# Pengembangan Website Interaktif untuk Pembelajaran Agama Islam pada Siswa Sekolah Dasar

Nugi Agasit[1], Alvito Apta Abimanyu[2], Rey Valentino[3], Isa Faqihuddin Hanif[4]
[1,2] Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka, Kota Jakarta Timur
Nugiagasit25maret@gmail.com, alvitoaptabinar@gmail.com, reyvaltin00@gmail.com, Isa@uhamka.ac.id

**ABSTRAK**

Pembelajaran agama Islam di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional yang monoton, seperti ceramah dan penggunaan buku teks cetak. Hal ini menyebabkan berkurangnya minat dan daya serap siswa terhadap materi keagamaan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan website interaktif yang dirancang khusus untuk anak sekolah dasar. Pendekatan mixed methods digunakan, meliputi dokumentasi visual seluruh halaman website dan penyebaran angket Skala Likert 1–5 kepada orang tua serta siswa SD melalui purposive sampling. Analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website interaktif ini memperoleh rata-rata skor keseluruhan 4,48 dari 5,00 (kategori "Baik"). Aspek navigasi mandiri anak memperoleh skor 4,50 (kategori "Sangat Baik"), dan aspek isi materi sholat memperoleh skor 4,62 (kategori "Sangat Baik"). Sebanyak 52,38% responden memberikan skor tertinggi 5 (Hebat), dan 42,86% responden memberikan skor 4 (Baik). Tidak terdapat penilaian kurang atau sangat kurang dari responden. Kontribusi utama penelitian ini adalah menghasilkan desain antarmuka web ramah anak yang layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran agama Islam bagi siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Deskripsi Media, Pembelajaran Digital, Agama Islam, Antarmuka Web

**ABSTRACT**

*Islamic religious learning in elementary schools is still dominated by monotonous conventional methods, such as lectures and the use of printed textbooks. This leads to a decrease in students' interest and absorption of religious material. This study aims to develop and evaluate the feasibility of an interactive website specifically designed for elementary school children. A mixed-methods approach was used, including visual documentation of all website pages and a 5-point Likert scale questionnaire distributed to parents and elementary students through purposive sampling. Descriptive statistics were applied for data analysis. The results showed that this interactive website achieved an overall mean score of 4.48 out of 5.00 ("Good" category). The aspect of children's independent navigation scored 4.50 ("Very Good" category), and the aspect of prayer material content scored 4.62 ("Very Good" category). A total of 52.38% of respondents gave the highest score of 5 (Excellent), and 42.86% gave a score of 4 (Good). There were no poor or very poor ratings from respondents. The main contribution of this research is a child-friendly web interface design that is feasible as a supporting media for Islamic religious learning for elementary school students.*

**Keywords:** *Media Description, Digital Learning, Islamic Religion, Web Interface*

## PENDAHULUAN

Memasuki zaman revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menyentuh berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Perubahan digital ini mendorong kebutuhan untuk penyesuaian dalam cara

penyampaian materi pembelajaran agar tetap sesuai dengan karakteristik generasi yang dibesarkan dalam dunia digital. Dalam konteks pendidikan Islam, tantangan paling utama yang dihadapi adalah bagaimana cara mempertahankan nilai-nilai spiritual dan moral agar tetap menarik bagi generasi muda yang setiap hari terpapar gelombang informasi digital secara intens.

Selama ini, cara pembelajaran mengenai agama Islam sering terjebak pada metode tradisional yang sifatnya satu arah, seperti pemakaian buku teks cetak atau ceramah lisan yang cenderung monoton. Meskipun kontennya adalah dasar yang penting, cara penyampaian yang tidak variatif seringkali mengakibatkan berkurangnya minat dan kemampuan menyerap informasi oleh siswa. Di samping itu, keterbatasan akses ke sumber belajar yang terstruktur dan interaktif di internet sering mengakibatkan pengguna terperangkap dalam informasi yang tidak akurat atau kurang terpercaya.

