

PENGEMBANGAN SUPLEMEN BAHAN AJAR DIGITAL MATERI HADITS TARBAWI UNTUK MAHASISWA IAIN KEDIRI

Ali Anwar^a, Mukhammad Luqman Hakim^b, Mufti Rasyid^c

^aInstitut Agama Islam Negeri Kediri, Indonesia

^bUniversitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

^cUIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

Correspondence:

^aali.anwar@iainkediri.ac.id

^bluqmanhakim@uny.ac.id

^cmufti.rasyid@uinsatu.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to provide a different learning experience for IAIN Kediri students regarding the understanding of Tarbawi Hadith. This research is considered important to do to equip students to have a religious character to welcome the era of Society 5.0. The research and development method used in this research is the ADDIE R&D model. This research is research and development by producing a media product. The media that will be produced are in the form of textbooks and digital books which contain an explanation of the content of the Tarbawi Hadith and in it there are comics containing examples of the application of hadith and there is also a barcode containing audio video media which contains an explanation of Hadith and its meaning. Media created using Scisoft Flipbook Maker Software. The research and development method used in this research is the ADDIE R&D model. The research subjects were students of IAIN Kediri. The subjects of the research were students of IAIN Kediri. The final results of the research and development were in the form of textbooks and digital books containing an explanation of the content of Tarbawi Hadiths. The book is equipped with comics as examples of the application of hadith (Role Model) and there is also a barcode in every explanation of Tarbawi Hadith which contains Audio Video about the application of hadith.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini meberikan pengalaman belajar paramahasiswa IAIN Kediri yang berbeda terkait pemahaman Hadits Tarbawi. Penelelitian ini dirasa penting dilakukan untuk membekali mahasiswa agar memiliki karakter religius untuk menyongsong era Society 5.0. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D model ADDIE. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menghasilkan sebuah produk media. Media yang akan dihasilkan yaitu berupa buku teks dan buku digital yang terdapat penjelasan tentang kandungan Hadits Tarbawi dan didalamnya terdapat suplemen bahan ajar yang berisi tentang contoh penerapan hadits dan juga terdapat Barcode yang berisi media audio video yang berisi tentang penjelasan Hadits dan maknanya. Media dibuat dengan menggunakan Software Scisoft Flipbook Maker. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D model ADDIE. Subjek penelitian adalah mahasiswa IAIN Kediri. Subjek penelitian adalah mahasiswa IAIN Kediri. Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan berupa buku teks dan buku digital yang berisi penjelasan tentang isi kandungan Hadits-hadits Tarbawi. Buku tersebut dilengkapi dengan suplemen bahan ajar sebagai contoh penerapan hadits (Role Model) dan juga terdapat Barcode di setiap penjelasan Hadits Tarbawi yang berisi Audio Video tentang penerapan hadits.

Katakunci: hadits tarbawi, karakter religius, ebook.

Pendahuluan

Laju perkembangan teknologi yang bergerak sangat pesat sudah selayaknya diikuti oleh kesiapan setiap individu dalam pemanfaatan teknologi. Banyak tantangan yang dihadapi manusia akibat perkembangan teknologi. Dalam era Society 5.0 manusia dituntut untuk bisa menjadi manusia yang “cerdas” dalam menyikapi laju perkembangan teknologi (Octaviany et al., 2022). Hal ini sesuai dengan pendapat Kayano Fukuda dalam artikelnya yang berjudul Science, Technology and Innovation Ecosystem Transformation toward Society 5.0 (Fukuda, 2020) yang menjelaskan bahwa laju perkembangan teknologi haruslah berjalan beriringan dengan pola pikir dan perilaku dalam hal inovasi ilmu dan teknologi.

