Literature Review Of Gamification In Education. *Sustainability (Switzerland)*, 13(4), 1–14.
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, And Future Of The Cognitive Theory Of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25.
- Mubarok, A. A. S. A. Al. (2021). Alat Permainan Edukatif Dalam Menanamkan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini. *Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1), 93–114.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Jser: Journal Of Science And Education Research*, 1(1).
- Rahayu, D. I., Nurhasanah, & Suarta, I. N. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Pada Main Pembukaan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Indonesian Journal Of Elementary And Childhood Education*, 2(1), 171–176.
- Ridha, A. R., Rahmatullah, N. A., Firdaus, A. N. N., & Wicaksono, Y. (2025). Hasil Belajar Sebagai Objek Penilaian (Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik). *Inovasi: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 1–8.
- Safitri, E. D., Wahyudi, & Rusdiani, N. I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Anak*, 5(2), 187–194.
- Saharun, M., Multihapsari, & Rombe, Y. P. (2023). Efektivitas Model Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar

- Kognitif. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2), 543–552.
- Saputra, A. M. A., Tawil, M. R., Hartutik, Nazmi, R., La Abute, E., Husnita, L., Nurbayani, Sarbaitinil, & Farid, H. (2023). Pendidikan Karakter Di Era Milenial: Membangun Generasi Unggul Dengan Nilai-Nilai Positif. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Saputra, H. (2024). Perkembangan Berpikir Matematis Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jemari: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 53–64.
- Sari, P. R. (2022). Peran, Upaya Dan Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Guepedia*.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model Addie Pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (Jhpp)*, 3(2), 85–100. <https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp>
- Syamsuddin, N. (2022). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Azkia: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam P.Issn*, 19(2), 118–130.
- Torres, P. E., Ulrich, P. I. N., Cucuiat, V., Cukurova, M., Fercovic De La Presa, M. C., Luckin, R., Carr, A., Dylan, T., Durrant, A., Vines, J., & Lawson, S. (2021). A Systematic Review Of Physical–Digital Play Technology And Developmentally Relevant Child Behaviour. *International Journal Of Child-Computer Interaction*, 30(May), 1–59.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pentingnya Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*, 2(4), 2071–2082.

- Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar, 1(2), 109–115.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (Jpsn), 1(1), 13–24.

PROFIL PENULIS



Yatmi, M.Pd., lahir di Desa Lopait, 15 Juli 1978, anak pertama dari Bapak Ngaseri dan Ibu Bero Robinem. Pendidikan Formal diawali dari SDN Lopait 02 (1984-1990), SMPN 2 TUNTANG (1990-1993), SMAN I SALATIGA (1993-1996), Melanjutkan DII STAIN SALATIGA Jurusan PGTK(2001-2003), SI STAIN SALATIGA Jurusan PAI (2008-2010). Merupakan ASN Kementerian Agama kota Salatiga, yang bertugas sebagai guru RA PERWANIDA 01 di kota Salatiga. Aktif dalam beberapa organisasi profesi diantaranya sebagai pengurus IGRA kota Salatiga sebagai wakil ketua, pengurus PGRI Cabang Khusus Kantor kementerian Agama Kota Salatiga. Sebagai Sekretaris KKG RA Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga. Beberapa tulisan yang sudah dipublikasikan antara lain “Inspirasi di Tengah Pandemi”, “Kumpulan Kisah Anak Hebat”, Email Penulis: yatmi.saltg@gmail.com



Dr. Hj. Ida Zahara Adibah, M.S.I lahir pada tanggal 6 Juli 1970 di kabupaten Semarang, lulus S1 di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo di Salatiga tahun 1995, lulus S2 di Program Magister Studi Islam konsentrasi Pendidikan Agama Islam IAIN Walisongo Semarang tahun 2010, lulus program

Doktor Studi Islam Konsentrasi Pendidikan Islam masih pada almamater yang sama UIN Walisongo Semarang pada tahun 2015. Sejak tahun 1998 sampai sekarang menjadi Dosen Tetap Fakultas Agama Islam Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran Jawa Tengah. Jabatan fungsional lector Kepala dan Jabatan structural menjadi Rektor UNDARIS periode 2024- 2028. Mengampu mata kuliah Ilmu Pendidikan Islam Kontemporer, Metodologi Studi Islam, Metodologi Penelitian Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam. Pengembangan kurikulum PAI berbasis Multikultural. Karya ilmiah yang menjadi banyak rujukan antara lain : *Pendekatan Sosiologi dalam Studi Islam , structural Fungsional Robert K. merton aplikasinya dalam kehidupan keluarga , Konstruksi Pendidikan Pesantren Berbasis Tasawuf Ecospiritulism. Pendidikan Multi kultural sebagai wahana pembentukan karakter , dinamika Lembaga Pendidikan Islam di Indonesia Pada masa Orde baru 1966-1998, Metodologi Grounded Theory. Revitalisasi Pendidikan islam Pondok Pesantren sebagai Rumah moderasi beragama di Indonesia, kontribusi ulama perempuan dalam perkembangan islam di nusantara.*