Penggunaan media pembelajaran berbasis web menjadi solusi strategis dalam mengatasi kendala tersebut. Situs web memberikan fleksibilitas akses yang melampaui batasan waktu dan tempat, memungkinkan individu untuk belajar secara mandiri sesuai dengan ritme masing-masing. Integrasi elemen multimedia seperti desain visual yang menarik, tipografi yang mudah dibaca, serta pengaturan yang responsif dapat meningkatkan keterikatan emosional dan kognitif pengguna dalam memahami materi keagamaan khususnya anak-anak.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran berbasis web untuk pendidikan agama Islam (Ningsih, 2023). mengembangkan media pembelajaran berbasis Google Sites untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD, sementara (Putri, 2023) mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam website pembelajaran. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus merancang antarmuka yang disesuaikan dengan karakteristik kognitif anak sekolah dasar, terutama dalam hal kemandirian navigasi dan ketersediaan fitur pendukung seperti aktivitas mewarnai yang dapat diunduh. Selain itu, evaluasi kelayakan media dari perspektif pengguna (orang tua dan siswa) masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi celah tersebut dengan mengembangkan website "Media Pembelajaran Agama Islam" yang fokus pada desain antarmuka ramah anak (*child-friendly UI*) dan mengevaluasi kelayakannya menggunakan penilaian dari 42 responden (orang tua dan siswa SD).

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kesesuaian desain visual website dengan minat belajar anak-anak.
2. Menganalisis kemudahan akses navigasi bagi pengguna usia dini dalam mempelajari konten agama Islam.

Penulisan artikel mengenai pengembangan website "Media Pembelajaran Agama Islam" ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Anak-Anak (Siswa): Menawarkan metode pembelajaran agama Islam yang lebih menyenankan, interaktif, dan tidak monoton dengan menggunakan visual yang menarik dan panduan yang mudah dimengerti.
2. Bagi Guru dan Orang Tua: Menyediakan sumber daya pengajaran (media pembelajaran digital) yang berguna untuk memperkenalkan prinsip-prinsip dasar Islam kepada anak secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah.
3. Bagi Tim Pengembang: Sebagai medium untuk menerapkan keterampilan teknis di bidang pengembangan frontend dan desain grafis ke dalam produk yang nyata dan memberikan manfaat sosial.
4. Bagi Institusi Pendidikan: Mempercepat peningkatan literasi digital di dalam institusi dengan menyediakan konten edukatif yang baik, aman, dan sesuai dengan kemajuan zaman.

Penulisan artikel ini mengadopsi metode campuran *(mixed methods*) yang

menggabungkan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Secara kualitatif, penelitian bertujuan untuk menjelaskan dengan cara terorganisir dan mendalam tentang pembangunan situs web "Media Pembelajaran Agama Islam", dimulai dengan observasi visual untuk meneliti seluruh elemen antarmuka, mulai dari pemilihan skema warna yang cerah hingga ilustrasi yang sesuai dengan psikologi anak-anak. Selanjutnya, dilakukan pengenalan terhadap komponen utama platform, termasuk struktur navigasi dan distribusi tugas dalam tim pengembang yang terdiri dari Frontend dan Designer Developer. Secara kuantitatif, penelitian mengumpulkan data melalui penyebaran angket Skala Likert kepada 42 responden (orang tua dan siswa SD) untuk menilai kelayakan media. Data kualitatif dan kuantitatif kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan bagaimana penggabungan antara fungsionalitas teknologi dan desain estetika, serta didukung oleh hasil penilaian responden, dapat menghasilkan pengalaman belajar yang efektif bagi pengguna yang masih kecil. Dengan pendekatan campuran ini, diharapkan bisa diperoleh pandangan yang lebih menyeluruh dan komprehensif mengenai keunggulan media pembelajaran tersebut dalam mendukung literasi agama digital yang interaktif dan mudah dipahami.

