

**APLIKASI PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM PADA SISWA KELAS 1**

**SEKOLAH DASAR BERBASIS WEBSITE**

**SKRIPSI**

Sebagai syarat memperoleh gelar strata-1



Disusun oleh :

**Rion Adjie Kusuma**

**1871100005**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN KOMPUTER**

**UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**“APLIKASI PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM PADA SISWA KELAS 1  
SEKOLAH DASAR BERBASIS WEBSITE”**

Diajukan oleh

**Rion Adjie Kusuma**

**1871100005**

Telah disetujui oleh,

Pembimbing Utama



Niken Retnowati, M.Sc.  
NIK. 690 116 364

Pembimbing Pendamping



Rizka Safitri Lutfiyani, M.Eng  
NIK. 690 116 362

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Istri Sulistyowati, M.Kom.  
NIK. 690 911 322

## HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan disetujui oleh Dewan Penguji Skripsi Fakultas Teknologi dan Komputer Universitas Widya Dharma Klaten, pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 5 Juli 2023

Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

### Susunan Dewan Penguji

**Ketua**



**Niken Retnowati, M.Sc.**  
NIK. 690 116 364

**Sekretaris**



**Rizka Safitri Lutfiyani, M.Eng**  
NIK. 690 116 362

**Penguji Utama**



**Istri Sulistyowati, M.kom**  
NIK. 690 911 322

**Penguji Pendamping**



**Fajar Budi Hartono, M.Eng**  
NIK. 690 909 299

Skripsi ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana oleh :

**Dekan Fakultas Teknologi dan Komputer**

**Universitas Widya Dharma Klaten**



**Harri Purnomo, ST., MT.**  
NIK. 690 499 196

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rion Adjie Kusuma  
NIM : 1871100005  
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknologi dan Komputer

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Website”** adalah benar-benar karya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dengan penelitian ini telah dirunjukkan dalam daftar Pustaka. Apabila di lain waktu terbukti ada penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Klaten, 15 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Rion Adjie Kusuma

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Ucapan syukur dari lubuk hati yang paling dalam saya sampaikan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah yang selalu diberikan kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar tanpa suatu hambatan apapun.

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta. Terimakasih atas segala doa dan dukungan moril dan materil yang telah diberikan kepada saya. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda atas kebaikan ayah dan ibu. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan umur panjang, kesehatan, rezeki yang melimpah dan menjaga ayah dan ibu dimanapun kalian berada. Amin.
2. Adik-adik saya. Terimakasih atas doa dan semangatnya. Semoga Allah SWT membalas kebaikanmu dengan berlipat ganda. Amin.
3. Rekan-rekan senasip dan seperjuangan di Program Studi Teknik Informatika Universitas Widya Dharma Klaten. Terimakasih atas support, doa dan bantuannya.

## **MOTTO**

*“Learn from yesterday,  
Live for today,  
And hope for tomorrow”*

*“Banyak kegagalan hidup terjadi karena orang-orang tidak menyadari  
betapa dekatnya kesuksesan ketika mereka menyerah”*

*“Tetaplah bergerak maju meski lambat, karena dalam keadaan bergerak,  
anda menciptakan kemajuan. Dan itu jauh lebih baik dari pada tidak bergerak  
sama sekali.”*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Swt. atas ridanya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “**Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Website**” bisa terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan program studi Teknik Informatika Universitas Widya Dharma Klaten. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Triyono, M.pd selaku rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Harri Purnomo, ST., MT selaku dekan Fakultas Teknologi dan Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Ibu Istri Sulistyowati, M.kom selaku ketua program studi Teknik Informatika Universitas Widya Dharma Klaten.
4. Ibu Niken Retnowati, M.Sc selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memotivasi, mengarahkan, serta memberikan saran, kemudahan dan kepercayaan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Ibu Rizka Safitri Lutfiyani, M.Eng selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberi arahan, motivasi, masukan, saran serta bimbingan.

