

Pengembangan media berbasis website pada pembelajaran Al-Qur`an hadist

Yudhi Septian Harahap^{*)}, Mardianto Mardianto, Salminawati Salminawati
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

^{*)}Correspondence author e-mail: yudhiseptian555@gmail.com

Abstrak: Media is the main factor that supports the success of learning. The use of monotonous media and limited lesson time makes learning less effective. This study aims to (1) Analyze the process of developing website-based media in learning Al-Qur'an Hadith class XI, (2) Test the feasibility of website-based media, and (3) Analyze the effectiveness of the media. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The focus of this research is class XI MAS Nurul Hadina Patumbak consisting of 30 students. Data were collected using qualitative and quantitative techniques. The results showed that the development of website-based media has successfully increased the effectiveness of learning Al-Qur'an Hadith with excellent validity from material experts, IT experts, and learning practitioners. Field trials showed the level of media effectiveness with an average percentage of 91.01%, which is included in the very good category.

Kata Kunci: Website-based media, islamic education, learning innovation, educational technology, ADDIE model

Article History: Received on 25/09/2024; Revised on 19/10/2024; Accepted on 22/11/2024; Published Online: 30/12/2024.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2024 by author.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan kemampuan yang akan membimbing individu untuk berkontribusi pada masyarakat. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan yang baik diharapkan mampu membentuk karakter peserta didik, meningkatkan kecerdasan intelektual, serta mengembangkan keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan masyarakat.

Pada era Revolusi Industri 4.0, pendidikan menghadapi tantangan besar, terutama dalam hal pemanfaatan teknologi. Dalam era ini, siswa diharapkan memiliki keterampilan kritis, kreatif, dan mampu berkomunikasi serta berkolaborasi secara efektif. Pendidikan

juga diharapkan dapat mempersiapkan siswa untuk menjadi generasi yang cakap dalam menggunakan teknologi untuk mencari, mengelola, dan menyampaikan informasi (Metha Lubis, 2019). Oleh karena itu, para pendidik dituntut untuk memiliki wawasan luas dan keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan agama Islam, khususnya pembelajaran Al-Qur'an Hadits, teknologi dapat memainkan peran yang sangat penting. Pendidikan Agama Islam tidak hanya mengajarkan siswa tentang agama dan ibadah, tetapi juga berfungsi untuk membentuk karakter positif dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengajaran Al-Qur'an Hadits harus mampu menjawab tantangan zaman dengan metode yang lebih menarik, interaktif, dan berbasis teknologi.

Namun, di Madrasah Aliyah Swasta Nurul Hadina, pembelajaran Al-Qur'an Hadits masih menggunakan metode yang terbilang monoton seperti ceramah, hafalan, dan tugas tertulis. Meskipun metode tersebut memiliki manfaat, penggunaan metode yang terus-menerus tanpa variasi dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada materi pelajaran. Hal ini diperburuk dengan pengaturan waktu yang terbatas, di mana materi pelajaran yang luas tidak dapat disampaikan secara maksimal dalam waktu yang singkat. Beberapa siswa bahkan sering absen dari kelas, yang menyebabkan kesulitan dalam pemahaman materi.

Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Al-Qur'an Hadits berbasis website yang dapat menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Media berbasis website memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga memberi fleksibilitas dalam belajar. Media ini tidak hanya akan menyajikan teks, tetapi juga gambar, audio, dan video yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi, seperti website, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian oleh Nugroho Adi Suryandaru dan Eunice Widyanti Setyaningtyas (2020) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis website untuk mata pelajaran matematika menunjukkan bahwa media ini mendapat validasi tinggi dari ahli materi, media, dan bahasa dengan hasil yang sangat positif. Begitu juga dengan penelitian Banyas Ambara dkk (2020) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Autoplay pada mata pelajaran Ikatan Kimia di Madrasah Aliyah, yang mendapatkan validitas tinggi dari ahli materi dan media. Meskipun kedua penelitian ini menggunakan metode yang sama, yaitu Research and Development (R&D), perbedaan utama terletak pada jenis media yang digunakan, di mana penelitian ini akan berfokus pada penggunaan website sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini akan mengadopsi model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis website untuk pelajaran Al-Qur'an Hadits. Dengan pendekatan ini, diharapkan media pembelajaran yang dihasilkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien bagi siswa di Madrasah Aliyah Swasta Nurul Hadina.

METODE

Penelitian Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena merupakan model pengembangan yang komprehensif dan terbukti efektif dalam menciptakan produk pembelajaran yang relevan dan berkualitas. Model ini dirancang untuk memastikan setiap tahapan pengembangan produk diproses dengan seksama, dimulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk di lapangan.

