

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS *BOOK CREATOR***

Nur Kholis

nur.kholis@pkr.ac.id

Poltekkes Kemenkes Riau

Received: 01/05/2024	Revised: 13/05/2024	Aproved: 07/06/2024
---------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

Abstract

This study aims to produce interactive learning media for Islamic Religious Education based on Book Creator as an effort to improve learning outcomes for Islamic religious education courses. The development model used is the ADDIE model. There are three stages in the ADDIE development procedure, namely Analysis, Design and Develop. A limited trial was conducted on 10 students of the Health Polytechnic of the Ministry of Health of Riau to find out the respondents' responses to the interactive learning media product for Islamic Religious Education based on Book Creator. The instrument used is a check list questionnaire. The results of the limited trial of student responses showed that the interactive learning media of Islamic Religious Education based on Book Creator had very good quality (86.76%) in addition to the overall assessment of reviewers and peer reviewers obtained very good quality (91.01%). Thus, it can be concluded that the Book Creator-based interactive learning media is appropriate to be used as a learning resource for Islamic Religious Education and can be used in learning activities. This article makes a positive contribution in the world of education, especially in the realm of utilizing digital platforms that can be used as learning media such as Book Creator.

Keywords: *Learning Media, Interactive, Book Creator*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis Book Creator sebagai upaya meningkatkan hasil pembelajaran mata kuliah pendidikan agama islam. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Tiga tahapan pada prosedur pengembangan ADDIE yang dilalui yaitu Analysis, Design dan Develop. Uji coba terbatas dilakukan pada 10 mahasiswa Poltekkes Kemenkes Riau untuk mengetahui

tanggapan responden terhadap produk media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis Book Creator. Instrumen yang digunakan berupa angket check list. Hasil uji coba terbatas dari respon mahasiswa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis Book Creator memiliki kualitas Sangat Baik (86,76%) selain itu penilaian keseluruhan reviewer dan peer reviewer memperoleh kualitas Sangat Baik (91,01%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Book Creator layak digunakan sebagai sumber belajar Pendidikan Agama Islam dan dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran. Artikel ini memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan khususnya pada ranah pemanfaatan platform digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seperti Book Creator.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Interaktif, Book Creator.*

A. Pendahuluan

Pendidikan agama khususnya agama islam merupakan salah satu materi pembelajaran yang senantiasa diajarkan pada berbagai level pendidikan. Hal ini tentu bertujuan untuk menguatkan nilai keagamaan pada setiap peserta didik. Selain itu nilai-nilai yang terkandung dalam setiap ajaran agama memiliki arah yang selalu bersifat positif. Tidak ada satupun ajaran agama khususnya islam yang justru menjerumuskan pemeluknya untuk berbuat hal-hal yang negatif dengan catatan orang tersebut memahami ajaran agamanya dengan cara yang benar dan belajar agama pada orang yang tepat. Pendidikan agama pada level perguruan tinggi seyogyanya tidak hanya dilakukan melalui ceramah dan doktrin semata, melainkan harus melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses pembelajaran agar menghasilkan pembelajaran yang berkualitas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Fenomena umum yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan agama islam, dilakukan dengan menggunakan paradigma lama yaitu *teacher centered learning* dan belum menerapkan paradigma baru dalam pembelajaran yaitu *student centered learning*. Hal ini tentu berdampak pada pembelajaran pendidikan agama islam yang belum mampu memperlihatkan hasil yang sangat memuaskan. Selain itu peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran pendidikan agama islam yang dilakukan secara *teacher centered learning* karena penyampaian materi dilakukan secara monoton dan tidak mampu membangkitkan rasa ingin tahu mereka mengenai materi itu sendiri.

Berdasarkan hal tersebut tentu dalam sebuah proses pembelajaran khususnya pada materi perkuliahan pendidikan agama islam dibutuhkan sebuah proses pembelajaran yang berkualitas. Salah satunya dapat diwujudkan dengan

menghadirkan paradigma baru dalam kegiatan pembelajaran yaitu *student centered learning*.

Pendekatan ini memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memiliki kesempatan dan fasilitas menggali sendiri ilmu pengetahuannya sehingga akan didapatkan pengetahuan yang mendalam (*deep learning*) dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹ Pada ranah ini tugas seorang pendidik memposisikan dirinya sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, sehingga terwujud aktifitas pembelajaran yang didominasi oleh peserta didik dan bukan pendidiknya. *Student centered learning* pada penelitian ini akan dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *book creator*. Hal ini didasarkan pada hakikat dan fungsi media pembelajaran itu sendiri dimana media pembelajaran sejatinya merupakan jembatan penghubung antara pendidik dengan peserta didik untuk menyambungkan pemahaman terkait materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh magdalena menyebutkan bahwa media pembelajaran sangat memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar, sebab media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit / nyata.² Selain itu keberadaan media pembelajaran tidak hanya sekedar untuk memudahkan peserta didik, melainkan juga berfungsi untuk mempercepat tingkat pemahaman peserta didik pada materi yang diberikan oleh seorang pendidik.³ Sehingga hal tersebut dapat mengefektifkan dan mengefesiensikan waktu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adanya media pembelajaran yang interaktif tentu akan membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik. Sebab interaksi pembelajaran tidak hanya berlaku satu arah saja, dari pendidik ke peserta didik, namun juga dari peserta didik ke pendidik. Sehingga interaksi pembelajaran tidak terkesan menuangkan air dari teko ke dalam gelas saja yang berakibat pada interaksi pembelajaran yang tidak berkualitas.

