
Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi ID (Inggris – Diniyah) Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa SD Negeri Rejosopinggir

Khotim Fadhli^{1*}, Nadyatus Nur Sholicha², Sahroni³, Uswatun Chasanah⁴, Septian Ragil Anandita⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: khotim@unwaha.ac.id

ABSTRACT

Community service activities are carried out to increase student interest in learning at the elementary school level through the use of applications made as appropriate technology. Partners in this community service are the Rejosopinggir State Elementary School (SD), which is one of the schools in Jatimenok Hamlet, Rejosopinggir Village, Tembelang District, Jombang Regency. Constraints faced by partners include the lack of educators so that there are still basic lessons that have not been taught such as English lessons, and the learning process still does not use technology much as a medium in learning because of the teacher's lack of understanding in utilizing technology.

Implementation of community service activities for the introduction of appropriate technology made by involving teachers and elementary school students. Learning media made in the form of an ID application (Inggris - Diniyah) is expected to increase students' interest in learning because the ID application has designed several displays that explain the material equipped with pictures and audio, so that students are more happy to learn and understand the subject matter.

The conclusions of the results of community service are the application of the Android-based ID (Inggris – Diniyah) learning media application; first, providing additional insight and knowledge about learning in an easy, interesting, and fun way. Second, fostering interest in learning for the students of SD Negeri Rejosopinggir in English and Religion lessons. Third, assisting the teacher in explaining the material with more interesting media

Keywords: *interest in learning, learning media, applications*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tingkat sekolah dasar melalui pemanfaatan aplikasi yang dibuat sebagai teknologi tepat guna. Mitra dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah Sekolah Dasar (SD) Negeri Rejosopinggir yang merupakan salah satu sekolah di Dusun Jatimenok Desa Rejosopinggir Kecamatan Tembelang Kabupaten Jombang. Kendala yang dihadapi mitra diantaranya adalah kurangnya tenaga pendidik sehingga masih ada pelajaran dasar yang belum diajarkan seperti pelajaran bahasa inggris, dan proses belajar masih belum banyak memanfaatkan teknologi sebagai media dalam belajar karena kurangnya pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk pengenalan teknologi tepat guna yang dibuat dengan melibatkan Guru dan Siswa SD. Media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk aplikasi ID (Inggris - Diniyah) diharapkan meningkatkan minat belajar siswa karena dalam aplikasi ID tersebut sudah didesain beberapa tampilan yang menjelaskan materi dilengkapi dengan gambar dan audio, sehingga siswa lebih senang untuk belajar dan memahami materi pelajaran.

Simpulan hasil pengabdian masyarakat yakni penerapan media pembelajaran aplikasi ID (Inggris – Diniyah) berbasis android; pertama, memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan mengenai belajar dengan mudah, menarik, dan menyenangkan. Kedua, menumbuhkan minat belajar siswa SD Negeri Rejosopinggir pada pelajaran Bahasa Inggris dan Keagamaan. Ketiga, membantu guru dalam menjelaskan materi dengan media yang lebih menarik.

. Kata Kunci: *minat belajar, media belajar, aplikasi*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah mengubah mobilitas manusia, termasuk rutinitas yang dilakukan dalam dunia pendidikan. Pada awal penetapan pandemic covid-19, anak – anak terpaksa harus belajar di rumah karena semua lembaga pendidikan atau sekolah harus ditutup demi mencegah penularan virus corona (Fadhli et al., 2021). Akibat penerapan physical distancing ini, anak – anak juga tidak dianjurkan untuk bermain dengan teman – temannya di luar rumah. Kebijakan tersebut bertujuan untuk memutus rantai penyebaran covid 19.