Justifikasi Pemilihan Model ADDIE

Model ADDIE dipilih dalam penelitian ini karena kelima tahapannya memberikan pendekatan sistematis dan berurutan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis website. Keuntungan menggunakan model ADDIE antara lain: (1) Komprehensif dan Fleksibel: ADDIE tidak hanya mencakup tahapan yang terstruktur, tetapi juga memungkinkan fleksibilitas untuk revisi dan perbaikan pada setiap tahapannya, sehingga hasil akhirnya lebih optimal; (2) Fokus pada Pengguna: Dengan adanya tahap *Analysis* dan *Evaluation*, model ini memastikan bahwa produk pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya relevan secara materi, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru, serta dapat diterima dengan baik di lapangan; (3) Penyesuaian terhadap Kurikulum dan Teknologi: Proses desain dan pengembangan dalam model ADDIE memungkinkan penyesuaian yang lebih baik terhadap kebutuhan kurikulum dan pemanfaatan teknologi yang terus berkembang.

Karena alasan-alasan tersebut, model ADDIE dinilai sangat cocok untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis website yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Swasta Nurul Hadina.

Tahapan Penelitian dengan Model ADDIE: (1) Tahap Analisis (Analysis): Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran dan tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Data yang diperoleh digunakan untuk menentukan tujuan pengembangan media dan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru; (2) Tahap Desain (Design): Pada tahap ini, materi pembelajaran disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku dan Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai oleh siswa. Selain itu, pemilihan platform untuk media pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan kemudahan akses dan kenyamanan penggunaan oleh siswa dan guru. Rancangan media akan mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif; (3) Tahap Pengembangan (Development): Pada tahap ini, media pembelajaran berbasis website dikembangkan. Proses ini meliputi pembuatan desain web, pengintegrasian materi pembelajaran, dan pengujian teknis website. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli IT, dan guru untuk memastikan kesesuaian dan kelayakan produk. Feedback yang diberikan akan digunakan untuk perbaikan lebih lanjut pada produk media pembelajaran; (4) Tahap Implementasi (Implementation): Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian diterapkan pada satu kelas yang terdiri dari 30 siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Swasta Nurul Hadina. Siswa diberi kesempatan untuk mengakses dan menggunakan media

pembelajaran berbasis website dalam proses belajar mereka; (5) Tahap Evaluasi (Evaluation): Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran dengan menggunakan angket yang diisi oleh siswa, guru, dan ahli terkait. Angket ini mengukur berbagai aspek dari media pembelajaran, termasuk relevansi materi, pengorganisasian materi, tampilan, aksesibilitas, dan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil evaluasi digunakan untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan kelayakan.

Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif: (1) Data Kualitatif: Data ini berupa kritik, saran, dan umpan balik yang diberikan oleh ahli materi, ahli IT, dan guru mengenai kualitas dan kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan. Data kualitatif ini digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk; (2) Data Kuantitatif: Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian terhadap media pembelajaran, yang diukur menggunakan angket. Angket ini dirancang untuk mengukur beberapa aspek penting dari media pembelajaran seperti relevansi materi, pengorganisasian materi, tampilan, aksesibilitas, dan dampak pembelajaran terhadap siswa. Skala Likert digunakan dalam angket dengan empat pilihan jawaban: sangat baik, baik, tidak baik, dan sangat tidak baik.

Proses Pengambilan Data dan Analisis: (1) Proses Pengambilan Data: Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada siswa, guru, dan ahli setelah penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan ahli materi, ahli IT, dan guru yang terlibat dalam validasi produk; (2) Analisis Data: Teknik analisis yang digunakan adalah analisis kuantitatif menggunakan skala Likert untuk menghitung skor dari angket. Setiap item dalam angket diberi skor, dan rata-rata skor dihitung untuk masing-masing indikator. Hasil dari validasi dan penilaian media kemudian dianalisis dengan interpretasi berdasarkan tabel persentase untuk menentukan kualitas dan kelayakan produk.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di MAS Nurul Hadina yang berjumlah 30 siswa. Karena jumlah populasi tidak lebih dari 100 orang, penulis menggunakan **sampling jenuh** (sensus), yang artinya seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Media Pembelajaran Berbasis Website

Proses validasi media pembelajaran berbasis website dilakukan oleh tiga ahli dengan tujuan memastikan kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli IT, dan praktisi pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh data sebagai berikut: (1) Skor validasi ahli materi: 87,5 %. Validasi ahli materi menunjukkan bahwa konten yang disajikan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat menjelaskan materi Al-Qur'an Hadist dengan jelas dan mudah dipahami; (2) Skor validasi ahli IT: 95% . Validasi ahli IT menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website ini memiliki kualitas teknis yang sangat baik, dengan

