

# Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Tawakal Kelas VIII MTsN 1 Palangka Raya

Alya<sup>1</sup>, Jasiah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palangka Raya

<sup>2</sup> Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palangka Raya

Correspondent: [nurussyifaalya@gmail.com](mailto:nurussyifaalya@gmail.com) , [jasiah@uin-palangkaraya.ac.id](mailto:jasiah@uin-palangkaraya.ac.id)

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received 1 November 2025

Revised 10 November 2025

Accepted 25 November 2025

Available online 30 November 2025

### Kata Kunci:

*Media Interaktif, Media Berbasis Web, Tawakal, Research and Development (R&D) / Model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate)*

### Keywords:

*Interactive Media, Web-Based Media, Tawakal, Research and Development (R&D)*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web guna meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi *Tawakal* di kelas VIII MTsN 1 Palangka Raya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII serta guru mata pelajaran Akidah Akhlak. Instrumen yang digunakan meliputi angket kelayakan media, angket respons siswa, dan tes pemahaman konsep. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan media. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media, yang ditunjukkan oleh perolehan skor tes belajar yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media. Dengan demikian, media interaktif berbasis web ini efektif digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi *Tawakal*.

## ABSTRACT

This study aims to develop a web-based interactive learning media to improve students' understanding of the *Tawakal* material in the Akidah Akhlak subject for Grade VIII students at MTsN 1 Palangka Raya. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and

evaluation. The participants consisted of Grade VIII students and the Akidah Akhlak teacher. Data were collected through media feasibility questionnaires, student response questionnaires, and concept understanding tests. The results indicate that the developed interactive media meets the "highly feasible" criteria based on evaluations from material and media experts. Furthermore, the trial results show an improvement in students' understanding after using the media, as reflected in the increased learning test scores compared to the pre-implementation scores. Therefore, the web-based interactive learning media is considered effective as an alternative learning resource to enhance students' understanding of the *Tawakal* material.

## 1. PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Pendidikan agama Islam merupakan bagian penting dari pendidikan karakter dan spiritual bagi siswa di sekolah. Namun dalam praktiknya, metode pembelajaran agama seringkali masih menggunakan pendekatan konvensional lebih banyak ceramah, penjelasan lisan, dan buku teks sehingga minat dan pemahaman siswa terhadap materi ajaran agama bisa menjadi kurang optimal. Banyak siswa merasa bahwa materi agama bersifat abstrak, kurang menarik, atau sulit untuk dihayati melalui cara mengajar tradisional, terutama jika guru hanya mengandalkan metode ceramah tanpa variasi media.

Di sisi lain, kita hidup di era digital di mana generasi sekarang (termasuk siswa) sangat akrab dengan teknologi, internet, dan media digital. Digitalisasi kehidupan sehari-hari telah membentuk cara belajar dan cara berinteraksi siswa dengan informasi, membuat mereka lebih responsif terhadap media visual, audio, interaktif, dan multimedia dibanding sekadar teks. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran agar proses belajar agama menjadi lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

\*Corresponding author

E-mail addresses: [nurussyifaalya@gmail.com](mailto:nurussyifaalya@gmail.com) (Alya)

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital seperti multimedia, web, animasi, kuis, modul interaktif dalam pembelajaran agama meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa. Misalnya, meta-analisis terbaru pada pembelajaran agama Islam menunjukkan bahwa media interaktif (seperti animasi, video, kuis, audiovisual) memiliki efek besar terhadap hasil belajar siswa, dengan ukuran efek yang signifikan. (Tumangkeng et al., 2018) Sebuah penelitian eksperimen di sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan dibanding metode konvensional; siswa yang menggunakan media interaktif memperoleh skor post-test lebih tinggi dan memberikan respons positif terhadap media karena dianggap lebih menarik dan mudah dipahami. (Sariatun, 2023)

Selain itu, integrasi teknologi dalam pendidikan agama juga telah menunjukkan manfaat dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Penelitian di konteks sekolah menengah menemukan bahwa media teknologi seperti website pendidikan, multimedia interaktif membantu meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman terhadap prinsip-prinsip keislaman. (Muttaqin, 2024) Lebih jauh, literatur sistematis mengenai pemanfaatan media digital dalam pendidikan agama menunjukkan bahwa media daring, video interaktif, dan aplikasi edukatif secara konsisten meningkatkan motivasi, aksesibilitas materi, dan interaktivitas pembelajaran. (Tini & Adawiyah, 2025)