Seiring berjalannya waktu, kebiasaan baru muncul karena harus melaksanakan semua aktifitas di rumah (Fadhli & Rohmah, 2021). Kebijakan tersebut berakibat pada pemanfaatan media gadget atau smartphone dalam setiap aktifitasnya. Mulai dari pemenuhan kebutuhan ekonomi, pemenuhan konsumsi rumah tangga, hingga proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang biasanya dilaksanakan dengan tatap muka langsung di sekolah, harus mulai beralih dengan memanfaatkan gadget dalam setiap interaksinya (Rohmah & Mufidah, 2021).

Pasti ada dua sisi dari pemanfaatan media dalam bentuk gadget atau smartphone, yakni baik dan buruk. Sisi baik handphone bagi pelajar diantaranya adalah memudahkan pelajar dalam belajar. di permudah oleh teknologi, handphone memberikan banyak pilihan aplikasi berguna yang dapat membantu proses belajar, mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Selain itu, menurut (Ho, 2017), dengan smartphone, kelas dapat diadakan melalui telepon pintar. Tambahan lagi, para siswa dan guru dapat mempelajari berbagai kemampuan baru dan hobi melalui smartphone. Misalnya belajar bahasa baru, teknik menggambar, memasak atau meningkatkan kemampuan public speaking dengan belajar melalui telepon pintar mereka.

Adanya kebiasaan yang memanfaatkan media gadget tersebut ternyata tidak sepenuhnya baik bagi perkembangan anak, namun banyak dari pelajar yang tidak bisa menggunakan handphone dengan bijak dan tepat pada tempatnya dan ini juga segaris dengan psikologis mereka yang lagi senang bermain dan bermain, sehingga sering kita temui banyak dari orangtua yang mengluh anaknya di rumah hanya bermain game dan tidak mau belajar, tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Beberapa sisi negatif lainnya menurut (Bakar & Kaddas, 2021) yakni kurangnya interaksi sosial di kehidupan nyata, karena lebih banyak menghabiskan waktu di rumah untuk belajar dan tidak pernah bertemu dengan teman sekelasnya, padahal interaksi sosial itu sangat penting bagi pertumbuhan pelajar. Tidak hanya itu, anak-anak juga akan kurang fokus ketika pembelajaran, Smartphone dapat mengalihkan perhatian murid-murid saat proses belajar mengajar. Kadang mereka teralihkan perhatiannya dengan mengecek pesan teks, bermain games, atau hanya sekedar mengecek media sosial. Tidak jarang siswa yang melewatkan beberapa pelajaran yang diberikan karena terlalu sibuk dengan smartphone mereka

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Menurut (Muktar, 2002), media pembelajaran berarti perantara atau pengantar atau wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin (Ma'arif & Bahtiar, 2021).

Pemanfaatan media saat ini, akibat semakin bergantungnya manusia pada teknologi menjadikan inovasi teknologi sebagai media dalam segala hal semakin berkembang. Termasuk dunia pendidikan yang hampir semua pembelajaran menggunakan internet. Terlebih internet siswa saat ini sudah banyak yang belajar menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran yang sudah dapat diakses bebas di internet, seperti aplikasi penerjemah bahasa, aplikasi kamus besar bahasa indonesia dan lain sebagainya (Faizah & Gumiandri, 2021).

Pendidikan harus mulai beradaptasi pada pemanfaatan media yang terakses di gadget atau smartphone, sehingga minat belajar para siswa dapat kembali meningkat, yang artinya mengajari siswa untuk lebih bijak memanfaatkan media yang terakses di smartphone untuk belajar. Ada beberapa aplikasi yang bisa diakses di smartphone, baik aplikasi untuk belajar maupun aplikasi untuk bermain. Aplikasi merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mengatur windows dan permainan (game), dan sebagainya. Menurut (Slamet et al., 2019), aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk murid sekolah dasar berbasis android merupakan aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan secara interaktif dalam memahami kosa kata sederhana yang mudah dimengerti oleh siswa.

Siswa pada tingkat Sekolah Dasar merupakan salah satu tingkatan usia pelajar yang harus diselamatkan dengan berusaha mengangkat kembali minat belajar siswanya. Hal ini karena pada usia mereka saat ini ditemukan banyak yang kurang semangat untuk belajar dan lebih asyik bermain game.