Dalam dunia pendidikan modern, media pembelajaran memegang peran krusial sebagai jembatan informasi antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan media yang tepat sangat bermanfaat dalam upaya meningkatkan hasil belajar, terutama bagi siswa di tingkat sekolah dasar (Nailatil, 2024). Seiring dengan kemajuan teknologi, pemanfaatan media tidak lagi terbatas pada metode konvensional, melainkan telah merambah ke format digital. Pemanfaatan media digital ini terbukti sangat relevan untuk diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, agar materi yang disampaikan menjadi lebih hidup dan tidak monoton (Wiyono, 2025). Pengembangan Website sebagai Platform Edukasi

Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang kini marak digunakan adalah website. Banyak penelitian terdahulu yang menyoroti efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis web (seperti penggunaan Google Sites) untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Ningsih, 2023). Tren penggunaan website ini sangat fleksibel karena telah berhasil diuji coba dan diimplementasikan pada berbagai materi yang berbeda. Beberapa contohnya termasuk pemanfaatan web untuk pembelajaran konsep dasar sains seperti mol (Kristandi, 2024), melatih keterampilan kolaborasi melalui pembelajaran fisika (Jusbinaraya, 2024), hingga memfasilitasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Selain untuk materi spesifik, platform berbasis web juga andal digunakan sebagai sistem informasi terpadu di lingkup instansi dan sekolah dasar.

Keberhasilan sebuah media pembelajaran berbasis web tidak hanya dinilai dari kelengkapan materinya, tetapi juga dari kualitas website tersebut dalam menyampaikan informasi kepada publik atau penggunanya (Rosyadi, 2025). Desain, navigasi, dan antarmuka yang ramah pengguna sangat memengaruhi kenyamanan siswa. Ketika sebuah media digital dirancang dengan menarik dan mudah diakses, hal tersebut akan secara langsung menumbuhkan motivasi belajar siswa (Ningrum, 2025). Motivasi ini merupakan kunci utama; sebab dorongan belajar yang tinggi sangat penting dan berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar siswa itu sendiri (Fernando, 2025).

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* (metode campuran) yang menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif dalam satu kajian (Siregar, 2023). Pendekatan ini tidak hanya menjawab pertanyaan “APA” yang terjadi, tetapi juga “SEBERAPA BAIK” suatu

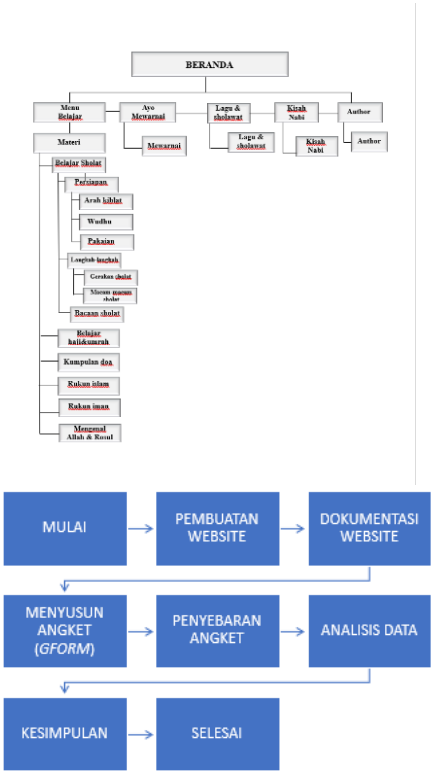
fenomena dapat diukur secara numerik. Dalam penelitian ini, data kualitatif dikumpulkan dengan mendokumentasikan berbagai tampilan website. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari angket skala Likert yang disebar melalui Google Form kepada para orang tua yang anaknya masih duduk di bangku SD (Prasetia, 2022).

Penelitian ini memilih *mixed methods* karena dua tujuan yang ingin dicapai sekaligus. Pertama, mendeskripsikan fitur-fitur website secara jelas. Kedua, mengukur tingkat penerimaan pengguna (orang tua siswa SD) berdasarkan data angket yang terukur (Jelahu, 2024). Kualitatif saja tidak cukup untuk generalisasi, sedangkan kuantitatif saja tidak mampu menggambarkan fitur secara mendalam. Integrasi keduanya dianggap paling tepat untuk penelitian pengembangan media ini (Meilawati , 2023), (Jelahu, 2024).