Kaitannya dengan pendidikan agama Islam, Nabi Muhammad SAW memberikan banyak sekali tauladan dan contoh-contoh bagaimana seharusnya manusia bersikap melalui hadits (Rohman, 2020). Ada banyak sekali hadits yang memuat pedoman dan tuntunan dalam hal pendidikan. Hadits-hadits tersebut sering disebut dengan hadits tarbawi (Nasution & Siregar, 2022). Hadits-hadits tarbawi tersebut sudah banyak sekali dipelajari, baik di jenjang sekolah maupun perguruan tinggi. Jenjang pendidikan tinggi khususnya diharapkan menjadi tempat dimana para pelajar memperdalam ilmu dan imannya. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan agama Islam di perguruan tinggi agar terbentuk sosok pribadi Muslim yang utuh, tangguh, menjadi suri tauladan dan sanggup menyebarkan dakwah Islam (Rahim, 2020). Sayangnya, peneliti telah melakukan studi pendahuluan dan diperoleh data bahwa tidak sedikit mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam memahami hadits sebagai salah satu landasan utama dalam pendidikan agama Islam. Ada beberapa permasalahan yang dihadapi para mahasiswa. Pertama, para mahasiswa masih awam dalam pemahaman hadits dikarenakan latar belakang sekolah yang tidak ada pelajaran Quran Hadits. Kedua, para mahasiswa kesulitan dalam memahami makna yang terkandung dalam hadits. Ketiga, para mahasiswa kurang begitu tertarik belajar hadits karena dosen memberikan materi dengan menggunakan penjelasan secara verbal saja tanpa memanfaatkan media yang ada. Hal ini tidak mengherankan karena selama ini guru-guru dan dosen-dosen yang mengajar pendidikan agama Islam selalu minim dalam menggunakan teknologi (Nasir, 2016).

Berdasarkan kenyataan diatas, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa buku digital interaktif, dimana buku tersebut dapat dimanfaatkan khususnya oleh mahasiswa untuk memperkaya pemahaman tentang hadits, dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat pada umumnya. Penelitian serupa sudah pernah dilakukan sebelumnya. Diantaranya yaitu penelitian oleh Korat dkk, menjelaskan bahwa berkat media buku digital, ada kemajuan yang signifikan terkait pemahaman bahasa oleh mahasiswa yang meliputi pemahaman reseptif, penambahan kosakata baru serta pemahaman terkait penggunaan kata untuk menyusun kalimat (Korat et al., 2019). Penelitian serupa selanjutnya dilakukan oleh Chen dkk, menyebutkan bahwa ebook animasi terbukti dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa (Chen et al., 2018). Sedangkan penelitian yang dilakukan Rohman menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran computer dengan pendekatan saintifik terbukti berdampak positif terhadap pembelajaran PAI (Abdul & Arif, 2020). Ketiga penelitian di atas sebagaimana penelitian pada umumnya selalu berfokus pada pengembangan teknologi pembelajaran untuk disiplin ilmu umum (non-agama), jikalau ilmu agama kebanyakan untuk jenjang sekolah masih jarang untuk jenjang perguruan tinggi. Berdasarkan hal ini penulis yakin penelitian ini memiliki novelty yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya dan layak untuk dilaksanakan.

Keunikan produk media yang akan dikembangkan yaitu, pengembang atau peneliti membuat sebuah suplemen bahan ajar digital yang di dalamnya terdapat adegan atau peragaan langsung (Role Playing) tentang kandungan sebuah hadits. Suplemen bahan ajar juga dilengkapi dengan Barcode yang berisi media animasi yang berisi video tentang contoh pengaplikasian dari makna Hadist yang sedang dipelajari. Media visual dan audiovisual dapat dipergunakan oleh para mahasiswa IAIN Kediri dan bisa dimanfaatkan oleh masyarakat umum untuk menambah pengetahuan terkait hadits-hadits yang shohih.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengembangan media visual suplemen bahan ajar digital untuk mahasiswa IAIN Kediri. Untuk mengetahui kelayakan media visual suplemen bahan ajar digital untuk mahamasiswa IAIN Kediri. Untuk mengetahui relevansi hadits Tarbawi terhadap pengembangan media visual suplemen bahan ajar digital untuk mahamasiswa IAIN Kediri.