Hal ini membuktikan bahwa banyak yang belum bisa bijak memanfaatkan media gadget atau smartphone, dan media aplikasi yang ada di dalamnya.

Minat belajar sangat diperlukan dalam setiap suatu hal, apalagi dalam proses belajar siswa. Menurut (Gie, 1985), suatu mata pelajaran hanya dapat dipelajari dengan baik apabila pelajar dapat memusatkan perhatian terhadap pelajaran tersebut, dan minat merupakan salah satu factor yang memungkinkan konsentrasi itu.

Sekolah Dasar (SD) Negeri Rejosopinggir merupakan salah satu sekolah yang ada di daerah pedesaan, tepatnya di Dusun Jatimenok Desa Rejosopinggir Kecamatan Tembelang. Sarana dan prasarana dari sekolah tersebut terpantau standar untuk proses belajar, terlihat di kelas-kelas dengan adanya meja, kursi, papan tulis, dan lemari buku yang terlihat merupakan barang yang sudah dibuat cukup lama tapi masih layak untuk digunakan.

Kendala yang dihadapi SD Negeri Rejosopinggir diantaranya adalah kurangnya tenaga pendidik sehingga masih banyak kelas yang kosong dan masih ada pelajaran dasar yang belum diajarkan, seperti pelajaran bahasa inggris. Selain itu, SD Negeri Rejosopinggir masih belum banyak memanfaatkan teknologi sebagai media dalam belajar karena kurang adanya pemahaman guru juga dalam memanfaatkan teknologi sebagai media belajar. Padahal media pembelajaran merupakan sarana interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin.

Adanya media belajar digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Seperti yang dijelaskan (Anam, 2015) bahwa media penting bagi peningkatan minat belajar siswa. Penelitian (Maryani & Sopiandah, 2019) menjelaskan terdapat pengaruh variasi penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Artinya penerapan atau penggunaan media pembelajaran di sekolah memiliki pengaruh pada minat belajar siswa.

Berdasarkan temuan dilapangan tersebut, maka dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini kami berusaha membuat media pembelajaran dengan menciptakan aplikasi yang berisikan gambar, audio, dan video pada pelajaran yang kami anggap perlu diberikan kepada siswa setingkat sekolah dasar, yakni bahasa inggris yang dikolaborasikan dengan pengetahuan keagamaan. Dengan adanya fitur berupa audio dalam pembelajaran bahasa inggris dengan pengetahuan keagamaan tersebut dapat menjadikan para siswa belajar bahasa asing yakni bahasa inggris dengan nilai tambah wawasan keagamaan sebagai bahan pembahasannya.

Tujuan dibuatnya aplikasi pembelajaran ini adalah untuk menarik minat belajar dari siswa SD Negeri Rejosopinggir dan menambah pengetahuan tentang dasar belajar bahasa inggris karena pada SD Negeri Rejosopinggir saat ini masih belum ada pelajaran tentang bahasa inggris sehingga nantinya jika mereka melanjutkan ke jenjang selanjutnya akan kesulitan saat mendapat pelajaran bahasa inggris, di dalam aplikasi tersebut terdapat beberapa kosa kata yang dapat membantu siswa dalam belajar dasar bahasa inggris.

Selain bahasa inggris dalam aplikasi tersebut juga ada materi tentang pelajaran keagamaan meliputi materi tentang sifat – sifat wajib, jaiz, mustahil bagi Allah, materi tentang tajwid dan terdapat beberapa latihan soal yang dapat membantu siswa dalam belajar. Pelajaran keagamaan sebelumnya sudah ada di SD Negeri Rejosopinggir, hanya saja media yang dipakai untuk mengajar kurang menarik minat siswa yang menyebabkan siswa kurang memahami pelajaran yang disampaikan guru.

