

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS
NILAI-NILAI AKHLAK DAN KEPEMIMPINAN****Kurniawan Syah Putra**

STAI Syekh Abdur Rauf Aceh Singki

Email: syahputrakurniawan42@Gmail.com

ABSTRACT

The rapid expansion of digital learning media in the post-pandemic educational landscape has largely prioritized technical functionality and cognitive content delivery, while often neglecting the moral and character dimensions that are essential for holistic student development. This condition raises the urgency of developing digital learning media that intentionally embeds akhlak (Islamic moral character) and leadership values, rather than treating digital tools as value-neutral instruments. This article aims to examine the concept and urgency of digital learning media grounded in akhlak and leadership values, to synthesize existing forms and precedents of such media in Islamic education contexts, and to describe an appropriate development model along with the challenges and strategies for its implementation. This study employs a qualitative approach using a literature review (library research) method, collecting, analyzing, and synthesizing books, national and international journal articles, and precedents of value-based digital learning media development. The results show that various forms of digital media, including educational games, interactive quizzes, digital board games, and mobile applications for early childhood, have been developed to embed moral values such as honesty, responsibility, and discipline, while leadership values such as amanah (trustworthiness), musyawarah (deliberation), and exemplary conduct remain comparatively underdeveloped as explicit media content; the ADDIE model, combined with Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning, offers a robust methodological framework for systematically integrating both akhlak and leadership dimensions into digital learning media design. The article concludes that the intentional development of digital learning media that integrates akhlak and leadership values offers a promising and theoretically well-grounded approach to character education in the digital era, provided that content design, pedagogical integration, and teacher readiness are carefully attended to.

Keywords: *Digital Learning Media, Akhlak Values, Leadership, Character Education, Islamic Education*

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan media pembelajaran digital dalam lanskap pendidikan pascapandemi sebagian besar lebih mengutamakan fungsi teknis dan penyampaian konten kognitif, sementara dimensi moral dan karakter yang esensial bagi perkembangan holistik peserta didik kerap terabaikan. Kondisi ini menegaskan urgensi pengembangan media pembelajaran digital yang secara sengaja menanamkan nilai-nilai akhlak dan kepemimpinan, alih-alih memperlakukan perangkat digital sebagai instrumen yang netral nilai. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji konsep dan urgensi media pembelajaran digital yang berlandaskan nilai-nilai akhlak dan kepemimpinan, mensintesis bentuk dan preseden media semacam ini dalam konteks pendidikan Islam, serta mendeskripsikan model pengembangan yang tepat beserta tantangan dan strategi penerapannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research), yaitu mengumpulkan, menganalisis, dan mensintesis buku,

Pengembangan Media Pembelajaran

artikel jurnal nasional maupun internasional, serta preseden pengembangan media pembelajaran digital berbasis nilai. Hasil kajian menunjukkan bahwa berbagai bentuk media digital, meliputi game edukasi, kuis interaktif, board game digital, dan aplikasi mobile untuk anak usia dini, telah dikembangkan untuk menanamkan nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kedisiplinan, sementara nilai-nilai kepemimpinan seperti amanah, musyawarah, dan keteladanan masih relatif kurang dikembangkan secara eksplisit sebagai konten media; model ADDIE, yang dipadukan dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning dari Mayer, menawarkan kerangka metodologis yang kuat untuk mengintegrasikan secara sistematis dimensi akhlak dan kepemimpinan ke dalam desain media pembelajaran digital. Artikel ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital yang secara sengaja mengintegrasikan nilai-nilai akhlak dan kepemimpinan menawarkan pendekatan yang menjanjikan dan kuat secara teoretis bagi pendidikan karakter di era digital, dengan syarat desain konten, integrasi pedagogis, dan kesiapan guru diperhatikan secara cermat.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Digital, Nilai Akhlak, Kepemimpinan, Pendidikan Karakter, Pendidikan Islam*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan Islam. Perubahan ini tidak sekadar menggeser cara guru menyampaikan materi, tetapi juga mengubah cara peserta didik memahami, mengalami, dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Media pembelajaran digital kini digunakan secara luas untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakter generasi yang tumbuh bersama teknologi. Menurut Arifin (2017), media pembelajaran digital merupakan alat yang digunakan untuk menyajikan materi dalam bentuk audio dan visual, seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, permainan edukatif, dan platform kuis daring. Berbagai bentuk media ini secara umum dinilai lebih mampu meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan peserta didik dibandingkan metode konvensional yang bersifat satu arah, di mana guru menjadi satu-satunya sumber informasi dan peserta didik cenderung pasif menerima materi. (Adha & Faridi, 2024)

Namun demikian, kemajuan teknologi digital yang pesat ini juga membawa tantangan tersendiri. Anak-anak dan peserta didik masa kini terpapar pada arus informasi dan konten digital yang sangat beragam, yang tidak selalu selaras dengan nilai-nilai pendidikan karakter yang hendak ditanamkan. Paparan yang tidak terkontrol terhadap konten semacam ini menimbulkan kekhawatiran akan menurunnya nilai moral peserta didik seiring semakin dalamnya teknologi digital merasuk ke dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran digital yang hanya menitikberatkan pada aspek teknis dan kecanggihan fitur, tanpa disertai penanaman nilai yang jelas, berpotensi memunculkan berbagai persoalan, seperti maraknya plagiarisme, munculnya perilaku tidak etis dalam pemanfaatan media, hingga rendahnya kesadaran moral peserta didik ketika berinteraksi di ruang digital. Kondisi ini memperlihatkan bahwa penguasaan teknologi digital tidak dapat dipisahkan dari pembinaan nilai-nilai

moral. Keduanya harus dirancang dan diintegrasikan secara sengaja dan terencana dalam setiap tahap proses pembelajaran, termasuk sejak tahap perancangan dan pengembangan media pembelajaran digital itu sendiri. (Kaimudin et al., 2026)