Metode Penelitian

Pengembangan media visual dan audio visual suplemen bahan ajar dalam studi ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan model ADDIE. ADDIE merupakan kepanjangan dari Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate yang berarti menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Model ADDIE banyak digunakan sebagai metode R&D untuk pengembangan produk bahan ajar, media pembelajaran dan strategi pembelajaran (Rayanto & Sugianti, 2020)

Subjek penelitian ini adalah mahamasiswa IAIN Kediri, ahli materi pada pengembangan media ini yakni dosen Hadist di Universitas Negeri Malang, ahli media, dan ahli desain berasal dari Dosen Universitas Islam Malang. Adapun objek penelitian ini adalah pengembangan media visual dan audio visual pembelajaran suplemen bahan ajar materi Hadist Tarbawi.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Model ADDIE, terdiri dari lima tahapan yang bersifat sistematis, yaitu meliputi analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Peneliti memodifikasi tahapan pengembangan media visual dan audiovisual suplemen bahan ajar sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 1. Desain Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE

Adapun rincian tahapan dalam pengembangan media visual dan audio visual suplemen bahan ajar, antara lain:

1). Tahap Analisis

Observasi dilakukan untuk melakukan Need Assessment terkait dengan kurikulum yang ada di IAIN Kediri, strategi pembelajaran yang diterapkan, menelaah problematika kegiatan belajar mengajar materi Al-Qur'an Hadits serta berupaya mencari solusi berupa inovasi pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Need assessment sangat penting untuk dilakukan dalam pengembangan bahan ajar (Mubai et al., 2020). Dari hasil analisis tersebut, dapat peneliti jadikan acuan dalam menentukan produk yang akan peneliti kembangkan yakni berupa media visual dan audio visual berbasis suplemen bahan ajar. Konsep belajar yang menyenangkan dapat diterapkan dengan strategi Role Playing berbantuan suplemen bahan ajar, sehingga pembelajaran dapat terkesan menyenangkan dan bermakna sebab berkaitan langsung dengan kehidupan pribadi dan sosial mahasiswa.

2). Tahap Desain

a. Penyusunan instrument kelayakan media

Instrumen kelayakan media digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran. Instrumen kelayakan media berupa angket tertutup tentang kelayakan media visual dan audio visual pembelajaran sebelum media diterapkan (Ningsih & Komikesari, 2019). Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen Quran Hadits Universitas Negeri Malang dan validator ahli media dan desain adalah dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Malang. Selain itu, peneliti juga membuat kisi-kisi instrumen penilaian mahamahasiswa sebagai subjek penelitian yakni berupa angket tanggapan mahamahasiswa sebagai upaya perbaikan dalam pengembangan media visual dan audio visual suplemen bahan ajar.

b. Perancangan Produk

Pengembangan media ebook pada penelitian ini dibuat secara mandiri oleh peneliti dengan menggunakan software Scisoft Flipbook Maker dengan materi Kajian Hadits Tarbawi. Dengan menggunakan aplikasi e-book menjadi lebih menarik. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan teknologi pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Heywood, 2005)

c. Penyusunan isi materi dalam media pembelajaran

Pada tahap ini dijelaskan alasan dasar pemilihan materi Hadits Tarbawi. Alasan peneliti memilih materi tersebut karena materi sesuai dengan pentingnya peningkatan karakter mahasiswa yang religius dalam menyambut Era Society 5.0.

3). Tahap Pengembangan

a. Membuat produk media visual dan audio visual suplemen bahan ajar yang diproduksi sesuai dengan format yang telah dirancang.

b. Validasi Ahli Media, Ahli Desain, dan Ahli Materi

Melakukan validasi berupa angket tertutup yang berisi tanggapan mengenai kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi kemudian dianalisis untuk mendapatkan rekomendasi dari para ahli mengenai media yang sedang dikembangkan. Hasil dari rekomendasi sebagai bahan perbaikan media sebelum diterapkan kepada pengguna media.

