

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS
WEBSITE PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
(Siswa Kelas VII Smp Al-Munawwariyyah Bululawang Malang)**

Saqifa Robi'ah Al Adawy

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang, Indonesia
saqifaaladawy@gmail.com

ABSTRACT

The aims of this research and development are to: (1) Produce a product in the form of a website-based e-learning learning media on PAI material with the theme that everything is clean, life is comfortable which is not yet available at SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang. (2) Knowing responses student in website-based e-learning learning media on PAI material with the theme everything is clean, life is comfortable in class VII SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang. The research conducted in this research is Research and Development. The research and development process consists of five stages, namely: (1) Analysis, (2) Planning, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The types of research and development data are qualitative and quantitative. The data collection instruments were interviews, validation questionnaire sheets and student response questionnaire sheets. The results showed that: (1) The results of the validation by three expert validators, namely media experts, content and materials experts and learning experts with percentages of 77.6%, 94% and 90% respectively, were declared valid and feasible to be used in the process. learn how to teach. (2) The results of student responses are positive with a percentage of 94%. The positive response of students is shown by the students' liking for the media developed, so that they are more motivated in the teaching and learning process of Islamic religious education. This can also be seen from the increase in student learning outcomes after using the developed learning media by 18%.

Keywords: Research and Development, Website

ABSTRAK

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk: (1) Mengembangkan produk berupa media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada materi PAI dengan tema semua bersih, hidup jadi nyaman yang valid dan layak di SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang. (2) Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada materi PAI dengan tema semua bersih, hidup jadi nyaman pada kelas VII SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*. Proses penelitian dan pengembangan ini terdiri dari lima tahap, yaitu: (1) Analisis, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Jenis data penelitian dan pengembangan ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data berupa wawancara, lembar angket validasi dan lembar angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil validasi oleh tiga validator ahli yaitu ahli media, ahli isi dan materi dan

ahli pembelajaran dengan presentase berturut-turut 77,6%, 94% dan 90%, maka dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. (2) Hasil respon siswa adalah positif dengan persentase 94%. Respon positif siswa ditunjukkan dengan rasa suka siswa terhadap media yang dikembangkan, sehingga mereka lebih termotivasi dalam proses belajar mengajar pelajaran pendidikan agama islam. Hal ini juga dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 18%.

Kata kunci: Penelitian dan Pengembangan Media pembelajaran, *Website*.

PENDAHULUAN

Derasnya kemajuan teknologi yang semakin canggih mengakibatkan kehidupan mengalami perubahan dari segala aspek, baik dari bidang ekonomi, bisnis, komunikasi bahkan pendidikan. Perubahan dalam bidang pendidikan mengakibatkan sudut pandang yang berbeda, yang dulunya tradisional menjadikan seluruh sistem pendidikan menjadi modern. Kini selain berupa cetak, adapun media pembelajaran yang dipakai dalam proses belajar mengajar juga dapat berupa video, audio, bahkan multimedia yaitu *website*.

Adapun pembelajaran berbasis *website* merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet, sehingga seringkali disebut dengan *e-learning*. Media pembelajaran berbasis *website* diharapkan mampu dalam meningkatkan efektifitas dan ketertarikan siswa dalam proses belajar mengajar.

Dalam kehidupan sehari-hari terdapat salah satu kebutuhan pokok yang tidak dapat dihindari, yaitu kebersihan. Tidak akan terwujud kenyamanan tanpa adanya kebersihan. Kebersihan disini dimulai dari diri sendiri seperti kebersihan badan, pakaian hingga lingkungan sekitar.

الطُّهُورُ شَطْرُ الْإِيمَانِ

“Kebersihan itu sebagian dari iman” (H.R. Muslim)

Hadis tersebut menegaskan betapa pentingnya kebersihan bagi orang yang beriman. Orang akan disebut beriman kalau ia peduli dengan kebersihan. Adapun Islam menaruh perhatian yang sangat tinggi pada masalah kebersihan atau kesucian, baik kebersihan dari *najis* maupun kebersihan dari *hadas*.

Tak dapat dipungkiri masih terdapat banyak guru PAI yang melaksanakan proses pembelajaran PAI dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran tersebut. Tentunya dengan di dukungnya media pembelajaran pada materi PAI terutama pada tema *taharah* dapat menggerakkan siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *website* dapat menjadi salah satu alternatif dalam memahami konsep materi tersebut, dikarenakan *website* memiliki kelebihan yaitu terdapat aplikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi pengguna.

Berdasarkan pengamatan penulis ketika berkunjung ke SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang, didapatkan hasil bahwa pembelajaran PAI masih terdapat permasalahan sebagai berikut:

1. Buku ajar yang digunakan adalah buku LKS. Serta metode yang digunakan guru PAI di sekolah tersebut masih menggunakan metode ceramah.
2. Kurangnya tersedianya fasilitas yang dapat mendukung proses pembelajaran.

