

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE*
BENARA (BELAJAR NABI DAN RASUL) MATERI POKOK BERIMAN
KEPADA RASUL ALLAH UNTUK KELAS IV SDN CATURTUNGGAL 1**



Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Oleh:

Muhamad Marjan Hidayat

NIM : 21104010034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Muhamad Marjan Hidayat

NIM : 21104010034

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi ini asli, hasil karya atau penelitian sendiri, bukan duplikasi maupun plagiasi dari karya orang lain. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka saya bersedia ditinjau keserjanaan saya.

Yogyakarta, 8 Agustus 2025

Yang menyatakan

Muhamad Marjan Hidayat

21104010034

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Muhamad Marjan Hidayat
Lamp. : 3 eksemplar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh


Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Muhamad Marjan Hidayat
NIM : 21104010034
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Benara
(Belajar Nabi Dan Rasul) Materi Pokok Beriman Kepada Rasul
Allah Untuk Kelas IV SDN Caturtunggal 1

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 11 Agustus 2025
Pembimbing


Sri Purnami, S.Psi. M.A.
NIP. 197301191 99903 2 001



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2581/Un.02/DT/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE BENARA (BELAJAR NABI DAN RASUL) MATERI POKOK BERIMAN KEPADA RASUL ALLAH UNTUK KELAS IV SDN CATUR TUNGGAL I**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **MUHAMAD MARJAN HIDAYAT**
Nomor Induk Mahasiswa : **21104010034**
Telah diujikan pada : **Rabu, 20 Agustus 2025**
Nilai ujian Tugas Akhir : **A**

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Sri Purwati, S.Psi, M.A.
SIGNED

Valid ID: 9ba8240a-f6ed



Penguji I

Dr. Akhmad Sholeh, S.Ag., M.Si.
SIGNED

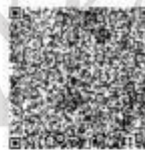
Valid ID: 9ba72ac0-f16a



Penguji II

Indriyani Ma'rifah, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 9ba82967-4e15



Yogyakarta, 20 Agustus 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purwana, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 9ba8224a-f608

MOTTO

“Sampaikanlah dariku sekalipun satu ayat...” (H.R. Imam Bukhari)¹

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia” (H.R. Imam Thabrani)²



¹ Terjemah hadits bukhari no. 3202

² Fuad Hamzah Baraba, “Pribadi yang Bermanfaat,” Muslimah.or.id, diakses 7 Agustus 2025, <https://muslimah.or.id/6435-pribadi-yang-bermanfaat.html>

PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati dan raya syukur,

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

MUHAMAD MARJAN HIDAYAT, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Benara (Belajar Nabi Dan Rasul) Materi Pokok Beriman Kepada Rasul Allah Untuk Kelas IV SDN Caturtunggal 1”. **Skripsi**. Yogyakarta: **Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2025**.

Kemajuan teknologi digital membuka peluang besar bagi dunia pendidikan, tetapi rendahnya minat peserta didik dalam memanfaatkan internet untuk belajar masih menjadi tantangan bagi guru. Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Namun, pada peserta didik kelas IV SDN Caturtunggal 1, pembelajaran PAI masih berlangsung secara konvensional dan kurang interaktif, sehingga menimbulkan kejenuhan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa. Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media berbasis website Benara (Belajar Nabi dan Rasul) sebagai alternatif pembelajaran pada materi beriman kepada Rasul Allah di sekolah dasar.

Pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, lembar validasi ahli, serta angket respon guru dan peserta didik dengan instrumen LORI (*Learning Object Review Instrument*), UEQ (*User Experience Questionnaire*), dan SUS (*System Usability Scale*). Data kelayakan dianalisis secara kuantitatif dalam bentuk persentase dan kategori, sedangkan proses pengembangan dianalisis secara deskriptif.

Proses pengembangan media Benara mengikuti model ADDIE. Pada tahap analisis diperoleh kebutuhan akan media pembelajaran interaktif dengan memperhatikan kurikulum serta karakter peserta didik melalui wawancara dengan guru PAI. Tahap desain menghasilkan rancangan awal berupa tujuan pembelajaran, struktur menu, materi, elemen media, dan desain halaman utama. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan dengan membuat prototipe menggunakan *Visual Studio Code*, kemudian dihosting pada domain, serta melalui uji validasi dan revisi produk. Implementasi dilaksanakan melalui uji coba pada peserta didik kelas IV, sedangkan evaluasi dilakukan berdasarkan masukan validator dan respon pengguna. Hasil analisis menunjukkan bahwa media Benara termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli materi memberikan skor rata-rata 4,38 (86,67%), ahli media 5,00 (100%), dan guru 85,28%. Uji coba kepada peserta didik melalui instrumen SUS memperoleh nilai rata-rata 80,47 dengan kategori *Excellent*. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis website Benara dinyatakan interaktif, layak digunakan, serta dapat menjadi alternatif pembelajaran PAI pada materi beriman kepada Rasul Allah di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Website, Pendidikan Agama Islam, Nabi dan Rasul.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Ṣalawāt dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Benara (Belajar Nabi dan Rasul) Materi Pokok Beriman Kepada Rasul Allah untuk Kelas IV SDN Caturtunggal 1”. Penelitian ini mengkaji pengembangan *website* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi beriman kepada Rasul Allah. *Website* ini dilengkapi fitur audio, ilustrasi, latihan pemahaman, dan fitur interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman materi, serta menjadikan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih menarik dan menyenangkan.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, yang telah memberikan fasilitas dan lingkungan akademik yang kondusif untuk penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, yang senantiasa memberikan dukungan dan arahan selama masa studi saya di Fakultas ini.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah membimbing dan memberikan masukan yang berharga dalam penyusunan skripsi ini.
4. Sri Purnami, S.Psi. M.A. selaku Dosen Pembimbing Skripsi peneliti yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan,

motivasi, arahan, saran, dan petunjuk kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Dr. Akhmad Sholeh, S.Ag., M.Si., selaku Dosen penasehat Akademik yang telah memberi banyak waktu dan pikirannya untuk mengarahkan, menasehati segala hal yang berkaitan dengan dunia perkuliahan.
6. Seluruh Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Kepada keluarga tercinta ibunda Ai Latifah dan ayahanda Dedi Hidayatul Aziz serta keempat puteri mereka, yang dengan doa tulus dan dukungan tanpa henti telah menjadi sumber kekuatan di setiap langkah perjalanan penelitian ini.
8. Kepada pemilik NIM 21104030036 yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta motivasi yang berarti bagi peneliti, sehingga mampu melewati berbagai tantangan dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik
9. Rekan satu tim PLP di MAN 2 Bantul dan rekan KKN 114 Kelompok 08.
10. Rekan grup Pemuda baik
11. Semua pihak yang telah berperan dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga kebaikan mereka membawa keberkahan dan digantikan dengan yang lebih baik. Amin

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 8 Agustus 2025

Peneliti



Muhamad Marjan Hidayat

NIM. 21104010034

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

KEPUTUSAN BERSAMA

MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)

ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki

ك	Kaf	K	ka
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en
و	Wau	W	we
هـ	Ha	H	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	Y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	A	a
ـِ	Kasrah	I	i

ـُ	Dammah	U	U
----	--------	---	---

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ...َ	Fathah dan ya	Ai	a dan u
وُ...َ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سِئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ...ى...آ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ى...ِ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
و...ُ	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup
Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".
2. Ta' marbutah mati
Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".
3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuzu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- | | |
|--|---------------------------------------|
| - وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ | Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/ |
| | Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn |
| - بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا | Bismillāhi majrehā wa mursāhā |

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Hasil Produk yang Diharapkan dalam Penelitian	8
F. Asumsi dan Batasan Pengembangan	9
1. Asumsi Pengembangan	10
2. Batasan Pengembangan	10
G. Penelitian yang Relevan	11
BAB II LANDASAN TEORI	22
A. Media Pembelajaran	22
B. Kriteria Kelayakan Media	26

