

Model Pembelajaran PAI Berbasis *Digital Mobile Learning* di SMP Masa Pandemi Covid-19

Ulvia Nur Aini, Abdurrahman Assegaf

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Email: ulvianuraini@gmail.com

Abstract: This article aims to find out how the teacher's learning design during distance learning in Junior High Schools (SMP). The Covid-19 pandemic certainly has a significant impact on education, especially on the implementation of distance learning. The schedule of learning from home requires teachers and students to take advantage of information and communication technology. One of the schools that utilizes digital-based learning using several learning applications is SMPN 2 Kunjang. Of course, the application is adapted to the teacher's teaching strategy during distance learning. The applications used in distance learning are WhatsApp, Classroom, Telegram, Quiziz, Google Form, and YouTube. Based on the results of research using interviews, observations, and document studies conducted by the author, the Dick and Carry model is appropriate to use in PAI learning. This is because the Dick and Carry model has stages and a learning development system that can be implemented in accordance with the teacher's teaching strategy in Islamic Religious Education (PAI) subjects. In addition, the Dick and Carry model has 10 learning steps that are systematically arranged, starting from identification to the evaluation stage.

Keywords: Digital learning, PAI learning, Dick and Carry learning model.

Abstrak: Artikel ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana desain pembelajaran guru pada saat pembelajaran jarak jauh di SMP. Pandemi Covid-19 tentu mempunyai dampak yang signifikan terhadap pendidikan, terutama pada pemberlakuan pembelajaran jarak jauh. Jadwal pembelajaran dari rumah mengharuskan para guru dan siswa untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu sekolah yang memanfaatkan pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan beberapa aplikasi pembelajaran adalah SMPN 2 Kunjang. Tentunya aplikasi tersebut disesuaikan dengan strategi pengajaran guru saat pembelajaran jarak jauh. Aplikasi-aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah WhatsApp, Classroom, Telegram, Quiziz, Google Form, dan YouTube. Berdasarkan hasil penelitian dengan metode wawancara, observasi, dan studi dokumen yang dilakukan penulis, teori model Dick and Carry tepat digunakan dalam pembelajaran PAI. Hal ini dikarenakan model Dick and Carry memiliki tahapan dan sistem pengembangan pembelajaran yang dapat diimplementasikan sesuai dengan strategi pengajaran guru PAI. Selain itu dalam model Dick and Carry ini memiliki 10 langkah pembelajaran yang tersusun secara sistematis, mulai dari mengidentifikasi sampai dengan tahap evaluasi.

Kata kunci: Pembelajaran digital, pembelajaran PAI, model pembelajaran Dick and Carry.

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang dimulai pada tahun 2019 lalu memberikan dampak yang sangat besar pada dunia pendidikan. Keharusan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menuntut para guru untuk memanfaatkan teknologi informasi dan telekomunikasi. Dengan adanya keadaan semacam ini, teknologi

informasi dan komunikasi menjadi berkembang sangat pesat. Kemajuan teknologi tersebut menghasilkan berbagai jenis aplikasi yang dapat digunakan dalam menunjang jalannya proses pembelajaran.¹ Dalam dunia pendidikan, TIK memberikan manfaat yang cukup besar apalagi pada saat jadwal pembelajaran dari rumah. Hal ini dikemukakan oleh Asmani, bahwa salah satu bidang yang mendapatkan dampak cukup besar dalam perkembangan riset dan teknologi adalah dunia pendidikan.² Ada beberapa fungsi TIK dalam dunia pendidikan. Pertama, kondisi belajar menjadi mengasikkan dan menyenangkan karena tidak memberikan kejenuhan dalam belajar. Kedua, membekali siswa dengan kemampuan menggunakan dan memanfaatkan teknologi. Ketiga, sebagai *learning tools* (alat yang bermanfaat sebagai penunjang pembelajaran) dengan memanfaatkan beberapa aplikasi dan program yang disediakan. Selain mempercepat pekerjaan juga mempermudah dan memperbanyak variasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran.³ Berdasarkan hal tersebut maka pembelajaran yang dilaksanakan saat ini sudah mengalami perubahan, kini pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga tidak ada batasannya.⁴