Sehingga media pembelajaran yang kami buat dalam bentuk Aplikasi ID (Inggris - Diniyah) diharapkan meningkatkan minat belajar siswa dan dengan aplikasi tersebut mungkin siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk memanfaatkan gadget atau smartphone dengan bijak, karena dalam aplikasi ID tersebut sudah kami lakukan pendesainan berupa beberapa tampilan yang menjelaskan setiap materi dilengkapi dengan gambar dan audio, sehingga siswa lebih senang untuk belajar dan memahami materi pelajaran.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk pengenalan teknologi tepat guna yang kami buat yakni dengan melibatkan pihak-pihak yang dalam kegiatan ini adalah Guru dan Siswa SD Negeri Rejosopinggir. Aplikasi ini dibuat dengan melakukan beberapa tahapan dan metode. Metode yang digunakan di kegiatan ini adalah melakukan pendekatan dengan siswa dan guru untuk mengetahui apa yang dibutuhkan dalam sekolah tersebut, dapat mengetahui keadaan kegiatan belajar dan mengajar, dan

mengetahui seberapa minat belajar siswa SDN Rejosopinggir, kemudian dilakukan sosialisasi dari teknologi tepat guna yang dibuat.

Setelah melakukan identifikasi kebutuhan sekolah tersebut, kami mencoba merancang sebuah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan sekolah tersebut seperti membuat materi sesuai kebutuhan dan merancang sesuai dengan keadaan minat belajar siswa dengan memanfaatkan gambar dan audio sehingga menarik minat belajar. Pembuatan aplikasi ini menggunakan Microsoft Power Point dan Aplikasi Website 2 Apk Build. Setelah merancang dan membuat aplikasi, kami menunjukkan dan menjelaskan isi dan cara penggunaan dari aplikasi tersebut kepada guru di SD Negeri Rejosopinggir untuk mengetahui respon dari mitra pengabdian. Tanggapan dari guru terhadap aplikasi ID yang kami buat dinyatakan sangat baik dan mereka menerima aplikasi tersebut untuk dikenalkan pada siswa untuk membantu siswa dalam pembelajaran sehari - hari

Setelah dilakukan evaluasi bersama guru terkait konten / isi dari aplikasi tersebut, kemudian kami mengenalkan aplikasi ini langsung kepada siswa SD Negeri Rejosopinggir kelas 5 dan 6. Ketika kita mengenalkan aplikasi ini kepada siswa SD Negeri Rejosopinggir, mereka langsung mencoba dan sangat tertarik pada aplikasi ini karena aplikasi ID yang kami buat ini dikemas seperti permainan, sehingga siswa dapat melakukan belajar sambil bermain.

Dalam kegiatan ini digunakan pendekatan service learning. Pendekatan ini merupakan salah satu dari bentuk implementasi yang dicetuskan oleh John Dewey (Tamrin & Yanti, 2019). Menurutnya, pendekatan seperti ini dapat terjadi proses pembelajaran jika peserta didik secara aktif mengkonstruksi makna melalui pengalaman nyata yang terbimbing. Melalui proses ini mereka nantinya dapat mengembangkan kompetensi mereka dengan berfikir kritis melalui refleksi. Aplikasi ini memakai metode Service Learning karena dalam aplikasi ini sudah terdapat penjelasan materi dan teori untuk mempermudah siswa dalam belajar.

Evaluasi pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan melakukan observasi ke SD Negeri Rejosopinggir guna mendapat informasi pembelajaran yang siswa butuhkan. Informasi yang kami dapatkan di SD Negeri Rejosopinggir adalah tidak adanya pembelajaran bahasa Inggris dan kurangnya media dalam penyampaian pembelajaran keagamaan. Dengan adanya hal tersebut kami membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu siswa dalam belajar bahasa Inggris dan keagamaan.

