

Pengembangan PAI App Pada Kelas X Di SMK NU AL-Hidayah Ngimbang Lamongan

Lizet Dwi Aprillia^{1*}, Hidayatur Rohmah²

^{1,2}Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang

*Lizetdwiapprillia89@gmail.com

Abstract

Islamic Religious Education is a lesson that helps students or provides knowledge about the religion of Islam and guides educators towards the formation of a better personality. PAI App is a learning media product created by android-based researchers to assist students in learning either at school or outside of school. Development research aims to produce valid, effective and practical android-based learning media. Researchers use a smartapp creator in the concept of making media for teaching Islamic Religious Education subjects to class X students of SMK NU Al-Hidayah Ngimbang Lamongan. The data collection technique used in this research is validity, with validation to media experts and material experts. The results showed that the average value of the validity of the media experts, namely the display aspect obtained 78 scores in the very feasible category, the programming aspect obtained 33 scores in the appropriate category. The total average score of the PAI App learning media according to media experts is 111 with a decent category, and the average material expert, namely the learning aspect, gets 34 scores with a very decent category, the content aspect gets 26 scores with a decent category. The total average score of the PAI App learning media according to material experts is 60 with a decent category.

Keywords: Learning Media, Islamic Education, PAI App

Abstrak

Pendidikan Agama Islam merupakan peajaran yang membantu peserta didik atau memberi pengetahuan tentang agana islam dan membimbing pendidik kearah pembentukan kepribadian yang lebih baik. PAI App adalah produk media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti berbasis android untuk membantu siswa dalam belajar baik disekolah atau di luar sekolah. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang berbasis android yang valid, efektif dan praktis. Peneliti menggunakan smartapp creator dalam konsep pembuatan media pembeajaran mata peajaran Pendidian Agama Islam pada siswa kelas X SMK NU Al-Hidayah Ngimbang Lamongan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan penelitian ini adalah kevalidan, dengan validasi ke ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rerata kevalidan dari ahli media yaitu aspek tampilan memperoleh 78 skor dengan kategori sangat layak, aspek pemograman memperoleh 33 skor dengan kategori layak. Skor rerata total media pembelajaran PAI App menurut ahli media adalah 111 dengan kategori layak, dan rerata dari ahli materi yaitu aspek pembelajaran memperoleh 34 skor dengan kategori sangat layak, aspek isi materi memperoleh 26 skor dengan kategori layak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, PAI App

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat.¹ Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.²

Pendidikan Agama Islam dapat dimaknai dari dua sisi, yaitu: pertama, ia dipandang sebagai mata pelajaran seperti dalam kurikulum dalam pendidikan umum (SD, SMP, SMA). Kedua, ia berlaku sebagai rumpun pelajaran yang terdiri atas mata pelajaran Akidah Akhlak, Fikih, Al-Qur'an Hadist, Sejarah Kebudayaan Islam dan Bahasa Arab seperti yang diajarkan di madarasah (MI, MTS, MA). PAI memiliki peranan penting dalam penanaman nilai-nilai agama islam kepada peserta didik.³

PAI adalah pelajaran yang paling sulit, menjenuhkan, dan tidak menyenangkan. Siswa pada umumnya menganggap bahwa mata pelajaran PAI adalah pelajaran yang cenderung lebih banyak menghafal. Pelajaran yang kerap dihindari seperti kerapnya untuk tidak dipelajari. Menyampaikan materi dalam PAI memang sebaiknya berangkat dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak. Berkaitan dengan masalah-masalah diatas, peneliti melakukan penelitian terhadap guru Pendidikan Agama Islam pada pelajaran PAI di SMK NU Al-Hidayah Ngimbang Lamongan maka ditemukan permasalahan yang sama yaitu, siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran PAI, akar penyebab permasalahan ini adalah guru sebagai fasilitator, dalam tahap persiapan maupun tahap penyampaian materi ajar kurang melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, maka profesionalitas guru Pendidikan Agama Islam sangatlah penting untuk terus berusaha

¹ Zuhairini, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Malang: UIN Press, 2004), 11.