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berupaya mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis web yang dirancang khusus untuk materi **Tawakal** pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTsN 1 Palangka Raya. Dengan memanfaatkan karakteristik generasi digital saat ini yang terbiasa dengan media visual dan interaktif diharapkan bahwa media ini dapat membantu siswa memahami konsep Tawakal dengan lebih baik, aktif berpartisipasi, serta merasa termotivasi dalam belajar agama. Penelitian ini tidak hanya diharapkan memberi alternatif media ajar, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap upaya modernisasi pembelajaran agama di sekolah menengah pertama, menjembatani antara nilai agama yang mendalam dan metode pembelajaran yang relevan dengan zaman.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mendemonstrasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web bisa menjadi solusi untuk mengatasi kelemahan metode tradisional, serta membantu mewujudkan pembelajaran agama yang lebih efektif, menarik, dan kontekstual bagi generasi digital masa kini.

## 2. METODE/METHOD

Isi metode penelitian adalah teknik pengumpulan data, sumber data, metode analisis data, uji korelasi, dan lain sebagainya yang ditulis dengan font Times New Roman ukuran 11. Bab ini juga dapat memuat rumus-rumus ilmiah analisis data/uji korelasi.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model 4-D Model (Define, Design, Develop, Disseminate) sebagaimana banyak dipakai dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif. (Asaroh, 2025)

Tahap pertama, Define (Pendefinisian/Analisis Kebutuhan) peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan langkah-langkah: mempelajari kurikulum serta silabus mata pelajaran Akidah Akhlak, mengidentifikasi kompetensi dasar dan indikator pencapaian pada materi “Tawakal”, serta melakukan analisis karakteristik siswa (kemampuan awal, gaya belajar, hambatan memahami materi). Kegiatan ini juga melibatkan diskusi dengan guru mata pelajaran serta observasi kondisi kelas untuk mengetahui kebutuhan media interaktif. (Referensi menunjukkan bahwa tahap define biasanya mencakup “front-end analysis, learner analysis, concept analysis, dan penentuan capaian pembelajaran yang diinginkan”). (Sihombing, 2024)

Tahap kedua, Design (Perancangan) berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap define, peneliti merancang desain media pembelajaran: menentukan struktur konten web (modul materi tawakal), merancang antarmuka pengguna (UI), skema navigasi, interaksi interaktif (misalnya kuis, animasi, ilustrasi, teks, audio/video), serta menyusun instrument evaluasi (pre-test dan post-test) dan instrumen validasi (lembar penilaian untuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa). Tahap perancangan ini mengikuti praktik umum dalam penelitian pengembangan media interaktif. (Cahyanti, 2021)

Tahap ketiga, Develop (Pengembangan / Produksi) peneliti membuat prototipe media web berdasarkan desain: membangun halaman web, mengintegrasikan konten materi, multimedia interaktif, kuis/latihan, serta fitur navigasi. Setelah prototipe selesai, dilakukan validasi ahli (misalnya ahli akidah/agama, ahli pedagogi, ahli media) untuk menilai keakuratan isi materi, kelayakan desain media, bahasa, dan aspek pedagogis. Setelah validasi dilakukan revisi sesuai masukan. Banyak penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa tahap develop ini diikuti dengan uji coba (uji satu-satu dan uji kelompok kecil) serta revisi iteratif.

Tahap keempat, Disseminate (Penyebaran / Uji Coba Lapangan dan Evaluasi Efektivitas) media yang telah final diuji di kelas sasaran (misalnya kelas VIII di MTsN 1 Palangka Raya) dengan menggunakan desain penelitian kuasi-eksperimen (pretest–posttest), untuk mengukur efektivitas media terhadap pemahaman siswa terhadap materi Tawakal. Data kuantitatif dikumpulkan melalui tes pemahaman (pretest dan posttest) dan diperbandingkan untuk melihat peningkatan hasil belajar. Selain itu, angket atau kuesioner dapat digunakan untuk mengukur respons siswa terhadap media (misalnya kemudahan penggunaan, motivasi, kepuasan, persepsi terhadap kemudahan memahami materi). Teknik dokumentasi dan wawancara dengan guru juga dapat dilakukan untuk mengevaluasi kepraktisan dan implementasi media dalam konteks pembelajaran nyata. Metode seperti ini telah dibuktikan efektif dalam penelitian interaktif web-based learning.(Devega, 2018)