C. <i>Website</i>	29
D. Materi Beriman Kepada Rasul Allah di Sekolah Dasar Kelas IV.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis dan Model Pengembangan.....	33
B. Prosedur Pengembangan.....	34
1. <i>Analyze</i> (Analisis).....	34
2. <i>Design</i> (Desain).....	35
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	35
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	36
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	37
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	38
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	38
E. Teknik Analisis Data.....	40
1. Data Proses Pengembangan.....	40
2. Data Kelayakan Produk.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Website</i> Benara Materi Pokok Beriman Kepada Rasul Allah.....	46
1. Analisis (<i>Analyze</i>).....	46
2. Desain (<i>Design</i>).....	51
3. Pengembangan (<i>development</i>).....	67
4. Implementasi (<i>implemtation</i>).....	72
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	73
B. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran <i>Website</i> Benara Materi Pokok Beriman Kepada Rasul Allah.....	75
BAB V PENUTUP	82
A. Simpulan.....	82
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR TABEL

Tabel I kriteria User Experience Questionnaire	43
Tabel II kriteria Skor SUS.....	44
Tabel III Instrumen LORI Uji Validasi Materi.....	62
Tabel IV Instrumen LORI Uji Validasi Media	64
Tabel V Instrumen UEQ untuk guru	65
Tabel VI Instrumen SUS untuk peserta didik	66
Tabel VII revisi produk	71
Tabel VIII Rekapitulasi hasil uji validasi ahli materi.....	76
Tabel IX Rekapitulasi respon guru.....	78
Tabel X Hasil Analisis Nilai SUS Dari Respon Peserta Didik	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar I Tahapan Model ADDIE	33
Gambar II "Visualisasi Skor SUS: Kategori Penerimaan dan Korelasi dengan Adjective Ratings"	45
Gambar III Desain Login	54
Gambar IV Desain Landing Page	55
Gambar V Desain Detail Materi	55
Gambar VI Desain Materi 1	56
Gambar VII Desain Materi 2	56
Gambar VIII Desain Materi 3	57
Gambar IX Desain Materi 4	57
Gambar X Desain Materi Ulūl Azmi	58
Gambar XI Desain Latihan	59
Gambar XII Kuis	60
Gambar XIII Game Flip Card	61
Gambar XIV Refleksi Diri	61

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I : INSTRUMEN DAN DATA HASIL PENELITIAN	xv
LAMPIRAN II : SURAT IZIN PENELITIAN	xvi
LAMPIRAN III : PERSYARATAN ADMINISTRASI	xvii



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pesat teknologi di era digital ini mulai diadopsi oleh masyarakat di berbagai aspek kehidupan. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) tidak hanya memberikan kemudahan, tetapi juga mendorong setiap negara untuk berinovasi dalam pengembangan sumber daya manusia di bidang ekonomi, sosial, politik, dan pendidikan. Upaya tersebut diarahkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia saat ini yang tidak dapat dipisahkan dari teknologi.³ Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan dampak signifikan terhadap seluruh elemen masyarakat di berbagai kelompok usia, mulai dari anak usia dini hingga dewasa.

Di tengah perkembangan ini, survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia) pada awal Januari 2024 menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia dari 8.720 sampel masyarakat, terdapat 7,42% pengguna internet berusia di bawah 13 tahun. Sementara itu, penetrasi pengguna internet pada kelompok usia belum tamat SD mencapai 37,27%. Kontribusi penggunaan internet terhadap pendidikan sendiri hanya sebesar 2,43%. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara angka pengguna internet dan kontribusinya terhadap sektor pendidikan.⁴

Dari informasi tersebut, peneliti melihat terdapat indikasi bahwa anak-anak memiliki minat yang rendah dalam menggunakan teknologi sebagai sarana belajar, dan cenderung menggunakan internet untuk kegiatan lain di luar pendidikan. Dengan demikian, hal tersebut dapat disimpulkan sebagai permasalahan yang perlu ditangani dengan serius dan diperlukan solusi yang dapat memotivasi anak-anak agar lebih tertarik dalam menggunakan teknologi

³ Amin Akbar, "Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia," 2019: 21.

⁴ "Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia - Survei," diakses 12 November 2024, <https://survei.apjii.or.id/>.

berbasis internet sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mereka secara efektif.

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia, karena tanpa pendidikan, kemajuan manusia secara individu maupun kelompok akan terhambat. Pada dasarnya, semua yang kita alami dalam hidup adalah bagian dari ilmu, dan ilmu tersebut bersumber dari pendidikan. Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan juga berkembang, dan sudut pandang manusia terhadap ilmu pengetahuan semakin maju. Perkembangan ini mendorong munculnya berbagai teknologi canggih yang pada akhirnya, turut mengubah budaya dan cara berpikir manusia, sehingga manusia menjadi bagian dari masyarakat modern.⁵

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang strategis dan tepat dalam dunia pendidikan menjadi kunci utama dalam upaya membangun kembali pendidikan sekaligus mendorong pembelajaran berkualitas bagi anak bangsa.⁶ Namun, Pembelajaran konvensional yang bersifat monoton serta tidak menginspirasi untuk belajar yang aktif bagi peserta didik dapat mengakibatkan kurangnya minat belajar bagi peserta didik sehingga dapat mengakibatkan tujuan pendidikan nasional sulit untuk dicapai secara optimal.⁷

Pendidikan Islam seharusnya mengambil langkah dalam memanfaatkan era digital untuk mengoptimalkan teknologi dengan tetap berpedoman pada Al-Qur'an dan Hadis. Proses pembelajarannya diharapkan mampu menginternalisasi dan mentransformasi nilai-nilai Islam sehingga membentuk pribadi muslim yang beriman, bertakwa, dan berilmu. Islam juga mendorong umatnya untuk menguasai berbagai bidang pengetahuan, termasuk yang berkaitan dengan teknologi.⁸ Pendidikan Islam yang berkarakter akomodatif

⁵ Jamal Mirdad, "Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)," 2, no. 1 (2020): 14.

⁶ Ratna Wulandari, "Dampak Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan," 09 (2023): 69.

⁷ Aminah Rehalat, "Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi," *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 23, no. 2 (7 April 2016): 1, <https://doi.org/10.17509/jpis.v23i2.1625>.

⁸ Muhammad Zulazizi Mohd Nawi, "Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Multimedia dalam Pendidikan Islam: Satu Perbincangan," *Journal of ICT In Education* 7, no. 2 (6 Juni 2020): 20, <https://doi.org/10.37134/jictie.vol7.2.2.2020>.

terhadap perubahan zaman berperan sebagai pedoman dalam kehidupan dengan tetap mempertahankan nilai-nilai keislaman dengan perkembangan yang ada. Dengan sifat akomodatif ini, pendidikan Islam dapat merespons kebutuhan zaman dan tetap relevan sebagai norma kehidupan yang sejalan dengan prinsip-prinsip agama.⁹ Teknologi yang semakin terbarukan sudah seharusnya dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran pendidikan agama islam agar proses pembelajaran tidak selalu monoton.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mendukung efektivitas pembelajaran. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menjelaskan materi, tetapi juga untuk menarik minat peserta didik menciptakan aktivitas dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam menggunakan materi pembelajaran. Dengan media yang tepat, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, karena peserta didik merasa lebih santai dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif.¹⁰

Salah satu inovasi terbaru dalam media pembelajaran adalah *website* edukasi. *website* ini dirancang khusus untuk keperluan pendidikan dan dapat berupa aplikasi umum atau aplikasi yang dikembangkan khusus untuk mata pelajaran tertentu. Melalui *website* pembelajaran, peserta didik dapat mengakses materi pelajaran, menjawab kuis atau ujian, dan memperoleh umpan balik mengenai kemajuan belajar mereka.¹¹

Website dan platform digital dapat membantu guru dalam menyampaikan materi agama dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Melalui integrasi ini, pembelajaran tidak lagi terbatas hanya terfokus pada buku teks atau metode konvensional seperti ceramah, melainkan bisa dilakukan melalui aplikasi edukatif untuk memperkuat pemahaman peserta didik terutama dalam pembelajaran pendidikan agama islam.¹²

⁹ Umami Sholehah, *Nilai-Nilai Pendidikan dalam Kisah-Kisah Nabī* (Kalimantan Selatan: Alra Media, 2019): 2.

¹⁰ Iizqy Yuan Andari, "Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Peserta didik Jurusan IPS Tingkat SMA se-Banten," 2 (2019): 263.

¹¹ Hendra, S.E., M.Si, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)* (Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

¹² Yusral Nasution, "Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran PAI," 2, no. 2 (2024): 336.

Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), salah satu materi penting yang perlu dipahami sejak usia sekolah dasar adalah mengenai beriman kepada Rasul Allah. Dalam pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat meneladani sifat-sifat mulia para Nabi dan Rasul, seperti kejujuran, amanah, kebaikan, kesabaran, serta ketaatan kepada Allah. Selain itu, peserta didik didorong untuk hidup berlandaskan Al-Qur'an dan berperilaku sesuai dengan teladan para Nabi, sehingga dapat tumbuh menjadi generasi yang berakhlak dan mampu berinteraksi dengan baik sesuai nilai-nilai Islam.¹³

Materi beriman kepada Rasul Allah dapat dikatakan sebagai bagian dari memahami konsep yang abstrak dan sulit divisualisasikan bagi anak.¹⁴ Sehingga dibutuhkan pendekatan yang dianggap dapat lebih mempermudah peserta didik untuk memahaminya yaitu dengan pendekatan cerita atau kisah.¹⁵ Karena kisah tersebut berasal dari peristiwa nyata, maka cerita ini dapat berdampak positif pada daya nalar peserta didik dan membantu mengembangkan kemampuan kognitif mereka. Melalui kisah nyata, peserta didik dapat memahami konsep-konsep secara lebih konkret, yang memfasilitasi proses berpikir kritis, mengasah ingatan, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengaitkan informasi dengan pengalaman nyata.¹⁶

Kisah Nabi dan Rasul Allah yang inspiratif dan penuh motivasi memiliki potensi besar dalam membentuk karakter anak agar menjadi lebih baik. anak-anak terinspirasi untuk meneladani sifat-sifat positif yang ditunjukkan para Nabi, yang membantu mereka mengembangkan sikap dan

¹³ Imam Solihin, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Pengembangan Nilai-Nilai Keberagamaan pada Peserta Didik SMK Muhammadiyah 1 Metro" (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2020): 112.

¹⁴ Hafizhah Zulkifli, Syar Meeze Mohd Rashid, Suziyani Mohamed, Hasnah Toran, Norakyairee Mohd Raus, Mohd Izzuddin Mohd Pisol, dan Muhamad Nasri Suratman, *Designing the Content of Religious Education Learning in Creating Sustainability among Children with Learning Disabilities: A Fuzzy Delphi Analysis, Frontiers in Psychology* 13 (22 November 2022): 1036806, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1036806>;2.

¹⁵ Kerrin Huth, Raymond Brown, dan Wayne Usher, *The Use of Story to Teach Religious Education in the Early Years of Primary School: A Systematic Review of the Literature, Journal of Religious Education* 69 (2021): 253–272, <https://doi.org/10.1007/s40839-021-00140-y>.

¹⁶ Sarah Busyra dan Nur Azizah, "Urgensi Kisah Nabī terhadap Pendidikan Anak Usia Dini," *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman* 3, no. 1 (30 November 2022): 33, <https://doi.org/10.32665/alaufa.v3i1.1199>.

perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai moral dan agama, serta mendorong pertumbuhan karakter mereka ke arah yang positif.¹⁷ Melalui pembelajaran dan hikmah yang terkandung dalam kisah-kisah ini, individu dapat lebih terdorong untuk menyesuaikan sikap, mengarahkan tindakan, dan mengambil pelajaran yang bermanfaat sebagai panduan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁸

Dalam hal ini, kisah edukatif juga berkontribusi pada perkembangan aspek kognitif dan psikososial anak. Aspek kognitif melibatkan kemampuan seperti perhatian, ingatan, pemecahan masalah, proses berpikir, penalaran moral, kreativitas, dan bahasa. Sementara itu, aspek psikososial mencakup perkembangan emosi, kepribadian, dan kemampuan dalam menjalin hubungan sosial yang sehat.¹⁹ Melalui kisah Nabi dan Rasul Allah yang sarat dengan nilai-nilai positif, anak-anak tidak hanya mendapatkan pembelajaran intelektual tetapi juga penguatan karakter yang mendukung tumbuh kembangnya secara menyeluruh.

Kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif semakin menjadi perhatian yang besar mengingat peserta didik sekolah dasar saat ini merupakan generasi *digital native*. Kehidupan generasi tersebut cenderung sangat bergantung dan tidak bisa terlepas dari teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan, dapat dikatakan juga teknologi merupakan kebutuhan primernya, berbeda dengan generasi *immigrant*, yang harus berusaha untuk adaptasi dengan kemajuan teknologi yang canggih.²⁰ Peserta didik pada jenjang sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan menarik terutama dengan menggunakan media teknologi. Namun, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *website* atau aplikasi edukasi untuk mata pelajaran

¹⁷ Dewi Nurhalimah dan Ratnasari Desi, *Parenting Nabawi dalam 3 Sudut Pandang PSA (Psikologi, Sains dan Agama)* (Pustaka Rumah Cinta, 2021): 258.

¹⁸ Rodhotul Islamiyah, "Urgensi Kisah-Kisah Tauladan Nabī Muhammad SAW bagi Perkembangan Akhlak Anak Usia Dini," 2021: 90.

¹⁹ Rini Hildayani, S.Psi., M.Si., *psikologi perkembangan anak*, t.t.:5.

²⁰ Elfinnida Nurul Komaril Asyarotin, Nabilla Ifada Maulidya, dan Yulinar Ayu Dewanti, "Literasi Digital: Perilaku Digital Native dalam Memanfaatkan Cloud Library," *Seminar Nasional Prodi Ilmu Perpustakaan UM Literasi Digital dari Pustakawan untuk Merawat Kebhinekaan*, Malang, 10 Oktober 2018,: 155.

agama, khususnya materi Nabi dan Rasul Allah masih terbatas. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, khususnya untuk materi agama mengenai Nabi dan Rasul, menjadi solusi yang mendesak guna memenuhi kebutuhan belajar generasi *digital native* dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

SDN Caturtunggal 1 merupakan salah satu lembaga pendidikan yang telah dilengkapi dengan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran seperti proyektor yang telah memfasilitasi seluruh kelas. Namun, pemanfaatan teknologi tersebut masih belum optimal dalam mendukung kegiatan belajar mengajar salah satunya pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Guru hanya memanfaatkan media video yang belum interaktif dan menyebabkan peserta didik jenuh dan lebih memilih untuk belajar dengan metode konvensional, sehingga pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran belum berjalan efektif. Hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemberdayaan teknologi secara maksimal.²¹

Berdasarkan permasalahan dan potensi tersebut, penelitian ini mengangkat judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Benara (Belajar Nabi dan Rasul) Materi Pokok Beriman Kepada Rasul Allah untuk Kelas IV SDN Caturtunggal 1". Diharapkan dengan adanya media pembelajaran Benara yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik sekolah dasar akan pembelajaran agama Islam yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik mereka sebagai generasi *digital native*. pemahaman dan minat peserta didik terhadap materi Nabi dan Rasul dapat meningkat, sehingga tujuan pembelajaran agama Islam di tingkat sekolah dasar dapat tercapai secara optimal.

²¹ Hasil wawancara dengan guru PAI di SDN Caturtunggal 1, 11 Desember 2024.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah pada penelitian ini, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Website* Benara materi pokok beriman kepada Rasul Allah Untuk Kelas IV SDN Caturtunggal 1?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Website* Benara materi pokok beriman kepada Rasul Allah Untuk Kelas IV SDN Caturtunggal 1?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Website* Benara materi pokok beriman kepada Rasul Allah Untuk Kelas IV SDN Caturtunggal 1.
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran *Website* Benara materi pokok beriman kepada Rasul Allah Untuk Kelas IV SDN Caturtunggal 1.

D. Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian tercapai, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan teoritis dalam konteks Pendidikan Agama Islam pada materi beriman kepada Rasul Allah. Khususnya dalam pengembangan media pembelajaran PAI yang interaktif dan sesuai kemajuan zaman.
2. Secara Praktis
Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak, terutama dalam mendukung pembelajaran agama Islam yang lebih kreatif dan relevan. Berikut ini adalah manfaat praktis yang diharapkan:

a. Bagi Guru

Media pembelajaran berbasis *Website* Benara ini dapat menjadi referensi bagi guru PAI dalam menciptakan bahan ajar yang kreatif dan interaktif. Dengan menggunakan media ini, guru diharapkan lebih mudah dalam menyampaikan beriman kepada Rasul Allah kepada peserta didik, serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini.

b. Bagi Peserta Didik

Website Benara memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan relevan bagi peserta didik sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami nilai-nilai akhlak yang diajarkan melalui kisah Nabi dan Rasul, sehingga berdampak positif pada perkembangan sikap dan perilaku mereka sesuai dengan ajaran agama.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dalam mata pelajaran PAI atau subjek lainnya. Dengan menggunakan hasil penelitian ini, peneliti selanjutnya dapat memperluas studi untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perubahan zaman dan kebutuhan peserta didik.