Meskipun pembelajaran dilakukan secara jarak jauh, tujuan pendidikan harus tetap dilakukan dengan maksimal. Karena sekolah memegang peranan yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan negara dan membangun serta memaksimalkan berbagai kompetensi peserta didik.⁵ Agar tujuan pendidikan tercapai sesuai dengan apa yang telah dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berbunyi: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, sehat, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”⁶ Apalagi pendidikan

¹M. T. Hidayat, T. Junaidi, dan M. Yakob, “Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Tradisi Lisan Aceh,” *Jurnal Mimbar Ilmu* 25, no.3 (Juli 2020): 402.

²J. M. Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan* (Yogyakarta: DIVA Press, 2011).

³A. Suryadi, “Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh* 8, no. 2 (Maret 2007): 93-94.

⁴A. Hamid, et. Al., “The Implementation of Mobile Seamless Learning Strategy in Mastering Students’ Concepts for Elementary School,” *Journal for the Education of Gifted Young Scientists* 7, no. 4 (2019): 967–982.

⁵F. E. Fahyuni, dkk, “Model Aplikasi *Cybercounseling* Islami Bebasis Website untuk Meningkatkan *Self-Regulated Learning* Siswa SMA,” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (April 2020): 94.

⁶Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3.

agama Islam yang membentuk karakter-karakter bangsa sebagai mana yang disebutkan dalam undang-undang tersebut, sebisa mungkin memberikan kontribusi penuh untuk ketercapaian tujuan pendidikan tersebut.

Menurut penelitian terdahulu, misalnya penelitian tentang pemanfaatan ICT dalam pembelajaran yang ditulis oleh Suryadi, menegaskan bahwa pada saat ini dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat maka sistem pembelajaran juga harus disesuaikan dengan zamannya. Hal ini seperti dengan adanya pemanfaatan beberapa aplikasi-aplikasi penunjang pembelajaran. Karena teknologi dapat memberikan kemudahan, kesenangan, kemudahan dan kecepatan dalam belajar.⁷ Adapun pada penelitian lain dengan memanfaatkan teknologi melalui internet dengan menggunakan *moodle*. Pada penelitian tersebut menghasilkan model pembelajaran PAI berbasis TIK. Pada dasarnya pemanfaatan media dan bahan ajar pada pembelajaran juga sangat memerlukan adanya teknologi sebagai alat penunjang.⁸

Dengan adanya pembelajaran jarak jauh, maka guru harus mempersiapkan segala macam persiapan yang baik media, bahan ajar, dan alat evaluasi untuk memperlancar pembelajarannya. Sebelum guru melakukan pembelajaran, maka terlebih dahulu guru mengidentifikasi dan mengobservasi terkait kondisi siswa dan tujuan yang akan dicapai untuk pembelajarannya. Pembelajaran dengan jarak jauh yang memanfaatkan jaringan internet saat ini menjadi salah satu kebutuhan utama dalam dunia pendidikan. Budaya *online* dalam dunia pendidikan menuntut guru bersama peserta didik untuk terus belajar dan memahammi berbagai fasilitas yang disediakan oleh internet terutama fasilitas-fasilitas pada *digital mobile learning*.⁹

Dalam hal ini, guru dianjurkan memakai teori dari Dick and Carry, karena desain pembelajaran yang ditawarkan oleh model ini disajikan dengan sistematis dengan menawarkan langkah-langkah prosedural. Komponen yang harus ada dalam teori Dick and Carry ini ialah guru (pengajar), siswa (pebelajar), dan materi serta lingkungan. Semua komponen ini terikat dan saling berinteraksi satu sama lain dalam proses belajar mengajar. Sebagai guru yang baik maka guru harus menciptakan pembelajaran yang terbaik untuk siswanya. Sehingga untuk mencapai pembelajaran yang terbaik tersebut maka guru harus memiliki pandangan dan pemikiran untuk mendesain model

⁷Suryadi, "Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran", 97.