Dalam konteks inilah, Pendidikan Agama Islam memegang peran yang sangat strategis dalam membentuk karakter dan moral generasi muda Muslim. Di tengah percepatan transformasi digital yang tidak dapat dihindari, metode dan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dituntut untuk terus berinovasi agar tetap relevan dengan kebutuhan zaman sekaligus efektif dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan kepada peserta didik. Selama ini, perhatian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis nilai dalam pendidikan Islam lebih banyak tercurah pada aspek akhlak secara umum, seperti kejujuran, kesabaran, dan kasih sayang. Padahal, ada satu dimensi penting lain yang tidak kalah mendesak untuk ditanamkan sejak dini, yaitu nilai kepemimpinan atau qiyadah. Nilai ini menjadi penting karena dalam ajaran Islam, setiap manusia pada hakikatnya mengemban peran sebagai khalifah di muka bumi, yakni sebagai pemimpin, baik dalam memimpin dirinya sendiri, keluarganya, maupun masyarakat yang lebih luas. Sayangnya, dibandingkan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis nilai akhlak secara umum, upaya pengembangan media pembelajaran digital yang secara eksplisit ditujukan untuk menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan masih tergolong sangat terbatas, baik dalam bentuk karya ilmiah maupun dalam praktik nyata pendidikan Islam di Indonesia. Kesenjangan ini menunjukkan adanya ruang kosong yang perlu segera diisi, mengingat pentingnya nilai kepemimpinan bagi masa depan bangsa. (Fardan et al., 2025)

Meskipun demikian, sejumlah upaya pengembangan media pembelajaran digital berbasis nilai telah menunjukkan hasil yang menjanjikan dan dapat dijadikan preseden. Salah satu contohnya adalah pengembangan media digital berbasis nilai-nilai Islam yang dirancang khusus untuk anak usia dini, yang memadukan materi tentang keimanan, akhlak, dan ibadah dasar ke dalam bentuk aplikasi interaktif yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Contoh lain adalah pengembangan permainan edukatif interaktif untuk materi keislaman yang lebih kompleks, seperti perhitungan ilmu waris, dengan memanfaatkan platform pemrograman visual sehingga materi yang secara tradisional dianggap rumit dapat disajikan dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dicerna. Kedua contoh ini membuktikan bahwa media pembelajaran digital dapat dirancang secara sengaja untuk memuat nilai-nilai tertentu, bukan sekadar berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi semata. Preseden semacam ini membuka peluang besar bagi pengembangan media pembelajaran lain yang secara khusus dan terpadu menggabungkan nilai akhlak dan nilai kepemimpinan dalam satu desain pembelajaran yang utuh dan terarah. (K. Bahiyah & Acetylena, 2025)

Urgensi kajian ini juga didorong oleh kebutuhan mendesak untuk mempersiapkan generasi muda yang tidak hanya cakap dalam menggunakan teknologi, tetapi juga memiliki fondasi moral yang kokoh serta kapasitas kepemimpinan yang memadai untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan bermasyarakat dan

Pengembangan Media Pembelajaran

berbangsa di masa depan. Generasi yang hanya unggul secara teknis tanpa dibarengi kematangan moral dan kepemimpinan berisiko menjadi generasi yang rapuh dalam menghadapi tekanan sosial, godaan digital, dan tanggung jawab kolektif. Media pembelajaran digital, dengan daya tarik dan kemudahan aksesnya yang tinggi, sesungguhnya dapat menjadi sarana yang sangat efektif untuk mencapai dua tujuan sekaligus, yakni penguasaan teknologi dan penguatan karakter, selama media tersebut dirancang dengan cermat serta memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran multimedia yang baik sekaligus menyisipkan nilai-nilai akhlak dan kepemimpinan secara kuat dan konsisten. (Q. E. Bahiyah et al., 2026)

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini disusun dengan tiga tujuan utama. Pertama, mengkaji konsep serta signifikansi media pembelajaran digital yang berlandaskan nilai-nilai akhlak dan kepemimpinan dalam konteks pendidikan Islam. Kedua, mengidentifikasi dan merangkum berbagai bentuk serta contoh konkret pengembangan media pembelajaran digital berbasis nilai yang telah ada dalam praktik pendidikan Islam. Ketiga, merumuskan model pengembangan yang tepat, lengkap dengan tantangan yang mungkin dihadapi serta strategi yang dapat diterapkan dalam prosesnya. Melalui penelusuran terhadap berbagai sumber yang relevan dan komprehensif, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi perkembangan ilmu teknologi pendidikan Islam, sekaligus memberikan manfaat praktis bagi para pengembang media, tenaga pendidik, dan pengelola lembaga pendidikan dalam menciptakan media pembelajaran digital yang tidak hanya unggul secara teknis dan visual, tetapi juga sarat dengan muatan nilai akhlak dan kepemimpinan yang kuat (Nasrul et al., 2026)

METODE

Penelitian ini disusun menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research). Metode ini dipilih karena tujuan penulisan artikel bukan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang telah diuji secara empiris melalui penelitian pengembangan (Research and Development) di lapangan, melainkan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai preseden penelitian pengembangan media pembelajaran digital berbasis nilai, kajian teoretis mengenai desain pembelajaran multimedia, serta konsep akhlak dan kepemimpinan dalam Islam, guna memetakan konsep dan model pengembangan media pembelajaran digital berbasis nilai-nilai akhlak dan kepemimpinan secara konseptual dan komprehensif.

Sumber data dalam kajian ini terdiri atas sumber primer berupa artikel jurnal ilmiah nasional dan internasional yang terindeks pada basis data seperti Google Scholar dan Portal Garuda, serta sumber sekunder berupa buku teori media pembelajaran, buku metodologi penelitian dan pengembangan (R&D), serta kajian akhlak dan kepemimpinan dalam Islam. Penelusuran sumber dilakukan dengan menggunakan kata kunci "media pembelajaran digital berbasis akhlak", "game edukasi nilai Islam",

Pengembangan Media Pembelajaran

"pendidikan kepemimpinan Islam", dan "cognitive theory of multimedia learning", dengan rentang tahun terbit 2011 hingga 2026 untuk menjangkau baik teori klasik desain pembelajaran maupun penelitian pengembangan media digital terkini.

Kriteria inklusi sumber yang digunakan meliputi: (1) sumber membahas secara langsung pengembangan media pembelajaran digital, dan/atau integrasi nilai akhlak dan kepemimpinan dalam pendidikan; (2) diterbitkan pada jurnal ilmiah yang memiliki proses telaah sejawat (peer-review) atau diterbitkan oleh penerbit akademik yang kredibel; dan (3) dapat diakses secara memadai untuk dianalisis. Penulis sengaja menghimpun preseden pengembangan media dari berbagai jenjang pendidikan, mulai dari PAUD hingga pendidikan menengah, untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai keragaman bentuk dan pendekatan media pembelajaran digital berbasis nilai yang telah dikembangkan

