

Pengembangan media pembelajaran berbasis simulasi lalu lintas sebagai pengenalan gerakan salat dalam pembelajaran PAI

Khoirun Nisa'

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: nskrrn28@gmail.com

Kata Kunci:

Media, simulasi, gerakan salat, pendidikan, pengembangan

Keywords:

Media, simulation, prayer movements, education, development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran non-digital berbasis simulasi lalu lintas yang diintegrasikan dengan gerakan salat guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap ibadah salat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media yang dikembangkan berupa papan lintasan, mobil mainan, rambu-rambu lalu lintas yang merepresentasikan gerakan salat, serta kartu petunjuk yang digunakan dalam permainan edukatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media

ini mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman gerakan salat, serta keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media ini juga memperkuat nilai-nilai religius seperti disiplin dan kepatuhan. Evaluasi menunjukkan bahwa meskipun terdapat aspek visual yang perlu disempurnakan, media ini layak dikembangkan lebih lanjut sebagai alat bantu pembelajaran PAI yang kontekstual dan menyenangkan bagi siswa usia dini.

ABSTRACT

This study aims to develop a non-digital instructional media based on traffic simulation integrated with prayer movements to enhance students' understanding of Islamic prayer practices in Islamic Religious Education (PAI) classes. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The media developed includes a game board, toy cars, traffic signs representing prayer movements, and instruction cards used in an educational game. The results show that this media effectively increases students' learning interest, understanding of prayer movements, and active engagement in the learning process. Furthermore, it strengthens religious values such as discipline and obedience. The evaluation reveals that while there are visual aspects that need improvement, this media is feasible to be further developed as a contextual and enjoyable learning tool for young learners.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik, terutama dalam menanamkan nilai-nilai religius yang menjadi dasar perilaku dan moral individu. Nilai religius tidak hanya tercermin dalam ibadah ritual, tetapi juga dalam sikap dan tindakan sehari-hari, seperti kejujuran, kedisiplinan, serta kepedulian terhadap sesama dan lingkungan (Sumantri, 2014). Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang tujuan pendidikan, menyatakan bahwa tujuan pendidikan Indonesia



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

yaitu untuk mengembangkan potensi para pelajar agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terorganisir, terdiri atas beberapa komponen seperti manusia, materi, sarana, perangkat, serta prosedur yang saling berinteraksi dan berkontribusi dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Zhao & Wang, 2023). Pembelajaran yang dimaksud disini bukan hanya memberikan pengetahuan yang beorientasi pada materi tetapi juga keahlian, seorang guru juga diharuskan untuk memberikan pembelajaran mengenai pedoman hidup yang akan bermanfaat bagi kehidupan peserta didik. Dan hasil belajar diakhir nantinya berupa transformasi perilaku yang dialami peserta didik sebagai dampak dari proses pembelajaran, yang mencakup perubahan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran yang diadopsi di Indonesia ini masih didominasi oleh metode ceramah yang terpaku pada teks dan buku, jarang sekali memberikan pelatihan pada peserta didik sebagaimana realita dalam kehidupan (Mufarohah et al., 2024). Hal itu menjadikan siswa kurang bahkan cenderung susah untuk memahami materi dengan baik sebab tidak ada pembaharuan dalam metode pembelajaran yang diterapkan. Harapan dari peserta didik bahkan orang tua, guru menjadi salah satu aspek penting dalam mengembangkan keahlian dan kreativitas dari peserta didik. Sehingga peserta didik tidak hanya memahami secara teori saja tetapi bisa mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari dan di masa mendatang sesuai perkembangan zaman (Nurfadillah et al., 2021). Salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut adalah mengupayakan penggunaan media pembelajaran untuk menarik minat peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, yang pada akhirnya memberikan pengaruh positif terhadap capaian hasil belajar mereka.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Anggi Alfawaritszi pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berlalu Lintas Untuk Anak Usia Sekolah Dasar” yang bertujuan untuk memberikan edukasi kepada anak usia sekolah dasar mengenai sistem lalu lintas melalui media yang menyenangkan. Berdasarkan hasil analisis setelah penggunaan media tersebut pengetahuan peserta didik dalam memahami sistem lalu lintas meningkat secara signifikan. Persamaan diantara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengangkat tema lalu lintas sebagai pendekatan atau konteks media. Perbedaannya adalah pada bentuk media yang dikembangkan, pada penelitian sebelumnya media flashcard digunakan untuk mengenalkan lalu lintas, sedangkan pada penelitian ini simulasi lalu lintas digunakan untuk mengenalkan gerakan. Media ini dirancang untuk mengajarkan siswa mengenai gerakan sholat sebagai simbol disiplin, keteraturan, dan kepatuhan terhadap aturan. Dengan demikian, peserta tidak hanya belajar tentang aturan lalu lintas, tetapi juga secara tidak langsung menginternalisasi nilai-nilai religius melalui aktivitas fisik yang familiar bagi mereka.