6. Segenap dosen Fakultas Teknologi dan Komputer Universitas Widya Dharma Klaten yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.
7. Rekan-rekan senasip dan seperjuangan di Program Studi Teknik Informatika Universitas Widya Dharma Klaten.
8. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah Swt. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang saya miliki. Untuk itu saya dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan penelitian ini.

Klaten, 15 Juni 2023

Rion Adjie Kusuma



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Keaslian Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7

2.2	Aplikasi.....	9
2.3	Aplikasi Berbasis <i>Website</i> .....	9
2.4	Aplikasi Pembelajaran.....	10
2.5	Sistem Pembelajaran.....	11
2.6	Metode <i>Waterfall</i> .....	12
2.7	Bahasa Pemrograman <i>PHP</i> .....	26
2.8	<i>MySQL</i> .....	31
2.9	<i>Visual Studio Code</i> .....	35
2.10	<i>Notepad ++</i> .....	37
2.11	<i>Browser Chrome</i> .....	39
2.12	Perilaku Terpuji .....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		42
3.1	Bahan dan Materi Penelitian.....	42
3.2	Alat Penelitian .....	42
3.3	Jalan penelitian .....	44
3.4	Kesulitan yang dihadapi .....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		69
4.1	Hasil Analisis.....	69
4.2	Hasil Penelitian.....	76
4.3	Pengujian Sistem .....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		89
5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran .....	90

DAFTAR PUSTAKA .....	91
LAMPIRAN.....	93

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Bentuk Awal .....	56
Tabel 3.2 Bentuk Normal Pertama.....	57
Tabel 3.3 Bentuk Normal Kedua .....	57
Tabel 3.4 Bentuk Normal Ketiga .....	58
Tabel 3.5 Kuis .....	59
Tabel 3.6 <i>User</i> .....	60
Tabel 3.7 Soal .....	60
Tabel 3.8 Jawaban.....	60
Tabel 3.9 Skor .....	61
Tabel 3.10 Relasi Tabel .....	61
Tabel 3.11 <i>Unit Testing</i> .....	66
Tabel 3.12 <i>Testing User</i> .....	67
Tabel 3.13 <i>Testing Admin</i> .....	67
Tabel 4.1 IFAS ( <i>Internal Factor Analysis Strategy</i> ).....	69
Tabel 4.2 EFAS ( <i>Eksternal Factor Analysis Strategy</i> ) .....	70
Tabel 4.3 Kuesioner Matriks.....	71
Tabel 4.4 Perhitungan Bobot dan Rating .....	72
Tabel 4.5 SWOT .....	74
Tabel 4.6 Alternatif Strategi.....	75
Tabel 4.7 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> .....	85
Tabel 4.8 Rekap Jawaban Pengujian <i>User</i> .....	86
Tabel 4.9 Rekap Jawaban Pengujian <i>Admin</i> .....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Waterfall</i> .....	13
Gambar 3.1. <i>Waterfall</i> .....	44
Gambar 3.2 Diagram Konteks.....	51
Gambar 3.3 DFD Level 1 .....	51
Gambar 3.4 DFD level 2 Proses Login .....	53
Gambar 3.5 DFD level 2 Proses Tambah User .....	53
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Edit Soal dan Jawaban .....	53
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses Mengerjakan Kuis.....	54
Gambar 3.8 <i>ER Diagram</i> .....	55
Gambar 3.9 Struktur <i>Database</i> .....	62
Gambar 3.10 <i>Designer Database</i> .....	62
Gambar 3.11 Rancangan <i>Form</i> Login.....	63
Gambar 3.12 Rancangan <i>Form</i> Beranda.....	63
Gambar 3.13 Rancangan <i>Form</i> Data Soal dan Jawaban .....	64
Gambar 3.14 Rancangan <i>Form</i> Kuis.....	64
Gambar 3.15 Rancangan <i>Form</i> Hasil.....	65
Gambar 4.1 Diagram SWOT.....	74
Gambar 4.2 <i>Form</i> Daftar .....	77
Gambar 4.3 <i>Source Code Form</i> Daftar .....	77
Gambar 4.4 <i>Form</i> Login .....	78
Gambar 4.5 <i>Source Code Form</i> Login.....	79
Gambar 4.6 <i>Form</i> Beranda.....	79