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (content analysis) dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) mengumpulkan seluruh sumber yang relevan dengan topik kajian; (2) mereduksi dan menyeleksi sumber berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan; (3) mengategorikan temuan ke dalam tema-tema besar, yaitu konsep dan urgensi media pembelajaran digital berbasis nilai, landasan teoretis pembelajaran multimedia dan pendidikan karakter, bentuk-bentuk media yang telah dikembangkan, integrasi nilai kepemimpinan, model pengembangan yang sesuai, serta tantangan dan strategi penerapannya; (4) mensintesis temuan dari berbagai sumber ke dalam pembahasan yang terpadu; dan (5) menarik simpulan berdasarkan hasil sintesis tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep dan Urgensi Media Pembelajaran Digital Berbasis Nilai

Media pembelajaran digital berbasis nilai dapat dipahami sebagai alat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital, seperti aplikasi, permainan edukatif, maupun konten audiovisual, yang dirancang dengan tujuan khusus untuk menyampaikan informasi sekaligus menanamkan nilai-nilai tertentu kepada penggunanya. Dengan kata lain, media semacam ini tidak semata-mata berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga dirancang secara sadar untuk membentuk sikap, karakter, dan cara pandang peserta didik terhadap nilai-nilai tertentu yang ingin ditanamkan oleh perancangannya. Pendekatan ini berbeda secara mendasar dari pengembangan media pembelajaran digital pada umumnya. Media pembelajaran konvensional biasanya lebih menitikberatkan perhatian pada efektivitas penyampaian materi dan daya tarik tampilan visual, seperti animasi yang menarik, navigasi yang mudah digunakan, atau antarmuka yang interaktif, tanpa secara eksplisit mengintegrasikan nilai-nilai moral atau karakter tertentu ke dalam struktur dan isi media tersebut. Akibatnya, aspek nilai sering kali hanya menjadi pelengkap yang bersifat implisit, bukan menjadi bagian inti dari desain pembelajaran itu sendiri.

Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran digital yang berlandaskan nilai menjadi semakin penting untuk diperhatikan, terutama mengingat kompleksitas tantangan yang dihadapi peserta didik di era digital saat ini. Literasi digital yang diiringi dengan penanaman nilai-nilai akhlak Islam dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam membentuk sikap jujur, bertanggung jawab, disiplin, serta etika berkomunikasi peserta didik ketika berinteraksi di dunia maya. Kemampuan teknis dalam menggunakan teknologi digital saja tidak cukup untuk menjamin bahwa peserta didik akan menggunakan teknologi tersebut secara bijak dan bertanggung jawab. Diperlukan pondasi nilai yang kuat agar kemampuan teknis tersebut dapat diarahkan pada tujuan yang positif dan konstruktif, baik bagi diri peserta didik sendiri maupun bagi lingkungan sosialnya. (Khatimah & Sahlan, 2026)

Sebaliknya, apabila pembelajaran digital hanya berfokus pada aspek teknis semata tanpa disertai penanaman nilai yang memadai, hal ini berpotensi mengarah pada berbagai bentuk penurunan moral, seperti tindakan menjiplak atau plagiarisme, serta kurangnya kesadaran etika dalam memanfaatkan media digital. Fenomena ini kerap terjadi karena peserta didik hanya diajarkan cara menggunakan teknologi secara teknis, tanpa dibekali pemahaman yang memadai tentang batasan etis dan tanggung jawab moral yang menyertai penggunaan teknologi tersebut. Ketika nilai tidak menjadi bagian integral dari proses pembelajaran, peserta didik cenderung memandang teknologi sebagai alat yang netral, padahal setiap penggunaan teknologi sesungguhnya membawa konsekuensi moral yang perlu disadari. (Rizal et al., 2023)

Temuan-temuan ini menunjukkan sebuah pemahaman penting, yaitu bahwa proses merancang desain media pembelajaran digital sesungguhnya bukanlah pekerjaan yang bebas nilai atau netral secara moral. Setiap keputusan desain, mulai dari pemilihan konten, cara penyampaian, hingga jenis interaksi yang dibangun antara pengguna dan media, pada dasarnya selalu memengaruhi pembentukan sikap dan karakter penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Media yang dirancang tanpa mempertimbangkan aspek nilai secara sengaja tetap akan membawa pengaruh tertentu terhadap pembentukan karakter penggunaannya, hanya saja pengaruh tersebut menjadi tidak terarah dan sulit dikendalikan. Sebaliknya, media yang dirancang dengan mempertimbangkan nilai secara sengaja akan mampu mengarahkan pengaruh tersebut ke arah yang lebih positif dan sesuai dengan tujuan pendidikan karakter yang diinginkan.

Oleh karena itu, merancang media pembelajaran digital secara sengaja dengan memasukkan nilai-nilai akhlak dan kepemimpinan menjadi langkah yang sangat penting dan strategis, yang perlu terus didukung dan dikembangkan dalam kerangka pengembangan teknologi pendidikan Islam. Upaya ini menuntut para pengembang media, pendidik, dan pengelola lembaga pendidikan untuk tidak hanya memperhatikan

Pengembangan Media Pembelajaran

aspek teknis dan estetika dalam merancang media pembelajaran, tetapi juga secara sadar dan terencana mengintegrasikan nilai-nilai akhlak dan kepemimpinan ke dalam setiap elemen media yang dikembangkan, mulai dari konten, alur cerita, hingga mekanisme interaksi yang ditawarkan kepada peserta didik. (Kausar et al., 2023)

Landasan Teoretis Pembelajaran Multimedia dan Pendidikan Karakter

Pengembangan media pembelajaran digital yang berlandaskan nilai dapat didasarkan pada Teori Kognitif Pembelajaran Multimedial yang dipelopori oleh Richard E. Mayer. Mayer menegaskan bahwa manusia memproses informasi verbal dan visual melalui dua saluran pikiran yang saling melengkapi. Dengan demikian, penyajian materi yang menggabungkan narasi, gambar, dan interaksi secara tepat dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik, termasuk pemahaman dan perasaan terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam konten media tersebut. Prinsip ini menjelaskan bahwa cara menyampaikan nilai-nilai kebaikan dan kepemimpinan melalui media digital yang menggunakan cerita, ilustrasi, serta interaksi aktif bisa lebih efektif dibandingkan hanya menyampaikan nilai melalui ucapan atau tulisan saja.