Pada era moderen saat ini kemajuan teknologi dan informasi yang begitu cepat dan pesat harus disambut dengan baik oleh siapapun. Sebab jika hal ini tidak direspon dengan baik maka dapat dipastikan akan tertinggal dalam persaingan. Contoh kongkritnya adalah nokia dan pos indonesia yang lamban merespon kemajuan teknologi terbaru akhirnya tertinggal jauh dari para pesaingnya saat ini. Seorang pendidik juga harus merespon kemajuan teknologi ini dengan memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran. Sebab pada era 4.0 yang menuju 5.0 ini hampir setiap pekerjaan dilakukan dengan memanfaatkan

¹ Reza Rindy Antika, 'Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning (Studi Deskriptif di Sekolah Menengah Pertama Islam Baitul 'Izzah, Nganjuk)', n.d., 13.

² Ina Magdalena et al., 'Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi' 3 (2021): 14.

³ Ramli Abdullah, 'Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran', n.d., 15.

teknologi. Berdasarkan hal tersebut menghadirkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran adalah sebuah keharusan bukan saja semata-mata mengikuti perkembangan zaman namun lebih kepada point efektif dan efisiensinya teknologi tersebut dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu *platform* yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam membuat media pembelajaran interaktif ialah *Book Creator*. Platform ini memberikan kesempatan kepada para pendidik untuk berkreasi menghadirkan materi pembelajarannya secara interaktif. *Book Creator* dapat menampilkan paparan materi seperti buku digital yang didalamnya dapat ditambahkan teks, suara, gambar dan video. Hal ini sejalan dengan definisi media pembelajaran interaktif itu sendiri yaitu media pembelajaran yang mampu menyajikan materi dengan konsep multimedia interaktif (terdiri dari teks, suara, gambar, animasi, dan video).⁴ Penyajian materi semacam ini tentu akan memberikan gambaran secara nyata tentang materi atau konten dari sebuah materi pembelajaran.

Kondisi ideal yang diharapkan dalam pembelajaran mata kuliah pendidikan agama islam adalah tersedianya media pembelajaran yang dapat memudahkan mahasiswa sekaligus dapat memotivasi dan meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar dengan menyenangkan. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Book Creator* merupakan media pembelajaran yang sangat potensial dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Namun kondisi riil dilapangan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran mata kuliah Pendidikan Agama Islam masih sangat terbatas. Hasil dokumentasi yang dilakukan melalui *Student Centered e-Learning Environment* (SCELE) menunjukkan bahwa kelas pendidikan agama islam belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif, media yang digunakan baru sebatas power point & WAG saja. Pendidik belum banyak memanfaatkan media interaktif berbasis *Book Creator* dikarenakan terbatasnya kemampuan pendidik dalam mengembangkan media interaktif berbasis *Book Creator*.

Berdasarkan fakta-fakta di atas maka perlu dikembangkan “Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Book Creator*” untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran para peserta didik. Data penelitian sebelumnya terkait topik yang sama telah dilakukan oleh Zakiyatul Fikrah dan Elfia Sukma dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan”.⁵ Selain itu penelitian yang dilakukan

⁴ Nur Hamidi, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional CS6 untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013’, *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 14, no. 1 (27 March 2018): 109–30, <https://doi.org/10.14421/jpai.2017.141-07>.

⁵ Zakiyatul Fikrah and Elfia Sukma, ‘Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing

oleh Ahmad Niamul Hadi dkk dengan judul “Pengembangan E-book Interaktif Materi Tata Surya untuk Peserta Didik SMP/MTs Kelas VII”.⁶ Berdasarkan data di atas, perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya ialah metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE sedangkan dua penelitian sebelumnya menggunakan model 4-D.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Metode penelitian *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba terbatas produk, revisi produk, uji coba empiris produk, revisi produk, dan produksi masal.⁷ Dengan demikian, akan dihasilkan produk media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator*.

Prosedur dalam penelitian ini menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Adapun langkah-langkah penyusunan prosedur ADDIE, sebagai berikut: 1) Tahap analisis (*Analysis*) meliputi: analisis kompetensi, analisis materi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis intruksional. Analisis Materi Konsep ketuhanan, Konsep Manusia, Konsep Hukum Tuhan dan Fungsi Profetik Agama dalam Hukum, Konsep Moral, Konsep IPTEKS, Konsep Kerukunan antar Umat Beragama, Konsep Masyarakat, Konsep Budaya dan Konsep Politik. Hasil penelitian yang diperoleh kemudian dijadikan sebagai bahan kajian (sumber belajar) yang ditindak lanjuti pada tahap *design*. 2) Tahap perencanaan (*Design*) meliputi: penyusunan kerangka struktur (*outline*), penentuan sistematika, dan perancangan alat evaluasi. 3) Tahap pengembangan dan produksi (*Development and Production*) meliputi: pra penulisan, penulisan draf, penyuntingan, dan revisi serta uji coba terbatas untuk memperoleh masukan dari pihak-pihak yang berkepentingan seperti ahli media dan materi, *peer reviewer*, pendidik dan peserta didik. 4) Tahap implementasi (*Implementation*) dilakukan dengan uji coba luas/empiris, produk benar-benar digunakan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. 5) Tahap evaluasi (*Evaluation*) dilakukan untuk mengetahui keefektifan dalam mencapai

Kabupaten Pesisir Selatan’ 5, no. 1 (2022): 16.