Lalu lintas adalah ruang pergerakan yang dibutuhkan oleh setiap elemen yang terlibat di dalamnya. Komponen pendukung lalu lintas meliputi pengguna jalan, rambu-rambu, serta alat transportasi yang menjadi bagian integral. Penyelenggaraan lalu lintas dan angkutan jalan bertujuan untuk menciptakan pelayanan yang aman, selamat, tertib, dan

lancar bagi seluruh pengguna jalan (Karunia, 2016). Rambu Lalu Lintas adalah bagian dari jalan yang dapat berupa simbol, huruf, kalimat, angka dan paduan dari kesemuanya yang berfungsi sebagai tanda bagi pengguna Jalan. Dengan adanya rambu lalu lintas, merupakan salah satu upaya untuk meminimalkan kejadian yang terjadi di jalan raya (aghita al., 2021). Simulasi lalu lintas berbasis gerakan sholat dapat dikemas dalam bentuk permainan peran atau role play di kelas maupun di luar ruangan. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan kontekstual, tetapi juga memperkuat pembiasaan nilai religius seperti disiplin dan taat aturan. Selain itu, media pembelajaran non-digital ini juga menumbuhkan interaksi sosial dan kerja sama antar siswa, sehingga nilai-nilai akhlak dan religius dapat terwujud secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Integrasi nilai religius melalui media pembelajaran inovatif seperti simulasi lalu lintas gerakan sholat diharapkan mampu membentuk karakter peserta didik yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berakhlak mulia dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat (Ahmad & Ansori, 2016). Dengan demikian, pembelajaran agama tidak hanya bersifat teoritis, tetapi menjadi pengalaman nyata yang bermakna bagi siswa dalam membangun karakter dan budaya tertib berlalu lintas sejak dini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yakni metode yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan menilai tingkat keefektifan produk tersebut (Okpatrioka Okpatrioka, 2023). Prosedur yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipandang sistematis dan interaktif yang mana hasil evaluasi pada setiap tahapan memungkinkan pembelajaran dilanjutkan ke tahap berikutnya. Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran PAI yakni simulasi lalu lintas gerakan salat untuk meningkatkan keterampilan ibadah peserta didik.

Lima tahapan yang akan dikembangkan yaitu 1) *analysis*, mengidentifikasi sebab terjadinya masalah dalam pembelajaran dan memikirkan tentang solusi yang tepat untuk menentukan kompetensi peserta didik. 2) *design*, menentukan kemampuan khusus, bahan ajar, metode, dan pembelajaran. 3) *development*, mengembangkan sumber dan materi belajar serta strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran. 4) *implementation*, pelaksanaan program pembelajaran bersama siswa dengan menerapkan desain pembelajaran yang telah dibuat. 5) *evaluation*, menilai kualitas proses dan produk pembelajaran.

Pembahasan

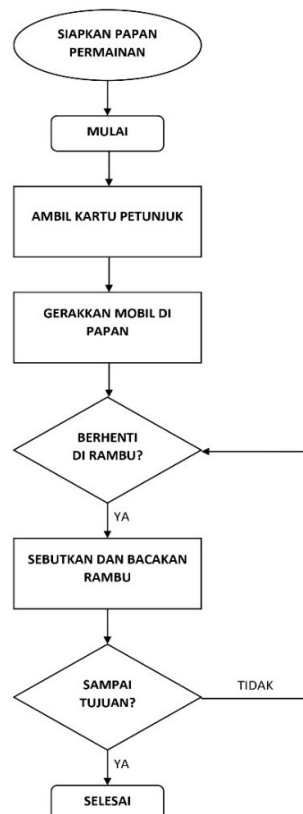
Hasil pengembangan media ini adalah simulasi lalu lintas gerakan salat sebagai upaya untuk meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari gerakan salat sebagai ibadah wajib bagi seorang muslim. Komponen yang ada pada media ini terdiri atas papan lintasan, gambar rambu lalu lintas (gerakan salat), gambar bangunan, mobil, dan kartu petunjuk. Hasil dari tahapan-tahapan yang dikembangkan pada model penelitian dengan model ADDIE ini sebagai berikut:

1. Analisis (Analysis)

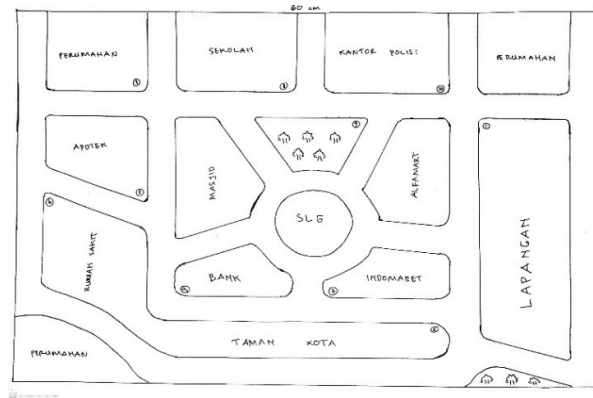
Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman dan pengamalan nilai-nilai keagamaan sejak usia dini, salah satunya melalui penguasaan tata cara salat yang benar. Namun, studi yang dilakukan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia mengungkapkan bahwa kesalahan dalam pelaksanaan gerakan salat di kalangan siswa usia dini masih tergolong tinggi. Kondisi ini menunjukkan adanya tantangan dalam pembelajaran PAI, terutama pada aspek pembiasaan praktik ibadah. Salah satu penyebab utama dari permasalahan tersebut adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mampu menyampaikan gerakan salat secara visual dan kinestetik. Padahal, media yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mempraktikkan salat secara benar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran kontekstual yang sesuai dengan karakteristik belajar anak untuk memperkuat efektivitas pembelajaran PAI, khususnya dalam pengenalan dan penguatan ibadah salat.

2. Perancangan (Design)

Dalam tahap ini perancangan dimulai dengan membuat *flowchart* dan menggambar desain papan lintasan. *Flowchart* ini digunakan untuk merencanakan dan memvisualisasikan bagaimana permainan ini bekerja.



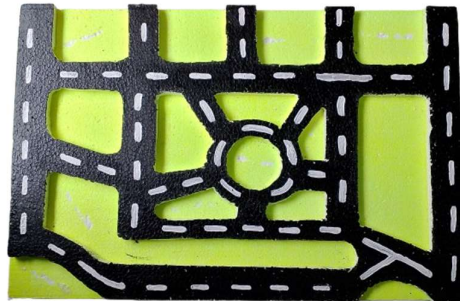
Gambar 1. Flowchart Permainan



Gambar 2. Papan Lintasan

3. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan ini dimulai dengan menyiapkan semua elemen yang dibutuhkan dalam media pembelajaran simulasi lalu lintas, yakni sebagai berikut:



Gambar 3. Papan Lintasan

Gambar ini berfungsi sebagai jalur utama yang digunakan dalam media pembelajaran untuk mengarahkan pergerakan objek, seperti mobil untuk menempuh dari satu titik ke titik lain. Lintasan ini mendukung konsep alur atau urutan kegiatan dalam pembelajaran.



Gambar 4. Rambu Lalu Lintas (Gerakan Salat)

Gambar ini dirancang menyerupai rambu lalu lintas, namun isinya menampilkan gerakan-gerakan sholat. Tujuan penggunaannya adalah untuk membantu siswa mengenali dan mengingat urutan gerakan sholat melalui visualisasi simbolik yang familiar dan menarik.



Gambar 5. Lokasi/Bangunan

Gambar ini menunjukkan berbagai tempat seperti masjid, rumah, sekolah, dan sebagainya. Gambar-gambar ini berfungsi sebagai titik tujuan dalam lintasan, yang memperkuat pemahaman siswa terhadap tempat-tempat penting dalam konteks ibadah atau aktivitas sehari-hari.



Gambar 6. Kartu Petunjuk

Kartu ini memuat instruksi, soal, atau arahan yang harus diikuti oleh siswa saat menggunakan media. Kartu petunjuk menjadi penghubung antara unsur visual dan aktivitas belajar, seperti perintah untuk menggerakkan mobil atau menyebutkan nama gerakan sholat.



Gambar 7. Mobil

Mobil digunakan sebagai objek bergerak utama dalam media. Mobil ini digerakkan mengikuti lintasan dan berhenti di lokasi tertentu sesuai instruksi, sehingga mendukung aktivitas pembelajaran interaktif yang berbasis pergerakan dan pengenalan arah.

4. Penerapan (Implementation)

Setelah media pembelajaran terealisasi, maka tahap selanjutnya adalah menerapkan media tersebut. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar mengenal gerakan sholat secara menyenangkan, tetapi juga belajar mengikuti instruksi, membaca simbol visual, melatih koordinasi motorik, serta memahami konsep arah dan tujuan.