Teknik pengumpulan data meliputi dokumentasi, studi pustaka, dan angket daring. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil *screenshot* setiap halaman website sebagai bukti visual (Prasetia, 2022). Formulir menggunakan Google Form dengan skala Likert 1--5 yang disebarkan secara *purposive sampling* kepada 42 responden, dengan kriteria (1) orang tua yang memiliki anak usia 7–12 tahun (SD), (2) anak tersebut pernah menggunakan perangkat digital (smartphone/komputer) untuk belajar, dan (3) responden bersedia mengisi angket secara sukarela. Teknik *purposive sampling* dipilih karena peneliti membutuhkan responden yang memiliki pengalaman relevan dengan penggunaan media digital oleh anak (Aisah, 2023). Langkah-langkahnya: buat halaman website, ambil screenshot, susun angket, sebar tautan, lalu rekap data.

Instrumen utama adalah angket Google Form dengan skala Likert 5 poin (Prasetia, 2022). Sebelum digunakan, instrumen angket divalidasi isi (*content validity*) oleh dua orang ahli, yaitu satu dosen bidang teknologi pendidikan dan satu dosen bidang agama Islam. Hasil validasi menunjukkan bahwa kesembilan butir pertanyaan dinyatakan **layak** dengan sedikit revisi pada redaksi kalimat agar lebih mudah dipahami oleh responden orang tua. Setelah direvisi, angket diujicobakan kepada 5 responden (di luar sampel) untuk memastikan kejelasan instruksi dan opsi jawaban. Tidak ada perubahan signifikan pada uji coba ini. Sembilan pertanyaan mengukur kemudahan navigasi, materi sholat dan keimanan, fitur pendukung, Al-Qur'an & mewarnai, tampilan visual, ukuran tombol, dan penilaian keseluruhan. Skala: 5 = Sangat Baik/Hebat, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Kurang, 1 = Sangat Kurang (Aisah, Sari, & Puniman, 2023). Selain pertanyaan-pertanyaan tadi, disediakan juga kolom saran yang sifatnya opsional. Kolom saran yang ada bersifat opsional yang membuat responden bebas untuk mengisi atau tidak dan saran tersebut juga bisa menjadi data kualitatif (Jelahu, 2024).

Analisis data menggunakan dua teknik yang saling melengkapi. Analisis kualitatif menguraikan data *screenshot* secara deskriptif, dengan mengelompokkan halaman berdasarkan fitur (Prasetia, 2022).. Proses ini mengikuti model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga alur reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Karyaningsih, 2022). Analisis kuantitatif terhadap 42 responden dilakukan dengan statistik deskriptif di Excel, menghitung rata-rata per aspek dan keseluruhan. Skor yang diperoleh dikonversikan ke dalam lima tingkatan penilaian: Sangat Baik (4,50–5,00), Baik (3,50–4,49), Cukup (2,50–3,49), Kurang (1,50–2,49), dan Sangat Kurang (1,00–1,49). Data kualitatif dari kolom saran dianalisis secara tematik. Diagram alur penelitian ditampilkan pada Gambar 1.



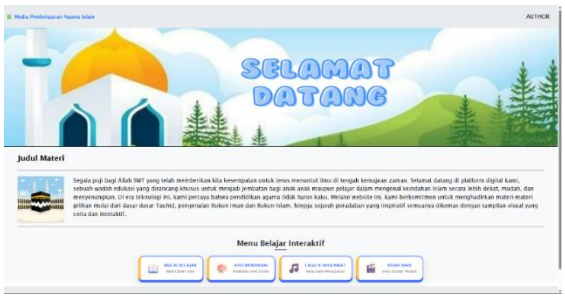

Gambar 1. Diagram Alur Penilitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sidebar menu menampilkan struktur navigasi vertikal yang terbagi menjadi dua kelompok besar. Kelompok "Menu Belajar" berisi Ayo Mewarnai, Lagu & Sholawat, Kisah Nabi, dan Author. Pada kelompok "Materi Belajar Sholat", tersedia sub-menu yang lebih lengkap, meliputi: Persiapan, Arah Kiblat, Wudhu, Pakaian, Langkah-langkah, Gerakan Sholat, Macam-macam Sholat, Bacaan Sholat, Belajar Haji & Umrah, Kumpulan Doa, Rukun Islam, Rukun Iman, serta Mengenal Allah & Rasul**.** Temuan ini sejalan dengan (Ningrum, 2023), bahwa navigasi yang mudah diakses menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Gambar 2. Tampilan Struktur Navigasi