⁸Z. Musthan, "Model Pembelajaran PAI Berbasis TIK yang Valid dan Efektif pada SMAN 4 Kendari," *Jurnal of EST* 1, no. 1 (Juni 2015): 91-92.

⁹K. Niswatin, A. Hamid, M. Salehuddin, W. E. Wahyudi, "Pengembangan E-Learning Model SAMR pada Materi Hadist Menyayangi Anak Yatim," *Jurnal-Al Tadzkiyah: Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2021): 270.

pembelajaran yang akan ia lakukan. Model Dick and Carry ini menawarkan 10 langkah pembelajaran, mulai dari mengidentifikasi hingga evaluasi. Menurut guru penelitian ini sangat sesuai dengan kurikulum yang diajarkan yaitu kurikulum 13 yang ada di SMPN 2 Kunjang.

Guru harus menyesuaikan dengan kondisi lingkungan tempat belajar. Desain pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga harus memperhatikan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh mayoritas siswa yang terdapat di sekolah tersebut. Tidak mudah untuk mendesain hal ini sehingga diperlukan identifikasi serta pengumpulan data-data. Sebisa mungkin desain yang dilaksanakan oleh guru dapat memberikan pengaruh yang baik untuk kemajuan kemampuan yang dimiliki siswa. Meskipun demikian, pada kelas VII di SMPN 2 Kunjang juga masih ditemukan beberapa siswa yang tidak begitu aktif mengikuti pembelajaran. Menurut penelitian Cicilia dan Nur Salim, jika siswa tidak aktif mengikuti pembelajaran maka pembelajaran tersebut juga tidak akan mencapai hasil yang optimal.¹⁰

Jika terjadi permasalahan dalam pelaksanaan desain pembelajaran tersebut, maka sebelumnya guru harus memperkirakan masalah dan solusi terkait masalah tersebut sehingga tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran. Di samping itu guru juga harus menyiapkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik peserta didik. Perangkat yakni kumpulan dari berbagai sumber belajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Adapun perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru di SMPN 2 Kunjang adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Buku Paket yang berisi materi PAI, *slide presentation*, video YouTube dari guru dengan kanal YouTube yang dimiliki guru.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggambarkan dan menjelaskan model desain pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan teori dari Dick and Carry. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mana hasil penelitian berupa data-data secara deskriptif berdasarkan ucapan, tulisan maupun perilaku seseorang yang telah diamati pada saat penelitian.¹¹ Adapun tujuan diadakannya penelitian secara deskriptif ini ialah memperoleh pemahaman serta wawasan terkait pengalaman faktual

¹⁰Y. Cicilia dan Nursalim, "Gaya dan Strategi Belajar," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 222–232.

¹¹L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 45.

yang dirasakan oleh responden atau seseorang.¹² Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Kunjang dengan jenjang kelas VII. Penelitian ini menggunakan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru yang bersangkutan, yaitu guru yang mengajar di kelas VII SMPN 2 Kunjang. Ada Sembilan kelas yang diampu oleh informan (guru mapel PAI kelas VII), dan masing-masing kelas berisi 30-32 siswa. Sehingga cukup banyak dan memerlukan strategi serta pemilihan media yang tepat. Teknik pengumpulan data berdasarkan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan reduksi data dan keabsahan data berdasarkan data yang diperoleh di lapangan.

Hasil Penelitian

Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran daring merupakan istilah yang muncul saat pembelajaran dilakukan dalam jaringan. Itu berarti pembelajaran daring ialah singkatan dari pembelajaran dalam jaringan. Pembelajaran daring merupakan cara berinteraksi atau berkomunikasi antar individu atau kelompok melalui jaringan internet. Pembelajaran ini juga sering disebut pembelajaran jara jauh. Pada pembelajaran daring maka membutuhkan sebuah jaringan internet sehingga membutuhkan sebuah alat bantu seperti laptop atau komputer, dan *handphone*. Ini berarti pada saat pelaksanaan pembelajaran secara daring maka terdapat unsur teknologi yang dipakai sebagai perantara atau sarana dan sebuah jaringan internet sebagai sistemnya.¹³

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan dengan jarak jauh atau tanpa melakukan *face to face* secara langsung yang disertai dengan bantuan akses jaringan internet dan dapat ditunjang melalui alat teknologi informasi berupa *handphone*, laptop, maupun *computer*.