Analisis berkelanjutan sebagai rencana jangka panjang dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini melalui kegiatan peningkatan minat belajar siswa melalui pemanfaatan aplikasi edukasi "ID (Inggris-Diniyah)". Aplikasi ini dapat diperbarui terus- menerus dengan menyesuaikan perkembangan jaman dan kemajuan IPTEK. Keberlanjutan program ini perlu dikomunikasikan dan dikoordinasikan dengan pihak sekolah, khususnya pemangku kepentingan SD Negeri yang ada di Desa Rejosopinggir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi ID adalah sebuah program yang memudahkan siswa dalam pembelajaran dasar bahasa Inggris serta pembelajaran keagamaan, meliputi tajwid, sifat-sifat wajib, jaiz, mustahil bagi Allah dan Rasul. Aplikasi ini dilengkapi dengan latihan soal, tidak lupa dilengkapi dengan gambar, audio, dan video. Sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan menimbulkan minat belajar.

Berdasarkan proses kegiatan pengabdian pada masyarakat yang sudah dilakukan sejauh ini, teknologi tepat guna (TTG) yang sudah kami buat yakni Aplikasi ID (Inggris – Diniyah) dan Menerapkan hasil pengabdian masyarakat melalui aplikasi yang dapat membantu mitra pengabdian kepada masyarakat kali ini, yakni SDN Rejosopinggir dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.