E. Spesifikasi Hasil Produk yang Diharapkan dalam Penelitian

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk yang sesuai kebutuhan pengguna dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berikut spesifikasi produk yang diharapkan:

1. Pengembangan media *Website* Benara menggunakan software visual studio code dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan javascript.
2. *Website* berbasis web responsif (dapat diakses melalui desktop dan *mobile*)

3. Materi pembelajaran terbagi dalam beberapa bab. Setiap bab dilengkapi dengan:

- a. Teks narasi kisah
- b. Ilustrasi gambar pendukung
- c. Audio narasi
- d. Kuis interaktif

4. Struktur Halaman Utama Media Pembelajaran

Website Benara mencakup beberapa halaman utama sebagai berikut:

- a. Halaman *Login*: Mengautentikasi pengguna agar dapat menggunakan fitur-fitur di dalam *website*;
- b. Halaman *landing page* atau beranda: halaman ini berisi kata sapaan untuk user dan sub bab materi (pengertian Nabi dan Rasul, sifat-sifat Nabi dan Rasul, nama-nama Nabi dan Rasul, Rasul Ulūl Azmi, kisah inspirasi, dan latihan soal);
- c. Halaman Detail Materi: Menyediakan penjelasan lengkap dari setiap subbab materi yang ada di halaman beranda;
- d. Halaman Kuis dan Asesmen: Berisi soal-soal evaluasi untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari;
- e. Halaman Games Edukatif: Menyediakan permainan mengasah ingatan peserta didik dengan mencocokkan kartu (*flip card*).
- f. Halaman Profil Pengguna: Menampilkan data pengguna dan riwayat hasil kuis dan assesmen yang telah dikerjakan.

Dengan spesifikasi tersebut, media pembelajaran berbasis *Website* Benara diharapkan menjadi sarana yang efektif, interaktif, dan relevan bagi peserta didik sekolah dasar dalam mempelajari beriman kepada Rasul Allah.

F. Asumsi dan Batasan Pengembangan

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi dan batasan yang memengaruhi proses maupun hasil. Berikut adalah penjelasan mengenai asumsi dan batasan tersebut.

1. Asumsi Pengembangan

- a. Peserta didik SD sudah memiliki kemampuan dasar mengoperasikan komputer, tablet atau smartphone untuk mengakses *website* pembelajaran.
- b. Sekolah dan peserta didik memiliki akses internet yang cukup memadai untuk mengakses *website* pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.
- c. Materi pembelajaran tentang beriman kepada Rasul Allah yang disajikan sesuai dengan kurikulum Pendidikan Agama Islam untuk tingkat SD.
- d. Guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam penggunaan *website* pembelajaran ini sebagai media pendukung pembelajaran di kelas.
- e. *Website* pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik SD terhadap materi beriman kepada Rasul melalui penyajian konten yang interaktif dan menarik.
- f. Validator merupakan ahli materi dan ahli media

2. Batasan Pengembangan

Pengembangan produk ini memiliki beberapa batasan yang perlu diperhatikan, baik dari segi teknis maupun non-teknis. Berikut adalah beberapa batasan pengembangan:

- a. *Website* Benara merupakan media pembelajaran berbasis *website*, sehingga hanya dapat diakses melalui perangkat yang tersambung ke internet.
- b. Media pembelajaran ini hanya ditinjau oleh 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media.
- c. Penilaian terhadap media Benara dilakukan berdasarkan kriteria *website* yang baik oleh 1 guru PAI dan direspon oleh peserta didik kelas IV di SDN Caturtunggal 1.
- d. Materi pembelajaran difokuskan pada beriman kepada Rasul Allah yang relevan dengan tingkat pemahaman peserta didik SD.

- e. *Website* pembelajaran dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan mudah dioperasikan oleh peserta didik SD.
- f. Media pembelajaran hanya mencakup materi dalam bentuk teks, gambar ilustrasi, dan audio narasi (tidak menggunakan video animasi kompleks untuk menghindari beban server yang berat).
- g. Evaluasi pembelajaran dibatasi pada bentuk kuis pilihan ganda.
- h. *Website* pembelajaran hanya tersedia dalam bahasa Indonesia untuk memudahkan pemahaman peserta didik SD.
- i. Konten *website* bersifat statis dan hanya dapat diperbarui oleh *developer* (pengembang).

G. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Alfiya Navisa pada tahun 2023

Penelitian oleh Alfiya Navisa bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Sites untuk Kelas X di SMA Negeri 1 Tenggarang Bondowoso menggunakan metode penelitian research and development (R&D) dengan hasil validasi materi memperoleh persentase 97% dengan kategori sangat valid, validasi media memperoleh persentase 75% dengan kategori valid atau dapat digunakan namun perlu direvisi, validasi materi dan media yang dinilai oleh guru PAI memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat valid. Untuk rata-rata respon peserta didik baik skala kecil atau skala besar memperoleh persentase 82 % dengan kategori sangat valid.²²

Persamaan penelitian Alfiya Nafisa dengan penelitian ini karena keduanya bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis web untuk Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan model ADDIE. Namun, perbedaan terletak pada *tools*, materi, dan subjek penelitian. Penelitian Alfiya menggunakan Google Sites yang

²² Alfiya Navisa, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Sites untuk Kelas X di SMA Negeri 1 Tenggarang Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2023).

mengintegrasikan materi, video, dan latihan soal untuk meningkatkan minat belajar peserta didik SMA, sementara penelitian ini mengembangkan *Website* Benara dengan Visual Studio Code dan *hosting* di Vercel, yang menyajikan materi khusus Nabi dan Rasul untuk peserta didik SD kelas IV.

2. Penelitian oleh Jefvi Juli Yarsih pada tahun 2020

Penelitian oleh Jefvi Juli Yarsih bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *prezi* pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas x SMKN 2 Kota Bengkulu menggunakan metode penelitian *research and development (R&D)* dengan hasil rata-rata dari penilaian ahli materi sebesar 4,45 dengan kategori sangat baik, penilaian ahli media diperoleh rata-rata sebesar 4,39 dengan kategori sangat baik.²³

Persamaan penelitian Jefvi Juli Yarsih dengan penelitian ini adalah keduanya bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran PAI melalui media berbasis teknologi dengan metode penelitian *research and development*. Namun, perbedaan penelitian Jefvi dengan penelitian ini adalah penelitian jefvi menggunakan metode *experimental design* sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Selain itu, perbedaan terletak dari segi platform dan subjek pengembangan. *Website* Benara berbasis Visual Studio Code dan Vercel, yang lebih fleksibel dan interaktif dan berisi materi PAI khususnya kisah Nabi dan Rasul untuk peserta didik sekolah dasar kelas IV. Sedangkan penelitian Jefvi mengembangkan platform aplikasi mobile dengan subjek peserta SMK kelas X.

3. Penelitian oleh Nur 'Aini Alfi Ulyatin pada tahun 2020

Penelitian oleh Nur 'Aini Alfi Ulyatin bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis moodle efektif terhadap keaktifan peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Blora menggunakan metode penelitian *research and development (R&D)*

²³ Jefvi Juli Yarsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Prezi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMKN 2 Kota Bengkulu" (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2021).

dengan hasil penilaian dari ahli materi maupun ahli media yang masing-masing memberikan penilaian dengan kategori layak, yaitu 80% untuk aspek isi/materi, 82,2 % untuk aspek pembelajaran, 78,9% untuk aspek rekayasa perangkat lunak, dan 80% untuk aspek tampilan media.²⁴

Penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis *Moodle* mampu meningkatkan keaktifan dan efektivitas pembelajaran. Persamaan penelitian Nur 'Aini dengan penelitian ini terletak pada model ADDIE dan materi pendidikan agama islam yang juga digunakan dalam pengembangan Benara. Namun, *platform* yang digunakan dan sasaran pengembangan media dari kedua penelitian ini berbeda. Penelitian Nur 'Aini mengembangkan *platform moodle* yang berfungsi lebih luas, tidak hanya sebatas media pembelajaran dan subjek penelitian peserta didik SMK kelas X. Sedangkan *Website* Benara hanya sebagai media pembelajaran penunjang untuk peserta didik SD kelas IV.