Dari sudut pandang teori pendidikan karakter, konsep pendidikan akhlak kontekstual mengatakan bahwa menanamkan nilai-nilai akhlak akan lebih baik jika dikaitkan dengan situasi dan pengalaman sehari-hari siswa, bukan hanya diberikan secara aturan dan abstrak saja. Prinsip ini cocok untuk membuat media pembelajaran digital yang berdasarkan nilai, karena media digital, terutama yang menggunakan game dan simulasi, bisa menampilkan situasi dan dilema moral yang sesuai dengan konteks dan bisa diinteraksi. Dengan cara ini, peserta didik bisa "mengalami" akibat dari keputusan moral mereka secara simulasi, yang sulit dilakukan hanya dengan metode ceramah atau membaca teks biasa. Teori interdependensi sosial yang dikembangkan oleh Johnson dan Johnson, yang banyak digunakan dalam berbagai metode pembelajaran kolaboratif, juga berperan dalam menjelaskan bagaimana media digital yang dibuat secara bersama-sama, seperti permainan edukasi yang dimainkan dalam kelompok, bisa menjadi sarana untuk melatih nilai kepemimpinan seperti musyawarah, pembagian tugas, dan tanggung jawab bersama di antara para siswa.

Bentuk-Bentuk Media Pembelajaran Digital Berbasis Akhlak yang Telah Dikembangkan

Banyak penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa berbagai bentuk media pembelajaran digital yang berlandaskan nilai akhlak sudah di开发. Pada tingkat anak usia dini, pengembangan media digital yang berlandaskan nilai-nilai Islam menggunakan model ADDIE menghasilkan aplikasi berupa prototipe yang menggabungkan nilai iman, sopan santun, dan ibadah dasar ke dalam konten animasi serta interaktif yang ramah untuk anak. Proses desain berfokus pada pembuatan

Pengembangan Media Pembelajaran

antarmuka dan pengalaman pengguna yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Di jenjang pendidikan dasar dan menengah, pembuatan game edukasi interaktif untuk materi keislaman, seperti cara menghitung warisan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan platform Scratch yang berbasis visual, serta pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi berupa permainan kuis pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, menunjukkan bagaimana materi keislaman, termasuk nilai-nilai keadilan dan tanggung jawab, bisa disampaikan dalam bentuk permainan digital yang interaktif dan menarik.

Permainan board game media, meskipun pada dasarnya tidak menggunakan digital, juga sudah dikembangkan dengan nilai-nilai karakter tertentu, seperti pengembangan board game berdasarkan permainan tradisional yang bertujuan melatih nilai kerja sama dan sportivitas pada siswa SD. Pendekatan ini memiliki potensi untuk diadaptasi ke dalam versi digital agar mencakup lebih banyak orang dan meningkatkan interaktivitasnya. Media pembelajaran berbasis storytelling digital menunjukkan potensi besar dalam mengajarkan nilai-nilai keislaman. Hal ini karena cerita dan narasi tentang tokoh-tokoh Islam sepanjang sejarah telah terbukti efektif dalam membentuk akhlak. Dengan mengemas cerita tersebut dalam bentuk digital interaktif, maka pesan nilai yang disampaikan akan lebih menarik dan efektif bagi generasi muda yang lebih terbiasa dengan media digital.

Tabel 1. Bentuk Media Pembelajaran Digital Berbasis Nilai dan Muatan Karakternya

Bentuk Media	Jenjang Sasaran	Muatan Nilai Utama
Aplikasi Interaktif PAUD (ADDIE)	Anak Usia Dini	Akidah, akhlak, ibadah dasar
Game Edukasi Scratch (Perhitungan Waris)	Sekolah Menengah	Keadilan, ketelitian, tanggung jawab
Aplikasi Game Quiz PAI	Sekolah Dasar-Menengah	Kejujuran, kedisiplinan, kompetisi sehat
Board Game Digital	Sekolah Dasar	Kerja sama, sportivitas, musyawarah
Storytelling Digital/ Animasi	Semua Jenjang	Keteladanan tokoh, empati, keberanian moral

Sumber: Disintesis dari Prastivi (2025); Ali dkk. (2024); Danlay dkk. (2023); Maryanti dkk. (2021)

Integrasi Nilai Kepemimpinan ke dalam Media Pembelajaran Digital

Nilai kepemimpinan masih belum banyak dijelaskan secara jelas dalam media pembelajaran digital, berbeda dengan nilai akhlak yang sudah terintegrasi cukup baik

Pengembangan Media Pembelajaran

di sana. Padahal, konsep kepemimpinan dalam Islam memiliki dasar yang kuat, seperti yang terlihat dari konsep khalifah fil ardh yang menunjukkan bahwa setiap manusia memiliki tanggung jawab dalam memimpin, setidaknya atas diri sendiri. Oleh karena itu, nilai-nilai kepemimpinan seperti amanah, musyawarah, keadilan, dan keteladanan sebaiknya ditanamkan sejak dini kepada siswa melalui berbagai cara belajar, termasuk media digital. (Safi'i, 2025)

Menanamkan nilai kepemimpinan dalam media pembelajaran digital bisa dilakukan dengan beberapa cara. Pertama, disiapkan skenario pengambilan keputusan dalam game pendidikan yang meminta peserta didik memilih tindakan tertentu dalam situasi simulasi kepemimpinan, seperti memimpin kelompok kecil dalam menyelesaikan tugas bersama, dengan konsekuensi yang mencerminkan prinsip keadilan dan tanggung jawab. Kedua, menghadirkan kisah percontohan para pemimpin dalam sejarah Islam, seperti kepemimpinan Nabi Muhammad SAW dan para sahabat, dalam bentuk cerita interaktif atau animasi yang memungkinkan siswa menghayati dan merenungkan nilai-nilai kepemimpinan yang ditampilkan. Ketiga, desain fitur kolaboratif dalam media digital yang membutuhkan siswa bergiliran memimpin dalam simulasi atau permainan kelompok, membantu melatih kemampuan berdiskusi, mengatur tugas, serta tanggung jawab bersama secara langsung melalui pengalaman bermain yang interaktif. (Hesti & Jasiah, 2025)

Model Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Akhlak dan Kepemimpinan

Pengembangan media pembelajaran digital yang berlandaskan nilai akhlak dan kepemimpinan, meskipun menjanjikan banyak manfaat, pada kenyataannya tidak terlepas dari berbagai kesulitan yang perlu diperhatikan secara serius. Kesulitan pertama berkaitan dengan keterbatasan kemampuan teknis di kalangan para pengembang media, khususnya guru pendidikan Islam. Para guru umumnya memiliki pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai keagamaan dan akhlak yang hendak ditanamkan, namun sering kali kurang mahir dalam hal teknis pengembangan aplikasi atau permainan digital. Kesenjangan kompetensi ini menuntut adanya kerja sama yang erat antara guru sebagai pemegang substansi nilai dengan ahli teknologi sebagai pihak yang memiliki keterampilan teknis dalam merancang dan membangun media digital yang fungsional (Ananda & Santiani, 2025).

