

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *WEBSITE* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MI DARUL
HIKAM BANTUR**

SKRIPSI



**SONYA SAFITRI DEWI
NIM.1855202056**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT**

MALANG

2024

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *WEBSITE* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MI DARUL
HIKAM BANTUR
SKRIPSI**

**Di ajukan kepada
Universitas Islam Raden Rahmat
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program sarjana**



**SONYA SAFITRI DEWI
NIM.1855202056**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT**

**MALANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website*
pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MI Darul
Hikam Bantur

Penyusun : Sonya Safitri Dewi
NIM : 1855202056

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji pada tanggal 16 Januari 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing I,


Urnika Muchifatul Jannah, S.Kom., M.Pd
NIDN 0722078905

Pembimbing II,


Pangestuti Prima Darajat, M.Si
NIDN. 0710089021

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

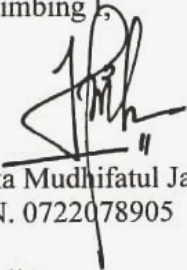
Judul : Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website*
pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MI Darul
Hikam Bantur

Penyusun : Sonya Safitri Dewi
NIM : 1855202056

Skrripsi oleh Sonya Safitri Dewi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Januari 2024

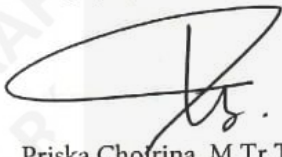
Disetujui oleh:

Pembimbing I,



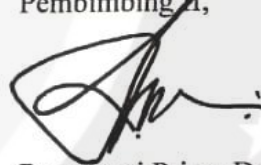
Urnika Mudhifatul Jannah, S.Kom., M.Pd
NIDN. 0722078905

Penguji I,



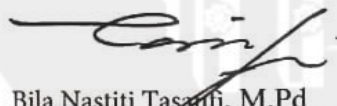
Priska Choirina., M.Tr.T
NIDN. 0729119301

Pembimbing II,



Pangestuti Prima Darajat., M.Si
NIDN. 0710089021

Penguji II,



Bila Nastiti Tasadqi, M.Pd
NIDN. 0722089102

Mengesahkan,
Dekan Fakultas SAINTEK



Amal Abidin., M.Si
NIDN. 0704018804

Mengetahui,
Ketua Prodi



Urnika Mudhifatul Jannah, S.Kom., M.Pd
NIDN. 0722078905

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sonya Safitri Dewi
NIM : 1855202056
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya tersebut dengan ketentuan yang berlaku

Malang, Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Sonya Safitri Dewi
NIM. 1855202056

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bab ketentuan salat fardu di MI Darul Hikam Bantur dilatarbelakangi oleh kurang maksimalnya guru dalam menyampaikan materi salat yang seharusnya diajarkan dengan metode praktik akan tetapi karena tidak adanya fasilitas seperti mushola dan alat salat, praktik salat tidak dapat dilaksanakan. Kurangnya semangat belajar dan kesulitan siswa dalam memahami materi salat jika hanya disampaikan dengan metode ceramah. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat media pembelajaran yang dapat menambah semangat belajar siswa, memudahkan siswa memahami materi salat, dan memudahkan guru untuk menyampaikan materi. Metode penelitian yang digunakan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Tahap pengujian sistem menggunakan metode *blackbox* dan validasi ahli dengan hasil 92,5% untuk ahli media, 82,5% untuk ahli materi dan 90,45% untuk respon positif peserta didik. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan *framework laravel* sebagai *backend* dari sistem. Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran PAI di MI Darul Hikam yang layak digunakan.

Kata kunci: Media pembelajaran, PAI, Laravel, *Research and Development*

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRACT

The design and development of website-based interactive learning media in the subject of Islamic Religious Education (PAI) chapter on fardu prayer provisions at MI Darul Hikam Bantur was motivated by the teacher's lack of excellence in delivering prayer material which should have been taught using practical methods but due to the lack of facilities such as a prayer room and equipment. prayer, the practice of prayer cannot be carried out. Lack of enthusiasm for learning and students' difficulty in understanding prayer material if it is only delivered using the lecture method. The aim of this research is to create learning media that can increase students' enthusiasm for learning, make it easier for students to understand prayer material, and make it easier for teachers to deliver the material. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The system testing stage used the black box method and expert validation with results of 92.5% for media experts, 82.5% for material experts and 90.45% for positive student responses. This learning media was developed using the laravel framework as the backend of the system. The results of this research are a website-based interactive learning media product for PAI subjects at MI Darul Hikam that is suitable for use.