⁶ Ahmad Niamul Hadi et al., ‘Pengembangan E-Book Interaktif Materi Tata Surya Untuk Peserta Didik SMP/Mts Kelas VII’, *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar* 1, no. 1 (22 December 2021): 160–67.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010).

tujuan atau kompetensi yang telah ditentukan.⁸

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kualitas produk adalah lembar angket berbentuk check list yang digunakan untuk mendapatkan penilaian dari *reviewer* yang meliputi *peer reviewer* dan dosen PAI. Aspek kriteria penilaian Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Book Creator* untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran adalah aspek kurikulum, aspek evaluasi belajar, aspek keterlaksanaan, aspek kualitas tampilan, aspek kebahasaan, dan aspek kejelasan kalimat. Penelitian ini dilakukan di Poltekkes Kemenkes Riau dengan melibatkan mahasiswa, dosen, unit penjaminan mutu dan beberapa *stake holder* terkait selama delapan bulan pada tahun 2022.

C. Pembahasan

Penelitian ini menerapkan metode penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*).⁹ Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena tahapan-tahapan yang ada jelas dan memaparkan secara ringkas proses pengembangan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator*. Tahapan-tahapan yang dilalui meliputi tahap *Analysis* yang mencakup analisis karakter peserta didik, kurikulum, materi, bahan ajar dan kegiatan pembelajaran. Tahap *design* mencakup *storyboard interface*. Tahap *develop* mencakup penilaian oleh unit penjaminan mutu, para ahli, *peer reviewer*, dosen PAI dan uji coba terbatas secara kualitatif untuk melihat respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator*.

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk digunakan peserta didik belajar baik secara mandiri maupun bersama pendidik dalam kegiatan perkuliahan. Hasil dari pengembangan media dikemas dalam bentuk link berbentuk seperti buku digital yang dapat dibuka secara online. Aplikasi media pembelajaran interaktif terdiri dari beberapa menu antara lain adalah: menu kurikulum, materi, evaluasi, animasi, suara, video, dan tombol interaktif. Masing-masing menu memiliki fungsi tersendiri untuk memberi kemudahan peserta didik belajar secara mandiri.

Menu materi berisi jabaran capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) dan sub-CPMK, menu ini juga memuat peta konsep materi untuk memberi gambaran hierarki materi pada aplikasi. Menu materi memuat jabaran materi mengenai sembilan materi yang ada dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi. Menu evaluasi berisi soal-soal latihan untuk menguji

⁸ Dewi Padmo, ed., *Teknologi pembelajaran: peningkatan kualitas belajar melalui teknologi pembelajaran*, Ed. 1 (Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran, Jakarta: Universitas Terbuka, 2004).

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

pengetahuan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Tingkatan kedalaman soal mengacu pada taksonomi Bloom anderson dan krathwohl.¹⁰

Setiap materi disajikan dalam format teks, gambar, animasi, audio dan video terkait sehingga memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi. Selain memuat materi pokok yang tertuang dalam CPMK juga memaparkan materi pengayaan untuk memperdalam pengetahuan peserta didik. Menu materi tersusun dalam bentuk hierarki untuk memudahkan peserta didik mencari dan mempelajari materi sesuai dengan urutan yang dikehendaki. Materi tersebut dapat dipelajari secara berulang sehingga peserta didik dapat menyesuaikan *ritme* dan tingkat pemahamannya. Media dapat diakses kapanpun dan dimanapun sehingga dengan adanya media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* dapat digunakan sebagai media belajar mandiri peserta didik.

Prosedur pengembangan media pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis* (Analisa), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Tahap *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) tidak dilakukan oleh pengembang karena keterbatasan waktu dan biaya. Prosedur pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Book Creator* untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran pendidikan agama islam adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisa)

Tahap *Analysis* terdiri dari analisis karakter peserta didik, analisis kurikulum, bahan ajar, analisis materi, analisis kegiatan pembelajaran. Analisis karakteristik peserta didik bertujuan untuk mengetahui tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Mahasiswa semester 1 Poltekkes Kemenkes Riau memiliki usia sekitar 19 tahun. Menurut Piaget perkembangan kognitif anak usia tersebut berada pada tahap operasi formal (*formal operational*). Pada tahap ini peserta didik telah mampu berfikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.¹¹ Tahap ini menjadi pertimbangan dalam penyusunan materi pelajaran.

Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan kesesuaian CPMK dengan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* yang akan dibuat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara

¹⁰ Anderson, L.W. and D.R. Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (New York: Addison Wesley Longman, Inc, 2001).

¹¹ Leny Marinda, 'Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar', *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (18 April 2020): 116–52, <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.

maksimal. Analisis ini juga digunakan untuk menentukan format tampilan media dari setiap item kurikulum yang akan dimunculkan pada media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator*. Analisis materi dilakukan agar materi yang disajikan dalam penelitian tidak ada yang terlewatkan dan dapat terlihat sistematis. Hasil analisis bahan ajar diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan oleh pendidik saat mengajar adalah slide PPT. Namun setelah dianalisis slide PPT yang digunakan masih didominasi dengan teks dan tidak ada gambar yang relevan dalam tampilan medianya, tidak diselingi dengan video maupun animasi yang menarik untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Selain itu, kegiatan pembelajaran masih bersifat *teacher center* yaitu kegiatan pembelajaran berpusat pada pendidik. Peserta didik kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Banyak peserta didik yang mengantuk saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Berbagai fakta yang diperoleh pada tahap analisis mengindikasikan perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih menarik. Membuat peserta didik lebih aktif belajar mandiri dan bersifat *student center*.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* merupakan tahap perancangan *prototype* media interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator*. Tahap *design* meliputi perancangan *storyboard interface* (antarmuka), kerangka materi yang akan ditampilkan, urutan materi, dan alat evaluasi. Desain media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* yang digunakan oleh pengembang pada produk merujuk pada kriteria media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator*.¹²