Model Dick and Carry

Model adalah konsep atau perangkat yang berurutan dakan mewujudkan suatu proses seperti penilaian kebutuhan, pemilihan sebuah media dan alat evaluasi.¹⁴ Menurut Lamaca Declaration, model ialah rencana yang berkaitan

¹²Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 56.

¹³Y. Fitriyani, I. Fauzi, dan M. Z. Sari, "Motivasi Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19," *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (Juli 2020): 61–175.

¹⁴Leslie Briggs, *Principle of Instruction Design* (Florida: Holt Rinehart and Winston, 1978).

dengan berbagai aktivitas peserta didik.¹⁵ model desain pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai langkah-langkah atau prosedur yang disusun secara sistemik dengan memperhatikan tujuan ketercapaian pembelajaran.¹⁶ Dengan demikian model pembelajaran atau desain model pembelajaran merupakan sebuah rancangan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didiknya. Rancangan yang dilakukan tersebut dapat berupa tujuan pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar yang digunakan oleh guru, serta penilaian atau evaluasi.¹⁷ Komponen-komponen yang ada pada desain pembelajaran meliputi guru, peserta didik, tujuan pembelajaran, analisis pembelajaran, strategi yang digunakan dalam pembelajaran, bahan ajar yang dipilih dan evaluasi.¹⁸

Banyak sekali cara untuk yang dapat digunakan untuk pengembangan pembelajaran. Dalam hal ini Model Dick and Carry memiliki langkah-langkah, yaitu (1) mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran; (2) melaksanakan analisis pengajaran; (3) mengidentifikasi karakteristik siswa beserta tingkah lakunya; (4) merumuskan tujuan performansi atau instruksional khusus; (5) mengembangkan tes acuan atau butir-butir tes; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih materi pengajaran; (8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif; (9) merevisi bahan pembelajaran; (10) mendesain dan melakukan evaluasi sumatif.¹⁹

Model yang digunakan untuk pengembangan pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran PAI ini antara lain dimaksudkan untuk (1) proses awal pembelajaran, siswa mampu mengetahui dan melaksanakan hal-hal yang berhubungan dengan materi yang disampaikan oleh guru pada setiap akhir pembelajaran; (2) adanya hubungan disetiap komponen, misalnya pada strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran dan hasil pembelajaran yang diinginkan; (3) menerapkan berbagai langkah yang harus dilakukan dalam melaksanakan perencanaan sebuah desain pembelajaran oleh guru.

¹⁵J. Dalziel, *The Art & Science of Learning Design*, dalam M. Maina, B. Craft, dan Y. Mor, (Eds.), *Reflections on the Art and Science of Learning Design and the Larnaca Declaration* (Rotterdam: Sense Publishers, 2015), 6.

¹⁶N. M. Seel, *Instructional Design for Learning: Theoretical Foundations* (Rotterdam: Sense Publishers, 2017), 1.

¹⁷M. G. Isnawan dan A. B. Wicaksono, "Model Desain Pembelajaran Matematika," *Indonesian Journal of Mathematics Education* 1, no. 1 (Oktober 2018): 48.

¹⁸*Ibid.*, 49.

¹⁹U. S. Kasanah, M. S. Ansori, A. C. dan Fauzan, "Book Design of Oline-Based Islamic Education Subjects at The Universitas Nahdlatul Ulama Blitar," *Journal of Development Research* 4, no. 1 (May 2020): 77-78.