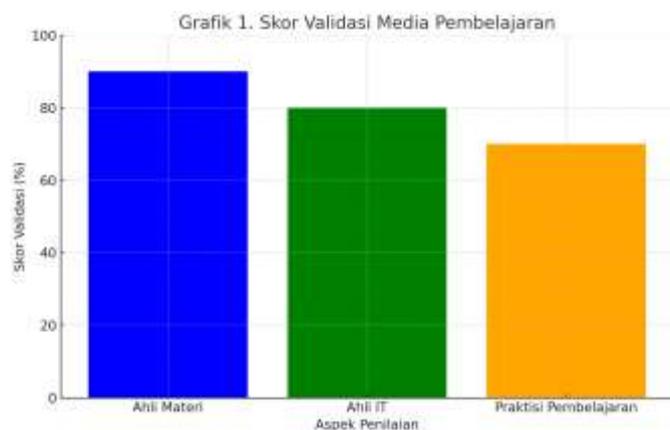
pengoperasian yang mudah, responsif, dan bebas dari gangguan teknis; (3) Skor validasi praktisi pembelajaran: 95%. Praktisi pembelajaran memberikan penilaian positif terhadap desain media yang interaktif dan relevansi media dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, skor rata-rata validasi media mencapai **91,01%**, yang menunjukkan bahwa media ini sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 1. Skor Validasi Media Pembelajaran

Aspek validasi	Ahli Materi	Ahli IT	Praktisi Pembelajaran	Rata - rata
Skor Rata-Rata (%)	87,5	95	95	91,01

Grafik berikut menggambarkan distribusi skor validasi untuk masing-masing aspek yang dinilai oleh para ahli.



Gambar 1. Skor Validasi Media Pembelajaran

Hasil Kelayakan Media Pembelajaran oleh Siswa

Uji kelayakan media pembelajaran dilakukan dengan melibatkan siswa sebagai pengguna utama. Berdasarkan kuesioner yang diisi oleh siswa, hasil kelayakan media diperoleh dengan skor rata-rata sebagai berikut:

1. Pengoperasian Media: 92%
Mayoritas siswa merasa media ini mudah digunakan dan tidak menemui kesulitan dalam mengakses materi atau fitur interaktif yang disediakan.
2. Tampilan Media: 89%
Tampilan yang menarik dan desain yang user-friendly mendapat penilaian positif dari siswa, yang merasa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran.
3. Efek Pembelajaran: 90%
Siswa merasa media ini sangat membantu mereka dalam memahami materi Al-Qur'an Hadist, dengan penggunaan fitur interaktif yang memudahkan mereka dalam mempelajari konsep-konsep utama.

Secara keseluruhan, media pembelajaran ini memperoleh skor kelayakan **90,33%** dari siswa, yang menunjukkan bahwa media ini diterima dengan baik oleh pengguna dan memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Tabel 2. Skor Kelayakan Media oleh Siswa

Aspek kelayakan	Skor (%)
Pengoperasian Media	92
Tampilan Media	89
Efek Pembelajaran	90
Rata-rata Kelayakan	90,33

Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi dan uji kelayakan, media pembelajaran berbasis website ini dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Skor validasi rata-rata yang mencapai **91,01%** menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar kualitas dari segi materi, teknologi, dan metodologi pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari beberapa studi sebelumnya. Menurut Pramudita (2017), media berbasis web dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyediakan akses yang lebih luas dan interaktif untuk siswa. Hal serupa ditemukan dalam penelitian oleh Widyanti (2019), yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang interaktif meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, yang menunjukkan penerimaan positif terhadap media berbasis web, juga mendukung temuan-temuan tersebut.

Pentingnya aspek visual dan interaktivitas media dalam meningkatkan keterlibatan siswa juga sejalan dengan studi oleh Haryadi (2020), yang menunjukkan bahwa media yang menarik dan mudah digunakan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Efektivitas media pembelajaran diuji dengan mengukur peningkatan pemahaman siswa melalui tes pra dan pasca penggunaan media. Hasil tes menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa meningkat sebesar 25% setelah menggunakan media ini. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis website ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an Hadist.

Praktikalitas media juga diuji berdasarkan feedback dari siswa dan guru. 90% guru dan siswa melaporkan bahwa media ini mudah digunakan, dengan navigasi yang jelas dan fitur interaktif yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Media ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran, memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran

Diagram Alur Model ADDIE

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis website ini mengikuti model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang memastikan bahwa setiap tahap pengembangan dilakukan dengan cermat untuk menghasilkan produk yang berkualitas.