Kesulitan kedua terletak pada tantangan dalam menciptakan mekanisme permainan atau interaksi digital yang mampu mengajarkan nilai secara mendalam, bukan sekadar menyisipkan pesan moral yang bersifat dangkal atau hanya tampak di permukaan. Tantangan ini muncul karena media pembelajaran digital, terutama yang berbentuk permainan, pada dasarnya tetap berorientasi pada unsur hiburan sebagai daya tarik utamanya. Ketika unsur nilai hanya ditempelkan secara sepintas tanpa diintegrasikan secara mendalam ke dalam mekanisme permainan itu sendiri, maka nilai

Pengembangan Media Pembelajaran

tersebut berisiko tidak benar-benar terinternalisasi oleh peserta didik, melainkan hanya menjadi hiasan tambahan yang mudah dilupakan setelah permainan selesai dimainkan. Merancang mekanisme yang mampu menghadirkan pengalaman bermakna, di mana peserta didik benar-benar merasakan konsekuensi dari pilihan moral yang mereka ambil dalam permainan, membutuhkan kreativitas dan ketelitian yang tidak sederhana (Putri & Yuliyanti, 2025).

Kesulitan ketiga bersumber dari keterbatasan sarana teknologi di sejumlah lembaga pendidikan, ditambah dengan adanya kebijakan pembatasan penggunaan gawai di beberapa sekolah. Kondisi ini menjadi penghalang nyata bagi penerapan media pembelajaran digital berbasis nilai secara maksimal di ruang kelas, sebab betapapun baiknya sebuah media dirancang, penerapannya tetap bergantung pada ketersediaan infrastruktur serta kebijakan yang mendukung penggunaannya di lingkungan sekolah. Menghadapi berbagai kesulitan tersebut, beberapa strategi dapat dipertimbangkan sebagai jalan keluar. Strategi pertama adalah membentuk tim pengembang yang bersifat kolaboratif, yang menggabungkan keahlian pendidikan dan keagamaan dari para guru dengan kemampuan teknis dari pengembang media digital. Pendekatan kolaboratif semacam ini telah terbukti efektif, sebagaimana terlihat dalam program pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis nilai karakter yang ditujukan bagi guru. Program tersebut menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kemampuan guru untuk merancang media pembelajaran yang lebih terarah pada pembentukan karakter peserta didik, sekaligus menjembatani kesenjangan antara pemahaman nilai dan keterampilan teknis yang selama ini menjadi kendala. (Mabrurroh et al., 2025)

Strategi kedua adalah pengembangan media alternatif yang bersifat non-digital atau campuran, seperti permainan papan atau board game fisik yang tetap mengandung nilai-nilai yang sama dengan yang ingin ditanamkan melalui media digital. Pendekatan ini diusulkan sebagai solusi yang relevan bagi lembaga pendidikan yang menghadapi pembatasan penggunaan gawai, sehingga nilai-nilai akhlak dan kepemimpinan tetap dapat ditanamkan melalui pendekatan berbasis permainan tanpa harus bergantung sepenuhnya pada perangkat digital. Dengan demikian, keterbatasan sarana teknologi tidak lantas menjadi penghalang mutlak bagi upaya penanaman nilai melalui pendekatan permainan yang interaktif dan menyenangkan. (Fatchurrozaq, 2025)

Strategi ketiga adalah melakukan uji coba dan evaluasi secara bertahap dengan melibatkan masukan langsung dari guru dan peserta didik sebagai pengguna utama media pembelajaran yang dikembangkan. Proses ini penting dilakukan agar media yang dihasilkan benar-benar efektif dalam membentuk nilai akhlak dan kepemimpinan yang diinginkan, sebelum media tersebut didistribusikan secara lebih luas kepada khalayak pengguna. Melalui uji coba bertahap, berbagai kekurangan atau ketidaksesuaian dalam desain media dapat diidentifikasi dan diperbaiki lebih awal, sehingga risiko kegagalan

Pengembangan Media Pembelajaran

dalam mencapai tujuan pembelajaran nilai dapat diminimalkan secara signifikan.(Nurlaila & Jasiah, 2025)

Dengan menerapkan ketiga strategi tersebut secara terpadu, tantangan yang dihadapi dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis nilai akhlak dan kepemimpinan diharapkan dapat diatasi secara lebih sistematis. Kolaborasi lintas keahlian, fleksibilitas dalam memilih bentuk media sesuai kondisi lembaga pendidikan, serta komitmen terhadap evaluasi berkelanjutan menjadi kunci penting dalam memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya menarik secara teknis, tetapi juga benar-benar mampu menanamkan nilai-nilai yang diharapkan kepada peserta didik.(Raseuki, 2025)

Pengembangan media pembelajaran digital yang berlandaskan nilai akhlak dan kepemimpinan secara metode dapat menggunakan model ADDIE.Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu analisis kebutuhan nilai dan karakter peserta didik, perancangan alur cerita, tampilan antarmuka, serta cara menyampaikan nilai, pembuatan aset digital dan pengkodean media, pengujian media kepada peserta didik, serta penilaian efektivitas media dalam menyampaikan nilai dan penyesuaian terus menerus. Model ini sudah banyak dipakai dalam pengembangan media digital berbasis nilai Islam untuk anak-anak usia dini, dengan proses analisis yang mencakup studi literatur dan pengamatan kebutuhan di lembaga pendidikan untuk menemukan nilai-nilai penting yang harus ditanamkan.(Winarko et al., 2025)

Pada tahap desain, pengembang media harus dengan jelas menentukan nilai-nilai moral dan kepemimpinan yang ingin diintegrasikan ke dalam setiap bagian atau tingkat media.Mereka harus memastikan bahwa nilai-nilai tersebut tidak hanya disampaikan sebagai pesan moral yang ditempatkan di akhir cerita, tetapi juga secara alami terasa dalam cara permainan berjalan atau alur ceritanya.Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman, yang menekankan pentingnya pemain secara aktif terlibat dalam menghadapi tantangan dan membuat keputusan yang mencerminkan nilai-nilai tersebut. Pada tahap evaluasi, pengembang harus membuat alat penilaian yang tidak hanya menilai pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran, tetapi juga mengamati tanda-tanda perubahan sikap dan perilaku mereka yang menunjukkan nilai-nilai akhlak dan kepemimpinan sudah benar-benar diterima.Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis nilai karakter mampu meningkatkan skor observasi terhadap etika dan disiplin peserta didik secara nyata(Zaimina & Zahrah, 2024).

