



Contents lists available at [Journal IICET](#)
Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)
ISSN: 2502-8103 (Print)ISSN: 2477-8524(Electronic)
Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>



Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam

Aidil Ridwan Daulay^{*)}, Siti Halimah, Nirwana Anas
Magister Pendidikan agama Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jun 21th, 2023
Revised Aug 27th, 2023
Accepted Aug 31th, 2023

Keyword:

Media Pembelajaran
Aplikasi
Game Quiz
Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

Penggunaan *smartphone* pada siswa dapat memberikan dampak dan pengaruh yang berarti bagi siswa secara fisik maupun mental. *smartphone* dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial-emosional, nilai agama dan moral, bahasa serta aspek fisik-motorik siswa. Metode penelitian ini menggunakan metode Reaearch and Development/ R&D Dalam penelitian R&D, peneliti berusaha untuk mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data dan praktik. Tujuan penelitian ini adalah sebagai pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI, kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI, kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI, dan efektivitas implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI. Hasil penelitian ini bahwa pengembangan media menggunakan metode 4D dengan tahapan Define, pada tahap ini dilakukan analisis awal masalah, peserta didik, tugas, konsep dan perumusan tujuan belajar. Design, pada tahap ini dilakukan perancangan produk seperti penggunaan media pembelajaran berbasis berbasis aplikasi *game quiz*. Develop, pada tahap ini dilakukan uji validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa kemudian dilakukan uji coba terbatas pada lima orang siswa.



© 2023 The Authors. Published by IICET.
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Daulay, A. R.,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia
Email: airiddaulay11@gmail.com

Pendahuluan

Teknologi seperti *smartphone* telah mengubah kebiasaan penggunaan alat komunikasi menjadi lebih mudah, cepat, dan praktis. *smartphone* adalah seperangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. *smartphone* merupakan serangkaian perangkat elektronik yang bertujuan mempermudah pekerjaan atau kegiatan manusia atau dengan kata lain fungsi khusus yang dimiliki oleh seperangkat elektronik termasuk diantaranya *smartphone* dan *notebook*(Yannuansa et al., 2020). Perangkat teknologi, yang tidak hanya berfungsi berhubungan dengan orang lain, melainkan juga bisa untuk bermain *game* dan aplikasi hiburan lainnya. *smartphone* pun diterima oleh masyarakat sebagai alat komunikasi modern. Lembaga riset digital marketing Emarketer menyebutkan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (Indah Rahmayani, 2015).

Penelitian yang dilakukan UNICEF di Indonesia pada tahun 2013 menginformasikan bahwa kepemilikan smartphone di Indonesia mengalami kenaikan dua kali lipat antara tahun 2012 dan 2013. Smartphone memainkan peran penting penggunaan internet sebesar 52% mengalahkan perangkat komputer maupun laptop (Nuraini Razak, 2015).

Penggunaan smartphone pada siswa dapat memberikan dampak dan pengaruh yang berarti bagi siswa secara fisik maupun mental. Smartphone dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial-emosional, nilai agama dan moral, bahasa serta aspek fisik-motorik siswa (Darwin, 2023).

Pada studi yang diteliti oleh Kyung-Seu Cho dan Jae-MooLe, (2017) yang berjudul *Influence of Smartphone Addiction Proneness of Young Children on Problematic Behaviors and Emotional Intelligence: Mediating Self-assessment Effects of Parents Using Smartphones* menyebutkan semakin besar tingkat evaluasi diri orang tua terhadap penggunaan smartphone anak, semakin rendah pula pengaruh kecenderungan kecanduan smartphone anak-anak terhadap perilaku bermasalah mereka.

Disisi lain, smartphone dapat memudahkan siswa dalam proses belajarnya, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa smartphone juga dapat menghambat siswa untuk belajar. Dengan adanya penggunaan smartphone, siswa diharapkan mampu mempergunakan sesuai batasan waktu yang sesuai dengan durasi penggunaan smartphone, yaitu penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari, penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari, penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari. Jika siswa mampu mempergunakannya dengan baik maka tidak akan mengganggu konsentrasi belajar siswa saat berada di sekolah (Nikmawati et al., 2021).

Dari permasalahan inilah peneliti ingin membuat suatu aplikasi pembelajaran berbasis digital yang bisa diakses melalui telepon seluler atau smartphone dalam bentuk aplikasi game. Ada beberapa alasan kenapa peneliti ingin membuat sebuah aplikasi game pada penelitian ini khususnya dalam rangka mengembangkan media pembelajaran di sekolah yang tidak monoton dan sesuai dengan perkembangan jaman.

Hal ini juga didasari dari berbagai survei yang dilakukan salah satunya dapat kita lihat pada situs web kemenag.go.id pada link [https://simlitbangdiklat.kemenag.go.id/\(kemenag, n.d.\)](https://simlitbangdiklat.kemenag.go.id/(kemenag,n.d.)) menjelaskan bahwa Ada 70.6% orang tua menyatakan bahwa penggunaan HP anak dalam sehari dibawah 1 jam dengan konten/ aplikasi yang sering dibuka adalah bermain game (40,8%), membuka youtube (39.6%) dan menonton film kartun (40.3%). Bermain game pada anak sangat wajar karena game merupakan aplikasi interaktif yang diminati anak. Pembukaan aplikasi komunikasi/ komunitas seperti whatsapp, instagram dan facebook juga pernah dilakukan namun dalam frekuensi sangat rendah (jarang). Disisi lainnya konten keagamaan seperti murojaah/do'a hanya sering dilakukan oleh 32% siswa.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI, kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI, kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI, dan efektivitas implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI.

