

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK KELAS X

Bayu Sujatmiko¹⁾, Lilik Ariyanto²⁾, Andi Priyolistyanto³⁾.

¹²³Universitas PGRI Semarang

email: bayumyco99@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana untuk menunjang keberhasilan suatu pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Pada dunia teknologi ini, siswa dapat mengakses media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat di aplikasikan dengan mudah di Sekolah dan di rumah, sehingga motivasi siswa dalam belajar semakin meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMK kelas X materi hakikat mencintai Allah SWT, khauf, raja, dan tawakal kepadanya. Selain itu, penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui kelayakan aplikasi yang dihasilkan berdasarkan aspek kevalidan, keefektifan dan kepraktisan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu: analisis (analysis), desain produk (design), pengembangan produk (development), uji coba produk (implementation), dan evaluasi (evaluation). Instrumen yang digunakan berupa lembar uji validitas, angket uji kepraktisan dan posttest. Lembar uji kevalidan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, angket uji kepraktisan bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan posttest bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan kualitas produk yang dihasilkan berdasarkan (1) aspek kevalidan memenuhi kriteria valid dengan rata-rata persentase validator nantinya, (2) aspek keefektifan memenuhi kriteria efektif dengan ketuntasan belajar klasikal siswa, (3) aspek kepraktisan memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata total angket respon siswa.

Kata kunci: media, pembelajaran, android, pendidikan agama islam, aplikasi.

PENDAHULUAN

Di era teknologi informasi, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah menjadi bagian dari gaya hidup, apalagi dalam dunia akademik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan dan sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut

untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila medianya belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Dalam komunikasi pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran.

Dengan menggunakan media, interaksi antara guru dan siswa tidak lagi hanya dilakukan melalui hubungan tatap

muka. Guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui cyber space atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut cyber teaching atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin poluper saat ini ialah e-learning yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet (Darimi, 2017)

Dalam dunia pendidikan, internet dapat dijadikan sebuah pembelajaran. Pembelajaran berupa electronic learning atau yang lebih di kenal dengan istilah e-learning. Munadi (2010, hal. 159) mengemukakan e-learning dapat di artikan sebagai jenis bahan belajar mengajar yang memungkinkan

tersampaikannya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer lain.

Secara ideal guru PAI (Pendidikan Agama Islam) harus mampu

menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran e-learning yang telah di sediakan oleh sekolah sesuai dengan kebutuhan siswa agar materi PAI (Pendidikan Agama Islam) yang di sampaikan dapat diserap baik oleh siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, sehingga siswa akan terpenuhi kompetensinya, baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan dalam mengikuti mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam). Dengan terpenuhnya kopetensi tersebut, kualitas sekolah akan meningkat.

Dalam proses pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) disekolah, penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran masih jarang ditemukan. Hal ini di karenakan sekolah belum dapat memfasilitasi media pembelajaran e-learning tersebut. Selain itu, masih banyak guru yang belum mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi dan informasi secara maksimal yang telah di sediakan oleh sekolah untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam hal e-learning (Ramdani et al., 2018)

Pembelajaran di SMK Islam Terpadu Roudhotul Mubtadiin Ulujami Pemalang

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Hakikat mencintai Allah Swt, khauf, raja, dan tawakal kepadanya saat ini masih menggunakan modul buku dan metode ceramah. Oleh karena itu akan diadakan pembelajaran dengan menggunakan media yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, misal dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar dan animasi. Kemenarikan tampilan tersebut sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa akan semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dari penjelasan diatas maka penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X materi hakikat mencintai Allah, khauf, raja, dan tawakal kepadanya. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas X serta sesuai dengan kurikulum dan silabus.

METODE

Penelitian yang dilakukan di SMK Islam Terpadu Roudhotul Mubtadiin Ulujami Pemalang ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. mengembangkan Instructional Design (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations. (Anwari et al., 2020)

Langkah-langkah pengembangan ADDIE sebagai berikut. 1. Analisis (Analysis). Tujuan dari tahapan analisis adalah untuk mengetahui kebutuhan awal dalam pengembangan media pembelajaran ini. 2. Desain (Design). Pada tahap ini mulai dirancang aplikasi

edukatif yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya.

3. Pengembangan (Development). Pada tahap ini pengembangan aplikasi edukatif dilakukan sesuai dengan rancangan, setelah itu aplikasi tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli dan guru.

4. Penerapan (Implementation). Implementasi dilakukan secara terbatas pada sekolah yang ditunjuk sebagai tempat penelitian, guru kelas melakukan pembelajaran dengan bantuan aplikasi yang sudah dikembangkan.

5. Evaluasi (Evaluation). Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terahir terhadap aplikasi yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket respon atau catatan lapangan pada lembar observasi.