Penerapan kriteria media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* Quesinberry dalam penelitian ini antara lain: a) *Design for the small screen*: dalam merancang media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* pengembang selalu mempertimbangkan bahwa media akan dijalankan pada layar yang memiliki keterbatasan *hardware*. Mensiasati hal tersebut gambar-gambar yang digunakan pada media diolah terlebih dahulu menggunakan *software Adobe Photoshop CS5 & Corel Draw* untuk menyesuaikan resolusi gambar dengan layar dan mengubah format gambar dengan format yang lebih sesuai. b) *Keep it short*: setiap segmen materi dibuat ringkas agar selesai dibaca dalam 10-15 menit. Hal ini dilakukan untuk menjaga konsentrasi peserta didik saat mempelajari materi. Evaluasi hanya ditampilkan 5 soal secara acak dari 15 soal yang disediakan untuk menghindari kejenuhan peserta didik. c) *Keep it simple*: supaya aplikasi intuitif dan mudah dioperasikan

¹² Quesinberry, Neal, '7 Tips for Designing Effective Mobile Learning' (learningsolutions.jplcreative.com, 2011).

oleh peserta didik menu dan sub menu materi disusun secara hierarki. Pada setiap screen disediakan panel “kembali” dan “menu utama” untuk memudahkan peserta didik kembali ke langkah sebelumnya. d) *Talk to the hand*: aplikasi dirancang mudah dioperasikan dengan satu tangan. Hal ini diwujudkan dengan penempatan panel “kembali” dan “ke menu utama” yang berada di sisi atas screen, sehingga peserta didik dapat menggunakan aplikasi secara mudah. Panel dibuat lebih lebar untuk memudahkan peserta didik ketika meng-klik panel tersebut. e) *Keep designs colorful but simple*: gambar, *header*, dan *background* dibuat sedemikian rupa agar tampilan media penuh warna tapi tetap sederhana. Hal ini dikarenakan penggunaan elemen warna yang terlalu kompleks akan membuat aplikasi terlalu berat ketika dijalankan. *Background* materi diberi warna gelap dan tulisan terang agar peserta didik dapat membaca materi dengan mudah. f) *Make it relevant*: media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* dirancang untuk belajar mandiri di luar jam pembelajaran formal dan pada jam pembelajaran formal. g) *Make it ongoing and flexible*: pada aplikasi ditambahkan menu dengan icon “suara” yang berfungsi untuk memberi informasi pada peserta didik terkait halaman yang sedang dibuka.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan penilaian desain oleh *reviewer* dan *peer reviewer*. Penilaian dilakukan oleh 1 ahli media, 1 ahli materi, 1 ahli IT, 2 orang *peer reviewer* dan 2 orang dosen PAI. *Reviewer* memiliki kompetensi dibidangnya masing-masing dan *peer reviewer* dipilih teman sejawat yang memenuhi kualifikasi yang ditetapkan oleh pengembang, sehingga *reviewer* dan *peer reviewer* memenuhi syarat untuk menilai media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator*. Hal ini dikarenakan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* harus memiliki kualitas yang baik dan dapat dipertanggungjawabkan dari segi kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, kurikulum, penyajian materi, keterlaksanaan, evaluasi, kebahasaan, *interface* (antar muka), *reusable* (dimodifikasi ulang), *maintainable* (mudah dikelola), dan *compatibility* (kecocokan dengan device).

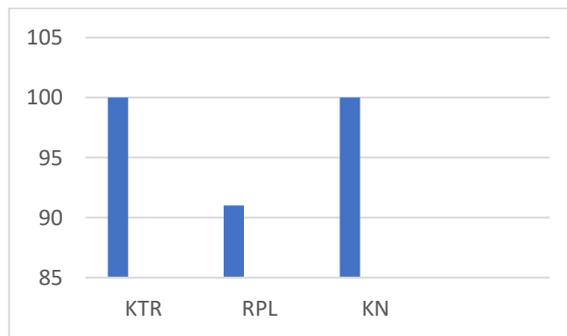
a. Ahli Media

Ahli media memberi penilaian dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, dan keterlaksanaan. Selain melakukan penilaian ahli media banyak memberi masukan dan saran untuk meningkatkan kelayakan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator*. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media ditampilkan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Media Pembelajaran Interaktif PAI Berbasis *Book Creator* oleh Ahli Media pada Tiap-tiap Aspek

No	Aspek	Persentase Ideal
1	Kualitas tampilan	100
2	Rekayasa perangkat lunak	91
3	Keterlaksanaan	100
Rerata Persentase Ideal		97

Berdasarkan Tabel 1 di atas, penilaian keseluruhan aspek oleh ahli media dilihat dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, dan keterlaksanaan diperoleh skor persentase ideal sebesar 97%, hal ini termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB). Grafik persentase tiap-tiap aspek hasil penilaian ahli media disajikan pada Gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian Ahli Media Pada Setiap Aspek