4. Penelitian oleh Ani Nur Aeni dkk. pada tahun 2022

Penelitian oleh Ani Nur Aeni dkk. bertujuan untuk mengembangkan aplikasi games edukatif wordwall sebagai media pembelajaran untuk memahami materi Pendidikan Agama Islam bagi Peserta didik SD.²⁵

Persamaan penelitian Ani Nur Aeni dkk. dengan penelitian ini yaitu keduanya bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif PAI untuk sekolah dasar. Namun, pendekatan R&D yang digunakan yaitu dengan model 4D berbeda dengan yang sedang dikembangkan peneliti dengan model ADIIE. Perbedaan lain dari penelitian ini yaitu dari media yang digunakan. Aplikasi game edukatif *wordwall* berbasis aplikasi Android, dan Benara berbasis *website* dengan fokus materi kisah Nabi dan Rasul.

²⁴ Nur 'Aini Alfi Ulyatin, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moodle Efektif terhadap Keaktifan Peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Blora* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2019).

²⁵ Ani Nur Aeni, Dadan Djuanda , Maulana , Rini Nursaadah , dan Salsabila Baliani Putri Sopian "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam bagi Peserta didik SD," *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (Desember 2022): DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>.

5. Penelitian Nurul Shafiyah Dama pada tahun 2020

Penelitian Nurul Shafiyah Dama bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *autoplay* untuk PAI di SMA Negeri 9 Manado dengan nilai dari ahli materi pada aspek materi adalah 88% yang artinya layak, pada aspek isi 79% yang berarti layak, dan nilai dari ahli media dari aspek tampilan mendapatkan nilai 66% yang berarti layak, aspek penyajian dengan nilai 75% layak dan aspek pemograman dengan nilai 82% yang berarti sangat layak. Nilai dari peserta didik yang menggunakan media pembelajaran mendapatkan nilai dari aspek materi 96% yang berarti sangat layak, aspek media 86% yang berarti sangat layak dan aspek penyajian mendapatkan 86% yang berarti sangat layak.²⁶

Persamaan penelitian Nurul Shafiyah Dama dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif. Perbedaan penelitian ini terletak pada *platform* dan subjek penelitian. penelitian Nurul menggunakan *autoplay* untuk peserta didik SMA, sementara Benara berbasis *website* untuk peserta didik SD kelas IV.

6. Penelitian Soni Maulana Ahmad pada tahun 2020

Penelitian Soni Maulana Ahmad bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Construct untuk PAI di SMAN 3 Kediri menunjukkan hasil uji validitas yang baik, dengan nilai 68% dari ahli materi, 93% dari ahli media, 89% dari ahli pembelajaran, dan 97% dari pengguna.²⁷

Persamaan penelitian Soni Maulana Ahmad dengan Penelitian ini adalah keduanya menggunakan model ADDIE dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui teknologi. Perbedaan penelitian terletak pada *platform* dan materi pokok yang digunakan.

²⁶ Nurul Shafiyah Dama, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Autoplay pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Manado" (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, 2020).

²⁷ Soni Maulana Ahmad, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Construct untuk PAI di SMAN 3 Kediri" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2022).

Penelitian Ahmad menggunakan aplikasi mobile dengan materi pokok ekonomi Islam untuk peserta didik SMA, sedangkan Benara berbasis *website* dengan materi pokok kisah Nabi dan Rasul untuk peserta didik SD.

7. Penelitian Meriza Novelia pada tahun 2021

Penelitian Meriza Novelia bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Website* di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu. Hasil validasi dari media yang dikembangkan oleh novel yaitu 90% dari ahli materi, 92,5% dari ahli IT, dan 95% dari praktisi (guru mata pelajaran).²⁸

Persamaan penelitian Meriza Novelia dengan penelitian ini adalah keduanya menggunakan model ADDIE dan *platform* berbasis *website* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pemanfaatan teknologi. Adapun perbedaan utama terletak pada materi dan subjek penelitian. Subjek penelitian Novelia adalah peserta didik SMA dengan materi umum PAI, sedangkan subjek penelitian ini adalah peserta didik SD dengan fokus materi kisah Nabi dan Rasul.

8. Penelitian Ahmad Hidayat pada tahun 2022

Penelitian Ahmad Hidayat bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran PAI Berbasis Aplikasi Android di SMA/SMK. Pengembangan media Ahmad Hidayat menunjukkan hasil validasi yang sangat baik, dengan skor 37 (82%) dari ahli media dan skor 17,5 (87,5%) dari ahli materi, yang keduanya termasuk dalam kriteria sangat layak.²⁹

Persamaan penelitian Ahmad Hidayat dengan penelitian ini adalah memiliki pendekatan yang sama, yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE untuk pengembangan media pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan pada platform dan sasaran penelitian. Penelitian Hidayat menggunakan aplikasi berbasis Android dengan sasaran peserta

²⁸ Meriza Novelia, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Website di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu" (Skripsi, Universitas Bengkulu, 2021).

²⁹ Ahmad Hidayat, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Aplikasi Android di SMA/SMK" (Skripsi, Universitas Negeri Malang, 2020).

didik SMA, sedangkan penelitian ini menggunakan platform berbasis *website* dengan sasaran peserta didik SD.

9. Penelitian oleh Abdul Murad Khairul Basid pada tahun 2016

Penelitian oleh Abdul Murad Khairul Basid bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Tata Cara Shalat Peserta didik Kelas VII SMP Muhammadiyah 11 Rojogampi. Penelitian Abdul Murad menunjukkan hasil validasi yang baik, yaitu 87,5 dari ahli materi, 82,5 dari ahli media, dan 80 dari praktisi lapangan.³⁰

Persamaan penelitian Abdul Murad Khairul Basid dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Namun, terdapat beberapa perbedaan, yaitu pada model pengembangan R&D yang digunakan. penelitian Abdul Murad menggunakan model Borg & Gall, sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Selain itu, terdapat perbedaan platform dan subjek pengembangan. Penelitian Abdul Murad mengembangkan *autoplay* untuk peserta didik SMP kelas VII sedangkan penelitian ini mengembangkan *website* serta sasaran media pembelajaran ini untuk peserta didik SD kelas IV.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Nasir pada tahun 2020

Penelitian yang dilakukan oleh Nasir yang bertujuan untuk mengembangkan *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Web di Kelas VIII SMP Unismuh Makassar* yang dipublikasikan dalam jurnal *Akademika* (Vol. 9, No. 1, 2020) menggunakan model pengembangan 4D.³¹

³⁰ Abdul Murad Khairul Basid, "Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Tata Cara Shalat Peserta didik Kelas VII SMP Muhammadiyah 11 Rojogampi" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020).

³¹ Nasir, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Web di Kelas VIII SMP Unismuh Makassar," *Akademika*, Vol. 9, No. 1, 2020.

Persamaan penelitian Nasir dengan penelitian ini adalah kesamaan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *website*. Namun, terdapat perbedaan dalam model pengembangan yang digunakan. penelitian Nasir menggunakan model 4D, sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Selain itu, sasaran kedua penelitian ini berbeda, di mana penelitian Nasir ditujukan untuk peserta didik SMP kelas VIII, sementara penelitian ini ditujukan untuk peserta didik SD kelas IV.

11. Penelitian oleh Sita Rinandi Fatimah dkk. pada tahun 2024

Penelitian oleh Sita Rinandi Fatimah dkk., bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Sites di SMP Yapis 2 Fakfak yang dipublikasikan oleh Institut Agama Islam Negeri Sorong menggunakan model pengembangan 4D.³²

Persamaan penelitian Sita Rinandi Fatimah dkk. dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk Pendidikan Agama Islam. Namun, terdapat perbedaan dalam model pengembangan yang digunakan. penelitian Fatimah dkk. menggunakan model 4D, sementara penelitian ini menggunakan model ADDIE. Selain itu, perbedaan juga terletak pada jenis media yang dikembangkan, di mana penelitian Fatimah dkk. mengembangkan media berbasis Google Sites untuk peserta didik SMP, sementara penelitian ini mengembangkan media berbasis *website* menggunakan visual studio code yang difokuskan pada materi kisah Nabi dan Rasul di tingkat SD kelas IV.