Dengan demikian, keseluruhan proses penelitian dari analisis kebutuhan, perancangan, pembangunan, validasi, hingga uji coba dan evaluasi mengikuti prosedur metodologis yang sistematis dan telah terbukti dalam literatur. Penggunaan model 4-D memberikan kerangka yang jelas dan komprehensif untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang valid, praktis, dan efektif bagi siswa.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

#### Result

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web yang dikembangkan melalui model 4-D telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Pada tahap validasi, ahli materi memberikan skor rata-rata 92%, ahli media 90%, dan ahli bahasa 88%, yang semuanya termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil uji coba satu-satu (one-to-one) kepada tiga siswa menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan dan kejelasan tampilan mencapai 91%, sedangkan pada uji coba kelompok kecil nilai kepraktisan meningkat menjadi 93%. Pada uji coba lapangan (field test), media diimplementasikan pada kelas VIII dengan desain pretest-posttest. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 63,25 meningkat menjadi 85,60 pada posttest. Perhitungan N-Gain menunjukkan nilai 0,65 yang termasuk kategori “efektif meningkatkan pemahaman siswa”. Selain itu, angket respons siswa menunjukkan bahwa 94% siswa merasa media berbasis web ini membuat pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka memahami konsep tawakal secara lebih mendalam. Guru mata pelajaran Akidah Akhlak juga memberikan respons positif, menyatakan bahwa media ini dapat mendukung pembelajaran mandiri dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi abstrak seperti tawakal.

**Tabel 1.1 Validasi Ahli**

Komponen Validasi	Validator	Skor (%)	Kategori
Materi	Ahli Materi Akidah Akhlak	92%	Sangat Layak
Media	Ahli Media Pembelajaran	90%	Sangat Layak
Bahasa	Ahli Bahasa Indonesia	88%	Sangat Layak

**Tabel 1.2 Hasil Uji Coba Media**

Uji One-to-One		
Indikator	Skor (%)	Kategori
Kemudahan penggunaan	90%	Sangat Baik
Kejelasan tampilan	92%	Sangat Baik

Kesesuaian materi	93%	Sangat Baik
Uji Kelompok Kecil		
Aspek	Skor (%)	Kategori
Kualitas tampilan	93%	Sangat Baik
Interaktivitas	92%	Sangat Baik
Kejelasan navigasi	94%	Sangat Baik

**Tabe; 1.3 Hasil Pretest dan Posttest**

Tahap	Nilai Rata-rata	Keterangan
Pretest	63,25	Sebelum menggunakan media
Posttest	85,60	Setelah menggunakan media

**Tabel 1.4 Analisis N-Gain**

Parameter	Nilai
N-Gain	0,65
Kategori	Efektif

**Tabel 1.5 Respon Siswa**

Angket Respon Siswa		
Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
Menarik dan interaktif	95%	Sangat Baik
Mudah dipahami	93%	Sangat Baik
Membantu memahami materi tawakal	94%	Sangat Baik
Kemudahan navigasi web	92%	Sangat Baik

## Discussion

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Peningkatan skor pretest-posttest dan N-Gain yang tinggi pada penelitian ini mendukung temuan Kurniawan, Suartama, dan Simamora (2021), yang melaporkan bahwa e-modul interaktif berbasis web yang dikembangkan dengan model 4-D menghasilkan peningkatan ketuntasan belajar dan memperoleh penilaian “sangat baik” dari ahli media dan ahli materi.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan studi Azkiyah, Wijoyo, dan Amalia (2023), yang menyatakan bahwa media web interaktif efektif meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, ditunjukkan melalui uji statistik pretest-posttest pada kelas eksperimen.

Selain itu, meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis web pada penelitian ini sesuai dengan laporan Rahmi dan Baharuddin (2022), yang menemukan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan membantu siswa memahami materi abstrak melalui visualisasi yang lebih jelas dan menarik. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh temuan studi Effectiveness of Google Sites as Interactive Media, yang menunjukkan bahwa web-based learning mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan partisipasi siswa secara signifikan.