4). Tahap Implementasi

Produk media pembelajaran diuji cobakan kepada seluruh mahasiswa IAIN Kediri. Pada tahap ini, peneliti meminta kepada mahasiswa untuk menulis intisari dari keseluruhan materi

suplemen bahan ajar. Peneliti juga meminta kepada mahasiswa untuk memberikan tanggapan terkait dengan media yang peneliti kembangkan untuk perbaikan dalam tahap revisi produk.

5). Tahap Evaluasi (Evaluation)

Peneliti melakukan analisis dari hasil angket yang diperoleh dari ahli media, ahli desain serta ahli materi. Selain itu peneliti juga melakukan analisis dari data yang diperoleh dari mahasiswa untuk mengetahui respon produk yang telah diproduksi penelitian dapat disajikan dengan dukungan tabel, grafik atau gambar sesuai kebutuhan, untuk memperjelas penyajian hasil secara verbal.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk Ebook Interaktif dikemas di dalam CD (Compact Disc) yang di dalamnya terdapat file dengan ekstensi .exe untuk komputer. Selanjutnya, melakukan validasi ahli dan uji coba mahasiswa serta melakukan revisi berdasarkan saran ahli dan mahasiswa sebagai objek penelitian. Pada bagian ini akan diuraikan hasil uji coba perorangan yang diperoleh dari angket 1 orang ahli media, 1 orang ahli desain, 1 orang ahli materi dan mahasiswa sebanyak 3 orang. Uji coba mahasiswa untuk kelompok kecil sebanyak 30 orang mahasiswa dan uji coba lapangan sebanyak 150 orang mahasiswa. Dalam pemberian tes, penulis memberikan satu kali tes yaitu tes hasil belajar dari penggunaan media pembelajaran dengan pokok bahasan Hadist Tarbawi. Uji coba mahasiswa ini dilaksanakan di IAIN Kediri semester gasal..



Gambar 2. Cover Bahan Ajar Digital

1). Penyajian Data Uji Coba

a. Penyajian Data Ahli Materi

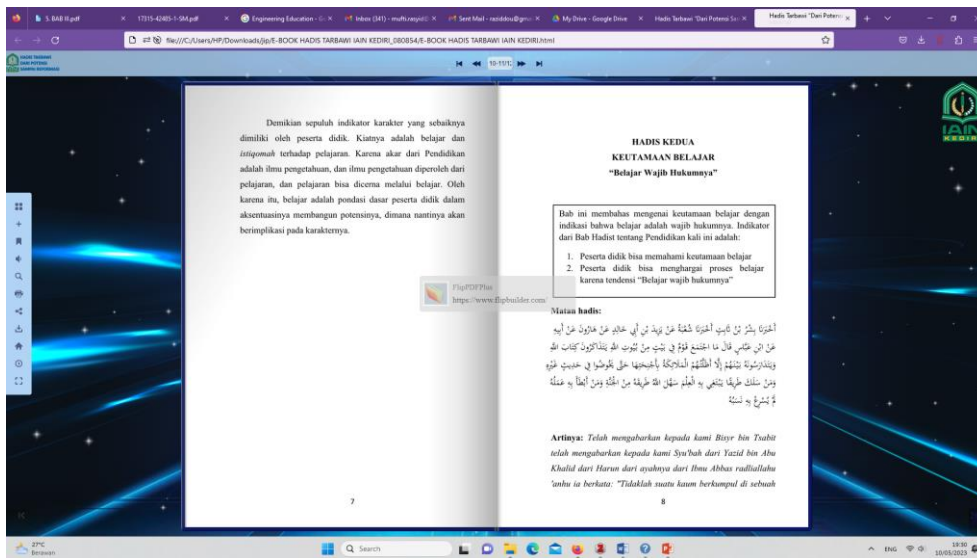
Uji coba ahli materi memiliki tujuan untuk melihat sejauh mana materi pada media ini dikembangkan, apakah sudah memenuhi kriteria yang diharapkan dan untuk menilai apakah media ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Borg & Gall, 1989). Uji coba ini dilakukan oleh Bapak Titis Thoriquttyas, M.Pd.I selaku dosen PAI Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang. Setelah dilakukan uji coba 1 orang ahli materi pada tanggal 24 Oktober 2021, ditentukan hasil berupa data dari instrumen angket tentang multimedia pembelajaran, hasil data disajikan dalam tabel 1 (Lampiran).