Gambar 4.7 <i>Source Code Form Beranda</i> .....	80
Gambar 4.8 <i>Form Data Soal dan Jawaban</i> .....	80
Gambar 4.9 <i>Source Code Form Data Soal dan Jawaban</i> .....	81
Gambar 4.10 <i>Form Kuis dan Hasil</i> .....	82
Gambar 4.11 <i>Source Code Form Kuis dan Hasil</i> .....	83
Gambar 4.12 <i>Form Tampil Score</i> .....	84
Gambar 4.13 <i>Source Code Form Tampil Score</i> .....	84

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Surat Ijin Penelitian .....	94
Lampiran Kodingan Program.....	95
Lampiran Foto Penelitian .....	118
Lampiran Responden <i>User</i> dan <i>Admin</i> .....	123
Lampiran Kurikulum.....	132

## ABSTRAK

Pendidikan agama merupakan pendidikan dasar untuk anak, salah satunya kelas 1 Sekolah Dasar. Tujuan mengajarkan pendidikan agama Islam kepada anak sejak dini yaitu agar anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang memiliki karakter yang baik sejak usia dini, salah satunya agama Islam. Bagi anak kelas 1 Sekolah Dasar, belajar merupakan kegiatan yang membosankan, karena kelas 1 Sekolah Dasar masih tahap belajar membaca dan menulis. Sehingga orang tua harus mencari cara agar anak-anak tidak mudah bosan dalam belajar. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan menggunakan aplikasi pembelajaran.

Aplikasi pembelajaran agama Islam pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar berbasis website ini dibuat menggunakan metode *Waterfall*. Penulis menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) dalam menganalisis kebutuhan terhadap siswa kelas 1 SDN 1 Gatak. Aplikasi pembelajaran ini menggunakan data-data yang didapatkan dari buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kurikulum 2013 (K13). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2017. Pelajaran siswa kelas 1 Sekolah Dasar semester 2 tentang “Perilaku Terpuji” yang meliputi : Perilaku jujur, perilaku bertanggung jawab, perilaku hidup bersih, perilaku disiplin.

Analisis SWOT dari perhitungan (IFAS) = Total (*Strength*) – Total (*Weakness*) = 0,55 dan (EFAS) = Total (*Opportunities*) – Total (*Threat*) = 1,60. Diperoleh titik (x,y) = (1,60 , 0,55). Sehingga titik berada di kuadran I (*Strength – Opportunities*) yaitu Strategi Agresif. Jadi, salah satunya dengan membuat aplikasi pembelajaran agama Islam berbasis *Website*. Sehingga dalam penelitian ini dihasilkan aplikasi pembelajaran agama Islam pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar berbasis *Website*.

**Kata Kunci:** SWOT, Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Website*, *Waterfall*, Perilaku Terpuji



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Indonesia adalah sebuah negara beragama yang mengakui dan melegalkan 5 agama untuk dianut antara lain Islam, Kristen, Hindu, Budha, dan Katolik. Meskipun di Indonesia terdapat berbagai macam agama, mayoritas penduduknya beragama Islam. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah penduduk Indonesia sebanyak 237,64 juta jiwa pada sensus penduduk 2010. Dari jumlah tersebut, sebanyak 207,17 juta jiwa beragama Islam. Artinya mayoritas penduduk Indonesia adalah muslim. Pendidikan agama menjadi sorotan tajam masyarakat dengan berbagai gejolak sosial dan problem-problem budaya yang muncul sangat gencar akhir-akhir ini mendorong berbagai pihak mempertanyakan efektivitas pelaksanaan pendidikan agama Islam di sekolah. Memang tidak adil menimpakan tanggung jawab munculnya kesenjangan antara harapan dan kenyataan itu kepada pendidikan agama di sekolah, terutama sekolah dasar. Sebab pendidikan agama di sekolah dasar bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan dalam pembentukan watak dan kepribadian siswa.