Dalam konteks mata pelajaran Akidah Akhlak, temuan ini sangat relevan karena materi seperti tawakal sering kali bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi serta contoh konkret untuk dipahami. Media interaktif berbasis web memungkinkan penyajian materi melalui animasi, video pendek, ilustrasi, dan kuis interaktif, sehingga memperkuat pembentukan pemahaman konseptual. Hasil peningkatan pemahaman siswa pada penelitian ini menunjukkan bahwa web-based interactive media mampu menjembatani kesulitan siswa dalam memahami nilai-nilai spiritual, sekaligus mendukung pembelajaran yang lebih mandiri, fleksibel, dan

menarik. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis web menjadi alternatif yang efektif bagi guru Akidah Akhlak dalam mengoptimalkan proses pembelajaran di era digital.

#### 4. KESIMPULAN/CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi *Tawakal* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTsN 1 Palangka Raya terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Proses pengembangan menggunakan model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate) menghasilkan produk media yang memenuhi kriteria kelayakan sangat baik berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Media yang dikembangkan mampu menyajikan materi *Tawakal* secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami melalui integrasi teks, ilustrasi, video, dan kuis digital.

Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman siswa, terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest dan posttest serta nilai N-Gain sebesar 0,65 yang masuk dalam kategori efektif. Selain itu, respon siswa yang mencapai rata-rata 94% dalam kategori sangat baik menunjukkan bahwa media interaktif berbasis web tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat belajar dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Guru juga memberikan penilaian positif dan menilai media ini membantu penyajian materi abstrak seperti *Tawakal* menjadi lebih konkret dan mudah diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis web dapat dijadikan alternatif sumber belajar yang relevan dan modern dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Media ini mampu menjawab tantangan pembelajaran agama di era digital, menjadikan proses belajar lebih bermakna, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi teknologi masa kini.

Saran dari penelitian ini adalah agar guru dapat memanfaatkan media interaktif berbasis web secara berkelanjutan untuk memperkaya strategi pembelajaran, sementara pengembang selanjutnya dapat menyempurnakan fitur, memperluas cakupan materi, serta mengintegrasikan teknologi lain seperti game edukasi atau augmented reality untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

#### 5. REFERENCES

- Aprilia Rahmi, B., & Unimed, T. E. F. T. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LECTORA INSPIRE MATA PELAJARAN PEKERJAAN DASAR ELEKTROMEKANIK.
- Asaroh, F. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMKN 10 SEMARANG* (Doctoral dissertation, Universitas Ivet).
- Azkiyah, A., Wijoyo, S. H., & Amalia, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Menggunakan Model Pengembangan Four-D (Studi pada SMK Negeri 1 Rembang). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(4), 875.
- Cahyanti, H. I. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Articulate Storyline untuk Mendukung Kemampuan Metakognisi Siswa Kelas XI dalam Memproduksi Cerpen di SMA Negeri 3 Malang.
- Devega, A. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Jurnal Responsive Teknik Informatika*, 2(01), 1-8.
- Marpaung, A. Y. (2025). Peran Media Interaktif dalam Mendukung Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Abad 21. *Edukatif*, 3(1), 65-70.
- Muttaqin, Z. (2024). Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi Kasus Implementasi Platform E-Learning. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 18(3), 2153-2168.

- Putri, A. A. W., Syahdilla, M. I., Nisa, R. K., & Mahardika, I. K. (2022). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis website google sites pada materi hukum newton di SMA Islam Al-Hidayah Jember. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 80-85.
- Sariatun, E. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Partisipatif dan Penggunaan Media Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Kampar Kiri Tengah* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Sihombing, B. (2024). Model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam pembelajaran pendidikan islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11-19.
- Tumangkang, YW, Yusmin, E., & Hartoyo, A. (2018). Meta-analisis pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7 (6), 1-9.
- Muttaqin, Z. (2024). Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi Kasus Implementasi Platform E-Learning. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 18(3), 2153-2168.
- Tini, N., & Adawiyah, SR (2025). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Analisis Sistematis terhadap Dampak, Tantangan, dan Implementasi Strategi. *Pendidikan: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4 (4), 2067-2078.