Dari Gambar 2 di atas dapat dilihat bahwa aspek kualitas tampilan dan aspek keterlaksanaan mendapat nilai persentase maksimal yaitu 100%. Sedangkan aspek rekayasa perangkat lunak mendapat nilai persentase sebesar 91%. Selain memberi penilaian ahli media juga memberi saran dan masukan untuk media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Saran atau Masukan dari Ahli Media

No	Masukan	Tindak Lanjut
1	Bahan materi harus diperkaya dengan penjelasan ustadz	Mencari video referensi tentang materi terkait pada Youtube
2	Soal latihan sebaiknya memiliki kunci jawaban otomatis	Membuat jawaban otomatis saat diklik untuk menunjukkan jawaban yang dipilih benar/salah

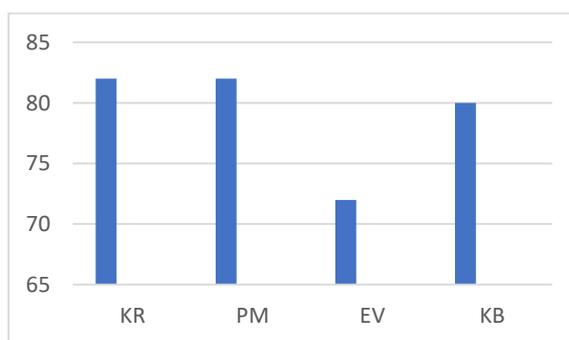
Dari semua masukan yang diberikan oleh ahli media, Al hamdulillah semuanya dapat ditambahkan dengan baik oleh pengembang.

b. Ahli Materi

Ahli materi memberi penilaian dari aspek kurikulum, penyajian materi, evaluasi, dan kebahasaan. Adapun hasil penilaian dari ahli materi ditampilkan dalam Tabel 3 dan Gambar 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Penilaian Media oleh Ahli Materi pada Tiap-tiap Aspek

No	Aspek	Persentase Ideal
1	Kurikulum	82
2	Penyajian Materi	82
3	Evaluasi	72
4	Kebahasaan	80
Rerata Persetase Ideal		79



Gambar 3. Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi Pada Setiap Aspek

Dari Gambar 3 di atas dapat dilihat bahwa nilai persentase untuk aspek kurikulum, penyajian materi sebesar 82% sedangkan untuk evaluasi sebesar 72% dan kebahasaan 80%. Penilaian keseluruhan aspek oleh ahli materi dilihat dari aspek kurikulum, penyajian materi, evaluasi dan kebahasaan diperoleh dengan persentase ideal 79%. Skor persentase ideal sebesar 79% termasuk dalam kategori Baik (B). Adapun saran dan masukan yang diperoleh dari ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Saran atau Masukan dari Ahli Materi

No	Masukan	Tindak Lanjut
1	Materi perlu ditambahkan sesuai dengan kurikulum	Menambahkan materi sesuai dengan yang ada dalam kurikulum
2	Soal latihan sebaiknya disesuaikan dengan CPMK pada masing-masing materi	Menganalisis Soal latihan agar disesuaikan dengan CPMK pada setiap materi yang ada
3	Jangan menggunakan bahasa yang bertele-tele	Mengefektifkan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran

4	Konsistenkan penggunaan istilah	Sudah dilakukan penggunaan istilah	konsistensi
---	---------------------------------	------------------------------------	-------------

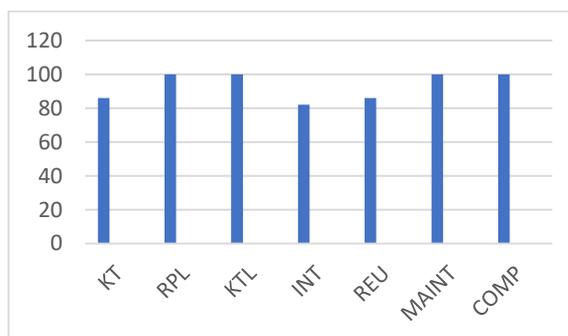
Dari semua masukan, pengembang telah melakukan perbaikan-perbaikan secara bertahap agar menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

c. Ahli Information Technology (IT)

Ahli IT menilai media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, keterlaksanaan, *interface*, *reusable*, *maintainable*, dan *compatibility*. Hasil penilaian oleh ahli IT disajikan pada Tabel 5 dan Gambar 4 sebagai berikut:

Tabel 5. Penilaian media oleh Ahli IT pada Tiap-tiap Aspek

No	Aspek	Persentase Ideal
1	Kualitas Tampilan	86
2	Rekayasa Perangkat Lunak	100
3	Keterlaksanaan	100
4	<i>Interface</i>	82
5	<i>Reusable</i>	86
6	<i>Maintainable</i>	100
7	<i>Compatibility</i>	100
Rerata Persentase Ideal		93,43



Gambar 4. Grafik Hasil Penilaian Ahli IT pada Setiap Aspek

Dari Gambar 4 di atas dapat dilihat bahwa aspek rekayasa perangkat lunak, aspek keterlaksanaan, *maintainable*, dan *compatibility* mendapat nilai persentase maksimal yaitu 100%. Aspek kualitas tampilan mendapat nilai 86%. Aspek *interface* mendapat nilai 82% dan *reusable* mendapat nilai persentase 86%. Penilaian keseluruhan aspek yang dilakukan oleh ahli IT dilihat dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, keterlaksanaan, *interface*, *reusable*, *maintainable*, dan *compatibility* diperoleh nilai persentase ideal sebesar 93,43%

sehingga termasuk dalam kategori Sangat Baik (B). Adapun saran dan masukan dari ahli IT ditampilkan dalam Tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Saran atau Masukan dari Ahli IT