Prof. Dr. Eka Handriani, SE.,MM adalah wakil rektor I undaris, sosok istimewa yang lahir 7 April 1976 memperoleh gelar guru besar di bidang kepakaran Manajemen Keuangan pada tahun 2025. Lulusan S1 Fakultas ekonomi Universitas Satya Wacana, S2 Manajemen Keuangan dan Pasar Modal Universitas Diponegoro, dan S3 Manajemen Keuangan dari Universitas Diponegoro. Selain sebagai pendidik dan peneliti yang berdedikasi di bidang ekonomi dan manajemen wanita hebat yang beralamat rumah di Jln. Randu Asri 1/17 Kota Semarang 50226, beliau juga mendedikasi pemikirannya dalam karya literatur yang aplikatif dan bermanfaat bagi dunia akademik maupun praktisi bisnis.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Lembar Validasi Ahli

Hal : Permohonan Validasi Ahli

Lampiran : 1 Bandel

Kepada Yth.

Pengawas TK Disdikbud Kabupaten Semarang

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir yaitu penelitian Tesis, dengan ini saya:

Nama : Yatmi

NIM : 24620004

Program : Magister Pendidikan Agama Islam

Studi

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Windows Relin Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Roudhotul Athfal

Dengan hormat, kami mohon ijin bapak berkenan memberikan validasi terhadap materi pembelajaran PAI yang sudah saya pilih. Sebagai bahan pertimbangan, dengan ini saya lampirkan:

- 1) Materi pembelajaran yang sudah di rancanag dalam media pembelajaran "*Windows Relin*"
- 2) Instrumen Validasi Materi

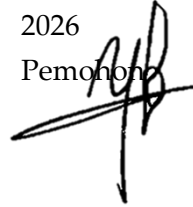
Demikian permohonan kami, atas bantuan dan perhatian dari Bapak
diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Salatiga, 26 Januari

2026

Pemohon

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Yatmi', written over the word 'Pemohon'.

Yatmi

24620004

Lampiran 2

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WINDOWS RELIN UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ROUDHOTUL ATHFAL”

Nama : Sutono, S.Ag., M.Pd
NIP : 19670917200012104
Instansi : Dinas Pendidikan, Kebudayaan, Pemuda dan
Olahraga Kabupaten Semarang
Pendidikan : S2 PAI

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengevaluasi media pembelajaran “Windows Relin” sesuai materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Roudhotul Athfal.
2. Instrumen ini berisi kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi kriteria penilaian.
3. Berilah tanda (√) pada salah satu item sesuai dengan pernyataan jawaban yang paling tepat.
4. Keterangan skor adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

5. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan

6. Atas keediaan Bapak/Ibu untuk mengisis instrumen ini, diucapkan terimakasih

B. Pertanyaan-pertanyaan Angket

No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kelengkapan Materi	Materi pembelajaran mencakup pokok bahasan yang mendukung pencapaian kompetensi dasar kurikulum.				√	

Komentar:

No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
2	Keluasan Materi	Konsep, definisi, prinsip, dan analisis kasus dalam media pembelajaran sesuai kebutuhan materi.				√	
		Materi pembelajaran mencakup fakta, konsep, prinsip, dan teori dari kompetensi dasar.					√

Komentar:							
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
3	Kedalaman Materi	Kesesuaian uraian materi dengan kompetensi dasar dan indikator					√
		Materi disampaikan melalui teks, video, dan gambar untuk membantu siswa memahami konsep dan prinsip.				√	
Komentar:							
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
4	Keakuratan dan kebenaran materi	Materi pembelajaran disajikan dengan tepat, dilengkapi teks dan gambar untuk menghindari miskonsepsi.				√	