Metode

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Istiqlal Delitua, Jl. Stasiun No. 1A Desa Suka Makmur, Kecamatan Delitua, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Memiliki 77 staf pendidik dan kependidikan. Sekolah ini sudah terakreditasi A dan BAN SM.

Istilah yang digunakan Borg and Gall dalam menyebut penelitian ini adalah *Reaearch and Development/ R&D* yang di terjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi *Perancangan dan Penelitian Pengembangan*. Menurutnya, *Research and Development* "it is a process used to develop and validate educational product" atau merupakan proses yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang dimaksud adalah buku teks, film untuk pembelajaran, dan software komputer, atau metode mengajar dan program-program pendidikan untuk mengatasi masalah-masalah yang di hadapi siswa dan program pengembangan bagi pendidik. (Sugiyono, 2018). Richey dan Kelin menyebutkan bahwa penelitian pengembangan atau yang biasa di sebut sebagai R&D adalah perancangan dan penelitian pengembangan kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu produk melalui data empiris yang digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat yang dapat di kembangkan dalam pembelajaran dan non pembelajaran. (Winarni, 2018)

Dalam penelitian R&D, peneliti berusaha untuk mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data dan praktik. Maka berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian R&D adalah salah satu

bidang penelitian untuk meneliti, mengembangkan dan menguji sebuah produk yang telah di hasilkan.(Sugiyono, 2018)

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang merupakan singkatan dari Define, Design, Develop dan Dessimination. Model 4D digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Model 4D ini di kembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. (Anam et al., 2022)

Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap yang pertama yaitu Define defain atau tahap analisis kebutuhan dengan menganalisis penelitian terdahulu, tahap kedua adalah Design desain atau tahap menyiapkan kerangka konseptual media pembelajaran dengan penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format media dan rancangan awal. Tahap ketiga adalah Develop, develop atau tahap uji validasi atau menilai kelayakan media dengan melalui dua langkah yakni penilaian ahli disertai revisi dan uji coba pengembangan. Dan tahap keempat adalah Disseminate desamenet atau implementasi media pembelajaran pada subjek yang nyata. Yang dilakukan untuk mempromosikan prosuk hasil pengembangan agar diterima pengguna baik individu, kelompok atau sistem. (Winarni, 2018).

Hasil dan Pembahasan

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing. Bermain game sudah dapat dikatakan sebagai life style masyarakat dimasa kini. Dimulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa pun menyukai video game. Itu semua dikarenakan bermain video game adalah hal yang menyenangkan.

Menurut Henry (2010:111) jenis – jenis game lebih di kenal dengan istilah genre game. Genre juga berarti format atau gaya sebuah game. Format sebuah game murni sebuah genre atau bias merupakan campuran (hybrid) dari beberapa 16 genre lain. Penggabungan beberapa genre ke dalam sebuah game untuk membuat unsur permainan lebih bervariasi dan menantang. (1) *Maze Game*, contoh game ini adalah game pacman dan digger. (2) *Board Game*, contoh game ini adalah game Monopoly. (3) *Card Game*, contoh game ini adalah game Solitaire dan Hearts. (4) *Battle Card*, contoh game ini adalah game Dino Duel.

Game quiz ialah permainan ini berupa kuis dan dimainkan hanya dengan memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan jawaban. Biasanya pertanyaan yang diberikan memiliki topik tertentu, tetapi ada yang topiknya beragam. Adapun manfaat dari game quiz ini ialah: (1) Membantu Pengajar Mempelajari Bahan Ajar. (2) Memudahkan Dalam Membuat Soal. (3) Mengukur Peningkatan Kompetensi Siswa. (4) Melatih Jiwa Kompetisi Siswa. (5) Membantu Siswa Menganalisis Jawabannya

Dalam pengembangan media berbasis digital perlu diperhatikan mengenai visualisasi materi, dengan demikian media yang digunakan akan menarik indera siswa untuk fokus pada media, pesan dan pembelajarannya. Adapun viasualisasi media memiliki beberapa kategori yaitu(Suryani, 2015) mudah dilihat, menarik, sederhana, berguna , tepat, logis, dan terstruktur

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik dan dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses kegaitan belajar mengajar maka perlu dilakukan pengenalan terhadap media yang akan digunakan, bagaimana visualnya dan bagaimana media tersebut menjadi pengantar materi yang baik selama proses pembelajaran berlangsung. (Astriani, 2018).

Ada beberapa prinsip pemilihan media dalam menentukan media pembelajaran, yaitu (Suryani, 2015) efektivitas, prinsip taraf berpikir siswa, interaktif media pembelajaran, ketersediaan media , kemampuan guru menggunakan media, dan keamanan penggunaan media

Beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah bermaksud mendemonstrasikan seperti halnya pada kuliah tentang media, merasa sudah akrab dengan media, ingin memberikan gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya (Chotib, 2018).