Keywords: Learning media, PAI, Laravel, Research and Development



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt atas limpahan rahmat, taufik, hidayah serta inayahnya Penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MI Darul Hikam Bantur” sebagaimana mestinya. Laporan skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Teknik Informatika Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Dalam penyusunan skripsi ini Peneliti tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh sebab itu Peneliti ingin mengungkapkan rasa terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Imron Rosyadi Hamid, SE., M.Si selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat (UNIRA) Malang yang telah menyediakan sarana dan prasarana dalam proses perkuliahan sehingga memudahkan Peneliti dalam menuntut ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Zainal Abidin, M.Si selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Raden Rahmat (UNIRA) Malang yang selalu menjadi motivator dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Urnika Mudhifatul Jannah, S.Kom., M.Pd selaku ketua program studi Teknik Informatika sekaligus pembimbing I yang selalu sabar dalam membimbing, memberikan pengarahan dan membantu menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Pangestuti Prima Darajat., M.Si selaku pembimbing II yang selalu telaten dalam memberikan pengarahan, bimbingan dan membantu menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Lilis Setyowati, M. Pd selaku Kepala Sekolah MI Darul Hikam yang telah memberikan kepercayaan terhadap Penulis dan menyediakan fasilitas selama berada di MI Darul Hikam Bantur.
6. Seluruh dosen Fakultas Sains dan Teknologi prodi Teknik Informatika (UNIRA) Malang yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman serta telah menjadi motivator Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Kepada kedua orangtua dan keluarga yang tiada hentinya memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah berpartisipasi dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT, apabila terdapat kekeliruan dalam penulisan skripsi, Peneliti sangat mengharapkan kritik dan sarannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu.

Malang, Januari 2024

Sonya Safitri Dewi



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.1.1 Konsep Media Pembelajaran	6
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	7
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	7
2.2 Website	8
2.2.1 Pengertian Website.....	8
2.2.2 Sejarah Website.....	9
2.2.3 Fungsi Website	9
2.3 Laravel.....	9
2.4 Bootstrap	10
2.5 Pendidikan Agama Islam (PAI)	10
2.5.1 Materi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas II MI.....	11
2.5.2 Kajian Materi Ketentuan Salat Fardu.	13
2.6 Model Pengembangan ADDIE.....	14
2.7.1 Analisis (<i>Analysis</i>).....	15

2.7.2 Desain (<i>Design</i>)	15
2.7.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	15
2.7.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	15
2.7.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	15
2.7 Bagan Alir (<i>Flowchart</i>)	15
2.8 <i>Use Case Diagram</i>	17
2.10 <i>Activity Diagram</i>	18
2.11 Pengujian <i>Blackbox</i>	19
2.12 Penelitian Terdahulu	19
2.13 Kerangka Berfikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.1.1 Tempat Penelitian	25
3.1.2 Waktu Penelitian.....	25
3.2 Metode Penelitian.....	25
3.2.1 Analisis (<i>Analysis</i>).....	26
3.2.2 Tahap Perancangan Desain (<i>Design</i>).....	27
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	37
3.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	38
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	39
3.3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	41
3.4 Kerangka Operasional	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Kondisi Umum	43
4.2 Hasil dan Pembahasan.....	43
4.2.1 Pengembangan (<i>Development</i>)	44
4.2.2 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	77
4.2.3 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	77
BAB V PENUTUP.....	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Model Pengembangan ADDIE.....	14
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	24
Gambar 3.1 <i>Capture</i> Lokasi Penelitian.....	25
Gambar 3.2 Desain Pengembangan ADDIE.....	28
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i>	28
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Admin.....	29
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Guru	30
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Peserta Didik.....	32
Gambar 3.7 <i>Flowchart Login</i>	33
Gambar 3.8 <i>Flowchart</i> Baca Materi.....	33
Gambar 3.9 <i>Flowchart</i> Lihat Video Pembelajaran	34
Gambar 3.10 <i>Flowchart</i> Kuis.....	34
Gambar 3.11 <i>Flowchart Upload</i> Tugas	35
Gambar 3.12 ERD Media Pembelajaran Interaktif	35
Gambar 3.13 Kerangka Operasional	43
Gambar 4.1 <i>Source code website</i>	44
Gambar 4.2 Halaman <i>Login</i>	45
Gambar 4.3 <i>Dashboard</i> Admin.....	45
Gambar 4.4 Halaman Data Guru.....	46
Gambar 4.5 Halaman Tambah Data Guru	46
Gambar 4.6 Notifikasi Berhasil Tambah Data Guru.....	47
Gambar 4.7 Halaman Ubah <i>Password</i> Guru.....	48
Gambar 4.8 Halaman Notifikasi berhasil ubah <i>password</i> guru	49
Gambar 4.9 Notifikasi Berhasil Hapus Data Guru.....	49
Gambar 4.10 Halaman Data Peserta Didik	49
Gambar 4.11 Notifikasi Berhasil Tambah Data Peserta Didik	49
Gambar 4.12 Halaman Edit Data Peserta Didik.....	50
Gambar 4.13 Halaman Notifikasi Hapus	50
Gambar 4.14 Notifikasi Berhasil Hapus Data Peserta Didik	51
Gambar 4.15 Berhasil <i>Logout</i>	51
Gambar 4.16 Halaman <i>Dashboard</i> Guru	52