² Rahmat Hidayat & Abdillah, *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*, (Medan: LPPPI, 2019), 23-24.

³ Hidayatur Rohmah. "Strategi Peningkatan Profesionalitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menyikapi Persaingan Mutu Pendidikan di MTs Nizhamiya Ploso". *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 3(1), Hal 19-24, (Februari 2020).

Lizet Dwi Aprillia, Hidayatur Rohmah.

menyusun dan menetapkan berbagai pendekatan yang bervariasi. Salah satu metode yang akan diterapkan yaitu dengan mendesain sebuah aplikasi yang bernama PAI App. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran dengan mengembangkan PAI App dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa kelas X SMK NUAL-Hidayah Ngimbang Lamongan.

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.⁴

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Pengguna media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran.⁵

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.⁶

Menurut Yusufhadi Miarso (2011), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.⁷ Sedangkan menurut Nasution (1990), media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan

⁴ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 24.

⁵ Muhammad Hasan dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media, 2021), 4.

⁶ Wardana, Ahdar Djamiludin, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019), 13.

⁷ Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 458.

metode mengajar yang dipergunakan guru.⁸ Berdasarkan para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan oleh guru bisa lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

Fungsi Media pembelajaran penting dalam proses belajar karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih menarik. Guru tidak hanya menyampaikan materi dengan ceramah, tetapi dapat membantu siswa untuk memahami materi yang di sampaikan. Menurut Wina Sanjaya (2014), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu: Fungsi komunikasi, fungsi motivasi, fungsi kebermaknaan, fungsi penyamaan persepsi, fungsi individualitas.⁹

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar siswa untuk memperoleh informasi dan pesan yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih membentuk pengetahuan siswa.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi guru dalam memberi materi pembelajaran sesuai perkembangan zaman. Menurut Nasution (2013), manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut: Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik, metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajaran saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.¹⁰ Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah memberi motivasi yang baik bagi siswa dan siswa lebih mudah menerima pelajaran yang disampaikan atau diberikan oleh guru.

Dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut: Penyampaian pelajaran menjadi lebih baik, pembelajaran bisa lebih menarik, pembelajaran dapat

⁸ Nasution.S, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar-Mengajar*, (Jakarta: Bina Aksara, 1990), 7.

⁹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 73-75.

¹⁰ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dlam Prose Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 2.

diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan. Jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.¹¹

Sebagai perbandingan dapat dilihat klasifikasi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Rudy Bretz (1972) dalam buku Muhammad Ramli, yang membaginya menjadi 8 klasifikasi, yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visul diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) mediacetak.¹² Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terbagai menjadi beberapa media yang sudah dijelaskan diatas dari media yang hanya dapat dilihat (visual), didengar (audio),serta dapat dilihat juga dapat didengar (visual-audio).

Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user.¹³

Android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka.¹⁴ Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi dalam pembelajaran adalah program yang berfungsi sebagai alat, bahan atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini termasuk jenis dan pengembangan R&D (*research and development*). Metode R&D sama maknanya dengan metode penelitian pengembangan. Metode *Research & Development* (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah

¹¹ Ibid., 42

¹² Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Prees, 2012), 16-17.

¹³ Hasan Abdurahman, & Asep Ririh Riswayah. "Aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit pada bank yudha bhakti". *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), Hal 61-69, (Desember 2014).

¹⁴ Andi Juansyah. "Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted-global positioning system (a-gps) dengan platform android". *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), Hal 1-8, (Agustus 2015).

produk.¹⁵ Melalui penelitian dan pengembangan ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan produk yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android dari materi Pendidikan Agama Islam.