Media digunakan sebagai alat atau sarana penyampai materi ajar kepada siswa agar siswa dapat lebih mudah memahami materi ajar yang akan disampaikan guru, maka dari itu perlu adanya dasar pertimbangan kriteria pemilihan media sebagai berikut: (1) Tujuan Pemilihan. Pemilihan media harus di sesuaikan dengan tujuan penggunaannya (Djamarah & Aswan Zain). Apakah untuk pembelajaran atau hanya mengisi waktu kosong, apakah untuk pengajaran kelompok atau individual, apakah sasarannya siswa pedesaan atau perkotaan. (2) Karakteristik Media Pembelajaran. Karakteristik media dapat dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya (Djamarah & Aswan Zain 2016). (3) Waktu. Waktu yang dimaksud disini adalah waktu yang diperlukan guru untuk mengadakan atau membuat media yang telah dipilih untuk digunakan. (4) Biaya. Biaya juga menjadi salah satu faktor media dapat dikatakan sesuai atau tidak untuk

digunakan. (5) Ketersediaan. Ketersedian media juga harus dipertimbangkan, apakah media tersebut dapat dijangkau dengan mudah atau tidak. (6) Mutu Teknis. Mutu teknis ini adalah kualitas dari sebuah media yang digunakan.

Pendidikan berasal dari kata didik yang berarti “bina” dan mendapat awalan pen- serta akhiran -an yang merupakan perlakuan dari membina atau melatih, mengajar dan mendidik. Pendidikan adalah hasil dari pembinaan, pembentukan, pencerdasan dan pengarahan kepada peserta didik melalui kegiatan formal dan non formal atau jam terstruktur dan jam tidak terstruktur di lembaga pendidikan sebelum turun di masyarakat. Pedagogy atau ilmu pendidikan adalah penyelidikan, merenungkan tentang gejala-gejala perbuatan mendidik. (Yusnadi & Mariah, 2018).

Agama dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sansekerta yang terdiri dari “A” dan “Gama”. A berarti tidak dan Gama berarti kacau. Jika kedua kata tersebut di gabungkan maka secara bahasa agama artinya tidak kacau. Sutan Takdir Alisyahbana menjelaskan bahwa agama adalah suatu sistem kelakuan dan perhubungan manusia yang pokok dan memberikan arti bagi kehidupannya dan alam semesta yang mengelilinginya. (Ikhlas, 2020)

Secara bahasa Islam berasal dari bahasa Arab yang memiliki makna tunduk atau patuh, berserah diri, menyerahkan, memasrahkan, mengikuti, menunaikan, menyampaikan, masuk dalam kedamaian, keselamatan dan kemurnian. (Ikhlas, 2020) Al Syaibani memperluas dasar tersebut mencakup ijtihad, pendapat, peninggalan, keputusan-keputusan dan amalan-amalan para ulama terdahulu (as-Shalaf al-Shaleh) di kalangan umat Islam. Jadi semua perangkat pendidikan Islam harus ditegakkan di atas ajaran Islam. (Zainiyati, 2013)

Pendidikan Islam adalah proses suatu sistem yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh hamba Allah (anak didik) dengan berpedoman pada ajaran Islam. Istilah pendidikan Islam itu sendiri merupakan usaha dari orang dewasa (muslim) yang bertakwa, yang secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan dan perkembangan fitrah (potensi dasar) anak didik melalui ajaran Islam kearah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangan. (Nurjaman, 2020).

Pendidikan agama Islam adalah suatu proses pemberian bimbingan dan pengajaran kepada peserta didik dalam rangka meningkatkan kualitas potensi iman, intelektual, kepribadian dan keterampilan peserta didik sebagai bentuk penyiapan kehidupan kedepan berdasarkan ajaran Islam. (Sunhaji, 2022). Akhlak adalah kekuatan jiwa seseorang yang mendorong atau termotivasi melakukan perbuatan tanpa di pikirkan terlebih dahulu, yang aktualisasinya dalam kehidupan sehari-hari. (Basri, 2020)

Ruang lingkup pendidikan Islam yang lebih luas adalah sebagai berikut: (Sunhaji, 2022) (1) Perbuatan mendidik, yaitu seluruh kegiatan, tindakan dan sikap pendidik dalam menghadapi peserta didiknya. pendidik bertugas membina perkembangan pengetahuan, sikap serta keterampilan peserta didiknya. Perbuatan mendidik ini sering disebut *tahzib*. (2) Peserta didik merupakan inti dari pendidikan. Segala upaya yang dilakukan dalam pendidikan adalah untuk peserta didik agar menuju ke arah yang lebih baik. (3) Dasar dan tujuan pendidikan, landasan yang menjadi fundamen serta sumber dari segala kegiatan pendidikan adalah untuk membentuk pribadi muslim seutuhnya yang ideal menurut Islam. (4) Pendidik atau guru memiliki peran penting dalam pendidikan Islam. Karena proses pendidikan terjadi antara peserta didik dan pendidik. Sikap dan cara mengajar juga menjadi penentunya. (5) Al-qur'an sebagai rujukan dalam membangun materi dan teori pendidikan, sebab ilmu agama harus di ajarkan dan dihubungkan dengan ilmu alam agar tidak terjadi dikotomi ilmu dalam pendidikan. (6) Penerapan metode dalam pendidikan. Penerapan metode harus dimulai dari yang sederhana menuju ke arah yang kompleks bukan dengan cara yang tidak teratur. (7) Alat pendidikan atau suatu benda yang dapat diindrai baik di dalam atau di luar ruang kelas. (8) Semua hasil belajar. Seharusnya seluruh hasil belajar siswa dapat di evaluasi untuk melihat sejauh mana tingkat kecerdasan peserta didik dan bagaimana kekurangannya.