Gambar 4.17 Tambah Materi	52
Gambar 4.18 Notifikasi Berhasil Tambah Materi.....	53
Gambar 4.19 Halaman Edit Materi	53
Gambar 4.20 Notifikasi Berhasil Edit Materi	54
Gambar 4.21 Notifikasi Berhasil Hapus Materi.....	54
Gambar 4.22 Tambah Video Pembelajaran	55
Gambar 4.23 Daftar Menu Kuis.....	55
Gambar 4.24 Halaman Tambah Kuis.....	56
Gambar 4.25 Notifikasi berhasil Tambah kuis	56
Gambar 4.26 Halaman Edit Kuis	58
Gambar 4.27 Halaman Berhasil Edit Kuis	58
Gambar 4.28 Notifikasi Berhasil Hapus Kuis.....	59
Gambar 4.29 Halaman Tugas Peserta Didik	59
Gambar 4.30 Halaman Nilai Kuis	59
Gambar 4.31 Halaman Cetak Nilai <i>Exel</i>	59
Gambar 4.32 Halaman Cetak Nilai PDF	60
Gambar 4.33 <i>Logout</i>	60
Gambar 4.34 Halaman <i>Login</i> Peserta Didik	62
Gambar 4.35 Halaman Reset <i>Password</i>	62
Gambar 4.36 Halaman Petunjuk Penggunaan Media	63
Gambar 4.37 Halaman <i>Welcome</i> Peserta Didik	62
Gambar 4.38 Halaman Pendahuluan.....	63
Gambar 4.39 Menu Materi.....	63
Gambar 4.40 Halaman Isi Materi.....	64
Gambar 4.41 Tombol Selesai Pada Halaman Materi	64
Gambar 4.42 Halaman Menu Video Pembelajaran.....	65
Gambar 4.43 Halaman Video Pembelajaran.....	65
Gambar 4.44 Halaman Menu Materi Kuis.....	66
Gambar 4.45 Halaman Kuis.....	66
Gambar 4.46 Halaman <i>Skor</i>	67
Gambar 4.47 Halaman Penutup	67
Gambar 4.48 Halaman <i>Upload</i> Tugas Peserta didik.....	69

Gambar 4.49 Notifikasi Selesai Mengerjakan Tugas.....	69
Gambar 4.50 Tombol <i>logout</i> Peserta Didik	69
Gambar 4.49 Berhasil <i>Logout</i> Peserta Didik.....	69