Produk yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah aplikasi pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan kodular.

Subjek pada penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran sejarah Indonesia yang terdapat subjek yaitu siswa SMK kelas X dan Guru yang mengajar. Untuk menggugunakan

aplikasi ini maka dapat mengunduh aplikasinya melalui playstore di smartphone masing-masing. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan studi literature adalah merupakan teknik yang dilakukan dengan cara mengumpulkan teori-teori berdasarkan buku dan jurnal ilmiah dari penelitian sebelumnya yang berhubungan mempunyai kemiripan dengan penelitian yang akan dilakukan. Studi Literatur merupakan studi yang dilakukan untuk mencari informasi-informasi yang diperlukan oleh peneliti agar masalahnya menjadi lebih jelas kedudukannya (Negeri & Berbasis, 2018). Penulis akan mendapatkan banyak referensi baik berupa metode maupun teknik yang dapat dipergunakan dan diterapkan dalam penelitian yang akan dilakukan

Observasi lapangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan secara langsung di lokasi sehingga dapat dipertanggung jawabkan dengan menggunakan kuisioner atau angket. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila

responden yang diamati tidak terlalu besar (Ikbal & Aprianti, 2020).

Kuisisioner adalah suatu pengumpulan data, yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang dapat dijawab dengan cara memperoleh data dari narasumber. Muhammad (2020) mengemukakan bahwa kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan seperangkat pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden. Kuisioner dapat berupa pertanyaan tertutup atau terbuka, yang dapat langsung diberikan kepada yang diwawancara atau dikirim melalui surat atau internet.

Teknik pemberian skor angket dan pengembalian data menggunakan skala Likert. Untuk jawaban setiap item yang menggunakan skala Likert yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (ST), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau mengukur objek dari suatu variabel penelitian (Yusup, 2018). Jumlah instrument penelitian tergantung pada jumlah variabel penelitian yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan studi literasi, observasi, lapangan, dokumentasi untuk mendapat data mengenai penelitian aplikasi sistem komunikasi digital berbasis android.

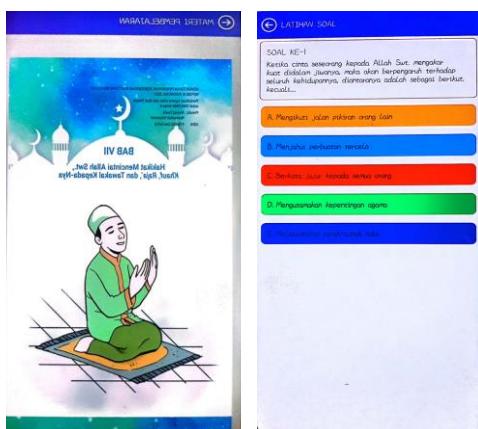
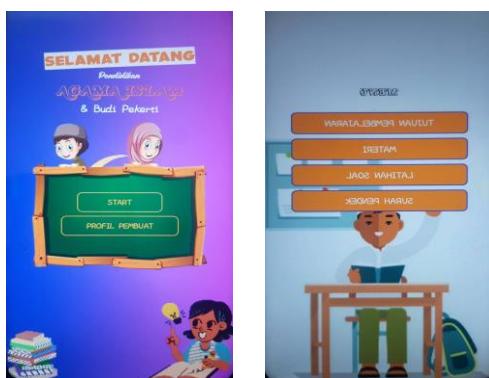
Secara umum teknik penilaian yang digunakan dalam kuisioner penelitian ini adalah teknik skala Likert. Ahli media dan materi ini memvalidasi materi yang ada di dalam produk. Agar kedepanya dapat dijadikan acuan dalam memperbaiki aplikasi tersebut. Pemberian skor lembar angket ahli media dan materi menggunakan skala Likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil studi pendahuluan merupakan tahapan pertama yang dilakukan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran ini. Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan yang mengimplementasikan produk berupa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis android kepada siswa kelas X SMK Islam Terpadu Roudhotul Mubtadiin Ulujami. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Akutansi yang berjumlah 25 siswa.

Peneliti berusaha melakukan pengembangan aplikasi berbasis android pada materi hakikat mencintai Allah SWT, khauf, raja, dan tawakal kepadanya. Sebelum penelitian dilakukan dengan ketentuan model ADDIE.

Hasil produk yang dihasilkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran berbasis android pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK. Adapun desain aplikasi sebagai berikut.