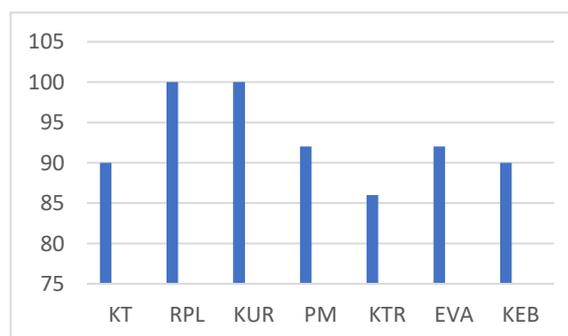
No	Masukan	Tindak Lanjut
1	Agar gambar cover lebih bagus secara kualitas, harap gunakan corel draw atau photoshop	Menggunakan corel draw untuk mengedit gambar cover media pembelajaran
2	Gunakan perekam suara dari windows agar suara lebih jernih & tidak bercampur dengan suara lainnya	Menggunakan perekam windows dan headseat agar suara rekaman lebih jernih

d. Peer Reviewer

Peer reviewer menilai media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, kurikulum, penyajian materi, keterlaksanaan, dan evaluasi. *Peer reviewer* telah memenuhi kriteria tertentu yang ditetapkan oleh pengembang sehingga dianggap memiliki kompetensi untuk melakukan *review* media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator*. Berikut disajikan hasil penilaian media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* oleh *peer reviewer*.

Tabel 7. Penilaian media oleh Peer Reviewer

No	Aspek	Persentase Ideal
1	Kualitas Tampilan	90
2	Rekayasa Perangkat Lunak	100
3	Kurikulum	100
4	Penyajian Materi	92
5	Keterlaksanaan	86
6	Evaluasi	92
7	Kebahasaan	90
	Rerata Persetase Ideal	92,86



Gambar 5. Grafik Hasil Penilaian Peer Reviewer pada Setiap Aspek

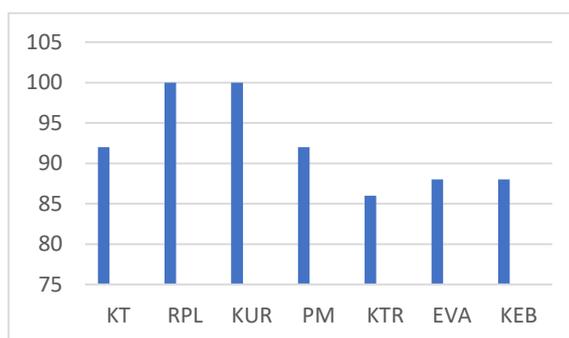
Gambar 5 di atas menunjukkan bahwa aspek rekayasa perangkat lunak dan kurikulum memperoleh persentase tertinggi yaitu 100%. Sedangkan aspek keterlaksanaan memperoleh persentase terendah yaitu 86%. Penilaian keseluruhan aspek oleh *peer reviewer* dilihat dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, kurikulum penyajian materi, keterlaksanaan, evaluasi, dan kebahasaan didapatkan persentase ideal 92,86%. Persentase ideal dengan skor 92,86% termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB).

e. Dosen PAI

Dosen PAI menilai media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, kurikulum penyajian materi, keterlaksanaan, evaluasi, dan kebahasaan dengan hasil yang disajikan pada Tabel 8 dan Gambar 6.

Tabel 8. Penilaian media oleh Dosen PAI pada Tiap-tiap Aspek

No	Aspek	Persentase Ideal
1	Kualitas Tampilan	92
2	Rekayasa Perangkat Lunak	100
3	Kurikulum	100
4	Penyajian Materi	92
5	Keterlaksanaan	86
6	Evaluasi	88
7	Kebahasaan	88
	Rerata Persentase Ideal	92,29



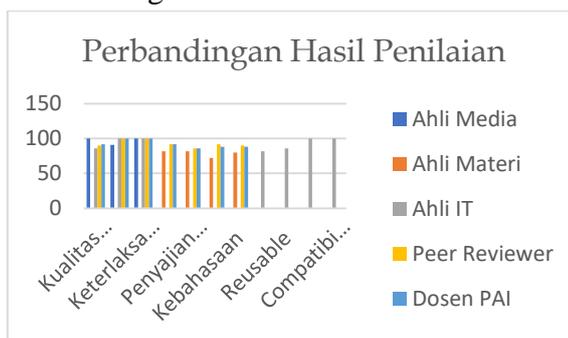
Gambar 6. Grafik Hasil Penilaian Dosen PAI pada Setiap Aspek

Berdasarkan Gambar 6 di atas diketahui aspek rekayasa perangkat lunak dan kurikulum memperoleh nilai persentase ideal tertinggi yaitu 100%, sedangkan aspek keterlaksanaan memperoleh nilai persentase terendah yaitu sebesar 86%. Penilaian keseluruhan aspek yang dilakukan oleh Dosen PAI dilihat dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, kurikulum penyajian materi,

keterlaksanaan, evaluasi, dan kebahasaan didapatkan skor persentase ideal 92,29% yang termasuk kedalam kategori Sangat Baik (SB).

f. Perbandingan Penilaian Seluruh Reviewer pada Setiap Aspek

Grafik perbandingan hasil penilaian seluruh *reviewer* pada setiap aspek disajikan pada Gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7. Grafik Perbandingan Hasil Penilaian

Gambar 7 di atas menunjukkan hasil penilaian terendah pada aspek evaluasi oleh ahli materi yaitu sebesar 72% dan termasuk dalam kategori Baik (B) sedangkan hasil penilaian tertinggi pada aspek kualitas tampilan, keterlaksanaan, oleh ahli media, rekayasa perangkat lunak, keterlaksanaan oleh ahli IT, peer reviewer dan dosen serta *maintainable* dan *compatibility* oleh ahli IT dengan nilai persentase masing-masing 100% dengan kategori Sangat Baik (SB).