Tujuan adalah sesuatu yang diciptakan di masa yang akan datang dan ingin diwujudkan dengan berbagai daya dan upaya. (Kusumastuti, 2020) Dalam Undang-Undang tercantum Tujuan Pendidikan Nasional yaitu “Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Rahmat, 2019)

Ramayulis menyebutkan bahwa pendidikan agama Islam bertujuan meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia dalam kehidupannya. (Ramayulis, 2002)

Meningkatkan potensi spiritual dan menjadikan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki akhlak yang mulia merupakan dasar dari tujuan pendidikan

agama Islam. (Sunhaji, 2022) Potensi tersebut dapat dikembangkan melalui penanaman nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan peserta didik.

Terdapat 2 jenis tujuan pendidikan Islam menurut Ali Khalil yaitu tujuan yang bersifat umum dan bersifat khusus. Tujuan yang bersifat umum adalah membina terbentuknya manusia menjadi hamba yang saleh dari segala sisi atau menjadi hamba yang secara menyeluruh mendekati diri kepada Allah. Tujuan umum tersebut kemudian dapat dijabarkan menjadi beberapa tujuan khusus yaitu: (Maragustam, 2014). (1) Tujuan yang berkaitan dengan individu, mencakup perubahan yang berupa pengetahuan, tingkah laku, jasmani dan rohani. (2) Tujuan yang berkaitan dengan masyarakat mencakup tingkah laku individu di masyarakat. (3) Tujuan profesional yang berkaitan dengan pendidikan dan pengajaran sebagai ilmu, sebagai seni, sebagai profesi dan sebagai aktivitas dalam masyarakat.

Mhd Munir Mursa menyatakan tercapainya kesempurnaan insani. M. Athiyah al Abrasyi menyatakan tercapainya akhlak yang sempurna. Ahmad D Marimba menyatakan terbentuknya kepribadian Muslim. Abu Fatah Jalal menyatakan menjadi manusia sebagai hamba Allah. (Hanafi, Adu, and Zainuddin, 2019)

Perencanaan pembelajaran merupakan proses menyusun strategi yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah di tentukan. Perencanaan pembelajaran wajib hukumnya membuat perencanaan karena jelas peraturannya dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab IV tentang standar proses pasal 19 ayat 3 bahwa “setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien” dan pada pasal 20 tertulis bahwa “perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar”. (Peraturan Pemerintah Pusat, 2005)

Perencanaan itu merupakan perumusan masa depan yang akan dituju dan diharapkan dengan melibatkan berbagai keputusan kebijakan yang diambil melalui program yang sistematis. Adapun mafaat perencanaan pembelajaran adalah (R. A. Suryadi & Mushlih, 2019: 6) membuat pembelajaran berlangsung secara teratur dan sistematis, mengantisipasi atau meminimalisis permasalahan-permasalahan yang nantinya akan muncul karena kita sudah memprediksi masalah-masalah apa yang akan terjadi dan bagaimana solusinya, menghindarkan kegagalan pembelajaran ataupun keberhasilan yang bersifat untung-untungan jadi keberhasilannya memang jelas dari hasil usaha yang kita lakukan, dan melalui perencanaan guru dapat menentukan bahan ajar yang tepat untuk suatu pelajaran.

Terdapat kriteria penyusunan perencanaan pembelajaran yaitu: (R. A. Suryadi & Mushlih, 2019: 8). (1) Signifikansi (kebermaknaan). Perencanaan pembelajaran harus membuat pembelajaran memiliki makna bagi siswa. (2) Relevan atau memiliki kesesuaian dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. (3) Kepastian. Sebuah perencanaan pembelajaran harus mengandung langkah-langkah yang pasti dan sistematis. (4) Adaptabilitas. Perencanaan pembelajaran harus adaptif maksudnya harus dapat menyesuaikan dengan segala kondisi. (5) Kesederhanaan. Perencanaan pembelajaran yang disusun mudah dipahami dan diimplementasikan dan tidak baik jika hanya sebuah hayalan yang baik tapi ternyata tidak bisa di implementasikan (6) Prediktif menggambarkan apa yang akan terjadi sehingga dapat mengantisipasi berbagai kemungkinan yang akan terjadi.

Secara garis besar, perencanaan pembelajaran bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Perencanaan bukan hanya penguasaan prinsip-prinsip semata tetapi mengembangkan sikap positif terhadap program pembelajaran, meneliti dan menentukan pemecahan masalah pembelajaran. (R. A. Suryadi & Mushlih, 2019: 23)

Dalam proses pembelajaran, pendidik harus berpegang pada prinsip-prinsip sebagai berikut yaitu: prinsip perhatian, prinsip aktivitas, prinsip persepsi, prinsip peragaan, prinsip ulangan, prinsip korelasi, prinsip konsentrasi, prinsip individualisasi, prinsip sosialisasi dan prinsip evaluasi. (Buna'i, 2014: 65-68). (1) Membuka pelajaran. Pendidik harus menciptakan prakondisi bagi murid agar mental maupun perhatiannya terpusat pada apa yang di pelajarnya dengan cara sebagai berikut: mengemukakan tujuan pelajaran yang akan dicapai, mengemukakan masalah pokok yang akan dipelajari, menentukan langkah-langkah kegiatan belajar mengajar, menentukan batas-batas tugas yang harus dikerjakan.

