

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas dapat diketahui bahwa penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis *website* pada mata pelajaran PAI untuk peserta didik MI Darul Hikam Bantur yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi, menambah semangat belajar peserta didik serta memudahkan peserta didik memahami materi. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari *analysis* (menganalisis), *design* (merancang), *development* (mengembangkan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (mengevaluasi).

Pembuatan media pembelajaran interaktif di MI Darul Hikam menggunakan *framework laravel*. Pengujian sistem menggunakan metode *blackbox* dengan hasil sesuai yang diharapkan. Uji kelayakan media menggunakan angket dengan presentase nilai sebesar 92,5% untuk ahli media, 82,5% ahli materi dan 90,45% untuk tanggapan peserta didik. Tanggapan atau respon peserta didik sangat positif terhadap media pembelajaran hal ini ditandai dengan rata-rata peserta didik memberikan nilai 4 dan 3 yang artinya peserta didik setuju dan sangat setuju bahwa media pembelajaran layak digunakan karena proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran menjadi menyenangkan dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi.

5.2. Saran

Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan sehingga peneliti memiliki saran untuk peneliti-peneliti selanjutnya antara lain:

1. Dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi seperti contoh mengembangkan media berbasis *android*
2. Diharapkan isi materi pada media pembelajaran bisa lebih dari satu mata pelajaran.
3. Diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *web* dengan lebih luas dan lebih bervariasi sehingga sasarannya tidak hanya

memudahkan peserta didik memahami materi tetapi juga memudahkan guru untuk menyampaikan materi.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Prihayuda. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII. *Forum Penelitian*, 1 (1):64-74.
- Akil, Zainal. 2020. *Implementasi Framework Bootstrap Pada Sistem Informasi Cocok Tanam Persawahan*. Medan: Uiversitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Abdi, M Akhlaq. 2020. *Aplikasi Pembelajaran Cerita Rakyat Bahasa Jawa Wilayah Jawa Tengah Untuk SMP Kelas VII Berbasis Android*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Amas, Fadel. 2021. *Sistem Informasi Penyedia Jalur Kerja Dengan Framework Laravel*. Lampung: Universitas Lampung.
- Ardiansyah dkk, 2019. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Tidur (SIPPAT) Berbasis Web pada Fortun Barokah Karawang. *Forum Penelitian*, I (1): 69.
- Casrinia, 2014. *Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Islam (SDI) Teladan YPKUI Kecamatan Kramat Jati Kota Jakarta Timur*. Jakarta: Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ananda, Dendy. 2018. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan KAS*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Antonio, Edo. 2021. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah*. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Fitriani, Helda, and Verawati. 2019. "Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Jasa Pada Wisata Kimal Park Kotabumi Utara". *Onesismik* 1(1):95-102.
- Hartono, Tristin. 2022. "Entity Relationship Diagram (ERD): Apa dan Bagaimana Cara Membuatnya?". <https://www.dewaweb.com/blog/entity-relationship-diagram/>. (diakses pada 18 Mei 2024)
- Hayati, Ulfa. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI*. Lampung: Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan. (diakses pada 27 Februari 2022)
- Irawan, Agus. 2017. *Framework Laravel Untuk Informasi Penunjang Perkuliahan*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Iiformasi Dan Komputer AKAKOM. (diakses pada 23 Agustus 2023).
- Mayasariyazid. 2017. "Instructional Design : ADDIE". Dalam mayasariyazid.blogspot.com, (diakses pada 18 Maret 2022).

- Anggraini, Oni. 2021. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Vidio Animasi Berbasis Kinemaster Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad Kota Jambi*. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Pamungkas, Ridho. 2018. *Teori dan Implementasi Pemrograman Web*. Madiun: UNIPMA PRESS.
- Perdana Wisnu, K, P. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berupa Buku Saku Digital Pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA*. Yogyakarta: Program Pasca sarjana Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Puspitasari, Cita, 2015. *Game Edukasi Android Untuk Belajar Membaca Tanpa Mengeja*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Ramadhani, Suci. 2021. *Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Cergam Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
- Shelawati, 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Ikatan Kimia Di SMA Negeri Unggul Tunas Bangsa*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Setiawan, Rony. 2021. Flowchart adalah: Fungsi, Jenis, Simbol,dan Contohnya. (, diakses 12 Maret 2022).
- Setiyaningsih, Yunita. 2021. “ *Pengertian Adobe Animate CC- Sejarah, Versi, Kelebihan, Fitur Utama*”. Dalam dianisa.com, (diakses pada 29 Maret 2022).
- Suhartini. 2017. *Aplikasi Alat Bantu Belajar Bahasa Inggris Sekolah Dasar Menggunakan Adobe Flash Cs.6 (Studi Kasus: Sdit Fathona Baturaja)*.Jurnal Sistem Informasi Dan Komputerisasi Akuntansi (Jsk).
- Suntia, Dina. 2021. *Analisis Gaya Mengajar Guru Dalam Buku Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Bengkulu:Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bnegkulu.
- Wulandari, Eka. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan untuk SMP Kelas VIII*. Lampung: Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.