Prosedur penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran dalam bentuk aplikasi. Prosedur pada penelitian ini adalah 4D (definisi, design, develop, disseminate). Metode ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagaraja, Dorothy S. Semmel, dan Melyn I Semmel. Pengembangan model 4D terdiri atas 4 tahapan yaitu, *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Developmen* (Pengembangan), *Desiminate* (Penyebaran).¹⁶

Pada tahap desain uji coba dilakukan validasi ahli, uji coba terbatas dan uji kelayakan. Validasi ahli dilakukan kepada ahli materi dan ahli media. Validasi ahli dilakukan kepada 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Ahli media yang dimaksud adalah dosen/guru yang mempunyai keahlian dalam bidang media pembelajaran. Uji coba ahli materi dilakukan kepada dosen/guru yang menguasai materi sesuai dengan isi dari media pembelajaran, yaitu materi Pendidikan Agama Islam. Uji kelayakan adalah penilaian yang akan dilakukan kepada SMK NU Al-Hidayah Ngimbang Lamongan.

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran PAI App menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket dengan skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert. Menurut Sudaryono, Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial.¹⁷

¹⁵ Budiyo Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), hal. 8

¹⁶ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, sStrategi dan Implementasi Dalam KurikulumTtingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: bumi aksara, 2015), 93.

¹⁷ Sudaryono, *Metodologi Penelitian*, (Depok: PT Raja Grafindo, 2018), 190.

Table 1. Skor Butir Instrumen

Penilaian	Keterangan	Skor
S	Setuju	4
CS	Cukup setuju	3
KS	Kurang setuju	2
TS	Tidak setuju	1

Penelitian ini untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian dalam bentuk presentase. Penjabaran mengenai kelayakan produk dengan melihat bobot masing-masing tanggapan dan menghitung skor rata-rata yaitu menggunakan rumus berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

X = Skor rata-rata

$\sum x$ = Skor total masing-masing

n = Jumlah penilai

Penilaian setiap aspek pada produk yang dikembangkan menggunakan Skala Likert, produk dapat dikatakan layak jika rata-rata dari setiap penilaian minimal mendapat kriteria baik.

Hasil dan Pembahasan

Metode pengumpulan data yang digunakan pada pengumpulan ini adalah angket. Uji validasi instrument ini untuk menguji penelitian adalah ahli media dan ahli materi. Validasi media ini dilakukan oleh 1 dosen yang memahami tentang media di Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat suatu produk berupa PAI App. Pembuatan produk menggunakan smartapp creator.

1. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Android

a. Halaman *Splash screen*

Splash screen merupakan tampilan pertama muncul sebelum masuk ke menu utama. Tampilan *splash screen* akan hilang begitu jendela halaman utama muncul. Halaman ini berisi logo UNWAHA, Dinas Pendidikan, serta judul PAI App Dakwah Periode Madinah. Berikut gambar halaman *Splash screen*:



Gambar 1. Halaman *Splash Screen*

b. Tampilan Awal

Halaman awal menampilkan tombol start. Klik tombol start untuk masuk ke halaman selanjutnya yaitu menu utama. Berikut tampilan awal :



Gambar 2. Tampilan Awal

c. Halaman Menu

Pada halaman ini terdapat menu dalam bentuk *button* yang bisa dipilih oleh pengguna. Menu tersebut terdiri dari kompetensi dasar. Menu latihan yang berisi butiran-butiran soal untuk peserta didik. Menu materi berisi materi-materi tentang Pendidikan Agama Islam “Dakwah Periode Madinah” , dan menu tentang deskripsi aplikasi yang dibuat serta data diri pembuat aplikasi. Berikut ini tampilan halaman menu:



Gambar 3. Halaman Menu

d. Kompetensi

Kompetensi adalah suatu hal yang dikaitkan dengan kemampuan, pengetahuan/wawasan, dan sikap yang dijadikan suatu pedoman dalam pembelajaran. Peserta didik menekan tombol “SK&KD” pada halaman menu untuk membuka tampilan kompetensi. Berikut tampilan dari halaman kompetensi:



Gambar 4. Tampilan Isi Kompetensi (SK & KD)

e. Materi Pokok

Materi pokok media pembelajaran ini ada 6 bagian dalam bentuk *button*. Setiap judul bab terdiri dari isi materi peserta didik yang menerangkan tentang Dakwah Periode Madinah. Untuk membuka halaman materi pokok ini, peserta didik harus menekan tombol yang bertulisan “Materi” pada halaman menu. Berikut tampilan materi pokok:



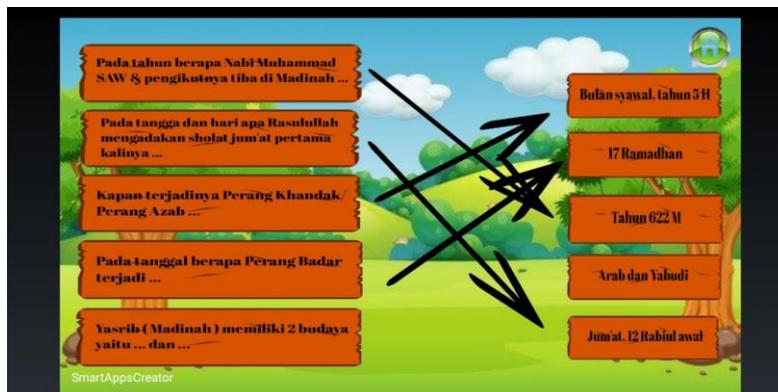
Gambar 5. Materi Pokok

f. Latihan soal

Pada halaman ini merupakan halaman untuk mengerjakan latihan soal. Latihan soal bertujuan agar dapat mengetahui kemampuan peserta didik setelah mempelajari materi-materi yang telah disajikan. Pada aplikasi PAI App ini memiliki dua latihan soal. Untuk membuka halaman latihan soal peserta didik harus menekan tombol yang bertulisan “latihan soal” dan “latihan 2” yang ada pada halaman menu. Berikut ini tampilan isi dari latihan soal dan latihan 2:



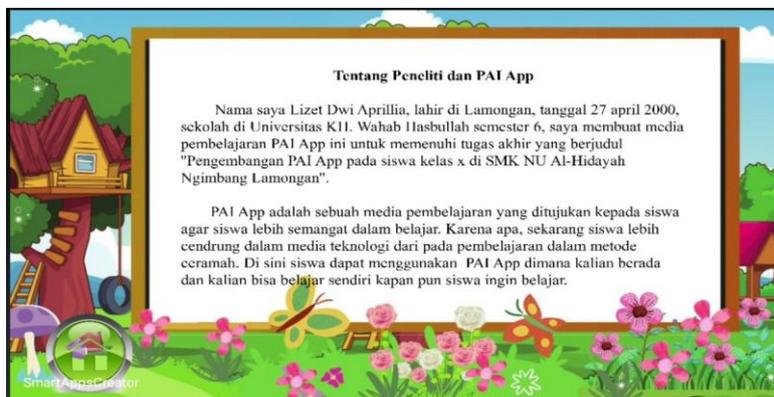
Gambar 6. Tampilan Isi Latihan Soal



Gambar 7. Tampilan Isi Latihan 2

g. Tentang

Halaman ini berisikan deskripsi mengenai media pembelajaran yang telah dibuat dengan menjabarkan kegunaan media pembelajaran PAI App dan terdapat profil peneliti. Berikut tampilan dari halaman tentang:



Gambar 8. Profil Peneliti

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media adalah tahap validasi yang berfungsi untuk mengetahui kelayakan dari segi media yang ditampilkan. Validasi media ini dilakukan oleh 1 dosen yang memahami tentang media di Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. Berikut ini hasil dari ahli media :

Tabel 2. Data Perbaikan, Komentar, Saran dari Ahli Media

No	Validator	Komentar
1	Ahli Media	Media sudah layak digunakan dengan revisi 1 tulisan font lebih dibuat jelas

3. Validasi Ahli Materi

Validasi materi adalah tahap yang berfungsi untuk mengetahui kelayakan dari segi isi materi. Validasi materi di lakukan oleh 1 guru pengampu mata pelajaran yang memahami materi di SMK NU Al-Hidayah Ngimbang Lamongan.