Gambar 1. Halaman Utama Aplikasi ID



Gambar 2. Halaman Menu Aplikasi ID



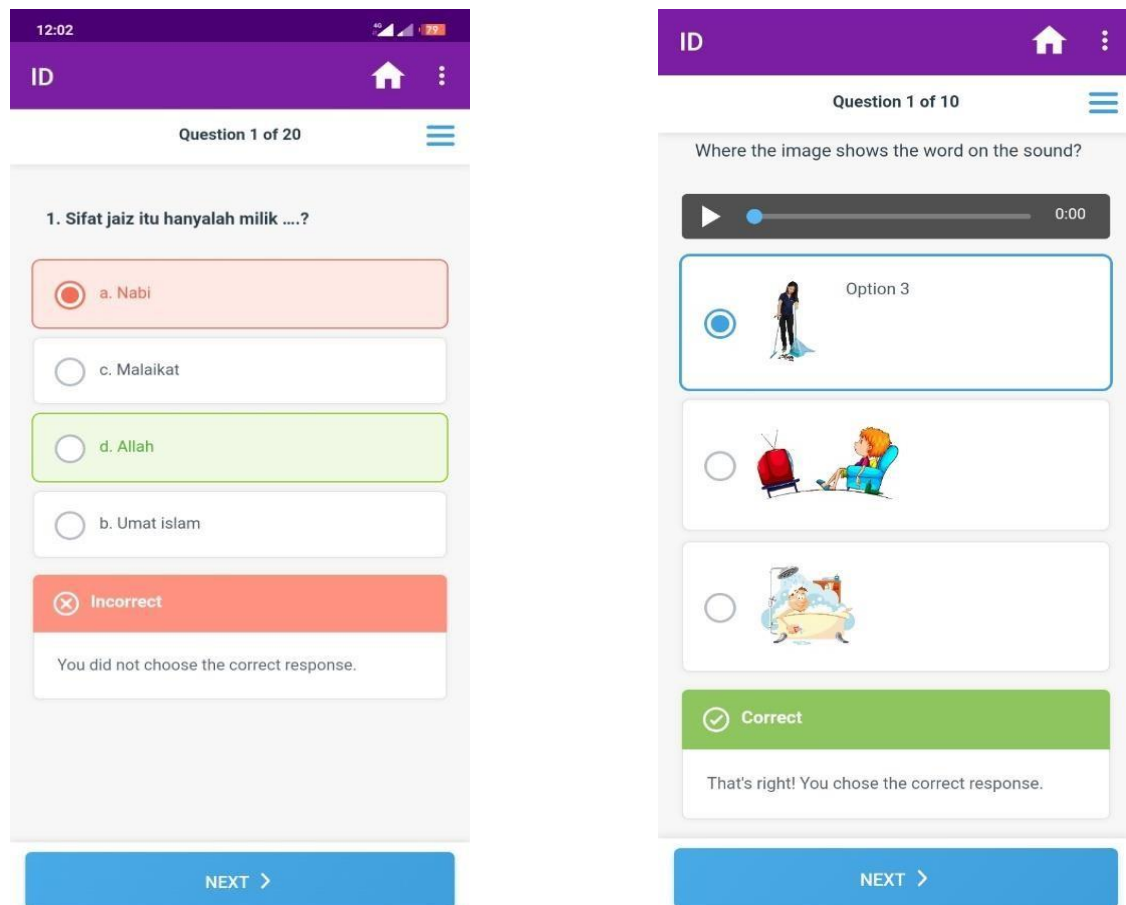
Gambar 3. Halaman Materi Bahasa Inggris



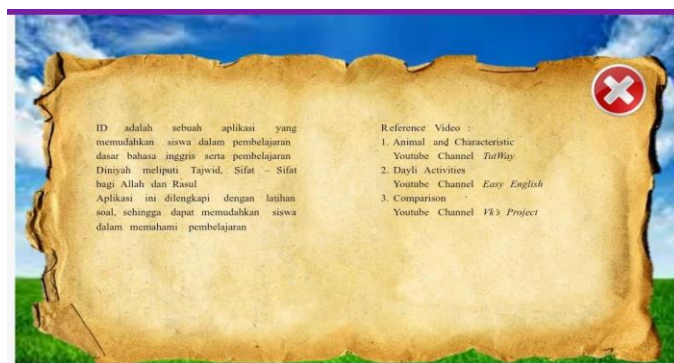
Gambar 4. Halaman Materi Diniyah



Gambar 5. Halaman Materi Video



Gambar 6. Halaman Latihan Soal Diniyah dan Soal Bahasa Inggris



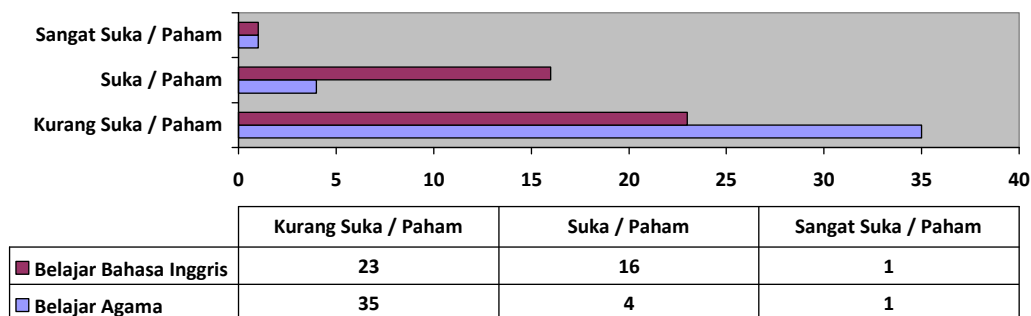
Gambar 7. Halaman Penutup tentang Aplikasi ID

Fungsi dan manfaat produk teknologi tepat guna berupa aplikasi ID ini adalah membuat siswa lebih tertarik dan mudah untuk belajar Bahasa Inggris dan Keagamaan. Yang artinya konsep peningkatan minat belajar siswa dapat lebih meningkat. Selain itu, guru juga lebih terbantu dalam menjelaskan materi dengan media yang lebih menarik. Selain itu, aplikasi ini juga dapat mengenalkan istilah pesantren dengan kalimat Diniyah.