Pelaksanaan Pengembangan Model Dick and Carry dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Digital

Adapun cara yang dilakukan oleh guru dengan mengacu teori dari Model Dick and Carry yaitu dilaksanakan dengan 10 langkah. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran. Langkah awal dalam model ini yaitu mengidentifikasi dan menentukan apa yang diinginkan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan menyelesaikan program instruksional. Tujuan umum yang ingin di capai dalam pembelajaran PAI pada kelas VII siswa SMP sudah termuat dalam KI dan KD. Langkah ini yaitu dengan melakukan observasi dalam kelas, membutuhkan teori pendukung dan menyusun hasil observasi.

Kedua, melaksanakan analisis pembelajaran. Analisis pembelajaran yang dilakukan guru yaitu guru perlu menganalisis kemampuan-kemampuan serta keterampilan-keterampilan peserta didik yang mengharuskan siswa menguasai langkah-langkah prosedural pada mata pelajaran tertentu.

Ketiga, mengidentifikasi karakteristik siswa beserta tingkah lakunya. Dalam model Dick and Carry bahwa tujuan tingkah laku dan karakteristik siswa perlu untuk diketahui, sebisa mungkin secara perorangan guru mengetahui karakteristiknya. Hal ini ditujukan untuk menyiapkan strategi dan malakukan pemilihan terkait bahan ajar yang akan digunakan oleh guru. Bahan ajar aakan membantu siswa menuju paa pembelajaran yang sistematis dan terarah sesuai dengan tujuan yang ditetapkan guru.²⁰ Kemudian, metode dan media pembelajaran akan ditentukan malalui tahap ini. Pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19 seperti sekaran juga akan berpengaruh pada strategi apa yang akan di pakai oleh guru ketika mendapat jawab belajar dari rumah. Dengan adanya pemilihan media dan strategi yang tepat maka akan berpengaruh juga terhadap kualitas hasil pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dalam hal ini guru menentukan strategi, media pembejejaran, dan bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran PAI.

Keempat, merumuskan tujuan performansi atau instruksional khusus. Menurut model Dick and Carry tujuan performansi, yaitu meliputi (1) tujuan pembelajaran harus disertai uraian tentang hal-hal yang anak siswa kerjakan; (2) menyebutkan kriteria yang akan digunakan untuk menilai perbuatan siswa yang mengacu pada tujuan. Dalam hal ini peneliti dapat menguji tempat

²⁰H. M. Natsir, "Pengembangan Pembelajaran Fikih Kelas X Madrasah Aliyah dalam Model Dick And Carry," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (2017): 50.

penelitian yaitu produk yang digunakan dapat berjalan dengan baik dan diikuti oleh siswa dengan maksimal atau belum.

Kelima, mengembangkan strategi pembelajaran. Di SMPN 2 Kunjang Kediri, meskipun pembelajaran sudah dilakukan secara tatap muka tetapi tidak semua siswa harus hadir kesekolah. Siswa-siswi yang datang ke sekolah dibatasi dalam jumlah tertentu. Dengan demikian, strategi pembelajaran jarak jauh harus diperhatikan. Biasanya pada awalnya untuk menyampaikan materi, guru memberikan instruksi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran. Terkadang melalui Google Meet atau Zoom. Karena dalam hal ini tidak semua siswa memiliki banyak kuota dan jaringan yang stabil maka guru hanya memakai Goole Meet dan Zoom jika diperlukan saja, selebihnya pembelajaran melalui Google Classroom. Selain itu strategi pembelajaran jarak jauh oleh guru PAI SMPN 2 Kunjang dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran, video ini akan di share oleh guru melalui link. Karena guru PAI SMPN 2 Kunjang juga membuat konten video pembelajaran di dalam YouTube beliau maka beliau juga memanfaatkannya untuk bahan pembelajaran. Video berupa video animasi yang berisi materi pembelajaran sesuai dengan buku paket yang telah dibagikan kepada siswa-siswi. Penggunaan YouTube juga tidak dilakukan secara terus menerus, untuk materi yang dirasa ringan maka pembelajaran dilakukan dengan menggunakan voice note yang ada di WhatsApp. Strategi pembelajaran guru disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan disesuaikan dengan kondisi peserta didik.