Tabel 3. Saran Perbaikan dari Ahli Materi

NO	Validator	Komentar
1	Ahli Materi	- Lebih disingkat materinya - Diberi gambar sesuai materi

4. Anasis data

Tabel 4. Hasil penilaian Ahli Media

No	Aspek	Rerata	Kategori
1.	Tampilan	78	Sangat layak
2.	Pemograman	33	layak
Total		111	layak

Berdasarkan tabel 4 di atas, aspek tampilan memperoleh 78 skor dengan kategori sangat layak, aspek pemograman memperoleh 33 skor dengan kategori layak. Skor rerata total media pembelajaran PAI App menurut ahli media adalah 111 dengan kategori layak.

Sedangkan, validasi materi di lakukan oleh 1 guru pengampu mata pelajaran yang memahami materi di SMK NU Al-Hidayah Ngimbang Lamongan. Berikut ini hasil dari ahli materi :

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Rerata	Kategori
1.	Pembelajaran	34	Sangat layak
2.	Isi materi	26	layak
Total		60	layak

Berdasarkan table 5 di atas, aspek pembelajaran memperoleh 34 skor dengan kategori sangat layak, aspek isi materi memperoleh 26 skor dengan kategori layak. Skor rerata total media pembelajaran PAI App menurut ahli materi adalah 60 dengan kategori layak.

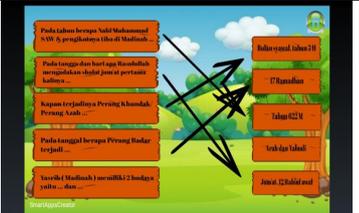
5. Revisi

Revisi produk adalah validasi dari ahli media dan ahli materi. Saran dan masukan dari ahli media dan materi. Berikut penjelasan dari revisi.

a. Ahli Media

Tablel 6. Revisi Ahli Media

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
----	--------	---------	---------

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Penambahan menu pertama		
2.	Memperjelas tulisan(font) pada latihan 1		
3.	Penambahan latihan 2	-	
4.	Menambahkan pembagian materi	-	

b. Ahli Materi

Table 7. Revisi Ahli Materi

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Meringkas materi		

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
2.	Penambahan gambar pada materi		

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa Pendidikan agama islam adalah usaha sadar untuk membimbing kearah pembentukan kepribadian peserta didik, supaya memiliki hidup sesuai dengan ajaran agama. Peneliti menggunakan pengembangan media pembelajaran dengan mengembangkan PAI App ini dalam meningkatkan kemampuan siswa. Supaya peningkatan dalam belajar semakin giat. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran PAI App ini a). perancangan, b). pengembangan, c). tahap validasi dan uji coba. Validasi ahli media dan ahli materi, dapat diketahui hasil validasi ahli media rerata 111 skor dengan kategori layak. Dan hasil validasi ahli materi rerata 60 skor dengan kategori layak.

Daftar Rujukan

- Zuhairini. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang: UIN Press, 2004 .
- Hidayat Rahmat, Abdillah. *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*. Medan: LPPPI, 2019.
- Rohmah, H. "Strategi Peningkatan Profesionalitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menyikapi Persaingan Mutu Pendidikan di MTs Nizhamiya Ploso". *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 3(1), Februari, 2020.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Hasan, Muhammad. dkk. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media, 2021.
- Wardana, Djamiludin Ahdar. *Belajar Dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019.
- Yusufhadi, Miarso. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

Lizet Dwi Aprillia, Hidayatur Rohmah.

Nasution. S. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara, 1990.

Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.

Nasution. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013.

Ramli, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012.

Abdurahman, Hasan. & Riswayah, A.R. "Aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit pada bank yudha bhakti". *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), Desember, 2014.

Juansyah, A. "Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted-global positioning system (a-gps) dengan platform android". *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), Agustus, 2015.

Saputra, Budiyono. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusunan Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016.

Sudaryono. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo, 2018.

Sudjana. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production, 2001.

Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: bumi aksara, 2015.