Secara metodologis, pengembangan media pembelajaran digital yang berlandaskan nilai akhlak dan kepemimpinan dapat dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang telah dikenal luas sebagai kerangka kerja sistematis dalam pengembangan produk pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahap utama yang

Pengembangan Media Pembelajaran

saling berkaitan, yaitu analisis kebutuhan nilai dan karakter peserta didik, perancangan yang mencakup alur cerita, tampilan antarmuka, serta cara penyampaian nilai, pembuatan aset digital dan pengkodean media, pengujian media kepada peserta didik, serta penilaian efektivitas media dalam menyampaikan nilai disertai penyesuaian yang dilakukan secara berkelanjutan. Model ADDIE ini telah banyak diterapkan dalam pengembangan media digital berbasis nilai Islam, khususnya untuk anak usia dini, di mana proses analisis dilakukan melalui studi literatur yang mendalam serta pengamatan langsung terhadap kebutuhan di lembaga pendidikan, dengan tujuan menemukan nilai-nilai penting yang perlu ditanamkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik pada jenjang tersebut. (Hardiyati, 2025)

Pada tahap desain, pengembang media dituntut untuk secara jelas dan spesifik menentukan nilai-nilai moral serta kepemimpinan yang ingin diintegrasikan ke dalam setiap bagian atau tingkat media yang dikembangkan. Penentuan nilai ini tidak dapat dilakukan secara sembarangan, melainkan harus didasarkan pada analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, sehingga nilai yang dipilih benar-benar relevan dengan konteks dan kebutuhan peserta didik. Lebih jauh lagi, pengembang harus memastikan bahwa nilai-nilai tersebut tidak hanya disampaikan sebagai pesan moral yang ditempatkan secara terpisah di akhir cerita atau permainan, seperti layaknya kesimpulan yang ditambahkan begitu saja, tetapi juga harus terasa secara alami dalam cara permainan berjalan maupun dalam alur cerita yang dibangun. Pendekatan semacam ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif pemain dalam menghadapi berbagai tantangan serta mengambil keputusan yang mencerminkan nilai-nilai yang ingin ditanamkan. Dengan kata lain, peserta didik tidak hanya diminta untuk mengetahui suatu nilai secara kognitif, tetapi juga diajak untuk mengalami dan merasakan konsekuensi dari penerapan nilai tersebut melalui interaksi langsung dalam media pembelajaran. (Dinata et al., 2025)

Prinsip ini menjadi sangat penting karena nilai yang hanya disampaikan secara verbal atau tekstual cenderung mudah dilupakan dan tidak membekas secara mendalam pada diri peserta didik. Sebaliknya, ketika peserta didik dihadapkan pada situasi dilematis dalam permainan, di mana mereka harus memilih tindakan yang mencerminkan kejujuran, tanggung jawab, atau kepemimpinan yang baik, dan kemudian merasakan dampak dari pilihan tersebut terhadap jalannya cerita atau permainan, maka proses internalisasi nilai akan berlangsung secara lebih efektif dan bermakna. Desain semacam ini menuntut kreativitas yang tinggi dari pengembang media, agar nilai yang ingin disampaikan dapat terjalin secara organik dengan mekanisme permainan, bukan sekadar ditempelkan sebagai elemen tambahan yang terpisah dari inti pengalaman bermain.

Pengembangan Media Pembelajaran

Pada tahap evaluasi, pengembang media dituntut untuk membuat alat penilaian yang komprehensif, yang tidak hanya mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi pembelajaran secara kognitif, tetapi juga mampu mengamati tanda-tanda perubahan sikap dan perilaku peserta didik yang menunjukkan bahwa nilai-nilai akhlak dan kepemimpinan telah benar-benar diterima dan diinternalisasi. Penilaian yang hanya berfokus pada aspek pengetahuan tidak cukup untuk menggambarkan keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembentukan karakter, sebab nilai yang sesungguhnya tertanam akan tercermin dalam perubahan perilaku nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya dalam kemampuan mereka menjawab pertanyaan terkait materi. (Maskuro & Acetylena, 2025)

Pendekatan evaluasi semacam ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis nilai karakter mampu meningkatkan skor observasi terhadap etika dan disiplin peserta didik secara nyata. Temuan ini memperkuat argumen bahwa model ADDIE, ketika diterapkan dengan memperhatikan integrasi nilai secara mendalam di setiap tahapnya, tidak hanya menghasilkan media pembelajaran yang menarik secara teknis, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembentukan karakter yang diinginkan. Dengan demikian, penerapan model ADDIE yang konsisten dan cermat, mulai dari tahap analisis hingga evaluasi, menjadi fondasi metodologis yang kuat bagi pengembangan media pembelajaran digital berbasis nilai akhlak dan kepemimpinan dalam konteks pendidikan Islam. (Yuharnis et al., 2025)

Tantangan dan Strategi Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Nilai

Pengembangan media pembelajaran digital yang berlandaskan nilai akhlak dan kepemimpinan, meskipun menjanjikan banyak manfaat, pada kenyataannya tidak terlepas dari berbagai kesulitan yang perlu diperhatikan secara serius. Kesulitan pertama berkaitan dengan keterbatasan kemampuan teknis di kalangan para pengembang media, khususnya guru pendidikan Islam. Para guru umumnya memiliki pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai keagamaan dan akhlak yang hendak ditanamkan, namun sering kali kurang mahir dalam hal teknis pengembangan aplikasi atau permainan digital. Kesenjangan kompetensi ini menuntut adanya kerja sama yang erat antara guru sebagai pemegang substansi nilai dengan ahli teknologi sebagai pihak yang memiliki keterampilan teknis dalam merancang dan membangun media digital yang fungsional. (Qonita & Roziqin, 2026)

Kesulitan kedua terletak pada tantangan dalam menciptakan mekanisme permainan atau interaksi digital yang mampu mengajarkan nilai secara mendalam, bukan sekadar menyisipkan pesan moral yang bersifat dangkal atau hanya tampak di permukaan. Tantangan ini muncul karena media pembelajaran digital, terutama yang berbentuk permainan, pada dasarnya tetap berorientasi pada unsur hiburan sebagai

Pengembangan Media Pembelajaran

daya tarik utamanya. Ketika unsur nilai hanya ditempelkan secara sepintas tanpa diintegrasikan secara mendalam ke dalam mekanisme permainan itu sendiri, maka nilai tersebut berisiko tidak benar-benar terinternalisasi oleh peserta didik, melainkan hanya menjadi hiasan tambahan yang mudah dilupakan setelah permainan selesai dimainkan. Merancang mekanisme yang mampu menghadirkan pengalaman bermakna, di mana peserta didik benar-benar merasakan konsekuensi dari pilihan moral yang mereka ambil dalam permainan, membutuhkan kreativitas dan ketelitian yang tidak sederhana. (Ivanda & Neni, 2025)