(2) Menyampaikan materi pelajaran. Bahan atau materi pelajaran pada hakikatnya adalah isi dari materi pelajaran yang diberikan kepada siswa sesuai kurikulum yang digunakan. Pendidik juga harus memantapkan kompetensi dasar yang dimiliki peserta didik yaitu: membaca, melatih siswa berpikir konseptual, menulis, melatih siswa untuk cermat dalam merancang jalan berpikir teratur, mendengar, melatih siswa untuk mendengar dan memahami orang lain, menutur, melatih siswa untuk berkomunikasi secara lisan, menghitung, melatih kemampuan berpikir teratur dan memanfaatkan nalar, mengamati, melatih penggunaan indra secara

terpadu, mengkhayal, yaitu melatih daya cipta dan visualisasi dan menghayati, yaitu melatih kemampuan menempatkan diri pada kedudukan orang lain.

(3) Menggunakan metode mengajar. Dengan metode mengajar yang digunakan guru diharapkan berbagai kegiatan belajar siswa, sehubungan dengan mengajar guru. Untuk menumbuhkan semangat dan perhatian belajar siswa, maka guru penting menggunakan metode mengajar yang bervariasi dan berbasis siswa aktif. (4) Menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mencapai pembelajaran yang efektif. (5) Pengelolaan kelas adalah salah satu tugas guru yang tidak pernah ditinggalkan. Pengelolaan adalah suatu usaha yang dilakukan oleh penanggung jawab kegiatan belajar seperti yang diharapkan dengan kegiatan mengatur tata ruang kelas dan menciptakan iklim belajar mengajar. (6) Membangun interaksi pembelajaran. Hubungan pendidik dan peserta didik harus memperhatikan suasana belajar yang nyaman, interaksi yang terjadi hidup, penyampaian materi yang sistematis, menyimpulkan materi pelajaran, melaksanakan ulangan harian, memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pengajaran dan membuat catatan atau batasan pelajaran. (7) Menutup pelajaran dengan merangkum persoalan yang dibahas, mengkonsolidasi perhatian siswa terhadap hal-hal yang diperoleh dan mengorganisasi semua kegiatan pelajaran yang telah dipelajari sehingga merupakan suatu kesatuan yang berarti dalam memahami materi.

Penilaian dilakukan untuk mengetahui kemajuan belajar anak didik dalam hal penguasaan materi pelajaran untuk mengetahui efektivitas dan keefisienan proses interaksi belajar mengajar yang telah dilakukan dan untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dibagian akhir proses perlu diadakan post test sebagai proses interaksi belajar mengajar. (Rahmat, 2019: 9) Penilaian dalam pembelajaran meliputi: (1) Evaluasi formatif, dilakukan oleh guru setelah satu pokok bahasan satuan pelajaran selesai dipelajari. (2) Evaluasi sumatif, dilakukan oleh guru setelah jangka waktu tertentu. (3) Pelaporan hasil evaluasi, dimaksudkan untuk mendokumentasikan hasil belajar anak didik, dan juga akan dijadikan bahan laporan kepada orang tua anak didik tentang kemajuan belajarnya. Pelaksanaan program perbaikan dan pengayaan, dimaksudkan untuk memperbaiki anak didik yang kurang menguasai materi pelajaran. (Buna'i, 2014: 68)

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan 4D yang terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap yang pertama yaitu Define defain atau tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah Design dezin atau tahap menyiapkan kerangka konseptual media pembelajaran, tahap ketiga adalah Develop delevop atau tahap uji validasi atau menilai kelayakan media, dan tahap keempat adalah Disseminate desamenet atau implementasi media pembelajaran pada subjek yang nyata. (Winarni, 2018)

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Quiz pada Mata Pelajaran PAI

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI dirancang dengan mengikuti kaidah metodologi penelitian 4D yang di mulai dengan melakukan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan dan terakhir tahap penyebaran.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang merupakan singkatan dari Define, Design, Develop dan Dessmination. Model 4D digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Model 4D ini di kembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. (Anam et al., 2022) Media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI ini dapat dilakukan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Marc Prensky menyebutkan bahwa siswa berubah sesuai dengan teknologi yang membersamainya. Marc Prensky memberikan sebutan untuk mereka yaitu sebagai "Digital Natives" ia mengatakan bahwa "siswa hari ini ada penutur asli dari bahasa digital komputer, video game dan internet". (Prensky, 2001)

Hal ini sejalan dengan teori TPACK yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler sebagai salah satu upaya pengembangan atau modifikasi pembelajaran dengan menguasai kerangka konseptual dari pengetahuan teknologi, pedagogi dan konten yang saling berhubungan. (Koehler et al., 2014)

Dalam kegiatan pembelajarannya, guru menyampaikan materi sesuai yang akan ditampilkan pada aplikasi *game quiz* yang sudah dirancang oleh peneliti, kemudian guru mempersilahkan siswa untuk menggunakan smartphonenya masing masing lalu membuka aplikasi yang sudah disediakan, kemudian siswa mengisi akun. Setelah masuk siswa dapat mengerjakan soal soal yang sudah tertera dalam aplikasi game tersebut. Setelah siswa menjawab soal soal yang sudah diterakan dalam aplikasi, guru mengadakan evaluasi terhadap jawaban yang telah dikerjakan oleh siswa itu.