b. Penyajian Data Ahli Desain

Uji coba ahli desain bertujuan untuk melihat sejauh mana media ini dikembangkan, apakah sudah memenuhi kriteria yang diharapkan dan untuk menilai apakah media ini layak untuk di digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba ini dilakukan oleh Bapak Arief Ardiansyah selaku dosen Teknologi Pendidikan Universitas Islam Malang. Setelah dilakukan uji coba 1 orang ahli desain pada tanggal 25 Oktober 2021, ditentukan hasil berupa data dari instrumen angket tentang multimedia pembelajaran, hasil data disajikan dalam tabel 2 (terlampir).

c. Penyajian Data Ahli Media

Uji coba ahli media bertujuan untuk melihat sejauh mana media ini dikembangkan, apakah sudah memenuhi kriteria yang diharapkan dan untuk menilai apakah media ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba ini dilakukan oleh Ibu Zaudah Cyli Arumdalu, M.Pd. selaku dosen media dan teknologi pembelajaran STT STIKMA Internasional Malang. Setelah dilakukan uji coba 1 orang ahli media pada tanggal 26 Oktober 2021, ditentukan hasil berupa data dari instrumen angket tentang multimedia pembelajaran, hasil tersebut disajikan dalam tabel 3 (terlampir).



Gambar 3. Konten Bahan Ajar Digital

2). Penyajian Data Mahasiswa

a. Uji Coba Data Mahasiswa Perorangan

Uji coba perorangan berguna untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang tidak terdeteksi saat pembuatan produk. Uji coba ini dilakukan oleh 30 orang mahasiswa IAIN Kediri. Setelah dilakukan uji coba audience/mahasiswa perorangan berjumlah 10 orang pada tanggal 2 November 2021, ditentukan hasil berupa data dari instrumen angket tentang multimedia pembelajaran, hasil tersebut disajikan dalam tabel 4 (terlampir)

b. Uji Coba Data Audience Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang tidak terdeteksi pada uji coba perorangan dan meninjau kembali revisi atau perbaikan yang dilakukan penulis. Uji coba ini dilakukan oleh 30 orang mahasiswa IAIN Kediri. Setelah dilakukan uji coba audience/mahasiswa kelompok kecil pada tanggal 3 November 2021,

ditentukan hasil berupa data dari instrumen angket tentang multimedia pembelajaran, hasil data disajikan dalam tabel 5 (terlampir).

c. Uji Coba Data Mahasiswa Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar bertujuan untuk melihat sejauh mana produk pengembangan multimedia yang telah di revisi, apakah dapat memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. 8 November 2021 150 orang mahasiswa IAIN Kediri. Selanjutnya, menentukan hasil berupa data dari instrumen angket. Hasil data disajikan dalam tabel 6 (terlampir).



Gambar 3. Fitur yang ada dalam bahan ajar digital

3). *Revisi Produk*

Revisi produk pengembangan merupakan kesimpulan yang ditarik dari hasil analisis data baik dari ahli materi, ahli desain, ahli media maupun tanggapan mahasiswa tentang produk yang dihasilkan sebagai dasar dalam perevisian.

a. Revisi ahli materi

Uji Revisi ahli materi ini diambil dari 1 orang ahli materi. Berdasarkan angket yang diberikan kepada 1 orang ahli materi, dapat diperoleh masukan atau saran untuk perbaikan produk multimedia pada tabel 1 (terlampir).