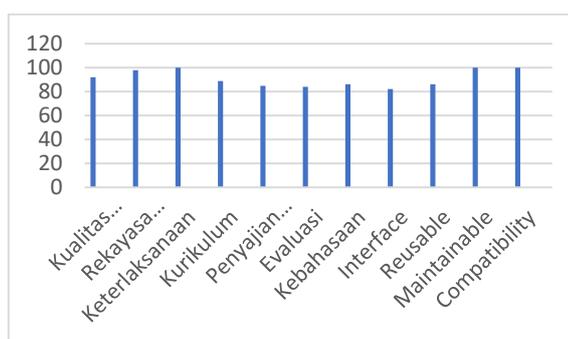
g. Penilaian Seluruh Reviewer pada Setiap Aspek

Penilaian keseluruhan aspek media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* oleh 1 ahli media, 1 ahli materi, 1 ahli IT, 2 peer reviewer, dan 2 Dosen PAI dilihat dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, kurikulum penyajian materi, keterlaksanaan, evaluasi, kebahasaan, *interface*, *reusable*, *maintainable*, dan *compatibiliti* disajikan pada Tabel 9 dan Gambar 8 sebagai berikut:

Tabel 9. Kualitas media oleh Ahli Media, Ahli Materi, Ahli IT, Peer Reviewer, dan Dosen PAI

No	Aspek	Persentase Ideal
1	Kualitas Tampilan	92,00
2	Rekayasa Perangkat Lunak	97,75
3	Kurikulum	100,00
4	Penyajian Materi	88,67
5	Keterlaksanaan	84,67
6	Evaluasi	84,00
7	Kebahasaan	86,00

8	<i>Interface</i>	82,00
9	<i>Reusable</i>	86,00
10	<i>Maintainable</i>	100,00
11	<i>Compatibility</i>	100,00
	Rerata Persetase Ideal	91,01



Gambar 8. Grafik Hasil Penilaian Seluruh Reviewer pada Setiap Aspek

Gambar 8 di atas menunjukkan hasil penilaian seluruh *reviewer* terendah pada aspek *interface* yang memperoleh persentase ideal 82% dan termasuk dalam kategori Baik (B), sedangkan penilaian tertinggi pada aspek keterlaksanaan, *maintainable* dan *compatibility* dengan perolehan persentase ideal 100%. Hasil penilaian seluruh *reviewer* dilihat dari aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, kurikulum penyajian materi, keterlaksanaan, evaluasi, kebahasaan, *interface*, *reusable*, *maintainable*, dan *compatibility* diperoleh nilai persentase ideal 91,01% termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB). Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka kualitas media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB).

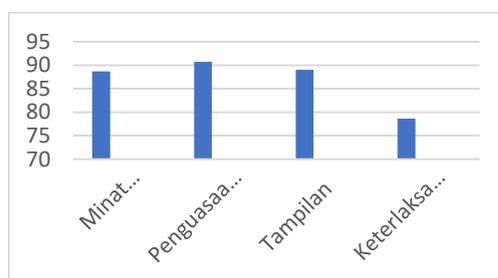
h. Tanggapan Peserta didik

Peserta didik diberi kesempatan mengisi angket tanggapan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator*. Tanggapan peserta didik meliputi beberapa aspek yaitu aspek minat terhadap media, aspek penguasaan materi, aspek tampilan, dan aspek keterlaksanaan. Uji coba dilakukan untuk melihat tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator*. Angket tanggapan peserta didik menggunakan kategori kriteria kualitas Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pemaknaan hasil analisis data peserta didik jika termasuk dalam kategori Sangat Setuju (SS), maka kualitas media dinyatakan Sangat Baik, Sedangkan jika termasuk dalam kategori Setuju (S), maka kualitas media dinyatakan Baik (B) dan seterusnya. Hasil tanggapan peserta didik secara keseluruhan terhadap media pembelajaran interaktif

Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* yang dilakukan oleh 10 orang peserta didik semester I keperawatan Poltekkes Kemenkes Riau disajikan pada Tabel 10 dan Gambar 9 sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Tanggapan Mahasiswa

No	Aspek	Persentase Ideal
1	Minat Terhadap Media	88,67
2	Penguasaan Materi	90,75
3	Tampilan	89,00
4	Keterlaksanaan	78,62
	Rerata Persentase Ideal	86,76



Gambar 9. Grafik Hasil Tanggapan Peserta didik Pada Setiap Aspek

Dari Gambar 9 di atas dapat diketahui hasil tertinggi diperoleh pada aspek penguasaan materi dengan persentase ideal 90,75% dan tergolong dalam kategori Sangat Baik (SB), sedangkan penilaian terendah diperoleh pada aspek keterlaksanaan dengan persentase ideal 78,62% dan tergolong dalam kategori Baik (B). Jumlah skor keseluruhan aspek media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* yang dilakukan oleh 10 orang peserta didik semester I keperawatan Poltekkes Kemenkes Riau dilihat dari aspek minat terhadap media, aspek penguasaan materi, aspek tampilan, dan aspek keterlaksanaan dengan persentase ideal 86,76% yang masuk dalam kategori Sangat Baik (SB).