Halaman beranda menampilkan empat tombol besar berwarna-warni (Mulai Belajar, Ayo Mewarnai, Lagu & Sholawat, Kisah Nabi). Ukuran tombol yang besar ini memudahkan anak usia SD mengakses fitur utama tanpa perlu membaca menu panjang, sesuai dengan prinsip *child-friendly UI* yang direkomendasikan (Rosyadi, 2023).




Gambar 3. Tampilan Halaman Beranda

### Deskripsi Fitur Media Pembelajaran

Media pembelajaran ini memiliki 23 halaman yang terbagi dalam lima modul utama (Tabel 1). Struktur modular seperti ini memungkinkan pengguna belajar secara bertahap dan terfokus, sejalan dengan prinsip desain instruksional yang dianjurkan dalam pengembangan media digital untuk anak (Nailatil, 2022).

Tabel 1. Halaman Media

| Modul | Jumlah Halaman | Fungsi Utama |
|---|---|---|
| Navigasi | 3 | Sidebar menu vertikal dan beranda dengan 4 tombol utama |
| Materi Sholat | 10 | Persiapan, arah kiblat, wudhu, pakaian, bacaan, gerakan, macam sholat, langkah-langkah |
| Materi Keimanan | 3 | Rukun Islam, Rukun Iman, Mengenal Allah & Rasul |
| Fitur Pendukung | 6 | Haji & Umrah, kumpulan doa, lagu & sholawat, video kisah nabi, mewarnai, belajar Al-Qur'an |
| Profil Pengembang | 1 | Meet Our Team |
| **Total** | **23** | |

**Hasil Penyebaran Angket (Google form)**

Untuk memperoleh data kuantitatif mengenai penilaian pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti menyebarkan angket melalui Google Form kepada orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar (SD). Penyebaran dilakukan secara daring menggunakan tautan yang dibagikan langsung kepada responden. Total responden yang berhasil terkumpul adalah 42 orang, terdiri dari orang tua siswa SD dan beberapa siswa SD itu sendiri. Angketnya berisi sembilan pertanyaan tertutup dengan skor 1 sampai 5 (menggunakan Skala Likert). Semakin kecil angkanya, semakin kurang penilaiannya nilai 1 berarti sangat kurang, sedangkan nilai 5 berarti sangat baik atau hebat.

Selain pertanyaan tertutup, tersedia kolom saran dan kesan yang bersifat opsional. Seluruh data yang masuk direkap secara otomatis oleh Google Form dan kemudian diolah menggunakan analisis statistik deskriptif sederhana.

**Rata-rata penilaian Per Aspek**

Dari data yang terkumpul dari 42 responden, diperoleh nilai rata-rata penilaian untuk setiap aspek website. Hasilnya bisa dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Rata Rata Penilaian Per Aspek

| No | Aspek Penilaian | Rata-rata | Kategori |
|---|---|---|---|
| 1 | Kemudahan Tombol Menu | 4.40 | Baik |
| 2 | Navigasi Mandiri Anak | 4.50 | Sangat Baik |
| 3 | Isi Materi Sholat | 4.62 | Sangat Baik |
| 4 | Isi Materi Keimanan | 4.55 | Sangat Baik |
| 5 | Fitur Pendukung | 4.39 | Baik |
| 6 | Fitur Al-Qur'an & Mewarnai | 4.38 | Baik |
| 7 | Tampilan Visual (Warna, Gambar, Font) | 4.40 | Baik |
| 8 | Ukuran Tombol & Teks | 4.48 | Baik |
| 9 | Penilaian Keseluruhan Website | 4.48 | Baik |
| | Rata-rata Keseluruhan | **4.48** | Baik |