Dalam pembelajaran jarak jauh guru harus tetap memilih media yang sesuai dengan pembelajaran jarak jauh sehingga dalam hal ini berdasarkan observasi guru memilih aplikasi berbasis digital seperti WhatsApp, Google Classroom, Google Form, Quiziz, dan LinkTree. Aplikasi-aplikasi ini digunakan oleh guru PAI untuk mempermudah jalannya pembelajaran. Meskipun beberapa siswa sudah tatap muka akan tetapi hanya dua hari masuk sekolah setiap minggunya sehingga penggunaan aplikasi berbasis digital tersebut tetap diberlakukan saat jadwal belajar dari rumah.

Keenam, mengembangkan butir-butir tes acuan pokok . Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa maka guru PAI yang ada di SMPN 2 Kunjang menggunakan tes tulis sebagai alat untuk melakukan evaluasi. Dalam hal ini guru menyiapkan soal-soal tes menggunakan fitur yang ada di dalam Google Form, Quiziz, LinkTree. Dalam penggunaannya fitur ini sangat memudahkan guru untuk mengetahui seerapa jauh kemampuan siswa dalam pembelajaran PAI.

Butir-butir tes ini dikembangkan sendiri oleh guru PAI yang mengejar di kelas VII SMPN 2 Kunjang. Butir tes disusun dengan rapi kemudian

dimasukkan kedalam aplikasi-aplikasi yang menunjang dalam penilaian secara kognitif. Seperti aplikasi , Google Form, Quiziz, dan LinkTree. Soal-soal yang telah disusun dalam aplikasi tersebut dan diatur sedemikian rupa di dalamnya agar memudahkan guru mata pelajaran untuk mengoreksi tugas siswa. Setelah itu akan dibagikan oleh guru melalui Classroom. Akan tetapi terkadang dalam penggunaan classroom yang ada di SMPN 2 Kunjang ini beberapa siswa kadang terkendala dengan jaringan dan HP yang mereka miliki. Sehingga guru juga membagikannya melalui aplikasi WhatsApp. Agar siswa yang terkendala tetap bisa mengikuti pembelajaran. Untuk penilaian keterampilan guru memberikan beberapa petunjuk atau langkah-langkah tertentu disesuaikan dengan butir-butir kompetensi dasar yang akan dicapai untuk penilaian keterampilan. Dalam hal ini guru membagikan instruksinya melalui Google Classroom serta pengumpulan tugas juga melalui Google Classroom. Adapun bentuk tugas dari penilaian keterampilan setiap siswa biasanya, siswa diminta untuk mengirimkannya dalam bentuk video.

Penelitian ini hanya sebatas menggunakan 6 langkah seperti di atas, belum sampai tahap revisi produk karena keterbatasan guru dalam melaksanakan model pengembangan Dick and Cary. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru ini pada kenyataannya sangat memudahkan baik siswa maupun guru dalam pelaksanaannya. Adapun manfaat dari berbagai aplikasi yang digunakan oleh guru adalah sebagai berikut. Pertama, aplikasi WhatsApp. Aplikasi WhatsApp ini merupakan sebuah aplikasi seluler lintas platform. WA ini juga disebut sebagai aplikasi pesan instan untuk smartphone.²¹ Aplikasi ini digunakan oleh guru untuk mengumumkan jadwal pembelajaran dan instruksi-instruksi tertentu. Terkadang ada beberapa siswa yang tidak bisa masuk grup classroom karena HP yang ia gunakan tidak support. Selain itu jaringan yang dipakai siswa terkadang kurang bagus sehingga siswa menghubungi dan mengumpulkan tugas melalui WA. Tetapi hanya dalam skala kecil siswa yang mengalami beberapa kesulitan tersebut.