Validator atau ahli yang melakukan validasi aplikasi media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis android ini terdiri dari ahli media dan ahli materi. Perhitungan skor penilaian uji validasi ahli media oleh dosen ahli media dijelaskan pada tabel kriteria penilaian terhadap aplikasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis android. Dari perhitungan ahli media dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan total seluruh aspek didapatkan persentase sebesar 83,3% menunjukan bahwa media pembelajaran termasuk kriteria “Valid” untuk digunakan. Berdasarkan hasil perhitungan tabel yang dilakukan oleh ahli media dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan total seluruh aspek didapatkan persentase sebesar 75% menunjukan bahwa media pembelajaran termasuk kriteria “Valid” untuk digunakan

Uji validasi pada media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis android ini dilakukan oleh validator ahli materi yaitu ibu Fifin Luthfiana Zulfa, S.Pd selaku guru SMK Islam Terpadu Roudhotul Mubtadiin Ulujami. Berdasarkan hasil perhitungan tabel diatas yang dilakukan oleh penilaian ahli materi dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan total seluruh aspek didapatkan persentase sebesar 81% menunjukan bahwa media pembelajaran termasuk kriteria “Layak” untuk digunakan

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Responden	Jumlah Skor
1	Aplikasi media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis <i>android</i> ini berguna untuk saya	25	125
2	Aplikasi media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis <i>android</i> ini menyajikan materi dengan jelas.	25	126
3	Aplikasi media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis <i>android</i> ini harus di dampingi orang tua atau wali.	25	124
4	Aplikasi media pembelajaran sejarah Indonesia menarik minat siswa untuk belajar.	25	137
5	Saya merasa lebih semangat belajar dengan media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis <i>android</i> .	25	129
6	Saya mudah memahami cara menggunakan media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis <i>android</i> ini.	25	126
7	Tampilan aplikasi media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis <i>android</i> ini menarik.	25	123
8	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis <i>android</i> ini sulit dipahami.	25	127
9	Penggunaan jenis huruf atau font dalam aplikasi media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis <i>android</i> ini sudah jelas.	25	125
10	Dapat menggunakan aplikasi media pembelajaran sejarah Indonesia berbasis <i>android</i> ini dengan benar setiap menunya.	25	129
Jumlah		250	1271

Dari seluruh pertanyaan diatas diperoleh persentase kelayakan sebesar 87% dari hasil uji respon pengguna

sehingga termasuk dalam kategori layak untuk digunakan.

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Kelas X” ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan menarik serta mengetahui kelayakan aplikasi media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran.

Untuk dinyatakan valid maka aplikasi media pembelajaran tersebut harus di uji cobakan oleh validator dengan mengisi angket penelitian. Validator terdiri dari ahli media, ahli materi dan responden, dalam angket penelitian terdapat 4 aspek yang terdiri dari aspek yaitu aspek umum, aspek kelayakan isi, aspek kelayakan aplikasi dan aspek kelayakan konten untuk ahli media dan ahli materi, sedangkan untuk angket penelitian responden terdapat 4 aspek yang terdiri dari aspek kegunaan, aspek kemudahan penggunaan, aspek kemudahan belajar dan aspek kepuasan. Kemudian data dari hasil uji coba akan dianalisa sehingga diketahui tingkat kelayakan dan daya tarik aplikasi media pembelajaran tersebut.

Data hasil dari uji coba kelayakan dan daya tarik aplikasi media pembelajaran

yang dilakukan oleh ahli media didapatkan penilaian akhir sebesar 83,3% sehingga tingkat kelayakan dikategorikan layak untuk digunakan. Sedangkan hasil uji kelayakan dan daya tarik aplikasi media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan penilaian akhir sebesar 81% sehingga tingkat kelayakan dikategorikan layak untuk di gunakan dan tingkat daya tarik dikategorikan tinggi. Sedangkan hasil uji kelayakan dan daya tarik aplikasi media pembelajaran yang dilakukan oleh responden yaitu siswa kelas X Akuntaansi SMK Islam Terpadu Roudhotul Mubtadiin Ulujami Pemalang didapatkan penilaian akhir sebesar 87% sehingga tingkat kelayakan di kategorikan layak untuk digunakan dan tingkat daya tarik di kategorikan tinggi. Dari ketiga penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan responden, didapatkan penilaian akhir 83,7% sehingga tingkat kelayakan dikategorikan sangat layak untuk digunakan dan tingkat daya tarik dikategorikan tinggi.