3. Banyak siswa yang mengantuk ketika berlangsungnya pembelajaran tersebut, dikarenakan SMP Al-Munawwariyyah terdapat di dalam lingkungan pondok pesantren.

Seorang guru memiliki peran yang penting dalam proses belajar mengajar, guru diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang baik sehingga tercapailah hasil belajar yang optimal. Penguasaan seorang guru terhadap teknologi yang semakin berkembang dapat membantu guru tersebut dalam memilih media pembelajaran yang tepat dalam membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran baru sebagai alternatif dalam proses pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik, oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Website Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang”**.

KAJIAN LITERATUR

1. Pengembangan

Menurut Fitratul Uyun bahwasanya pengertian pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisien, dan kemenarikan pembelajaran.¹

Adapun fungsi pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* sangat penting dalam kegiatan proses pembelajaran, antara lain:

1. Memberikan petunjuk yang sangat membantu guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran.
2. Sebagai media penghubung antar guru dan peserta didik, sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
3. Dapat digunakan oleh guru dalam mencapai kemampuan yang telah ditetapkan.
4. Dapat digunakan sebagai program perbaikan dalam pembelajaran

2. Media pembelajaran

Pengertian media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.² Rayanda Asyar juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.³

¹ Fitratul Uyun, *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Alquran dengan Pendekatan Hermeneutik bagi Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Malang*, (Tesis, Progam Studi PGMI. UIN Malang. 2010). hlm. 36

² Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2009). hlm. 6

³ Rayanda Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012). hlm. 8

Asnawir dan M. Basyiruddin Usman membeberkan beberapa fungsi media pembelajaran⁴, antara lain:

1. Membantu memudahkan belajar bagi peserta didik baik itu siswa atau mahasiswa, juga membantu memudahkan mengajar bagi guru dan dosen.
2. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang mulanya abstrak dapat menjadi konkret).
3. Menarik perhatian peserta didik lebih besar.
4. Semua indra siswa dapat diaktifkan, kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya.
5. Lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.
6. Dapat membangkitkan dunia teori dan realita.

3. *E-Learning*

E-learning merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Melalui *e-learning* siswa tidak akan hanya mendengar uraian materi pelajaran tetapi juga aktif seperti mengamati, melaksanakan, mendemonstrasikan pelajaran tersebut.

Lukas Lukmana (2006) menjabarkan pengertian *e-learning* secara luas. Materi *e-learning* tidak harus di distribusikan secara *online* saja baik itu melalui jaringan lokal maupun internet. Interaksi dengan menggunakan internet dapat dilakukan secara *online* dan *real-time* ataupun secara *offline* atau *archieved*. Mendistribusikan secara *offline* dengan menggunakan media CD / DVD sudah termasuk pola *e-learning*. Dalam hal ini aplikasi dan materi pelajaran di kembangkan sesuai kebutuhan dan di distribusikan melalui media CD / DVD, dan selanjutnya siswa dapat memanfaatkan CD / DVD tersebut dan belajar dimana ia berada.

Adapun kata *E-learning* tersusun dari dua bagian, yaitu *e* yang merupakan singkatan dari *electronica* dan *learning* yang berarti pembelajaran, jadi *e-learning* berarti pembelajaran yang menggunakan bantuan berupa perangkat elektronik. Oleh karena itu, *e-learning* dalam penggunaannya didukung oleh teknologi seperti video, audio, videotape, perangkat lain atau kombinasi dari ketiganya.

4. *Website*

Pengertian *website* menurut Arief diartikan sebagai salah satu aplikasi dengan beragam dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protkol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.⁵

Adapun fungsi *website* di bagi menjadi empat menurut Febrin⁶, diantaranya:

1. ***Personal website***, *website* yang berisi informasi pribadi seseorang
2. ***Commercial website***, *website* yang dimiliki oleh sebuah perusahaan yang bersifat bisnis.
3. ***Government website***, *website* yang dimiliki oleh instansi pemerintahan, pendidikan yang bertujuan memberikan pelayanan kepada pengguna.

⁴ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002). hlm. 33

⁵ Arief, M Rudyanto, *Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2011). hlm. 7

⁶ *Ibid.*, hlm. 17-18

4. *Non-Profit Organization website*, dimiliki oleh organisasi yang bersifat nonprofit atau tidak bersifat bisnis.