12. Penelitian oleh Aidil Ridwan Daulay dkk. pada tahun 2023

Penelitian oleh Aidil Ridwan Daulay dkk. bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Quiz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dipublikasikan dalam Jurnal

³² Sita Rinandi Fatimah, Indria Nur, dan Fardan Abdilah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Sites di SMP YAPIS 2 Fakfak," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol. 9, No. 2 (2023): 744-753, <https://doi.org/10.29210/1202323205>.

Educatio (Vol. 9, No. 2, 2023) menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D.³³

Persamaan penelitian Aidil Ridwan Daulay dkk. dengan penelitian ini adalah keduanya bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi teknologi untuk Pendidikan Agama Islam, seperti yang dilakukan dalam penelitian ini. Namun, terdapat perbedaan dalam jenis media yang dikembangkan. penelitian Daulay dkk. mengembangkan aplikasi game quiz berbasis smartphone, sementara penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*. Selain itu, perbedaan lain terletak pada fokus materi pembelajaran, di mana penelitian Daulay dkk. lebih berfokus pada kelayakan dan kepraktisan aplikasi game quiz untuk PAI, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan media berbasis *website* dengan materi kisah Nabi dan Rasul untuk peserta didik SD kelas IV.

13. Penelitian oleh Furhatul Fitri dan Retno Wahyuningsih pada tahun 2023

Penelitian oleh Furhatul Fitri dan Retno Wahyuningsih bertujuan untuk mengembangkan Media Video Animasi Kegiatan Belajar PAI dan Budi Pekerti dengan Menggunakan Capcut di SD Negeri Sepat 4 yang dipublikasikan dalam *Dinamika* (Vol. 8, No. 2, Desember 2023) menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D.³⁴

Persamaan penelitian Furhatul Fitri dan Retno Wahyuningsih dengan penelitian adalah keduanya sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk Pendidikan Agama Islam. Namun, terdapat perbedaan dalam jenis media yang dikembangkan. penelitian Furhatul Fitri dan Retno Wahyuningsih mengembangkan media video

³³ Aidil Ridwan Daulay, Siti Halimah, and Nirwana Anas, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Quiz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Educatio (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 9, no. 2 (2023): 744-753, <https://doi.org/10.29210/1202323205>.

³⁴ Furhatul Fitri dan Retno Wahyuningsih, "Pengembangan Media Video Animasi Kegiatan Belajar PAI dan Budi Pekerti dengan Menggunakan Capcut Peserta didik SD Negeri Sepat 4," *Dinamika*, Vol. 8, No. 2 (Desember 2023): 1, <https://doi.org/10.1234/din2023>.

animasi menggunakan aplikasi *Capcut*, sementara penelitian ini mengembangkan media berbasis *website*. Selain itu, fokus materi yang digunakan berbeda, di mana penelitian Furhatul Fitri dan Retno Wahyuningsih lebih berfokus pada materi PAI dan Budi Pekerti, sementara penelitian ini berfokus pada materi kisah Nabi dan Rasul di tingkat SD.

14. Penelitian oleh Tiara Indriarti dkk. pada tahun 2023

Penelitian oleh Tiara Indriarti dkk., bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran PAI berbasis Powerpoint di SDN 2 Depok yang dipublikasikan dalam *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* (Vol. 1, No. 4, Desember 2023) menggunakan metode kualitatif dengan studi lapangan.³⁵

Persamaan penelitian Tiara Indrianti dkk. dengan penelitian ini adalah keduanya karena bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis teknologi, meskipun menggunakan Powerpoint sebagai media pembelajaran. Perbedaan utama antara penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah metode penelitian yang digunakan dan jenis media yang dikembangkan penelitian Indriarti dkk. berfokus pada Powerpoint, sementara penelitian ini mengembangkan media berbasis *website*. Selain itu, penelitian ini juga menekankan pentingnya materi yang mudah dipahami oleh peserta didik dengan bantuan visual, yang sejalan dengan tujuan penelitian ini dalam menyajikan materi kisah Nabi dan Rasul secara interaktif melalui *website*.

15. Penelitian oleh Anizak Umilatifah dan Faridi Pada tahun 2024

Penelitian oleh Anizak Umilatifah dan Faridi bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & Budi Pekerti Fase D Sekolah Menengah Pertama yang dipublikasikan dalam *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* (Vol. 2, No. 5, Oktober 2024)

³⁵ Tiara Indriarti, Muh. Alif Kurniawan, Vita Yuliana, Riska Anisa Indriyani, dan Eqviesta Runtun Pamungkas, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Powerpoint di SDN 2 Depok," *Jurnal IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol. 1, No. 4 (Desember 2023): 45-52, <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v1i4.568>.

menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*.³⁶

Persamaan penelitian Anizak Umilatifah dan Faridi dengan penelitian ini yaitu keduanya mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi peserta didik dalam mata pelajaran PAI, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian ini untuk mengembangkan media berbasis *website* "Benara". Namun, terdapat perbedaan dalam jenis media yang digunakan. penelitian Umilatifah dkk. berfokus pada aplikasi grafis *Canva*, sedangkan penelitian ini menggunakan *platform website*. Kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam tujuan meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam, meskipun dengan pendekatan dan media yang berbeda.

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI). Teknologi memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh peserta didik, sehingga meningkatkan minat belajar dan pemahaman mereka. Berbagai model pengembangan, seperti ADDIE, 4D, dan Borg & Gall, telah digunakan dalam penelitian sebelumnya untuk menciptakan media pembelajaran yang valid dan layak digunakan. Selain itu, media berbasis web, aplikasi, maupun animasi telah menjadi pilihan utama dalam inovasi pembelajaran, menunjukkan bahwa pendekatan digital semakin diterima dalam dunia pendidikan.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan beberapa penelitian sebelumnya, terutama dalam penggunaan model ADDIE dan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran PAI melalui teknologi. Perbedaannya, Benara secara khusus berfokus pada materi beriman kepada Rasul Allah untuk peserta didik SD, sementara penelitian lain cenderung mengembangkan media pembelajaran PAI secara lebih

³⁶ Anizak Umilatifah dan Faridi, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & Budi Pekerti Fase D – Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, Vol. 2, No. 5 (Oktober 2024): 91-104, <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.530>.

umum atau dengan pendekatan aplikasi tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa Benara menawarkan keunggulan dalam penyajian materi yang lebih spesifik, sekaligus memperkaya alternatif media pembelajaran berbasis digital dalam pendidikan agama Islam.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Website* Benara

Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* Benara (Belajar Nabi dan Rasul) dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap analisis, diperoleh kebutuhan akan media pembelajaran interaktif dari hasil analisis kebutuhan, kurikulum dan karakter peserta didik melalui wawancara dengan guru PAI di SDN Caturtunggal 1. Tahap desain menghasilkan rancangan awal berupa rumusan tujuan dan materi pembelajaran, struktur menu, elemen media serta desain halaman utama. Pada tahap pengembangan, prototipe Benara dibuat menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript dengan tampilan responsif kemudian dilakukan uji validasi ahli dan revisi produk berdasarkan masukan ahli. Implementasi dilakukan pada peserta didik kelas IV. Evaluasi dilakukan berdasarkan masukan dari validator dan respon pengguna. Proses ini menunjukkan bahwa media Benara dapat dikembangkan secara sistematis, relevan dengan kebutuhan peserta didik, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI. Namun, evaluasi yang dilakukan bersifat sumatif terbatas, karena hanya mengukur aspek kegunaan dan pengalaman pengguna. Penelitian ini belum mencakup pengukuran efektivitas media dalam meningkatkan capaian pembelajaran, seperti hasil belajar kognitif atau perubahan sikap keagamaan peserta didik. Oleh karena itu, efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran masih menjadi ruang untuk kajian lanjutan.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Website* Benara

Kelayakan media pembelajaran Benara dinilai melalui validasi ahli, guru, dan peserta didik dengan skor akhir dari keseluruhan nilai yaitu 88,22%. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 86,67% (sangat layak), sedangkan ahli media memperoleh skor 100% (sangat layak). Penilaian dari guru PAI menunjukkan skor 85,28% (sangat layak). Respon peserta didik pada uji coba skala kecil dan besar menunjukkan skor rata-rata 80,47% (baik). Media pembelajaran Benara dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi Nabi dan Rasul di kelas IV sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan analisis terhadap media pembelajaran Benara, maka disampaikan beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan bagi pengembang, pendidik, maupun peneliti selanjutnya:

1. Guru dapat menggunakan media Benara sebagai pengantar materi, penjelas konsep, maupun sebagai alat evaluasi awal dan akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil uji kelayakan dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan akidah pada materi beriman kepada Rasul Allah dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik.
2. Peserta didik dapat mengakses media Benara secara mandiri di luar jam pelajaran. Karena berbasis *website*, peserta didik dapat mengulang materi dan latihan kuis kapan saja. Pemanfaatan ini memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih fleksibel dan mendalam, terutama untuk memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai keimanan di lingkungan rumah atau dalam situasi pembelajaran jarak jauh.
3. Adapun beberapa saran untuk peneliti selanjutnya diantaranya sebagai berikut:

- A. Melihat keterbatasan peneliti dalam evaluasi uji coba hanya mengukur tingkat kegunaan media, peneliti selanjutnya dalam pengembangan ke depan perlu dilengkapi dengan evaluasi terhadap efektivitas media dalam meningkatkan capaian pembelajaran peserta didik, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dengan demikian, media tidak hanya dinilai dari sisi kegunaan dan pengalaman pengguna, tetapi juga kontribusinya terhadap hasil belajar.
- B. Melihat keterbatasan subjek uji coba dalam penelitian ini dengan hanya melibatkan 16 peserta didik, diperlukan uji coba media pada lebih dari satu kelas dan satu satuan pendidikan, agar hasil evaluasi mencerminkan keragaman karakteristik peserta didik dan kondisi sekolah. Selain itu, integrasi sistem pemantauan berbasis daring juga disarankan untuk mendukung interaksi guru dan siswa secara lebih optimal.
- C. Meninjau media yang dikembangkan peneliti terbatas pada pengembangan *frontend* tanpa menghubungkan dan integrasikan dengan *backend*, sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan sistem *backend* dan database daring, seperti fitur login personal, penyimpanan data pengguna, hasil latihan soal, serta dashboard interaktif. Hal ini akan menjadikan media lebih dinamis, interaktif, dan mendekati fungsi dari platform *Learning Management System* (LMS).

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas. (2023). Desain pembelajaran pelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan model ADDIE: Kerangka konseptual dan praktik di sekolah dasar. *Sautut Tarbiyah*, 4(1), 24.
- Abdurahman Hidayat & Ahmad Yani. (2019). Membangun *website* SMA PGRI Gunung Raya Ranau menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal XYZ*, 2(2), 43.
- Advanced Distributed Learning (ADL). (2009). *Sharable Content Object Reference Model (SCORM®) 2004 4th Edition Version 1.1 – Run-Time Environment Technical Report* (pp. 1–13). Alexandria, VA: ADL.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, R., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan aplikasi games edukatif Wordwall sebagai media pembelajaran untuk memahami materi pendidikan agama Islam bagi peserta didik SD. *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6). <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>.
- Agustini. (2019). Sistem e-learning do'a dan Iqro' dalam peningkatan proses pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahapeserta Didik Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, 1, 155.
- Ahmad, S. M. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Construct untuk PAI di SMAN 3 Kediri* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Akbar, A. (2019). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. *Jurnal XYZ*, 21.
- Al-Asyqar, U. S. (2009). *Kisah-kisah gaib dalam hadits shahih (Disertai: Takhrij Hadits, Syarah, Faidah, dan Hukumnya)* (A. Asmuni, Trans.; R. A. Bawazier, Ed.). Darul Falah.
- Albina, M., dkk. (2022). Model pembelajaran di abad ke-21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 940. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>.
- Aminullah. (2019). Penerapan metode pembelajaran pendidikan agama Islam dengan multimedia. *Jurnal XYZ*, 13.
- Andari, I. Y. (2019). Pentingnya media pembelajaran berbasis video untuk peserta didik jurusan IPS tingkat SMA se-Banten. *Jurnal XYZ*, 2, 263.
- Anderson, D. R., Sweeney, D. J., & Williams, T. A. (2014). *Statistics for business and economics* (12th ed.). Cengage Learning.

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024, November 12). *Survei*. Retrieved from <https://survei.apjii.or.id/>.
- Astuti, D. (2017). *Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga IPA fisika berbasis Adobe Flash untuk peserta didik SMP/MTs kelas VIII pokok bahasan pesawat sederhana*. IAIN Bandar Lampung.
- Asyarotin, E. N. K., Maulidya, N. I., & Dewanti, Y. A. (2018, Oktober 10). "Literasi digital: Perilaku digital native dalam memanfaatkan cloud library." *Seminar Nasional Prodi Ilmu Perpustakaan UM Literasi Digital dari Pustakawan untuk Merawat Kebhinekaan*, Malang, 155.
- Azhariyah, S., & Mukhlis, M. (2024). Framework CSS: Tailwind CSS untuk front-end website store PT. XYZ. *Jurnal Informatika*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.57094/ji.v3i1.1601>.
- Azma, K., & Kartono. (n.d.). Penggunaan media audio untuk meningkatkan kemampuan menyimak di sekolah dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Untan*.
- Basid, A. M. K. (2020). *Pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Autoplay untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada tata cara shalat peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 11 Rojogampi* (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 9–11.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: Handbook I, cognitive domain* (pp. 17–25). New York: Addison-Wesley.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Budiono. (2009). *Statistika untuk penelitian*. UNS Press.
- Busyra, S., & Azizah, N. (2022). Urgensi kisah Nabi terhadap pendidikan anak usia dini. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.32665/alaufa.v3i1.1199>.
- Dama, N. S. (2020). *Pengembangan media pembelajaran menggunakan autoplay pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 9 Manado* (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
- Daulay, A. R., Halimah, S., & Anas, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Educatio (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 744-753. <https://doi.org/10.29210/1202323205>.

- Dwistia, H., et al. (2022). Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 32. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>.
- Efendi, T. F. (2017). *Pengembangan website SMK Negeri 3 Sukoharjo*, 958.
- Fatimah, S. R., Nur, I., & Abdilah, F. (2023). Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Google Sites di SMP YAPIS 2 Fakfak. *Jurnal Edukasi*, 9(1), 1-12. <https://doi.org/10.29210/1202323205>.
- Fitri, F., & Wahyuningsih, R. (2023). Pengembangan media video animasi kegiatan belajar PAI dan budi pekerti dengan menggunakan Capcut peserta didik SD Negeri Sepat 4. *Dinamika*, 8(2), 1-15.
- Ghozaly, F., & Ismail, A. B. (2017). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD/MI kelas V*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Hasiholan Sianipar, R. (2015). *Pemrograman JavaScript: Teori dan implementasi*. INFORMATIKA.
- Hendra, H., & Riti, Y. F. (2023). Perancangan dan implementasi *website* dengan konsep UI/UX untuk mengoptimalkan marketing perusahaan. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3s1), 11. <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3s1.3430>.
- Hendra, S. E., M. S., et al. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital (teori & praktik)*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hidayat, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis aplikasi Android di SMA/SMK* (Skripsi). Universitas Negeri Malang.
- Hildayani, R. (t.t.). *Psikologi perkembangan anak*.
- Huth, Kerrin, Raymond Brown, dan Wayne Usher. *The Use of Story to Teach Religious Education in the Early Years of Primary School: A Systematic Review of the Literature*. *Journal of Religious Education* 69 (2021): 253–272. <https://doi.org/10.1007/s40839-021-00140-y>.
- IEEE Learning Technology Standards Committee. (2002). *IEEE standard for learning object metadata (LOM)*, IEEE 1484.12.1-2002 (pp. 1–2). Piscataway, NJ: IEEE.
- Indriarti, T., Kurniawan, M. A., Yuliana, V., Indriyani, R. A., & Pamungkas, E. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis PowerPoint di SDN 2 Depok. *Ihsanika: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 45-52. <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v1i4.568>.