Pada dasarnya aplikasi pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK kelas X adalah sebuah media pembelajaran

yang mudah untuk dipelajari dan mudah untuk digunakan, selain itu siswa juga dapat menjadi lebih mandiri dalam belajar, dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan smartphone masing-masing. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Aziz, 2020) bahwa media pembelajaran berbasis android memiliki karakteristik, yaitu visualisasi yang menarik, praktis dan fleksibel yang dapat digunakan kapan dan dimana saja, serta memiliki evaluasi soal yang variatif, sehingga peserta didik dapat mengulang materi secara mandiri tanpa terikat waktu dan tempat serta mampu meningkatkan daya ingat terhadap materi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat dibuktikan bahwa aplikasi pengembangan media pembelajaran berbasis andoroid pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMK kelas X sangat layak untuk di gunakan dan memiliki tingkat daya tarik yang tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK kelas

X dapat di terapkan dan digunakan sebagai media pembelajaran atau alat bantu dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis android pada materi hakikat mencintai Allah SWT, khauf, raja, dan tawakal kepada-Nya. Berdasarkan rumusan masalah dari penelitian maka didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Aplikasi pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK menggunakan kodular telah dilakukan validasi yang terdiri dari ahli media 1, ahli media 2, dan ahli materi dengan mengisi angket penelitian untuk menguji tingkat kelayakan aplikasi media pembelajaran ini dengan penilaian dari respon siswa sebanyak 87% yang dikategorikan “Layak” untuk digunakan.

2. Pengembangan aplikasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis android pada materi hakikat mencintai Allah SWT, khauf, raja, dan tawakal kepada-Nya dinyatakan valid digunakan sesuai dengan penilaian dari ahli materi dengan presentase 81%, ahli media 1 dengan presentase 83,3%, dan ahli media 2

dengan presentase 75% yang mendapat persentase dengan kategori valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rokhim, S. L. R. (2020). Pembuatan Aplikasi Mobile Pembelajaran Adab Dan Do'a menggunakan Metode Addie. *Spirit*, 12(1), 26–31. <http://jurnal.stmik-yadika.ac.id/index.php/spirit/article/view/172/186>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ahyat, N. (2017). EDUSIANA : Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam. *Edusiana : Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 4(1), 24–31.
- Anwar, S. (2018). Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Bahasa Sunda. 3(2), 195–202.
- Anwari, T., Shodiqin, A., & Priyolistiyo, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pemrograman Dasar Pascal. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 123. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24782>
- Aziz, Muhammad F. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Andorid untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 9

- Malang. <http://etheses.uin-malang.ac.id/22615/>
- Cheung, Alan C. K.; Slavin, R. E. (2011). The Effectiveness of Education Technology for Enhancing Reading Achievement: A Meta-Analysis. *Center for Research and Reform in Education*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.edurev.2013.01.001>
- Damayanti et.al. (2018). Kelayakan Media pembelajaran Fisika Berupa Buku saku Android pada Materi Fluida Statis. *Indonesia Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 10-19.
- Darimi, I. (2017). Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media. *Pendidikan Teknologi Informasi*, 1, 111–121.
- Hadi, A. (2016). Pengembangan Sumber Daya Manusia manajemen Pelatihan Ketenagakerjaan Pendekatan Terpadu. *Jakarta : Bumi Aksara*, 11(1), 90–105.
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>
- Ikbal, N., & Aprianti, K. (2020). Pengaruh Pengalaman Kerja Terhadap Prestasi Kerja Pegawai Pada Inspektorat Kabupaten Bima. *Dimensi*, 9(3), 549-563.
- Juanda, Y. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Pemrograman Visual Dengan Metode Addie. 2(1), 121–130.
- Majid, Abdul & Andayani, Dian. (2004). Pembelajaran, P. Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi Pembelajaran Learning Communication. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1–9.
- Muhammad, I. (2020). Pengaruh Perkuliahan Daring Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Universitas Malikussaleh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(1), 24-30.
- Munawar, A., & Suryadi, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 175.
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 6(1), 37–50.
- Negeri, S. M. K., & Berbasis, D. (2018). *Prosiding SENAKTIKOM 2018*. 105-111.
- Pratama, N. A., & Hermawan, C. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tes Potensi Akademik Berbasis Android komputer yang dibuat untuk menolong manusia Dalvik Virtual

- Machine (DVM) adalah Android SDK adalah tools API (Application Examination) yang sudah menjadi standar Pengertian Android Android ad. *Jnteti*, 6(1), 1–6.
- Pujiastutik, H. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 25–36.
- Ramdani, R., Rahmat, M., & Fakhruddin, A. (2018). Media Pembelajaran E-Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Laboratorium Percontohan Upi Bandung. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 47. <https://doi.org/10.17509/t.v5i1.13332>
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Tanjung, M. R., Parsika, T. F., Interaktif, P., & Pustaka, K. (2014). *Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan dan Pembelajaran Origami dengan Pendekatan Addie*. 3, 128–133.
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Yeritia, S., Wahyudi, W., & Rahayu, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiiri Terbimbing Terhadap Penguasaan Konsep Dan Kemampuan Berpikir Kritis Fisika Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Kuripan Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 3(2), 181–187. <https://doi.org/10.29303/jpft.v3i2.398>