5. Motivasi Belajar

Menurut Gray yang dikutip oleh Winardi (2002) mengemukakan bahwa motivasi merupakan sejumlah proses, yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi, dalam hal melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu. Sudarwan juga berpendapat bahwasanya motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendaknya.⁷

6. Pendidikan Agama Islam

Menurut Muhammad Qutb sebagaimana yang dikutip Abdullah Idi dan Toto Suharto memaknai pendidikan agama sebagai usaha melakukan pendekatan yang menyeluruh terhadap wujud manusia, baik dari segi jasmani maupun ruhani, baik dari kehidupan fisik maupun mentalnya, dalam kegiatan di bumi ini.⁸

Adapun Chabib Thoaha dan Abdul Mu'thi juga berpendapat bahwa pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran atau latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain.⁹

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian R&D atau *Research and Development* yang mana peneliti mengembangkan suatu produk baru yang dapat dipertanggung jawabkan berupa media pembelajaran berbasis *website* dengan tema semua bersih, hidup jadi nyaman yang diimplementasikan pada siswa kelas VII SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang.

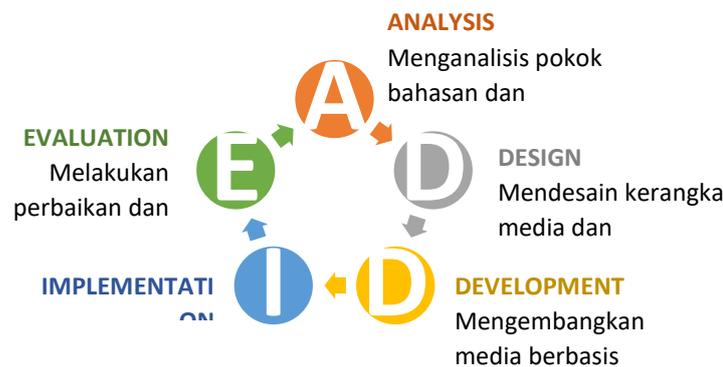
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Model R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

⁷ Sudarwan Danim, *Inovasi Pendidikan dalam Upaya Peningkatan Profesionalisme Tenaga Kependidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2002). hlm. 2

⁸ Abdullah Idi dan Toto Suharto, *Revitalisasi Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006). hlm. 47

⁹ Chabib Thoaha dan Abdul Mu'thi, *ibid.*, hlm. 180

Gambar 1. Model R&D



HASIL

1. Media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada mata pelajaran PAI untuk kelas VII menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Produk media pembelajaran ini divalidasi oleh tiga validator yaitu ahli media, ahli isi dan materi, dan ahli pembelajaran dengan presentase berturut-turut 77,6%, 94% dan 90%. Maka produk yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.
2. Hasil dari respon siswa adalah positif dengan persentase 94%. Respon positif siswa ditunjukkan dengan rasa suka siswa terhadap media yang dikembangkan, sehingga mereka lebih termotivasi dalam proses belajar mengajar pelajaran pendidikan agama islam. Hal ini juga dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 18%.

PEMBAHASAN

1. Hasil Media Pembelajaran yang Valid dan Layak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran PAI kelas VII SMP Al-Munawwariyyah. Agar tujuan tersebut tercapai maka dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa langkah yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Pada tahap analisis (*analysis*) peneliti mendapatkan informasi melalui wawancara dengan guru bidang Pendidikan Agama Islam yang mengajar di SMP Al-Munawwariyyah yaitu ibu Maslahul Muftiha S.Ag bahwasanya para siswa tidak fokus dan kurang bersemangat dikarenakan mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung yang disebabkan oleh banyaknya kegiatan pondok sehingga mereka memiliki jam tidur yang kurang. Beberapa siswa yang peneliti wawancarai mengatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sedikit membosankan, hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih monoton seperti ceramah atau hafalan, serta jarang menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu peneliti memiliki ketertarikan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dilengkapi dengan materi, gambar dan latihan soal.

Tahap desain (*design*), adalah melaksanakan perencanaan penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran berbasis *website*. Berikut langkah-langkah perencanaan penelitian dan pengembangan:

- a. Mengumpulkan sumber belajar yang berkorelasi dengan mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman yang diperoleh dari buku dan internet sebagai pedoman materi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *website*.
- b. Membuat catatan yang berisikan materi, soal-soal mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman yang akan digunakan dalam media pembelajaran berbasis *website*.
- c. Membuat layout untuk tampilan *website* sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi Pendidikan Agama Islam yaitu sub bab Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman.
- d. Menyiapkan alat yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*. Adapun aplikasi yang digunakan sebagai alat dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *website* adalah *Wordpress* dan *Quiz Master and Survey*.
- e. Membuat angket validasi yang diberikan kepada tiga validator ahli, yaitu dua angket yang diberikan kepada dosen, dan satu diberikan kepada guru Pendidikan Agama Islam.
- f. Menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang diperlukan sebagai evaluasi berupa *pretest* dan *posttest*.