Kesulitan ketiga bersumber dari keterbatasan sarana teknologi di sejumlah lembaga pendidikan, ditambah dengan adanya kebijakan pembatasan penggunaan gawai di beberapa sekolah. Kondisi ini menjadi penghalang nyata bagi penerapan media pembelajaran digital berbasis nilai secara maksimal di ruang kelas, sebab betapapun baiknya sebuah media dirancang, penerapannya tetap bergantung pada ketersediaan infrastruktur serta kebijakan yang mendukung penggunaannya di lingkungan sekolah. Menghadapi berbagai kesulitan tersebut, beberapa strategi dapat dipertimbangkan sebagai jalan keluar. Strategi pertama adalah membentuk tim pengembang yang bersifat kolaboratif, yang menggabungkan keahlian pendidikan dan keagamaan dari para guru dengan kemampuan teknis dari pengembang media digital. Pendekatan kolaboratif semacam ini telah terbukti efektif, sebagaimana terlihat dalam program pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis nilai karakter yang ditujukan bagi guru. Program tersebut menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kemampuan guru untuk merancang media pembelajaran yang lebih terarah pada pembentukan karakter peserta didik, sekaligus menjembatani kesenjangan antara pemahaman nilai dan keterampilan teknis yang selama ini menjadi kendala. (Nurrisma, 2026)

Strategi kedua adalah pengembangan media alternatif yang bersifat non-digital atau campuran, seperti permainan papan atau board game fisik yang tetap mengandung nilai-nilai yang sama dengan yang ingin ditanamkan melalui media digital. Pendekatan ini diusulkan sebagai solusi yang relevan bagi lembaga pendidikan yang menghadapi pembatasan penggunaan gawai, sehingga nilai-nilai akhlak dan kepemimpinan tetap dapat ditanamkan melalui pendekatan berbasis permainan tanpa harus bergantung sepenuhnya pada perangkat digital. Dengan demikian, keterbatasan sarana teknologi tidak lantas menjadi penghalang mutlak bagi upaya penanaman nilai melalui pendekatan permainan yang interaktif dan menyenangkan. (Saripudin et al., 2023)

Strategi ketiga adalah melakukan uji coba dan evaluasi secara bertahap dengan melibatkan masukan langsung dari guru dan peserta didik sebagai pengguna utama media pembelajaran yang dikembangkan. Proses ini penting dilakukan agar media yang dihasilkan benar-benar efektif dalam membentuk nilai akhlak dan kepemimpinan yang diinginkan, sebelum media tersebut didistribusikan secara lebih luas kepada khalayak pengguna. Melalui uji coba bertahap, berbagai kekurangan atau ketidaksesuaian dalam

Pengembangan Media Pembelajaran

desain media dapat diidentifikasi dan diperbaiki lebih awal, sehingga risiko kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran nilai dapat diminimalkan secara signifikan. (Nabila et al., 2025)

Dengan menerapkan ketiga strategi tersebut secara terpadu, tantangan yang dihadapi dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis nilai akhlak dan kepemimpinan diharapkan dapat diatasi secara lebih sistematis. Kolaborasi lintas keahlian, fleksibilitas dalam memilih bentuk media sesuai kondisi lembaga pendidikan, serta komitmen terhadap evaluasi berkelanjutan menjadi kunci penting dalam memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya menarik secara teknis, tetapi juga benar-benar mampu menanamkan nilai-nilai yang diharapkan kepada peserta didik (Anwar et al., 2026)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital yang berlandaskan nilai-nilai akhlak dan kepemimpinan memberikan pendekatan yang sangat menjanjikan dalam pembentukan karakter di masa kini. Hal ini dikarenakan media pembelajaran digital pada dasarnya bukanlah alat yang netral dalam hal nilai, dan selalu mempengaruhi cara berpikir serta tindakan penggunanya. Berbagai contoh pengembangan media berdasarkan nilai-nilai akhlak, seperti aplikasi interaktif untuk PAUD, permainan edukasi tentang agama Islam, dan media berupa board game, menunjukkan bahwa pendekatan ini layak digunakan dan memiliki potensi besar. Namun, penerapan nilai-nilai kepemimpinan secara jelas dalam media pembelajaran digital masih perlu terus dikembangkan.

Teori pembelajaran multimedial dan teori interdependensi sosial memberikan dasar teoretis yang kuat dalam pengembangan media seperti ini, sedangkan model ADDIE menyediakan kerangka kerja metode yang terstruktur untuk memastikan nilai-nilai akhlak dan kepemimpinan terintegrasi secara alami dalam desain media, bukan hanya pesan moral yang dipasang secara dangkal. Tantangan seperti kurangnya kemampuan teknis pengembang, kesulitan dalam merancang mekanisme pemberian nilai yang mendalam, serta keterbatasan sarana dan kebijakan pembatasan penggunaan gawai di beberapa lembaga pendidikan memerlukan strategi bekerja sama, pengembangan alternatif yang campuran, serta evaluasi bertahap yang melibatkan masukan dari pengguna.

Sebagai saran, pengembang media pendidikan Islam sebaiknya mulai membuat media pembelajaran digital yang jelas-jelas menggabungkan nilai kepemimpinan, bukan hanya nilai akhlak biasa, karena pentingnya mempersiapkan generasi muda yang memiliki karakter yang baik sekaligus kemampuan kepemimpinan yang cukup. Lembaga pendidikan sebaiknya membantu guru dalam belajar menggunakan media

Pengembangan Media Pembelajaran

yang berlandaskan nilai dan memberi kesempatan untuk bekerja sama dengan pengembang teknologi. Bagi peneliti berikutnya, dianjurkan melakukan penelitian pengembangan secara nyata di lapangan agar bisa membuat produk media pembelajaran digital yang berbasis akhlak dan kepemimpinan. Produk ini harus sudah diuji oleh ahli dan diujicobakan di lapangan, sehingga konsep yang sudah diteliti dalam artikel ini bisa diubah menjadi produk yang benar-benar bisa digunakan dan efektivitasnya bisa diukur secara langsung.