Tabel 1 Data revisi ahli materi pada aplikasi

No.	Masukan	Revisi
1	Materi lebih diperinci agar lebih jelas	Memberikan daftar isi agar dapat meperjelas materi yang akan dipelajari
2	Kesesuaian gambar dengan materi kurang tepat	Menyesuaikan gambar-gambar terhadap materi yang disampaikan

3	Materi kurang luas	Memperbanyak materi yang disajikan
4	Latihan kurang banyak	Memperbanyak soal latihan
5	Latihan sulit dipahami karena terlalu singkat	Memperjelas pertanyaan pada setiap soal

b. Revisi ahli desain

Revisi ahli desain ini diambil dari 1 orang ahli desain. Berdasarkan angket yang diberikan kepada 1 orang ahli desain, dapat diperoleh masukan atau saran untuk perbaikan produk multimedia sebagai berikut.

Tabel 2 Data revisi ahli desain pada aplikasi

No.	Masukan	Revisi
1	Menggunakan teks times new roman (kecuali jika di proyeksikan di depan kelas.	Merubah jenis teks (<i>Font</i>) menjaditmes new roman pada aplikasi <i>mobile</i> .
2	Sebaiknya disediakan tombol navigasi "Back"	Menambahkan navigasi "Back" /"Kembali"

c. Revisi ahli media

Revisi ahli media ini diambil dari 1 orang ahli media. Berdasarkan angket yang diberikan kepada 1 orang ahli media, tidak terdapat revisi pada aplikasi, hanya diperoleh masukan atau saran untuk perbaikan produk multimedia sebagai berikut

Tabel 3 Data revisi ahli desain pada aplikasi

No.	Masukan	Revisi
1	Secara Umum Layak digunakan sebagai media, namun perlu dipertimbangkan kemudahannya dengan meletakkan file .apk dalam penyimpanan online	-

4). *Tanggapan Mahasiswa*

a. Tanggapan Mahasiswa Perorangan

Tanggapan mahasiswa ini diambil dari 10 mahasiswa Berdasarkan angket yang diberikan kepada 10 mahasiswa mendapat tanggapan untuk perbaikan produk multimedia sebagai berikut.

Tabel 4 Data tanggapan mahasiswa perorangan pada aplikasi

No.	Masukan	Revisi
1	Petunjuk pertanyaan latihan kurang jelas	Memperjelas maksud setiap petunjuk pertanyaan yang diberikan melalui latihan soal yang ada pada multimedia.
2	Gambarnya kurang	Memperbanyak gambar
3	Terlalu banyak penjelasan tulisan	Mempermudah bahasa tulisan

b. Tanggapan mahasiswa kelompok kecil

Tanggapan mahasiswa ini diambil dari 30 mahasiswa. Berdasarkan angket yang diberikan kepada 30 mahasiswa dapat disimpulkan sebagai berikut :

Tabel 5 Data revisi ahli desain pada aplikasi

No.	Masukan	Revisi
1	Gambarnya kurang sedikit besar	Memberikan atau menata gambar menjadi lebih besar agar terlihat jelas oleh mahasiswa
2	Animasinya sedikit	Memperbanyak animasi
3	Suara ada yang tidak jelas	Mengganti suara dengan yang lebih jernih
4	Aplikasi canggih	-

c. Tanggapan mahasiswa lapangan/kelompok besar

Tanggapan mahasiswa ini diambil dari 150 mahasiswa. Berdasarkan angket yang diberikan kepada 150 mahasiswa setelah menggunakan ebooka, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tanggapan Mahasiswa pada Aplikasi

- Belajar dengan menggunakan ebook ini sangat menyenangkan.
- Belajar dengan menggunakan ebook ini lebih menarik dan tidak membosankan.
- Lebih mudah memahami materi dengan menggunakan ebook ini karena banyak contoh penerapan dan penanaman karakter.
- Aplikasinya Bagus

Simpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa adanya ebook sangat membantu proses belajar materi Hadits Tarbawi, karena mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda terkait materi Hadits Tarbawi. Ebook ini memanfaatkan teknologi komputer untuk menjalankannya. Mahasiswa memiliki kontrol penuh dalam memilih hal-hal yang ingin dipelajari. Penyampaian materi melalui ebook ini lebih menarik daripada penyampaian dengan metode ceramah. Multimedia dapat menjadi sumber belajar di rumah selain buku.