Gambar 8. Media Tampak Depan



Gambar 9. Media Tampak Samping

Tahapan yang pertama harus dilakukan tentu mempersiapkan papan permainan. Papan ini berisi lintasan yang sudah dilengkapi dengan gambar jalan, rambu-rambu lalu lintas yang mewakili gerakan sholat, serta gambar lokasi atau bangunan seperti masjid dan rumah. Mobil mainan juga disiapkan di titik awal lintasan. Permainan dimulai dengan arahan dari guru. Peserta diminta untuk memulai permainan secara bergiliran. Setiap siswa akan mendapatkan kesempatan untuk menjalankan satu sesi permainan hingga mencapai tujuan.

Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh siswa adalah mengambil satu kartu petunjuk. Kartu petunjuk ini berisi arahan atau tantangan, seperti: "Gerakkan mobil dari rumah sakit ke bank" atau "gerakkan mobil dari apotek ke lapangan". Kartu ini berfungsi untuk mengarahkan jalannya permainan secara acak dan dinamis.

Siswa kemudian menggerakkan mobil di atas papan permainan sesuai instruksi pada kartu petunjuk. Saat mobil bergerak di lintasan, siswa harus memperhatikan setiap titik yang dilewati. Jika mobil berhenti di posisi rambu, maka siswa menyebutkan nama rambu tersebut, misalnya "ruku'", dan kemudian membacakan atau menirukan gerakan yang tergambar pada rambu. Ini bertujuan agar siswa tidak hanya mengenali secara visual, tetapi juga memahami dan menghafal secara aktif setiap gerakan sholat.

Permainan akan terus berlanjut hingga siswa sampai di lokasi tujuan yang ditetapkan, seperti gambar masjid atau rumah di ujung lintasan. Jika mobil belum sampai di tujuan, siswa harus kembali melanjutkan pergerakan mobil sesuai arah lintasan dan instruksi yang ada.

Jika sudah mencapai titik tujuan, maka sesi permainan dianggap selesai untuk siswa tersebut. Guru kemudian memberikan umpan balik atau pertanyaan

reflektif untuk menguatkan pemahaman. Selanjutnya, permainan dapat dilanjutkan oleh siswa berikutnya hingga semua siswa mendapatkan giliran.

5. Evaluasi (Evaluation)

Media pembelajaran non digital “Lalu Lintas (Gerakan Sala)” memiliki potensi untuk dikembangkan dan digunakan sebagai alat edukatif. Namun, agar media ini benar-benar menarik, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan diperbaiki. Tampilan atau visual menjadi salah satu aspek penting dalam mengembangkan media pembelajaran, ketika visualnya menarik dan terstruktur dengan baik maka fungsi edukatif dari media akan tercapai secara maksimal. Dari media yang telah dibuat, ada beberapa desain jalan yang dibuat memiliki ukuran yang berbeda dengan yang lain, sehingga fungsi dari jalan tersebut sedikit terganggu ketika digunakan. Oleh karenanya, memperbaiki desain agar terlihat lebih rapi dan teratur merupakan langkah awal yang penting.

Gaya tampilan bangunan yang digunakan pada media ini masih berbentuk 2D atau berupa gambar, namun gambar tersebut memiliki perbedaan konsistensi dalam hal gaya visual. Akan lebih baik jika menyamakan gaya visual dari media pembelajaran yang dibuat, misalnya memilih ilustrasi bangunan bergaya kartun atau gambar realistik. Hindari penggunaan gaya visual yang berbeda secara bersamaan, sebab gaya yang tidak konsisten membuat peserta didik kehilangan fokus. Namun sebaliknya, jika visual yang seragam diterapkan akan terlihat lebih profesional dan pesan edukatif dapat tersampaikan dengan baik.

Selain itu, perbedaan tinggi antara permukaan jalan dan pondasi bangunan menjadi evaluasi pada media ini. Perbedaan tersebut memberikan kesan yang kurang realistis sehingga mengganggu pengalaman belajar pada siswa. Idealnya setiap elemen pada media ini saling menyatu dan proporsional agar peserta didik lebih mudah untuk membayangkan situasi lalu lintas sebagaimana keadaan di dunia nyata. Selain menyamakan antara pondasi bangunan dan permukaan jalan alangkah lebih baik dan menarik jika setiap bangunan yang ditampilkan berupa 3D. hal itu dapat memberi kesan lebih nyata dan membuat anak-anak lebih antusias untuk belajar. Apalagi di era yang modern ini, anak-anak sudah terbiasa dengan tampilan 3D, jadi menambahkan elemen 3D pada media pembelajaran “Lalu Lintas (Gerakan Salat)” menjadi langkah bijak untuk meningkatkan kualitas media ini.