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>flowchart</i>	16
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Use Case</i>	17
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	18
Tabel 3.1 Tabel <i>Users</i>	36
Tabel 3.2 Tabel Peserta Didik.....	36
Tabel 3.3 Tabel Nilai.....	36
Tabel 3.4 Tabel Materi	37
Tabel 3.5 Tabel Tugas.....	37
Tabel 3.6 Tabel Kuis	37
Tabel 3.7 Tabel Tugas Peserta Didik	37
Tabel 3.8 Tabel Riwayat Materi	38
Tabel 3.9 Tabel Riwayat Nilai	38
Tabel 3.10 <i>Skor</i> Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban	41
Tabel 3.11 Skala Kelayakan Media Pembelajaran.....	40
Tabel 3.12 Tabel Jadwal Pelaksanaan.....	41
Tabel 4. Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Admin	70
Tabel 4.2 Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Guru	71
Tabel 4.3 Pengujian <i>Blackbox</i> Halaman Peserta Didik.....	72
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	76
Tabel 4.6 Hasil Tanggapan Peserta Didik.....	79
Tabel 4.7 Rincian Nilai Tanggapan Peserta Didik.....	80

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Fikih Bab Ketentuan Salat Fardu	86
Lampiran 2 RPP Fikih Bab Ketentuan Salat Fardu	88
Lampiran 3 Foto Dokumentasi Selama Penelitian, wawancara, observasi.....	90
Lampiran 4 Angket Ahli Media	93
Lampiran 5 Angket Ahli Materi	95
Lampiran 6 Angket Tanggapan Peserta Didik	97



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak dapat terpisahkan dan telah membawa perubahan yang sangat besar dalam kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya dan tak terkecuali bidang pendidikan. Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan. Pendidikan berpengaruh besar dalam menentukan kualitas suatu negara seperti yang dikemukakan oleh Ulfa (2020) bahwa pendidikan menjadi media yang mempunyai pengaruh untuk menentukan arah kesuksesan negara. Kemajuan teknologi telah mengubah pendidikan mulai dari pembelajaran, evaluasi dan lain sebagainya. Sistem pendidikan dengan kemajuan teknologi harus selaras agar tidak ketinggalan zaman, karna jika itu terjadi sistem pendidikan tentu tidak lagi *integral* dan *relevan* dengan kemajuan dunia.

Keberhasilan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar mengajar seperti yang dikemukakan oleh Suintia (2021) bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Untuk mengupayakan pendidikan yang berkualitas, guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai media yang efektif, kreatif dan menyenangkan dengan tujuan menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Faktor penyebab rendahnya kualitas pembelajaran antara lain adalah kurang maksimalnya guru maupun peserta didik dalam memanfaatkan sumber belajar. Sejauh ini guru masih menggunakan metode ceramah (*storytelling*) dan memanfaatkan penggunaan papan tulis, spidol dan buku paket yang membuat peserta didik merasa bosan. Sehingga penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mendukung proses belajar.

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu unsur yang penting dalam membangun generasi yang beradab dan berakhlakul karimah (Antonio,

2021). Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari mulai tingkat sekolah dasar yang dalam penyampaian materinya tidak dapat diuraikan atau dijelaskan hanya dengan menggunakan metode ceramah salah satunya pada bab ketentuan salat fardu. Salat merupakan bentuk ibadah yang sangat luhur, amal ibadah terpenting yang pertama dihisab dan pilar Agama Islam. Meskipun salat baru diwajibkan ketika seorang anak menginjak usia *baligh*, namun menanamkan pentingnya salat sejak usia dini sangat diutamakan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II MI Darul Hikam Bantur, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru mengalami kendala dalam menyampaikan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada bab ketentuan salat fardu. Dalam materi salat guru kesulitan menyampaikan materi dikarenakan materi salat seharusnya diajarkan dengan metode praktik, namun karena keterbatasan fasilitas dan sarana seperti mushola dan alat salat, hal tersebut tidak dapat dilaksanakan. Permasalahan lain timbul karena peserta didik belum bisa menguasai materi, ketentuan salat fardu dengan baik. Hal tersebut terbukti dengan rendahnya rata-rata nilai pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, banyaknya peserta didik yang belum bisa salat secara mandiri. Antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas juga terbilang kurang.