Ebook memiliki banyak kelebihan untuk menjadi alternatif sumber belajar dalam meningkatkan hasil belajar dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. IAIN Kediri merupakan objek untuk melakukan observasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa dapat mengoperasikan komputer dengan baik dan memiliki handphone berbasis android sehingga pembelajaran dengan multimedia interaktif ini dapat dilakukan.

Adapun rekomendasi pemanfaatan & pengembangan produk lebih lanjut bagi penulis adalah dapat menghasilkan multimedia pembelajaran yang nantinya dapat dimanfaatkan oleh instansi pendidikan dan juga sebagai latihan aplikasi teori dari perkuliahan. Sedangkan bagi mahasiswa adalah dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk memotifasi diri siswa dalam belajar.

Daftar Pustaka

- Abdul, D., & Arif, M. (2020). PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PAI MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK. *Al-Bahtsu : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.29300/btu.v5i2.3376>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1989). *Educational Research: An Introduction*. Longman.
- Chen, S. Y., Chang, C.-H., Yang, T.-C., & Wang, J.-H. (2018). “An Investigation of the Development of an Animated E-Book: A Gender Difference Approach. *Computers in Human Behavior*, 88, 28–36. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.018>
- Fukuda, K. (2020). Science, Technology and Innovation Ecosystem Transformation toward Society 5.0. *International Journal of Production Economics*, 220, 107460. <https://doi.org/10.1016/j.ijpe.2019.07.033>
- Heywood, J. (2005). *Engineering Education: Research and Development in Curriculum and Instruction*. John Wiley and Sons.
- Korat, O., Graister, T., & Altman, C. (2019). Contribution of reading an e-book with a dictionary to word learning: Comparison between kindergarteners with and without SLI. *Journal of Communication Disorders*, 79, 90–102. <https://doi.org/10.1016/j.jcomdis.2019.03.004>
- Mubai, A., Rukun, K., Giatman, M., & Edidas, E. (2020). NEEDS ANALYSIS IN LEARNING MEDIA DEVELOPMENT BASED ON AUGMENTED REALITY (AR) FOR COMPUTER NETWORK INSTALLATION COURSES. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.24036/jptk.v3i1.3723>
- Nasir, N. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Power Point di Kelas VIII SMP Unismuh Makassar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v1i2.959>
- Nasution, A. G. J., & Siregar, A. B. A. (2022). Konsep Pendidikan Islam Perspektif Hadis. *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.30821/ihya.v7i2.11128>
- Ningsih, D. A. S., & Komikesari, H. (2019). Kelayakan Media Pembelajaran Prezi Menggunakan Pendekatan Saintifik. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.24042/ijisme.v2i2.4344>
- Octaviany, R. A., Sihotang, W., Simarmata, P. S., Rahman, A., & Muliati, A. (2022). Human Resource Development Strategy As Preparation For The Industrial Revolution Era 5.0. *International Journal of Educational Research and Social Sciences (IJERSC)*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v3i3.376>
- Rahim, R. (2020). PROBLEMATIKA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI PERGURUAN TINGGI UMUM (PTU). *Jurnal Andi Djemma | Jurnal Pendidikan*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.35914/jad.v3i1.337>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rohman, A. (2020). Meneladani Pola Pembelajaran Rosulullah SAW Sebagai Seorang Pendidik Ideal. *Al-Makrifat: Jurnal Kajian Islam*, 5(2), Article 2.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.