Komentar:							
No	Aspek yang di validasi	Dskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
5	Akurasi prinsip	Prinsip materi dalam media pembelajaran dijelaskan dengan tepat dalam teks.				√	
Komentar:							
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
6	Akurasi contoh, fakta, dan ilustrasi	Contoh sesuai dan tepat sesuai fakta dan ilustrasi yang tersedia				√	
Komentar:							
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
7	Kesesuaian dengan perkembangan	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan IPTEK				√	
Keterangan:							

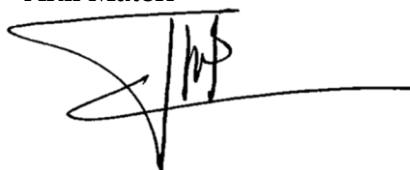
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
8	Kekinian materi	Materi disampaikan dengan contoh dari sumber primer dan kontekstual.					√
Keterangan:							
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
9	Keterkaitan antar konsep	Media pembelajaran menjelaskan hubungan antar konsep melalui teks.					√
Keterangan:							
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
10	Penyajian	Materi yang disampaikan meningkatkan				√	

		interaksi dan hasil belajar siswa.					
Keterangan:							
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
11	Kebahasaan	Kalimat yang digunakan jelas, mewakili informasi, dan sesuai tata bahasa Indonesia.					√
		Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan tingkat emosional peserta didik.				√	
		Tata kalimat dalam menyampaikan informasi harus sesuai kaidah dan ejaan bahasa Indonesia yang benar.				√	
Keterangan:							

No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
12	Tampilan Fisik	Ketepatan warna menarik dan ilustrasi sesuai					√
		Tulisan mudah dibaca					√
Keterangan:							
No	Aspek yang di validasi	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
13	Evaluasi	Soal harus relevan dengan materi dan mendorong pemahaman serta berpikir kritis siswa.					√
Komentar:							

Salatiga, 06 April 2026

Ahli Materi



Sutono, S.Ag, M.Pd

NIP. 19670917200012104

Lampiran 3

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WINDOWS RELIN UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ROUDHOTUL ATHFAL”

Nama : Zahra Abida, S.Ag
NIP : 197505222007102004
Instansi : Kantor Kemenag Kota Salatiga
Pendidikan : S1

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengevaluasi media pembelajaran “Windows Relin” sesuai materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Roudhotul Athfal.
2. Instrumen ini berisi kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi kriteria penilaian.
3. Berilah tanda (√) pada salah satu item sesuai dengan pernyataan jawaban yang paling tepat.
4. Keterangan skor adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

5. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan

6. Atas keediaan Bapak/Ibu untuk mengisis instrumen ini, di ucapkan terimakasih

B. Pernyataan-pernyataan angket

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
	Aspek ke validan						
1	Keselarasan media pembelajaran dengan karakteristik siswa sangat penting.					√	
2	Kesesuaian bahasa harus mudah dipahami oleh siswa.					√	
3	Kesesuaian huruf dalam media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa.				√		
4	Kesesuaian animasi dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.					√	
5	Kesesuaian warna dalam media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa.					√	
6	Kesesuaian pemilihan video dengan materi				√		

7	Kesesuaian bahasa interaktif dalam media pembelajaran sangat penting untuk efektivitas tayangan.				√		
8	Akurasi dalam memberikan umpan balik untuk jawaban yang tepat atau tidak tepat.					√	
9	Keakuratan penyajian media interaktif "Windows Relin" sangat penting.				√		
10	Kesesuaian pemilihan materi dengan media pembelajaran					√	
	Aspek kepraktisan						
11	Kemudahan penggunaan media pembelajaran mendukung pengembangan proses belajar mengajar.				√		
12	Kemudahan pengelolaan program				√		

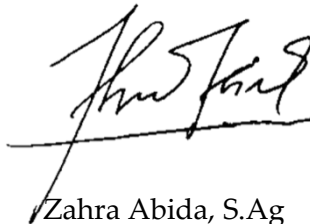
13	Program ini mudah digunakan oleh siswa dan guru secara mandiri.				√	
14	Kejelasan suara pada media pembelajaran				√	
15	Kejelasan video pembelajaran pada media yang disediakan sangat penting.			√		
	Aspek ke efektifan					
16	Memahami keaslian media pembelajaran dengan baik.				√	
17	Kemampuan media pembelajaran dalam menarik perhatian siswa di kelas.				√	
18	Media interaktif efektif dalam mendukung proses pembelajaran.			√		
19	Sistematikan penyajian data interaktif			√		
20	Media pembelajaran mendukung siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka.			√		

Komentar dan saran umum

Media Pembelajaran yang terbuat dari loospart akan lebih bermanfaat dan efisiensi dana, membuat guru lebih kreatif. Media pembelajaran yang menarik agar menarik minat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

Salatiga 07 April 2026

Validator

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Zahra Abida', with a long horizontal stroke extending to the left.