Meskipun demikian, perlu diakui bahwa selain keberhasilan dalam memberikan kontribusinya untuk meningkatkan ketaatan menjalankan agamanya dalam pelaksanaan pendidikan agama islam masih terdapat kelemahan-kelemahan yang mendorong dilakukannya penyempurnaan terus menerus. Berdasarkan survei kepada orang tua wali murid di Sekolah Dasar

Negeri 1 Gatak, keluhan yang sering dilontarkan pihak orang tua wali murid selama ini pendidikan agama di sekolah dasar belum mampu mengantar peserta didik untuk dapat memahami dan mengamalkan ajaran agamanya dengan baik dan benar. Salah satunya siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Karena guru mengajarkan murid kelas 1 Sekolah Dasar hanya menggunakan buku paket atau LKS yang hanya banyak tulisan saja dari pada gambar, apalagi kelas 1 Sekolah Dasar yang masih tahap belajar membaca sehingga murid kelas 1 merasa bingung memahami apa yang diajarkan tersebut. Agar murid menghindari bosannya pelajaran tersebut, penelitian ini akan membuat aplikasi Pembelajaran Agama Islam yang konsep aplikasi tersebut terdapat soal-soal dan pembahasan. Alasan penulis membuat aplikasi pembelajaran ini adalah tidak hanya sekedar membuat aplikasi, tetapi juga penulis bermaksud memberikan alternatif media pembelajaran agar anak kelas 1 Sekolah Dasar mempunyai sifat atau kepribadian yang baik maupun meningkatkan pemahaman anak dalam berperilaku positif. Adanya aplikasi pembelajaran, pelajaran yang awalnya dianggap sulit dan membosankan bisa lebih menyenangkan sekaligus menambah pengetahuan. Oleh karena itu, aplikasi pembelajaran sangat patut untuk dikembangkan.

Pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *php* dan *software MySQL*, *Notepad++*, *Visual Studio Code*, *Browser Chrome*. Aplikasi tersebut dibuat menggunakan metode *waterfall*. Alasan penulis menggunakan *software* tersebut karena lebih mudah digunakan, tidak memakan memori yang banyak dan mudah dipahami bagi penulis. Oleh karena itu, berdasarkan latar

belakang diatas maka dibuat **“Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Website”**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana membuat Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Website ?

## **1.3. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari akar permasalahan, maka perlu adanya pembatasan masalah, batasan masalah dari penelitian ini yaitu :

- a. Penelitian ini difokuskan pada pembuatan Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Website.
- b. Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah materi pendidikan agama Islam kelas 1 Sekolah Dasar Semester 2 tentang “Perilaku Terpuji” yang meliputi : Perilaku jujur, perilaku bertanggung jawab, perilaku hidup bersih, perilaku disiplin.
- c. Aplikasi ini digunakan oleh siswa kelas 1 SDN 1 GATAK.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini adalah membuat Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Website.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat Penelitian :

- a. Penelitian ini berguna untuk memenuhi syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Strasa 1 (S1) dan menerapkan disiplin ilmu yang diperoleh selama menempuh pendidikan dibangku perkuliahan di Universitas Widya Dharma Klaten.
- b. Penelitian ini berguna untuk meningkatkan kemampuan penulis dalam menganalisis suatu masalah dengan mengintegrasikan kedalam sistem komputer.
- c. Penelitian ini berguna sebagai salah satu alternatif media pembelajaran siswa kelas 1 Sekolah Dasar agar mempunyai sifat atau kepribadian yang baik, mempunyai semangat belajar yang tinggi serta mengamalkan perilaku terpuji.

#### **1.6. Keaslian Penelitian**

Dalam perancangan maupun penelitian yang dilakukan memiliki bukti keaslian, penelitian tentang aplikasi pembelajaran yang dilakukan oleh Mardiyah (2004) yang aplikasi tersebut berisi tentang aplikasi pembelajaran matematika berbasis multimedia untuk kelas 3 sekolah dasar, menggunakan

metode Macromedia Flash MX. Mukti (2016) membuat Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Umur 6 – 9 Tahun Berbasis Android, menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle.