- Islamiah, R. (2021). Urgensi kisah-kisah tauladan Nabi Muhammad SAW bagi perkembangan akhlak anak usia dini. *Jurnal XYZ*, 90.
- Jamaluddin, A. F. (2021). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas IV*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Judijanto, L. (2021). *Metodologi research and development (teori dan penerapan metodologi RnD)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–4.
- Kesuma, K. A. B. W., Wijaya, I. N. Y. A., & Putra, I. G. J. E. (2024). Implementasi Next.js, TypeScript, dan Tailwind CSS untuk pengembangan aplikasi frontend sistem inventory perusahaan Apar (Studi kasus: CV Indoka Surya Jaya). *Jikom: Jurnal Informatika dan Komputer*, 14(2), 96. <https://doi.org/10.55794/jikom.v14i2.195>.
- Khasanah, D. N., & Pratiwi, A. E. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia di sekolah dasar. Dalam *Prosiding Seminar Nasional KSDP Prodi S1 PGSD “Konstelasi Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia di Era Globalisasi”*, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang.
- Kurniawati, D., & Rafsanjani, M. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi di SMA. *Edunomic: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 125. <https://doi.org/10.33603/zdg0qe22>.
- Laili, I., & Wathon, A. (2021). Efisiensi media pembelajaran melalui televisi. *Sistim Informasi Manajemen*, 4(2), 45-57.
- Lavarino, D. (2016). Rancang bangun e-voting berbasis *website* di Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal XYZ*, 6, 74.
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A framework for evaluating the quality of multimedia learning resources. *Educational Technology & Society*, 10(2), 44–59.
- Mahendra, Y. M., Laila, A., & Santi, N. N. (2020). Judul artikel. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 5(1), 122.
- Mahmudi, F., & Jenuri. (2024). Dampak cerita kisah Nabi dan Rasul terhadap pendidikan karakter generasi muda di era digital. *El Hayah: Jurnal Studi Islam*, 14(1), 39.

- Maulana Ahmad, S. (2022). *Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis aplikasi Construct guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI SMAN 3 Kediri* (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (Empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal XYZ*, 2(1), 14.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 23.
- Mulyatiningsing, E. (2011). *Riset terapan: Bidang pendidikan dan teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nasir. (2020). Pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) berbasis web di kelas VIII SMP Unismuh Makassar. *Akademika*, 9(1).
- Nasution, Y. (2024). Integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI, 2(2), 336.
- Navisa, A. (2023). *Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. In J. van den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (pp. 126–128). Kluwer Academic Publishers.
- Novelia, M. (2021). *Pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis website di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu* (Skripsi). Universitas Bengkulu.
- Nurhalimah, D., & Desi, R. (2021). *Parenting Nabawi dalam 3 sudut pandang PSA (Psikologi, Sains dan Agama)*. Pustaka Rumah C1nta.
- Nurhamimah Rambe, N., Fadli, M., & Yazid, M. (2022). Kajian literatur tentang penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif pada peserta didik di sekolah dasar.
- Nurjanah. (2024). Analisis media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 4 SDN 02.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 23.
- Piaget, J. (2001). *The psychology of intelligence* (pp. 41–45). London: Routledge.
- Puji Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar peserta didik. *Education Journal*, 2(1), 3.

- Putra, W. S. (2012). *Mukjizat Isra Mi'raj dan kisah 25 Nabi - Rasul* (Cetakan I). Cabe Rawit. ISBN 978-979-610-744-5.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar peserta didik. *Education Journal*, 2(1), 3.
- Ramadhani, Rahmi, dan Nuraini Sri Bina. (2022). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rayanto, Y. H., & Supriyo. (2021). *Models and design of teaching: Theory and practice*. CV Jejak.
- Rehalat, A. (2016). Model pembelajaran pemrosesan informasi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(2), 1. <https://doi.org/10.17509/jpis.v23i2.1625>.
- Reza, F. (2017). *Seri belajar ASP.NET: ASP.NET Core MVC & MySQL dengan Visual Studio Code*, 13.
- Rifandi, F., Adriansyah, T. V., & Kurniawati, R. (2022). Website gallery development using Tailwind CSS framework. *Jurnal E-Komtek (Elektro-Komputer-Teknik)*, 6(2), 206. <https://doi.org/10.37339/e-komtek.v6i2.937>.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Agama Islam, Kementerian Agama RI.
- Rizal, A. (2022). *Al-Qur'an dan prinsip ketatanegaraan: Studi kisah Nabi Sulaiman as.* (Z. A. Usman, Ed.). Aceh: Lembaga Studi Agama dan Masyarakat Aceh.
- Saefuddin. (2017). *Pendidikan agama Islam untuk era globalisasi*. Bandung: PT Citra Umbara.
- Samsurizal. (2019). *Kata al-Qishah dalam al-Qur'an yang disifati al-Haqq*. Malang: Edulitera.
- Sholehah, U. (2019). *Nilai-nilai pendidikan dalam kisah-kisah Nabi*. Alra Media.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2015). *Instructional technology and media for learning* (12th ed., p. 9). Boston: Pearson. ISBN 978-0-13-428748-5.
- Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Evaluasi usability website UNRIYO menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO). *Jurnal XYZ*, 30.

- Solihin, I. (2020). *Strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam pengembangan nilai-nilai keberagamaan pada peserta didik SMK Muhammadiyah 1 Metro* (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujono AR, H. (2022). Mengembangkan penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-isu Sosial*, 20(1), 29.
- Supardi, Y. (2020). *Semua bisa menjadi programmer JavaScript & Node.js*. PT Elek Media Komputindo.
- Susilawati, S. A., Musiyam, M., & Wardana, Z. A. (2021). *Pengantar pengembangan bahan dan media ajar* (Cetakan pertama, Oktober 2021). Muhammadiyah University Press. ISBN 978-602-361-414-1.
- Sweller, J. (2011). *Cognitive load theory* (pp. 57–70). New York: Springer.
- Tegeh, I. (t.t.). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model.
- Titin, T., dkk. (2023). Memahami media untuk efektivitas pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 116. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>.
- Tukmasara, L. (2023). Pembelajaran PAI berbasis cerita Nabi dan Rasul untuk peserta didik. *Jurnal Komprehensif*, 1(2), 74-82. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/komprehensif>.
- Umilatifah, A., & Faridi. (2024). Pengembangan media pembelajaran Canva mata pelajaran PAI & Budi Pekerti Fase D – Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(5), 91-104. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.530>.
- Utami, H. (2023). Media pembelajaran berbasis video pada pembelajaran PAI kelas X SMA di Kota Pontianak, 6(1), 60.
- Wahiddah, S. A. N., Lathipah, L., Indaryanti, D., Fadilah, Z. P., & Aeni, A. N. (2022). Cerita Ihsan: E-book interaktif sebagai upaya pengembangan materi Ulūl azmi di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4182-4191. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Wahyudi, W. (2022). *JavaScript untuk aplikasi web*. Eureka Media Aksara.

- Wahyuni, R. (2023). *Pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris* (Cetakan pertama, Januari 2023). UMSUPRESS. ISBN 978-623-408-269-2, E-ISBN: 978-623-408-270-8.
- Wathon, A. (2021). Televisi menjadi media pembelajaran bagi anak usia dini. *Sistim Informasi Manajemen*, 4(2), 26-44.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.
- Wulantini, A. (2019). *Kisah akhlak 25 Nabi & Rasul* (Cetakan I). Kaysa Media. ISBN 978-602-215-054-1.
- Yarsih, J. J. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Prezi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X SMKN 2 Kota Bengkulu* (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Yudhistira, A. (2023). Perancangan dan implementasi sistem informasi perpustakaan berbasis web. *JSK (Jurnal Sistem Informasi dan Komputerisasi Akuntansi)*, 7(1), 15. <https://doi.org/10.56291/jsk.v7i1.95>.
- Yulianti, Y. (2023). *Metode cerita dan karakter anak* (Cetakan I). Mikro Media Teknologi. ISBN 978-623-5339-39-9.
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Adobe Premiere Pro pada kompetensi dasar mengelola kegiatan humas kelas XI administrasi perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349-361.
- Zulkifli, Hafizhah, Syar Meeze Mohd Rashid, Suziyani Mohamed, Hasnah Toran, Norakyairee Mohd Raus, Mohd Izzuddin Mohd Pisol, dan Muhamad Nasri Suratman. *Designing the Content of Religious Education Learning in Creating Sustainability among Children with Learning Disabilities: A Fuzzy Delphi Analysis. Frontiers in Psychology* 13 (22 November 2022): 1036806. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1036806>.