Berdasarkan uraian ahli di atas maka dapatlah dilihat bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI memungkinkan untuk dapat meningkatkan kemampuan berikir kritis siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI ini

dapat dijadikan salah satu media pembelajaran dalam menyampaikan materi PAI pada siswa. Dengan pemilihan dan penggunaan media yang sesuai, serta disusun secara sistematis akan memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin di capai.

Tujuan utama dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI adalah dan mengembangkan kreatifitas siswa dalam pemanfaatan game quiz. Selain itu, pengembangan media ini dilakukan untuk memfasilitasi pembelajaran agar dapat berlangsung secara efektif dan menarik.

Efektif terkait dengan proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dan menarik terkait dengan penggunaan media baru yang belum pernah digunakan guru dalam proses pembelajaran. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan panduan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hal ini penting karena RPP menjadi panduan dalam pelaksanaan proses pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI agar dapat terarah dan tidak rancu.

Secara umum hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI menunjukkan skor 98% dan berada pada kategori sangat layak. Hal ini bermakna bawah media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI yang dikembangkan mencerminkan tingkat kelayakan untuk digunakan. Hasil diteruskan pada tahapan berikutnya yaitu uji coba lapangan. Saran perbaikan ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI meliputi: *game quiz* harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan *game quiz* harus lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran

Selanjutnya hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI menunjukkan skor 90% dan berada pada kategori sangat layak. Secara khusus berkaitan dengan kecenderungan pembelajaran terkini yang berpusat pada siswa atau siswa yang menjadi subjek belajar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Hal ini sejalan dengan pengembangan kemampuan 4C pada pendidikan abad ke-21 yang meliputi keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*). (Partono et al., 2021) Sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI penting dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran abad ke-21 dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Saran perbaikan ahli media terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI meliputi: Berikan sumber gambar di soal soal terkait kisah Uwais al qarni, Berikan potongan potongan ayat dalam soal sesuai materi, penekanan inti materi lebih ditingkatkan, tulisan dibuat lebih menarik dan disesuaikan warna backgroundnya dan ubah font agar lebih menarik

Media pembelajaran adalah alat atau sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan rangsanagn untuk belajar. (Sanaky, 2013) Sehingga media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI dimungkinkan untuk dapat memenuhi fungsi utama yaitu: (a) memotivasi minat atau tindakan (b) menyajikan informasi (c) memberi instruksi. (Zainiyati, 2013)

Selanjutnya hasil validasi ahli bahasa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI menunjukkan skor 97% dan berada pada kategori sangat layak. Bahasa dalam pelaksanaan pembelajaran sangat penting. Perbaikan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI sesuai dengan saran yang disampaikan oleh ahli bahasa adalah sebagai berikut: Gunakan bahasa yang tidak memiliki makna ganda, Perbaiki intonasi, mimik, nada, tempo, jeda, Tidak terlalu panjang dan bertele-tele dan Kalimat yang digunakan sesuai dengan konteks

Menurut ahli bahasa, urgensi kebahasaan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI adalah karena dengan bahasa yang diucapkan oleh siswa dapat menjadi penilaian guru terhadap siswa terkait dengan akhlak dan adab dalam menyampaikan jawaban dalam video kreatif mereka. Hal ini dapat sejalan seperti yang dikemukakan oleh Robbert Ennis yaitu “berpikir kritis sebagai pemikiran yang reflektif dan kemampuan untuk mengambil keputusan”. (Sihotang, 2019)

Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI harus memiliki kombinasi warna, konsep, gambar atau foto yang didesain dengan menarik dan tetap dapat dimengerti untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Quiz pada Mata Pelajaran PAI

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI selanjutnya di validasi dan di konfirmasi ulang kepada ahli materi, media dan bahasa. Berdasarkan perbaikan dan saran yang diberikan oleh para ahli tersebut maka pengembangan melakukan perbaikan pada produk media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI.

Pengembangan perangkat pembelajaran berdasarkan rancangan produk yang telah dirancang yaitu dengan melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli perangkat, kemudian memperbaiki produk perangkat pembelajaran tersebut sesuai dengan arahan dan saran serta masukan dari ahli materi dan ahli perangkat sehingga tampilan modul dan isi modul menjadi lebih baik dari sebelumnya dan dapat digunakan untuk melakukan kegiatan *implementation* (*implementasi*) sebagai langkah metode pengembangan 4D.

Media pengembangan yang hendak di uji coba kepada siswa harus lebih dahulu di validasi oleh pakar. (Sa'adah and Wahyu, 2020) Merujuk pada tabel 4.4 kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli (terlampir) dapat dilihat penilaian ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI adalah 98% dan berada pada kategori sangat layak.

Merujuk pada tabel lembar validasi (terlampir) dapat dilihat penilaian ahli media terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI adalah 90% dan berada pada kategori sangat layak.

Merujuk pada tabel di atas dapat dilihat penilaian ahli bahasa (terlampir) terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI adalah 97% dan berada pada kategori sangat layak.

Hasil validasi materi, media dan bahasa tersebut mengisyaratkan bahwa produk ini layak untuk diteruskan pada tahapan berikutnya yaitu uji coba lapangan setelah melalui tahap revisi dan perbaikan berdasarkan revisi sebelumnya.