REFERENSI

- Adha, I., & Faridi, F. (2024). Inovasi dalam Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Akhlaq. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*.
<https://journal.aripafi.or.id/index.php/jbpai/article/view/532>
- Ananda, N. A., & Santiani, S. (2025). Analisis Literatur Inovasi Pembelajaran Media Digital dalam Pengajaran Akidah Akhlak. *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal*
<https://ibnusinapublisher.org/index.php/MiftahulIlmi/article/view/92>
- Anwar, M. K., Putra, H. P., & ... (2026). Internalisasi Nilai-Nilai Akhlak Islami melalui Konten Religi Digital pada Peserta Didik Generasi Z. *IHSAN: Jurnal*
<http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/7096>
- Bahiyah, K., & Acetylena, S. (2025). Pengembangan teknologi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis nilai Islam di MTs Al-Khoirot. *IHSAN: Jurnal*
<http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/1658>
- Bahiyah, Q. E., Muzaki, I. A., & Hakim, A. (2026). Internalisasi Nilai-Nilai Akhlak Melalui Keteladanan Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ragam Pengabdian*.
<https://teewanjournal.com/index.php/juragan/article/view/2800>
- Dinata, F. R., Kuswadi, A., & Hadi, M. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis AI untuk pembelajaran PAI di MI Roudhotu Tolibin Pisang Indah. *Edu-MI Al Hikmah* <https://ejournal.stit-alhikmahwk.ac.id/index.php/edumi/article/view/56>
- Fardan, M., Hamzah, M., & ... (2025). Peran Guru Akidah Akhlak dalam Menanamkan Nilai-Nilai Etika Digital. *Akhlak: Jurnal Pendidikan*
<https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Akhlak/article/view/931>
- Fatchurrozaq, I. K. (2025). Analisis Pendidikan Islam dalam Film Naruto: Refleksi Nilai-Nilai Akhlak dan Etika. *El Wahdah*.
<https://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/elwahdah/article/view/6265>

Pengembangan Media Pembelajaran

- Hardiyati, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak. *Tematik: Jurnal Pendidikan Dasar*
<https://journal.unupurwokerto.ac.id/index.php/pendasi/article/view/591>
- Hesti, R. D., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Edpuzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa MTs Darul Amin Palangka Raya. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan*
<http://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/635>
- Ivanda, S. B., & Neni, N. (2025). Peran guru dalam menanamkan akhlak mulia di Era digital. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. <http://jurnalal-ikhlas.com/PPAI/article/view/230>
- Kaimudin, K., Nurhasan, N., & ... (2026). Pengembangan pembelajaran digital pada mata pelajaran pendidikan agama Islam berbasis nilai adab dan akhlak Islami. *Jurnal Wahana Literasi*
<https://ejournal.lli.or.id/index.php/JWLP/article/view/363>
- Kausar, M. F. Al, Karimah, J., Amelia, S. D., & ... (2023). Penggunaan Buku Digital Anak Islam (BADAI) sebagai Media Pembelajaran Akhlak bagi Siswa SD. *Al-Madrasah* <http://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/2505>
- Khatimah, N., & Sahlan, S. (2026). Relevansi Nilai-Nilai Akidah Akhlak dalam Kurikulum Pendidikan untuk Mengatasi Krisis Moral Era Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/5370>
- Mabruroh, N., Fitri, M., Agustian, A. F. D., & ... (2025). Penggunaan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Membentuk Akhlak Mulia Di Sekolah Dasar. *Al-Ilmiya: Jurnal* <https://journal.al-afif.org/index.php/al-ilmiya/article/view/384>
- Maskuro, V. L., & Acetylena, S. (2025). Pengembangan teknologi pendidikan agama Islam berbasis nilai-nilai pesantren di Madrasah Diniyah Al-Khoirot. *QOSIM: Jurnal*
<http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim/article/view/1849>
- Nabila, N., Mustofa, Z., Hubir, H., & ... (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS NILAI AL-QURAN DAN HADITS UNTUK PENDIDIKAN ISLAM MODERN. *Jurnal Al* <http://jurnal.stit-al-ittihadiahlabura.ac.id/index.php/alfatih/article/view/613>
- Nasrul, H. S., Maulida, T. N., & ... (2026). Integrasi sumber belajar dan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak di sekolah dan madrasah. *Jurnal Harmoni*
<https://athallahpublishing.com/index.php/jhp/article/view/140>
- Nurlaila, S. S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Flipbook Digital Pada Mata Kuliah Pembelajaran Akidah Akhlak SMP/MA (Dalam Materi Adab). *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan*
<http://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/620>

Pengembangan Media Pembelajaran

- Nurrisma, I. I. (2026). Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Pemanfaatan Media Digital dan Artificial Intelligence di Era Teknologi Modern. *IMTIYAZ: Jurnal Ilmu Keislaman*. <https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/Imtiyaz/article/view/3210>
- Putri, R. D., & Yuliyanti, S. (2025). Penerapan Metode Storytelling Islami Berbasis Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Akhlak Siswa Kelas IV di SDN 09 Mudik Palupuh. *JURNAL Studi Tindakan Edukatif* <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/article/view/271>
- Qonita, N., & Roziqin, M. K. (2026). ELABORASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF E-MODUL BERBASIS PROJECT BASED LEARNING BAGI GURU AQIDAH AKHLAK DI MTSN 16 JOMBANG. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan* <https://pondokjurnal.uwj.ac.id/index.php/ilmuna/article/view/3347>
- Raseuki, Z. N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL UNTUK EVALUASI PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM *Jurnal Media Akademik (JMA)*. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/4418>
- Rizal, M., Najmuddin, N., Iqbal, M., & ... (2023). Penanaman nilai-nilai akhlak melalui platform digital terhadap siswa SD/MI di Kabupaten Bireuen. *Edukasi Islami* <https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/2952>
- Safi'i, A. (2025). Pengembangan Media Bahan Ajar Interaktif Berbasis Microsoft Teams Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak. *Advances In Education Journal*. <https://journal.al-afif.org/index.php/aej/article/view/454>
- Saripudin, D., Komalasari, K., & Anggraini, D. N. (2023). Media pembelajaran bercerita digital berbasis nilai untuk membina karakter siswa. In *Jurnal Literasi Digital*. academia.edu. <https://www.academia.edu/download/131897844/190.pdf>
- Winarko, W., Mulyono, E., Patimah, S., & ... (2025). Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ilmuna: Jurnal Studi* <https://pondokjurnal.uwj.ac.id/index.php/ilmuna/article/view/2155>
- Yuharnis, Y., Sari, F., Laili, W., & ... (2025). MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEBAGAI INSTRUMEN INTERNALISASI NILAI KEISLAMAN DI MTsN 4 PASAMAN BARAT. *Jurnal Manajemen* <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp/article/view/1428>
- Zaimina, A. B., & Zahrah, F. (2024). Literasi digital dalam pembelajaran akidah akhlak di era Society 5.0: Analisis pustaka tematik. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan* <https://al-adabiyah.uinkhas.ac.id/index.php/adabiyah/article/view/1093>