Penelitian yang akan dilakukan mempunyai aspek-aspek yang berbeda dengan penelitian-penelitian mengenai aplikasi pembelajaran yang pernah dilakukan sebelumnya. Letak perbedaan tersebut terletak pada permasalahan dan karakteristik subjek yang akan diteliti. Penelitian yang akan dilakukan ini berfokus pada pembuatan aplikasi pembelajaran agama Islam pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar berbasis website, Aplikasi ini berisi tentang materi kelas 1 Sekolah Dasar Semester 2 tentang “Perilaku Terpuji” yang meliputi : Perilaku Jujur, Perilaku Bertanggung jawab, Perilaku Hidup Bersih, Perilaku Disiplin. Sehingga dari uraian diatas menunjukkan bahwa masalah yang dihadapi belum pernah diteliti dan dipecahkan oleh penulis lain.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Keaslian Penelitian, Sistematika Penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang terkait dengan permasalahan yang diambil yaitu Penelitian Terdahulu, Aplikasi,

Aplikasi Berbasis Website, Aplikasi Pembelajaran, Sistem Pembelajaran, Metode *waterfall*, Bahasa Pemrograman *PHP*, *MySQL*, *Visual Studio Code*, *Notepad ++*, *Browser Chrome*, Perilaku Terpuji.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang metodologi yang dilakukan dalam merancang dan membuat aplikasi pembelajaran agama Islam pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar berbasis website.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan. Serta melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan akan bermanfaat untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Dari pembahasan yang sudah diuraikan mulai dari proses analisis, prancangan dan implementasi yang dilakukan pada penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Hasil analisis dari sisi IFAS(*internal*), kekuatan lebih besar dibanding kelemahannya, sementara dari sisi EFAS(*eksternal*), peluang lebih besar dibanding ancaman.
- 2) Hasil dari perhitungan IFAS-EFAS, aplikasi pembelajaran ini berada di kuadran I (*Strength – Opportunities*) yaitu Strategi Agresif, berikut strategi yang dihasilkan :
  - a) Menambahkan materi yang relevan dengan kurikulum SD.
  - b) Menambahkan aplikasi pembelajaran.
  - c) Meningkatkan materi soal-jawaban yang sesuai.
- 3) Telah dihasilkan suatu **Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Website.**
- 4) Aplikasi ini dapat digunakan pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar, terbukti dari presentase 80% aplikasi pembelajaran agama Islam dapat meningkatkan nilai siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

## 5.2.Saran

Pada pengembangan lebih lanjut, **Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Website** diharapkan :

- a) Menambahkan berbagai macam materi dan media pembelajaran.
- b) Memperbarui fitur video pembelajaran yang lebih interaktif.
- c) Tampilan halaman web bisa disempurnakan lagi agar lebih menarik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Connolly dan Begg. 2010. *Desain Basis Data Emplementasi dan Management*. Boston: Pearson Education.
- Elmasri dan Navathe.2004. *Fundamentals Of Database System Fourth Of Edition*. Boston: Pearson Education.
- Hawi dan Akmal. 2008. *Dasar-Dasar Pendidikan Islam*. Palembang: IAIN Raden Fatah.
- Karman. 2009. *Materi Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kendall. 2011. *Systems analysis and design*. New Jersey: Pearson
- Mardiyah. 2004. *Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Martias . 2016 .*Macromedia Dreamweaver 8 dalam Perancangan Website Komunitas Burung Berkicau*. Jakarta: AMIK BSI Jakarta.
- Martin. 2012. *Desain Sistem Pengembangan Sistem Untuk Bisnis*. Jakarta: UI Press.
- Mukti. 2016. *Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Umur 6-9 Tahun Berbasis Android*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Raghu dan Johannes. 2003. *Database Manajement System*. Michigan: Mc-Graw Hill.
- Sari dan Oktafianto. 2017. *Penentuan Strategi Bisnis Menggunakan Analisis SWOT dan Matriks IFAS – EFAS pada CV. Dinasty. Seminar Nasional IENACO*. Yogyakarta: Penerbit ANDI

Sihotang. 2017. *Aplikasi E-learning Pada SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan*.

Medan: STMIK Pelita Nusantara.

Sulaiman. 2005. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Press.