Kesimpulan yang didapat dari hasil validasi dan penelitian yang telah dilakukan yaitu, validasi yang dilakukan validator sangat mempengaruhi kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI apakah dapat digunakan atau tidak, saran dari validator memberikan masukan yang peneliti butuhkan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI sehingga media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI ini menjadi layak di ujikan kepada siswa.

Saran dari validator ahli materi melengkapi sehingga isi menjadi lebih baik dan lebih layak digunakan dalam pengimplementasian media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI. Islam memandang bahwa penting bagi pendidik untuk menjadi kreatif dalam menyampaikan materi dan membantu siswa mengoptimalkan kemampuannya. Dalam tafsir Q.s al-Baqarah ayat 239 Allah berfirman bahwa "(jika kamu dalam keadaan takut) baik terhadap musuh, maupun banjir atau binatang buas maka sambil berjalan kaki) jalmak dari rajil artinya salatlah sambil jalan kaki (atau berkendara), rukbanan jamak dari rakib maksudnya bagaimana dapatnya, baik menghadap kiblat atau tidak, dan memberi isyarat sewaktu rukuk dan sujud maka sebutlah Allah) artinya salatlah – (kemudian apabila kamu telah aman) yakni dari ketakutan (sebagaimana Ia telah mengajarkan kepada kamu apa-apa yang tidak kamu ketahui) yakni sebelum diajarkan-Nya itu berupa fardu dan syarat-syaratnya. "Kaf" berarti umpama dan "ma" masdadiyah atau mausullah (Mahali & Suyuti, n.d.)

Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Quiz pada Mata Pelajaran PAI

Kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran PAI berbasis tiktok untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa diujicobakan pada siswa SMK PAB 2 Helvetia. Secara keseluruhan penyajian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI di SMK PAB 2 Helvetia dapat diterima dengan baik.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa kemudian harus melalui tahap uji terbatas dan uji luas. Uji terbatas dilakukan pada skala kecil (dilakukan pada 5 orang siswa kelas XI MPLB SMK PAB 2 Helvetia) sedangkan uji luas dilakukan pada skala besar (dilakukan pada 33 orang siswa kelas XI MPLB SMK PAB 2 Helvetia) yang merupakan uji coba untuk mengembangkan kualitas media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI. (Sa'adah and Wahyu, 2020)

Hasil uji coba kepraktisan terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *game quiz* pada mata pelajaran PAI pada uji terbatas menunjukkan skor 76,82% dan berada pada kategori praktis. Hal ini bermakna bahwa

pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI mencerminkan tingkat kepraktisan untuk digunakan. Hasil uji coba kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI pada uji luas adalah 87,60% dan berada pada kategori sangat praktis.

Hasil rekapitulasi uji kepraktisan mulai dari uji terbatas (uji dalam skala kecil yaitu 5 orang siswa) sampai pada uji luas (uji dalam skala besar yaitu 33 orang siswa), menunjukkan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI yang dilaksanakan di SMK PAB 2 Helvetia mendapat skor rata-rata 82,21% dengan kategori sangat praktis. Beberapa saran juga disampaikan subjek yaitu kualitas motivasi dan keefektifan petunjuk/ pedoman.

Aktivitas belajar kelompok memberikan kesempatan kepada siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir dalam kelompok sehingga dalam hal ini, siswa dapat mengatasi masalah terkait materi yang diajarkan dan penguasaan materi dapat tercapai. Kemudian pembuatan kuis berbasis aplikasi game juga menjadi salah satu upaya pengembangan berpikir kritis siswa dalam menjawab masalah sosial yang sedang ramai di masyarakat. (Sihotang, 2019)

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil uji coba terbatas menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini tercermin dan terimplementasi dari aktualisasi diri siswa sebagai pengguna media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI dalam hal menguasai materi ajar dan menyelesaikan tugas kelompok maupun tugas individu. Hal ini akan membangun keterampilan 4C. (Partono et al., 2021)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji coba luas, ditemukan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI ini selain siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran individu dan mandiri, siswa juga dapat mempelajari dan memahami materi secara kelompok bahkan dalam menyelesaikan masalah yang muncul untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Proses pembelajaran menggugah media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI tersebut memberikan warna dan cara baru bagi siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Pembelajaran yang berlangsung membuktikan bahwa siswa sebagai seorang individu memiliki minat dan motivasi dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diinginkannya.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan terbatas dan uji kepraktisan luas, siswa menyatakan bahwa media pembelajaran tiktok termasuk dalam kategori praktis. Aplikasi game dilihat dari sudut pandang Islam sendiri memiliki sisi positif dan sisi buruknya.

Dampak positif dari hasil uji kepraktisan yang telah dilakukan adalah (1) siswa mampu menerima informasi dengan lebih cepat terkait materi pelajaran melalui aplikasi game quiz ini. (2) media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz mampu membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis (3) melalui kolom komentar siswa mampu menyampaikan isi pikirannya dan dapat saling bertukar pendapat. (4) media pembelajaran tiktok dapat menjadi sarana komunikasi jaringan luas antara siswa dengan dunia luar.