Skor tertinggi dicapai pada aspek isi materi sholat (4,62) dan navigasi mandiri anak (4,50). Tingginya skor navigasi mendukung temuan (Ningrum, 2022) bahwa kemudahan akses antar halaman secara langsung menumbuhkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, materi sholat dan keimanan yang mendapat skor sangat baik memperkuat argumentasi (Wiyono, 2025), bahwa media digital membuat materi Pendidikan Agama Islam lebih hidup dan tidak monoton. Aspek fitur pendukung (4,39) dan fitur Al-Qur'an & mewarnai (4,38) memperoleh skor lebih rendah dibanding aspek lainnya. Hal ini mengindikasikan perlunya penyempurnaan konten dan penambahan elemen interaktif, seperti yang disarankan oleh beberapa responden. Rendahnya skor pada fitur pendukung juga mencerminkan keterbatasan penelitian ini karena belum dilakukan uji *usability formal* (Al-Wabil , 2015).

**Distribusi Penilaian Responden**

Selain rata-rata per aspek, peneliti juga menganalisis distribusi penilaian keseluruhan (bintang) yang diberikan oleh responden. Hasil distribusi tersebut disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3 Penilaian Keseluruhan Responden

| No | Kategori | Skor | Frekuensi | Persentase (%) |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Hebat (★★★★★) | 5 | 22 | 52,38% |

| No | Kategori | Skor | Frekuensi | Persentase (%) |
|---|---|---|---|---|
| 2 | Baik (★★★★) | 4 | 18 | 42,86% |
| 3 | Cukup (★★★) | 3 | 2 | 4.76% |
| 4 | Kurang (★★) | 2 | 0 | 0.0% |
| 5 | Sangat Kurang (★) | 1 | 0 | 0.0% |
| | Total | | 42 | 100% |

Sebanyak 52,38% responden memberikan skor tertinggi (5) dan 42,86% skor 4 (Baik). Hanya 4,76% yang memberi skor 3 (Cukup), dan tidak ada penilaian kurang atau sangat kurang. Tingginya persentase respons positif ini sejalan dengan (Ningsih , 2023), yang melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis web efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, secara perseptual website ini dinilai sangat baik oleh pengguna.

**Saran dan Kesan Responden**

Sejumlah responden turut memberikan saran dan kesan secara tertulis melalui kolom opsional yang tersedia di Google Form. Beberapa catatan yang menonjol antara lain:

1. Responden menyebutkan bahwa website "sangat membantu anak dalam belajar agama Islam" dengan tampilan yang menarik dan materi yang mudah dipahami.
2. Seorang responden menyarankan agar ditambahkan lebih banyak gambar, video, atau permainan edukatif agar pembelajaran menjadi lebih seru dan tidak membosankan.
3. Terdapat saran untuk menambahkan tutorial cara menggunakan website bagi anak SD kelas 1-2 yang belum terbiasa navigasi digital secara mandiri.
4. Beberapa responden memberikan pujian terhadap desain visual yang berwarna dan materi yang disajikan secara bertahap.
5. Salah satu responden menulis: "Masyaallah luar biasa, bisa memudahkan anak SD untuk belajar."

Saran-saran tersebut menjadi masukan berharga bagi pengembangan lebih lanjut media pembelajaran ini di masa mendatang.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil observasi, website ini memiliki 23 fitur dalam lima kategori (navigasi, materi sholat, materi keimanan, fitur pendukung, dan profil pengembang), dengan struktur navigasi vertikal dan beranda yang memuat empat menu utama sehingga memudahkan pengguna. Hasil angket dari 42 responden menunjukkan rata-rata skor keseluruhan 4,48 (kategori "Baik"), dengan respons positif dari sebagian besar responden. Dengan demikian, website ini dinyatakan layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran agama Islam di sekolah dasar.

Penelitian ini memberikan kontribusi berupa desain antarmuka ramah anak dengan navigasi vertikal, fitur mewarnai unduh yang mendukung motorik halus anak, serta instrumen evaluasi kelayakan yang dapat diadopsi. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena evaluasi baru berdasarkan persepsi responden (belum mengukur peningkatan hasil belajar dengan pretest-posttest), belum dilakukan uji *usability* formal, dan jumlah responden yang terbatas (42 orang) sehingga generalisasi masih perlu diuji lebih lanjut.