Dampak sosial yang diperoleh adalah siswa dapat mempelajari bahasa Inggris dan keagamaan dimanapun siswa berada tanpa harus mendapat penjelasan langsung dari sekolah. Selain itu siswa bisa mengerjakan latihan soal yang ada dalam aplikasi tersebut sehingga siswa akan lebih mudah menghafal dan mempelajari materi yang sudah dibahas sebelumnya dalam aplikasi ID. Berdasarkan temuan di lapangan, siswa antusias menggunakan aplikasi ini, yang bisa mengarahkan mereka untuk lebih bijak dalam memanfaatkan gadget atau smartphone. Kontribusi terhadap sektor lain untuk saat ini Aplikasi ID (Inggris – Diniyah) baru diperkenalkan di lingkungan SD Negeri Rejosoponggir. Tetapi aplikasi ini tetap

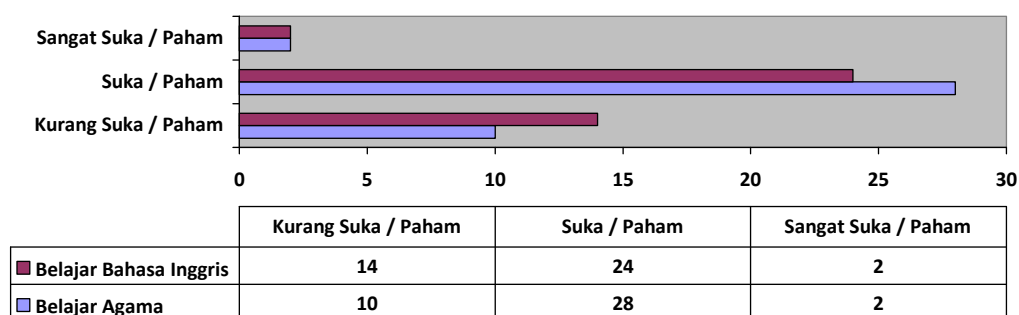
bisa dioperasikan oleh anak – anak Taman Pendidikan Qur’an (TPQ) dan Bimbingan Belajar dengan dampingan orang tua.

Tujuan dibuatnya aplikasi pembelajaran ini untuk menarik minat belajar dari siswa, terutama di SD Negeri Rejosopinggir dirasa berhasil, karena berdasarkan temuan di lapangan dari angket yang diberikan sebelum adanya aplikasi ID disosialisasikan diketahui bahwa terdapat lebih banyak siswa yang kurang suka atau kurang memahami pelajaran agama dan bahasa Inggris.



Gambar 8. Hasil angket sebelum dilakukan sosialisasi pengenalan aplikasi ID

Kemudian setelah dilaksanakan sosialisasi penerapan media pembelajaran aplikasi ID kepada siswa kelas 5 dan 6 SD Negeri Rejosopinggir, diperoleh hasil berikut ini:



Gambar 9. hasil angket sesudah dilakukan sosialisasi pengenalan aplikasi ID

Dari data tersebut di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang dimasukkan dalam konten aplikasi ID. Hal ini karena aplikasi ini menambah pengetahuan tentang dasar belajar bahasa Inggris karena terdapat beberapa kosakata yang dapat membantu siswa dalam belajar dasar bahasa Inggris dan juga ada materi tentang pelajaran keagamaan meliputi materi tentang sifat – sifat wajib, jaiz, mustahil bagi Allah, materi tentang tajwid dan terdapat beberapa latihan soal yang dapat membantu siswa dalam belajar. Pelajaran keagamaan sebelumnya sudah ada di SD Negeri Rejosopinggir, hanya saja media yang dipakai untuk mengajar kurang menarik minat siswa yang menyebabkan siswa kurang memahami pelajaran yang disampaikan guru.

Sehingga media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk Aplikasi ID (Inggris - Diniyah) dan telah disosialisasikan penerapannya dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dengan aplikasi tersebut. Sehingga diharapkan siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk memanfaatkan gadget atau smartphone dengan bijak, karena dalam aplikasi ID tersebut sudah dilakukan pendesainan berupa beberapa tampilan yang menjelaskan setiap materi dilengkapi dengan gambar dan audio, sehingga siswa lebih senang untuk belajar dan memahami materi pelajaran.