Simpulan

Pengembangan media menggunakan metode 4D dengan tahapan: (1) Define, pada tahap ini dilakukan analisis awal masalah, peserta didik, tugas, konsep dan perumusan tujuan belajar. (2) Design, pada tahap ini dilakukan perancangan produk seperti penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz. (3) Develop, pada tahap ini dilakukan uji validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa kemudian dilakukan uji coba terbatas pada 5 orang siswa kelas XI MPLB 3 SMK PAB 2 Helvetia. (4) Disseminate, pada tahap ini dilakukan tahap penyebaran pada uji luas pada siswa XI MPLB 3 SMK PAB 2 Helvetia sebanyak 28 orang. Hasil uji kelayakan dari ahli materi 98%, ahli media 90% dan ahli bahasa 97%, dengan rata-rata presentase adalah 95% dan masuk kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan uji terbatas yang dilakukan pada 5 orang siswa mendapatkan skor 76,82%, pada uji kepraktisan luas yang dilakukan pada 28 orang siswa mendapatkan skor 75,48% dengan kategori praktis dan hasil rekapitulasi mendapatkan skor rata-rata 82,21% dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas dilakukan dengan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran PAI dengan skor gain ternormalisasi (N-Gain) 0,58% dan ditunjukkan dalam kategori efektif.

Referensi

Anam, S. et al. 2022. *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, Dan R&D)*, ed. by Syaiful Anam (Padang Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi,)

- Astriani, Siska Ana, 'Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran', *Universitas Nurul Jadid*, 2018, 1–13
- Basri, Hasan, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020)
- Buna'i, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2014)
- Chotib, Sjahidul Haq, 'Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran', *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1.2 (2018), 109–15
- Darwin, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SDN 12 Muntei Tahun Ajaran 2022/2023', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, volume 5, (2023)
- Djamarah, Syaiful Bahri, and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, 1st edn (Jakarta: Rineka Cipta, 2016)
- Hanafi, Halid, La Adu, and Zainuddin, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019)
- Ikhlas, Al, *Pendidikan Agama Islam* (Zizi Publisher, 2020)
- Indah Rahmayani, 'Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia', 2015
- Koehler, Matthew J., Punya Mishra, Kristen Kereluik, Tae Seob Shin, and Charles R. Graham, 'Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition', *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition*, 2014, 1–1005 <<https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5>>
- Kusumastuti, Erwin, *Hakekat Pendidikan Islam: Konsep Etika Dan Akhlak Menurut Ibn Myskwaih* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020)
- Kyung-Seu Cho, and Jae-Moo Lee, 'Influence of Smartphone Addiction Proneness of Young Children on Problematic Behaviors and Emotional Intelligence: Mediating Self-Assessment Effects of Parents Using Smartphones', *Computers in Human Behavior*, Volume 66, (2017), 303–11
- Mahali, Imam Jalaluddin Al, and Imam Jalaluddin As Suyuti, *Tafsir Jalalain Berikut Asbabun Nuzul Ayat. Terjemahan* (Sinar Baru Algensindo)
- Maragustam, *Filsafat Pendidikan Islam* (Yogyakarta: CV Hidayah, 2014)
- Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, and Santoso, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Edutech Undiksha*, Volume 9, (2021)
- Nuraini Razak, 'Studi Terakhir: Kebanyakan Anak Indonesia Sudah Online, Namun Masih Banyak Yang Tidak Menyadari Potensi Resikonya', 2015
- Nurjaman, Asep Rudi, *Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020)
- Partono, Partono, Hesti Nila Wardhani, Nuri Indah Setyowati, Annuriana Tsalitsa, and Siti Nurrahayu Putri, 'Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative)', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14.1 (2021), 41–52 <<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.35810>>
- Prensky, Marc, 'Digital Natives, Digital Immigrants Part 1', *On the Horizon*, 9.5 (2001), 1–6 <<https://doi.org/10.1108/10748120110424816>>
- Pusat, Pemerintah, 'Peraturan Pemerintah Tentang Standar Nasional Pendidikan', *Peraturan Pemerintah*, 2005
- Rahmat, *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Bening Pustaka, 2019)
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Kalam Mulia, 2002)
- Sa'adah, Risa Nur, and Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Reseach and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif* (Sumedang: Literasi Nusantara, 2020)
- Sanaky, Hujair AH Faizah, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013)
- Sihotang, Kasdin, *Berpikir Kritis: Kecakapan Hidup Di Era Digital* (Yogyakarta: KANISIUS, 2019)
- Sugiyono, Dr., *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, I (Bandung: Alfabeta, 2018)
- Sunhaji, *Pendidikan Agama Islam* (Jawa Tengah: Zahira Media Publisher, 2022)
- Suryadi, Rudi Ahmad, and Aguslani Mushlih, *Desain Peencanaan & Pembelajaran* (Yogyakarta: Budi Utama, 2019)
- Suryani, Nunuk, 'Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran', *Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran*, November, 2015, 36–44
- Winarni, Endang Widi, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D* (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2018)
- Yannuansa, Nanndo, Akmam Mutfrofin, Agung Samudra, Rahma Ramadhani, and Humaidillah Kurniadi W, *PENGARUH GADGET Pada ANAK-ANAK*, 2020
- Yusnadi, and Silvia Mariah, *Konsep Dasar, Sejarah, Dan Asas Pendidikan Luar Sekolah* (Medan: Unimed Press, 2018)
- Zainiyati, Husniyatus Salamah, *MEDIA PEMBELAJARAN PAI (Teori Dan Aplikasinya)*, *Digital Library UIN Sunan Ampel*, 2013