Langkah alternatif yang dapat dilakukan sebagai solusi mengoptimalkan proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, dimana media pembelajaran ini tidak hanya menyajikan materi akan tetapi juga menyuguhkan video, gambar, dan evaluasi sehingga tercipta pembelajaran yang menarik, efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran interaktif ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik, bagi peserta didik yang mudah memahami materi dengan membaca dapat memanfaatkan fitur materi pada media pembelajaran, sedangkan peserta didik yang susah memahami materi dengan membaca alternatifnya yaitu dengan menyimak video pembelajaran yang disajikan oleh media pembelajaran interaktif. Diharapkan apa yang mereka lihat dan dengar secara bersamaan bisa memaksimalkan pemahaman mereka

terhadap materi, serta media pembelajaran interaktif ini bisa digunakan dimanapun dan kapanpun sehingga lebih efisien waktu.

Pembelajaran berbasis *website* merupakan suatu proses pembelajaran yang membutuhkan koneksi internet dilakukan dengan memanfaatkan media situs (*website*) yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun seperti yang dikemukakan oleh Aditya (2018) bahwa media pembelajaran berbasis *website* merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet tanpa ada batasan ruang dan waktu. *Website* merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi teks, gambar, suara, animasi yang saling terkait dan dapat diakses melalui internet. Penggunaan media pembelajaran berbasis *website* memungkinkan peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran tanpa batasan waktu. Diharapkan penggunaan media bisa meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Beberapa penelitian yang membuktikan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *website* dilakukan oleh Ningsih (2020) dan Shelawati (2021). Gemala Wahyu Ningsih dari prodi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar, 2020. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbentuk *game* untuk menarik minat belajar peserta didik serta memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi sejarah. Menggunakan metode perancangan *waterfal* dan teknik pengujian *blackboxtesting*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *game* pembelajaran sejarah berbasis *android* yang layak digunakan karena dapat menarik minat belajar peserta didik serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi dengan presentase nilai responden sebesar 71,4% menggunakan metode kuisioner. Persamaan penelitian ini terdapat pada tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan teknik pengujian. Sedangkan perbedaannya terdapat pada format media, metode perancangan, pelajaran yang diteliti dan fitur media.

Selanjutnya, Shelawati dari Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-aniry Darussalam, Banda Aceh, 2021. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif pada materi ikatan kimia. Jenis penelitian yang

digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *web* layak digunakan dengan keseluruhan presentase yang diperoleh yaitu sebesar 91%. Presentase nilai respon guru terhadap media pembelajaran sebesar 98%. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran sebesar 88%. Bila di konversikan ke dalam data kualitatif dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran berbasis *web* layak digunakan. Persamaan penelitian ini adalah berbasis *web* dan metode pengembangannya. Sedangkan perbedaanya terdapat pada pelajaran yang diteliti, fitur media pembelajaran dan tingkat sekolah yang diteliti.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* bertujuan agar literasi peserta didik dapat meningkat. Media pembelajaran memuat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi teks, video, grafis dan evaluasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara interaktif melalui fitur-fitur yang tersedia. Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu yang disebutkan diatas serta permasalahan pembelajaran PAI bab salat pada MI Darul Hikam Bantur maka penulis memandang perlu dilakukan **Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MI Darul Hikam Bantur.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang dan membangun media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MI Darul Hikam Bantur?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MI Darul Hikam Bantur sebagai sumber belajar yang layak digunakan untuk peserta didik kelas II.

1.4 Manfaat

Penelitian pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *website* dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat.

Beberapa manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini antara lain:

a. Bagi Guru

Diharapkan dapat menambah wawasan serta membantu dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif terutama pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada muridnya.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Memberikan nuansa dan pengalaman baru serta menambah ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 2) Memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran serta memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

c. Bagi Sekolah

Menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teknologi dan informasi serta diharapkan bisa menjadi solusi dalam meningkatkan proses pembelajaran dengan dibuatkan media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada MI Darul Hikam Bantur.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif dibatasi dengan:

1. Materi pada media pembelajaran meliputi materi ketentuan salat fardu yang diambil dari buku pedoman Fikih kelas II
2. Media pembelajaran hanya dikhususkan untuk peserta didik kelas II dengan rentang usia 9-10 tahun.
3. Media pembelajaran digunakan di dalam kelas
4. Fitur aplikasi terdiri dari tambah guru, tambah peserta didik, materi, video pembelajaran, kuis, *update* materi, *update* tugas, lihat nilai dan *download* nilai. Hak akses media pembelajaran dimiliki oleh admin, guru dan peserta didik dengan batasan sesuai *role* masing-masing