Analysis -> Design -> Development -> Implementation -> Evaluation

Dalam analisis kebutuhan, dilakukan identifikasi terhadap tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadist serta kebutuhan siswa dalam memahami materi. Hasil dari analisis ini menjadi dasar untuk merancang desain media pembelajaran berbasis website. Desain media ini mengintegrasikan fitur-fitur interaktif, seperti kuis dan video pembelajaran, serta konten yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Pada tahap desain, media dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna, navigasi yang mudah, serta materi yang dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

Pada tahap pengembangan, proses pembuatan media pembelajaran dimulai dengan penyusunan konten interaktif yang relevan dengan tujuan pembelajaran, seperti pembuatan modul yang menyajikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dicerna. Pengintegrasian multimedia, seperti gambar, suara, dan video, dilakukan untuk mendukung pemahaman materi dengan cara yang lebih menarik. Selanjutnya, implementasi media dilakukan di dalam kelas, di mana siswa mulai menggunakan media ini sebagai alat bantu untuk belajar.

Setelah media digunakan, dilakukan evaluasi untuk menilai kualitas dan kelayakan media yang telah dikembangkan. Evaluasi ini melibatkan ahli, siswa, dan guru, dengan tujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dan apakah media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Proses evaluasi ini juga mencakup pengujian efektivitas dan praktikalitas penggunaan media dalam konteks kelas. Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan perbaikan jika diperlukan agar media dapat digunakan dengan lebih efektif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk materi Al-Qur'an Hadist terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran ini tidak hanya menyediakan materi yang terstruktur dan mudah dipahami, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Validasi dari ahli dan evaluasi oleh pengguna menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat validitas yang tinggi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan teknologi website yang mendukung pembelajaran Al-Qur'an Hadist secara lebih modern dan fleksibel, memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Implikasi dari temuan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, serta mengakomodasi kebutuhan siswa yang semakin mengandalkan perangkat digital.

Meskipun penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, terdapat beberapa area yang perlu diperhatikan untuk penelitian lebih lanjut. Pertama, pengujian jangka panjang perlu dilakukan untuk menilai dampak penggunaan media pembelajaran berbasis website terhadap pemahaman siswa dalam jangka waktu yang lebih lama. Kedua, pengembangan fitur tambahan seperti forum diskusi antar siswa atau umpan balik langsung dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu,

disarankan untuk melakukan penelitian di berbagai konteks pendidikan, baik di tingkat pendidikan dasar, menengah, maupun perguruan tinggi, untuk menguji keefektifan media ini dalam berbagai kurikulum dan tingkat pendidikan.

REFERENSI

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development* (3rd ed.). Allyn and Bacon.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Astuti, S. A. (2019). Pengembangan media pembelajaran melalui program Prezi pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah. *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 91–113. <https://doi.org/10.24235/tarbawi.v4i1.3637>
- Darmadi. (2017). *Pengembangan model dan metode dalam dinamika belajar siswa*. DEEPUBLISH.
- Daulay, H. P. (2012). *Pendidikan Islam di Indonesia*. Perdana Publishing.
- Dina, I. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. PT. Dia Press.
- Fayrus, & Abadi, S. (2022). *Model penelitian pengembangan (R&D)*.
- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Husein, U. (2003). *Metode riset bisnis*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Januarisman, E., & Ghufro, A. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis web mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk siswa kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Askari, M. (2020). *Metodologi penelitian kualitatif, kuantitatif, action research, research and development*. Yayasan Pondok Pesantren Mawaddah Warrahmah.
- Lubis, M. (2019). Peran guru pada era pendidikan.
- Nasution, S. (1990). *Pendekatan dalam proses belajar mengajar*. Bina Aksara.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pendidikan, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem, & Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Vol. 7). DEEPUBLISH.
- Rivai, N. S., & Ahmad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran beorientasi standar proses pendidikan*. Prenada Media.
- Shanti, T. I., Suryani, A. O., & Ajiuksmo, C. R. P. (2021). Komunikasi suportif orang tua: Konsep, pengembangan, dan validasi. *Jurnal InterAct*, 9(2), 81–96. <https://doi.org/10.25170/interact.v9i2.2027>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). *Instructional technology and media for learning* (Diterjemahkan Oleh Kencana Prenada Media Group). Kencana Prenada Media Group.

- Soegiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta CV.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan pembelajaran*.
- Sukiman. (2008). *Pengembangan media pembelajaran*. PEDAGOGIA.
- Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi pembelajaran teori dan aplikasi*. Ar-Ruzz Media.
- Yusufhadi, M. (2011). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Prenada Media Grup.