Dengan memperbaiki aspek-aspek yang telah disebutkan, media pembelajaran ini dapat menjadi alat edukasi yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang pentingnya sholat sejak dini. Dan sebenarnya materi gerakan dan bacaan sholat merupakan materi yang mudah dipelajari dan dipahami apabila menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, media pembelajaran berbasis simulasi lalu lintas gerakan salat menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya dalam mengenalkan dan memperkuat penguasaan gerakan salat pada siswa usia dini. Media ini memadukan unsur edukatif dan permainan yang menarik melalui elemen-elemen seperti papan lintasan, mobil mainan, rambu-rambu salat, dan kartu petunjuk. Perpaduan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta kontekstual sesuai dengan dunia anak-anak. Dari segi pembelajaran, media ini tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi salat, tetapi juga mengasah keterampilan motorik serta membiasakan nilai-nilai religius seperti disiplin, ketaatan, kerja sama, dan tanggung jawab. Dalam pelaksanaannya, siswa dituntut untuk mengikuti instruksi, mengenali simbol, dan merefleksikan gerakan ibadah secara aktif, yang pada akhirnya memperkuat pembelajaran bermakna serta pengalaman spiritual mereka sejak dini. Model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini terbukti memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam merancang dan menyempurnakan produk pembelajaran. Setiap tahapan, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir, memberikan kontribusi penting dalam menghasilkan media yang tidak hanya layak, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini.

Namun demikian, masih terdapat beberapa aspek visual dan teknis yang perlu diperbaiki agar media ini semakin optimal. Perbedaan tinggi pada elemen-elemen media serta ketidakkonsistenan gaya gambar menjadi catatan penting dalam tahap evaluasi. Penyempurnaan elemen visual, termasuk penggunaan gambar 3D dan keseragaman gaya ilustrasi, akan meningkatkan daya tarik dan kenyamanan penggunaan media ini.

Dengan segala potensi dan kelebihanannya, media pembelajaran ini direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar. Penerapannya tidak hanya memperkuat pemahaman materi secara teoritis, tetapi juga membentuk karakter dan akhlak siswa dalam kehidupan sehari-hari melalui pendekatan yang kontekstual, menyenangkan, dan penuh nilai.

Daftar Pustaka

- Agitha, N., Saefudin, R., & Wijaya, I. G. P. S. (2021). Media Pembelajaran Pengenalan Alat Transportasi dan Rambu Lalu Lintas Berbasis Android untuk Sekolah Dasar. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(2), 243–251. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i2.4100>
- Ahmad, R., & Ansori, M. (2016). STRATEGI PENANAMAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN. 14–32.
- Azfar, F., & Sutiah, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Avatar Berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi Peserta Didik Tingkat Pendidikan Dasar. *ISLAMIKA*, 6(4), 1497-1509. <http://repository.uin-malang.ac.id/21098/>
- Karunia. (2016). KAJIAN TERHADAP PENYELESAIAN PELANGGARAN PERATURAN LALU LINTAS OLEH KEPOLISIAN. 4(June), 2016.
- Mufarohah, I. L., Firdaus, F., & Maryono, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Fisika 3 Dimensi Dengan Addie Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 233–247. <https://www.uniflor.ac.id/e->

- [journal/index.php/optika/article/view/4207%0Ahttps://www.uniflor.ac.id/e-journal/index.php/optika/article/download/4207/2586](https://www.uniflor.ac.id/e-journal/index.php/optika/article/view/4207%0Ahttps://www.uniflor.ac.id/e-journal/index.php/optika/article/download/4207/2586)
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Prasetyo, A. E. W. A., & Putra, A. Y. (2024). Pengembangan buku media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran abad 21 di Sekolah Dasar. *Development of Technology-Based Learning Media Books to Support 21St Century Learning in Elementary Schools*, 9(1), 67-86. <http://repository.uin-malang.ac.id/20211/>
- Sumantri, M. (2014). Perkembangan Peserta Didik. *Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak*, 1–52. <https://bit.ly/2VT9PWh>
- Wati, K. (2021). Analisis Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Virtual Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Zaini, A. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Bandulan 1 Kota Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Zhao, J., & Wang, B. (2023). *OPTIMASI PENINGKATAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. 5(9), 2313–2316.