Zahra Abida, S.Ag

NIP. 197505222007102004

Lampiran 4

INSTRUMEN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH PENGGUNA (GURU MATA PELAJARAN)

A. Pengantar

Dalam rangka penulisan Tesis untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI. Saya melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Windows Relin Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Roudhotul Athfal.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, saya bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran yang sudah saya kembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu, saya sampaikan terimakasih.

B. Petunjuk Penggunaan Angket

Sebelum mengisi angket silakan Bapak/Ibu membaca petunjuk berikut ini.

1. Cermatilah keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Pedoman
Penilaian
4 = Sangat Baik
3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

3. Selain memberikan skor, mohon Bapak/Ibu juga menuliskan saran-saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas Penguji

Nama Lengkap : Bentar Saputro, SP.d

NIP : 198706152025211057

Instansi : Balai Besar Guru dan Tenaga
Kependidikan Provinsi Jawa
Tengah

Pendidikan : S1 Teknologi Pendidikan

No	Kriteria Penilaian	Tingkat Kesesuaian			
		4	3	2	1
A. Media Pembelajaran					
1	Media pembelajaran ini efektif dan efisien untuk tema tertentu.	√			
2	Media pembelajaran ini efektif dalam menjelaskan konsep tema.		√		
3	Ukuran dan jenis font dalam media pembelajaran harus jelas dan mudah dibaca.	√			

4	Kejelasan tugas dan latihan	√			
5	Tingkat kecocokan antara gambar dan konten dalam media pembelajaran.		√		
6	Kejelasan tugas dan latihan	√			
7	Media pembelajaran ini meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar.	√			
8	Materi dalam media pembelajaran ini disampaikan secara komprehensif.	√			
9	Materi dalam media pembelajaran ini disajikan dengan cara yang jelas dan mudah dimengerti.	√			
10	Komponen media pembelajaran ini harus terstruktur dengan baik.	√			
11	Media pembelajaran ini memenuhi standar kreativitas dan dinamika.	√			
B. Kemanfaatan					
12	Media pembelajaran Windows Relin mendukung efektivitas proses belajar.		√		
13	Media pembelajaran Windows Relin mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan.	√			

14	Penggunaan media pembelajaran Windows Relin meningkatkan perhatian siswa secara signifikan.		√		
15	Media pembelajaran Windows Relin ini mudah digunakan.	√			
16	Pemanfaatan Windows Relin sebagai alat belajar meningkatkan rasa ingin tahu siswa.	√			
17	Media pembelajaran interaktif Windows Relin ini meningkatkan perhatian siswa dalam proses belajar.	√			
18	Media interaktif Windows Relin dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PAI.	√			

No	Bagian yang perlu diperbaiki	Saran Perbaikan

Salatiga, 16 Februari 2026

Validator

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, sweeping oval followed by several vertical strokes and a horizontal line across the middle.

Bentar Saputro, S.Pd

NIP. 198706152025211057

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WINDOWS RELIN

**UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI RAUDHOTUL ATHFAAL**

Pendidikan Agama Islam pada jenjang anak usia dini memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk dasar keimanan, akhlak, dan karakter peserta didik. Namun demikian, proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional dan keterbatasan media pembelajaran yang menarik sering kali menjadi tantangan dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan

menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyesuaikan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung aktif, visual, konkret, dan belajar melalui bermain.

Buku ini hadir sebagai salah satu kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi yang diberi nama Windows Relin (Religious Intelligence). Media ini dirancang untuk mengintegrasikan berbagai materi Pendidikan Agama Islam, seperti aqidah, ibadah, akhlak, huruf hijaiyah, surah pendek, doa harian, dzikir, sejarah Islam, serta permainan edukatif Islami dalam satu platform pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan. Melalui pengembangan media ini diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, meningkatkan motivasi belajar, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik di Raudhotul Athfal.



IKAPI

CV. Tahta Media Group

Sukoharjo, Jawa Tengah

Web : www.tahtamedia.co.id

Ig : tahtamedia group

Telp/WA : +62 896 5427 3996



090001_42118_0002_010