SIMPULAN

Simpulan hasil pengabdian masyarakat berupa penerapan media pembelajaran aplikasi ID sebagai upaya peningkatan minat belajar siswa SD Negeri Rejosopinggir adalah sebagai berikut:

- Penerapan media pembelajaran aplikasi ID (Inggris – Diniyah) berbasis android memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan mengenai belajar dengan mudah, menarik, dan menyenangkan.
- Penerapan media pembelajaran aplikasi ID (Inggris – Diniyah) berbasis android menumbuhkan

minat belajar siswa SD Negeri Rejosoponggir pada pelajaran Bahasa Inggris dan Keagamaan.

- Penerapan media pembelajaran aplikasi ID (Inggris – Diniyah) berbasis android membantu guru dalam menjelaskan materi dengan media yang lebih menarik.

Saran sebagai tindak lanjut pengabdian masyarakat berupa penerapan media pembelajaran aplikasi ID sebagai upaya peningkatan minat belajar siswa ialah bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi penerapan media pembelajaran aplikasi ID (Inggris – Diniyah) berbasis android ini sudah dilaksanakan sampai dengan tahap penerapan media pembelajaran berbasis android. Sehingga, dapat dikembangkan dan diimplementasikan oleh lembaga pendidikan yang lain dengan memodifikasi media belajar yang disesuaikan dengan tema atau basis yang tentu berbeda sesuai kurikulum yang berlaku.

DAFTAR RUJUKAN

- Anam, K. (2015). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Model dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar.
- Bakar, I. P. S., & Kaddas, B. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Kota Makassar. *Dirasat Islamiah: Jurnal Kajian Keislaman*, 2(1), 57–66. <https://e-journal.faiuim.ac.id/index.php/dirasatislamiah/article/view/30/41>
- Fadhli, K., Himmah, S. R., & Taqiyuddin, A. (2021). Analisis Perubahan Pola Konsumsi Masyarakat Penerima Bantuan Sosial Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 110–117. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2777>
- Fadhli, K., & Rohmah, Z. M. (2021). the Effect of the National Economic Recovery Program on Msme. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis STIE Indragiri*, 10(1), 103–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.34006/jmbi.v10i1.286>
- Faizah, N., & Gumiandri, S. (2021). Efektivitas Media Audio dan Visual Terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Tingkat SD (Studi Kasus Pada TPQ Al-Huda). *Jurnal Eduscience*, 6(2), 55.
- Gie, T. L. (1985). *Cara Belajar Yang Efisien* (20th ed.). Pusat Kemajuan Studi.
- Ho, J. (2017). *Pengaruh Handphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Kompasiana.com. <https://www.kompasiana.com/jonathanho23/591851eb707a61c30c6f1b5f/pengaruh-handphone-terhadap-prestasi-belajar-siswa>
- Ma'arif, I. B., & Bahtiar, Y. (2021). Designing LEEF (Learning English Easy and Fun) as Learning Media for the Seventh Grade of Junior High School. *FOSTER: Journal of English Language Teaching*, 2(3), 372–386.
- Maryani, L., & Sopiandah, V. A. (2019). Minat Belajar Siswa dengan Variasi Penggunaan Media Pembelajaran (Survey pada Siswa Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 3 Bandung). *Jurnal Petik*, 5(1), 63–69. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.473>
- Muktar. (2002). *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Misaka Galisa.
- Rohmah, H., & Mufidah, R. L. (2021). Interaction Pattern of Teacher Online Learning for Tenth Grade Islamic Cultural History at MAN 1 Jombang. *SCHOOLAR: Social and Literature Study in Education*, 1(2), 71–74.
- Slamet, M. R., Wulandari, F., & Amalia, D. (2019). Penilaian Pengamanan Teknologi Pada Sistem Pembelajaran Elektronik Menggunakan Indeks Keamanan Informasi Di Politeknik Negeri Batam. *Journal of Applied Business Administration*, 3(1), 162–171. <https://doi.org/10.30871/jaba.v3i1.1305>