Berdasarkan hasil keseluruhan, kualitas media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik. Kriteria ini didasarkan pada hasil penilaian reviewer yaitu 91,01% yang berarti Sangat Baik (SB) dan hasil yang diperoleh berdasarkan tanggapan peserta didik yaitu 86,76% yang berarti Sangat Baik (B). Media pembelajaran yang baik menurut menurut Mulyanta dan Leong¹³ idealnya memenuhi 4 kriteria yaitu kesesuaian (relevansi), kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, secara umum media

¹³ Mulyanta and Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif: Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009).

pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* telah memenuhi kriteria tersebut sehingga media pembelajaran interaktif yang baik dan produk yang telah dikembangkan bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa semester 1 pada mata kuliah MKDU Pendidikan Agama Islam.

Pengaplikasiannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas, menurut M. Miftah kualitas media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* bisa digunakan sebagai tambahan (suplemen), pelengkap (komplemen) atau pengganti (substitusi) dari media pembelajaran lain yang sudah ada¹⁴. Dengan mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran diharapkan kualitas media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* bisa memperlancar proses interaksi antara dosen dengan mahasiswa dan membantu mahasiswa belajar secara optimal.

Media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* ini memiliki kelebihan, adapun kelebihan tersebut antara lain:

1. Media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran daring maupun luring sehingga pendidik dan peserta didik akan dimudahkan dalam kegiatan pembelajaran dengan kondisi apapun.
2. Materi dilengkapi dengan gambar, animasi dan video sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep materi perkuliahan.
3. Media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* memiliki tampilan background, header, icon dan panel yang menarik.
4. Media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media dengan media suara sehingga memberi kemudahan saat mahasiswa belajar dengan menggunakan media tersebut.
5. Media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* berjalan pada mode online sehingga mahasiswa dapat membuka kapan saja selama 24 jam
6. Media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* dapat berjalan atau dibuka dengan *smartphone* sehingga sangat memudahkan mahasiswa untuk belajar.

Selain memiliki kelebihan, Media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* juga memiliki keterbatasan diantaranya adalah belum support jika digunakan pada daerah yang belum memiliki jaringan internet.

¹⁴ M. Miftah, 'STUDI PENGEMBANGAN MOBILE E-LEARNING PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA)', *Jurnal Teknodik*, 2012, 288-98, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.30>.

D. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* untuk meningkatkan hasil pembelajaran mata kuliah pendidikan agama islam dengan menggunakan model ADDIE. Tahapan yang dilalui adalah *Analysis*, *Design* dan *Develop*. Data penilaian media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis *Book Creator* oleh seluruh *reviewer* dan *peer reviewer* memperoleh kualitas Sangat Baik (91,01%). Hal ini juga sejalan dengan hasil tanggapan siswa yang menunjukkan kualitas Sangat Baik (86,76%).

Berdasarkan hasil perolehan data menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Book Creator* layak digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa yang mengambil mata kuliah pendidikan agama islam. Perlu dilakukan penelitian lanjutan terkait topik kajian di atas dengan menggunakan seluruh proses ADDIE agar menghasilkan produk yang inovatif, selain itu mengkombine *platform Book Creator* dengan *platform* yang lain sangat mungkin dilakukan untuk membuat media pembelajaran yang lebih power full dan berdaya guna tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. 'Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran', n.d., 15.
- Anderson, L.W., and D.R. Krathwohl. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc, 2001.
- Antika, Reza Rindy. 'Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning (Studi Deskriptif di Sekolah Menengah Pertama Islam Baitul 'Izzah, Nganjuk)', n.d., 13.
- Fikrah, Zakiyatul, and Elfia Sukma. 'Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan' 5, no. 1 (2022): 16.
- Hadi, Ahmad Niamul, Astrida Bela Priandini, Wikhdatul Ummi Khairatul W, Ju'subaidi Ju'subaidi, and Vika Puji Cahyani. 'Pengembangan E-Book Interaktif Materi Tata Surya Untuk Peserta Didik SMP/Mts Kelas VII'. *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar* 1, no. 1 (22 December 2021): 160–67.
- Hamidi, Nur. 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013'. *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 14, no. 1 (27 March 2018): 109–30. <https://doi.org/10.14421/jpai.2017.141-07>.
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, and Iis Susilawati. 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi' 3 (2021): 14.
- Marinda, Leny. 'Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar'. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (18 April 2020): 116–52. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.
- Miftah, M. 'Studi Pengembangan Mobile E-Learning Pada Sekolah Menengah Atas (SMA)'. *Jurnal Teknodik*, 2012, 288–98. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.30>.
- Mulyanta, and Marlon Leong. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif: Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009.

Padmo, Dewi, ed. *Teknologi pembelajaran: peningkatan kualitas belajar melalui teknologi pembelajaran*. Ed. 1. Jakarta: Universitas Terbuka, 2004.

Quesinberry, Neal. '7 Tips for Designing Effective Mobile Learning'. learningsolutions.jplcreative.com, 2011.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.