Saran yang dapat diberikan adalah: a) orang tua hendaknya mendampingi dan mengawasi anak saat

menggunakan *smartphone*;
b) gunakan *smartphone* untuk kegiatan positif seperti belajar shalat, mengaji, dan rukun Islam melalui website ini;
c) penelitian selanjutnya perlu melakukan uji coba dengan desain *pretest-posttest* serta menambahkan fitur audio dan permainan edukatif interaktif;
d) website ini dapat dijadikan referensi untuk pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran lain.

## DAFTAR PUSTAKA


S. Ningsih, Murtadlo, and M. Imam Farisi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jambura Journal of Educational Management*, vol. 4, no. 1, pp. 108–122, 2023.

C. A. Putri, A. A. Firdhausyah, A. Syaifuddin, and S. Susilawati, "Pengembangan media pembelajaran digital berbasis website berintegrasi nilai-nilai Islam," *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 2, pp. 66–79, 2023.

F. Nailatil Karomah, Z. Januarga Ramli, and O. Mas, "Peran dan Manfaat Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, vol. 15, no. 2, pp. 211–222, 2024.

M. Wiyono, "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia (JUPENDIA)*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2025.

I. Kristanti, "Penerapan pembelajaran Saintifik berbantuan E-Modul berbasis web pada konsep mol untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar kognitif," *Sarjana thesis*, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2024.

J. Jusbinaraya, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Google Sites dengan Pendekatan Multirepresentasi untuk Mengukur Kemampuan Penguasaan Konsep Fisika," *Jurnal Penelitian Fisikawan*, vol. 7, no. 2, pp. 100-115, 2024.

N. A. Rosyadi, "Analisis Pengaruh Dimensi WebQual 4.0 dan Aspek Timeliness terhadap Kepuasan Pengguna Website E-Learning," *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2025.

M. A. Ningrum, I. M. Ardana, and I. N. Jampel, "Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Journal of Education Action Research*, vol. 9, no. 3, pp. 395–404, 2025.

Y. Fernando, P. Andriani, and H. Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, vol. 2, no. 3, pp. 61–68, 2024.

H. S. Siregar, "Perceived usefulness and perceived ease of use of online learning for Islamic religious education teacher," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 9, no. 1, pp. 93–106, 2023.

I. Prasetia, "Metodologi penelitian pendekatan teori dan praktik," *Jurnal Pendidikan*, vol. 12, no. 3, pp. 45–58, 2022.

F. Jelahu, H. Halida, and F. Syahriani, "Integration of religious moderation value in social science learning at Madrasah Tsanawiyah," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 31, no. 2, 2024.

G. Meilawati and G. Gunansyah, "Pengembangan media pembelajaran interaktif "belmara" berbasis google sites untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi masyarakat di daerahku kelas IV SD," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 13, no. 07, pp. 1010-1020, 2025.

S. N. Aisah, T. T. Sari, and A. Puniman, "Pengembangan video edukasi petualangan Ali dan Aji sebagai alternatif belajar siswa sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, vol. 8, no. 2, pp. 1–10, 2023.

D. Karyaningsih and E. I. Yulistiari, "Analisis statistik deskriptif menggunakan Microsoft Excel dalam penelitian tindakan kelas," *Dasabhakti: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 1, pp. 24–29, 2022.

A. Al-Wabil, H. Al-Khalifa, N. Al-Salem, and L. Al-Abdulkarim, "Examining the User Experience (UX) of Children's Interaction with Arabic Interfaces in Educational Learning Contexts," in *Proc. International Conference on Human-Computer Interaction*, Springer, 2015, pp. 3–14.

D. M. S. Sathsara, W. G. N. A. Gamage, and S. K. Jayathunga, "Investigating User Interaction in User Interface Designs of Educational Websites for 7 to 8 Years Old Children: A Comparative Study," *KDU Journal*, 2023.