Tahap pengembangan (*development*) produk dilakukan dengan membuat media pembelajaran berdasarkan layout yang sudah dirancang sebelumnya. Bahan-bahan yang telah disiapkan sebelumnya diproses dengan disusun pada platform *wordpress*. Adapun hal-hal yang dilakukan diantaranya menginput materi dan latihan soal, penataan gambar, tombol menu. Komponen-komponen yang terdapat pada media pembelajaran secara umum terdiri dari beranda, materi, latihan soal, artikel dan tentang penulis.

Setelah pengembangan selesai maka peneliti melakukan validasi terhadap media pembelajaran. Hasil validasi yang diperoleh kemudian dianalisis, berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran maka secara berturut-turut persentase yang diperoleh sebesar 77,6%, 94%, 90%. Media pembelajaran berbasis *website* menunjukkan kriteria cukup valid sampai sangat valid dan tidak perlu melakukan revisi.

Langkah selanjutnya yaitu tahap implementasi (*implementation*). Media pembelajaran yang sudah divalidasi dan memperoleh hasil valid maka diimplementasikan kepada siswa. Implementasi dilakukan pada siswa kelas VII SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang. Implementasi dilaksanakan untuk melihat respon siswa terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil implementasi ada kendala terkait proses penggunaan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan responden terkait cara menggunakan media pembelajaran.

Langkah terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru PAI SMP Al-Munawwariyyah persentase kevalidan media semua berada di atas 60% maka berdasarkan kriteria kelayakan menurut Sugiyono media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan di sekolah dan tidak perlu revisi lagi. Begitu pula dengan respon

siswa mendapat respon yang positif dengan persentase 94%. Sehingga media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran PAI kelas VII layak untuk digunakan.

2. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Website*

Media pembelajaran yang telah valid maka selanjutnya diuji cobakan pada siswa kelas VII SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang. Uji coba dilaksanakan untuk melihat respon. Respon siswa dapat diketahui melalui angket. Hasil respon yang didapat adalah positif dengan persentase 94%. Berdasarkan hasil respon dari aspek media dapat diketahui bahwa siswa suka dengan media yang dikembangkan karena dapat menggunakan atau mengoperasikan media pembelajaran tersebut. Dari aspek pembelajaran, dapat diketahui bahwa dengan adanya media tersebut siswa termotivasi untuk belajar mandiri. Karena media pembelajaran dapat sebagai fungsi psikologis, maksudnya dapat meningkatkan minat siswa, lebih memudahkan pemahaman, membangkitkan empati dan perasaan, memunculkan kreativitas, dan memotivasi agar rajin belajar. Jadi secara psikologis media pembelajaran memberikan dampak positif bagi siswa. Apabila siswa mempunyai motivasi yang tinggi maka siswa akan rajin belajar. Sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

Motivasi tersebut dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Dari hasil test ini hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil *pretest* nilai paling rendah yaitu 50 dan nilai paling tinggi yaitu 100 dengan jumlah soal sebanyak 10 butir soal. Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 76, sebanyak delapan siswa yang tidak mencapai KKM dengan persentase 54%, sebanyak tujuh siswa mencapai KKM dengan persentase 46%. Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan hasil nilai paling rendah yaitu 80 dan nilai paling tinggi yaitu 100. Soal yang dikerjakan berjumlah 10 dengan tipe soal sama persis seperti pada saat mengerjakan soal *pretest*. Nilai rata-rata yang didapat siswa yaitu 94. Jadi berdasarkan pada penilaian kompetensi pengetahuan terdapat peningkatan pada hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 18%. Sesuai dengan hasil penelitian Rosida tahun 2021 yaitu terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN Gading Kasri yang menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran berdampak positif terhadap ketuntasan belajar siswa.¹⁰ Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran PAI kelas VII SMP Al-Munawwariyyah efektif dan layak untuk digunakan.

REFERENSI

- Asnawir dan Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Asyar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Inovasi Pendidikan dalam Upaya Peningkatan Profesionalisme Tenaga Kependidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Idi, Abdullah dan Suharto, Toto. 2006. *Revitalisasi Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Mujib, Abdul dan Mudzakkir, Jusuf. 2006. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Rosida, Nopa Afiana. 2021. *Pengembangan Mmedia Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Sudut Kelas III Sekolah Dasar*. (Skripsi, Progam Studi PGMI. UIN Malang)

¹⁰ Nopa Afiana Rosida, *Pengembangan Mmedia Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Sudut Kelas III Sekolah Dasar*, Fakultas FITK, UIN Malang, 2021, hal 67

- Rudyanto, Arief. 2011. *Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sadiman, Arief. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Thoha, Chabib dan Mu'thi, Abdul. 1998. *Proses Belajar Mengajar PBM-PAI di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Uyun, Fitratul. 2010. *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Alquran dengan Pendekatan Hermeneutik bagi Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Malang*. (Tesis, Progam Studi PGMI. UIN Malang).