Kedua, Google Classroom. Google Classroom telah menjadi teknologi komunikasi yang utama dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Aplikasi ini merupakan sarana yang digunakan untuk memperlancar jalannya pembelajaran jarak jauh yang terjadi antara guru dan siswa. aplikasi ini sangat memudahkan guru dan siswa dalam belajar bersama, mengirimkan beberapa materi, modul dan link-link yang berbasis *online*, menyajikan penilaian atau penskoran secara

²¹Pranaja dan H. Wicaksono, "Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp (WA) di Kalangan Pelajar: Studi Kasus di MTs Muddatsiriyah dan MTs Jakarta Pusat," *Jurnal Orbith* 14, no. 1 (Maret 2018): 60.

transparan²² dan menjadikan siswa terampil dalam memanfaatkan teknologi berbasis digital ini. Dalam pembelajaran yang diterapkan guru di SMPN 2 Kunjang Google Classroom dimanfaatkan pada setiap jadwal belajar dari rumah. Ketika siswa mendapatkan jadwal PAI belajar dari rumah maka pembelajaran diinstruksikan melalui WA dan Google Classroom ini. Penyampaian materi, bahan ajar, dan tugas-tugas disampaikan dalam draft yang sudah disediakan di classroom. Menurut penuturan guru tugas yang dikirim di classroom lebih efektif karena siswa dapat menyimpan jawabannya sendiri tanpa dishare dan dilihat oleh teman-temannya. Pada sistem penilaian juga sangat memudahkan guru karena classroom menyediakan tempat untuk menuliskan skor dan dapat dilihat oleh siswa secara transparan.

Ketiga, Google Form. Google Form merupakan sarana yang dipakai guru untuk mempermudah jalannya proses pembelajaran. Banyak keuntungan yang didapat dari Google Form ini, antara lain (1) memudahkan guru untuk memberikan tugas atau latihan-latihan soal penilaian secara *online* melalui laman *website* atau *link*; (2) mengumpulkan beberapa pendapat orang lain secara *online* melalui *link website*; (3) guru dapat mengumpulkan data-data siswa melalui *link online* secara mudah; (4) guru juga dapat membuat formulir dengan mudah; (5) selain itu untuk keperluan penelitian guru, guru juga dapat membuat kuis dengan mudah.²³

Dalam pelaksanaannya Google Form yang digunakan oleh guru di SMPN 2 Kunjang dimanfaatkan untuk membuat persensi siswa yang mengikuti pelajaran ketika jadwal belajar dari rumah. Selain itu guru juga memberikan soal-soal latihan harian juga menggunakan *software* ini karena dinilai cukup mudah dan efisien. Guru dapat dengan mudah mengatur Google Form yang sudah dibuatnya. Soal-soal yang diberikan kepada siswa dapat diacak dan diberikan skor penilaian secara langsung sehingga guru tidak menilainya secara manual. Selain itu guru juga dapat mengatur hanya untuk 1 jawaban saja. Bentuk-bentuk soal juga dapat dilakukan dengan bermacam-macam. Ada yang hanya satu jawaban ada yang cek lis dengan lebih dari satu jawaban tergantung keinginan bentuk soal guru. Akan tetapi di Google Classroom kita tidak bisa mengatur waktu pengerjaan secara otomatis di dalam *software*-nya.

Keempat, Quiziz. Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan Quiziz sebagai upaya untuk mengakomodir beberapa permasalahan terkait media

²²S. H. Amallia dan Heri Pamungkas, "Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian Nuswantoro," *Jurnal Wacana: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 18, no. 2 (Desember 2019): 231.

²³Eci Marcica dan Suci Nurmatin, "Google Form sebagai Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh," *Jurnal Al-Abhats: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 01, no. 01 (Juni 2020).

pembelajaran yang menggunakan media konvensional. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis TIK ini dalam meningkatkan kompetensi siswa dan juga meningkatkan motivasi belajar siswa maka muncullah pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Salah satunya adalah pembelajaran menggunakan Quizizz. Pembelajaran ini erat kaitannya dengan bagaimana cara guru dalam mengefektifkan pembelajaran supaya tercapai hasil yang maksimal dan sesuai tujuan.²⁴ Quizizz ini merupakan web tool yang digunakan untuk membuat sebuah permainan kuis yang interaktif yang digunakan untuk pembelajaran bisa secara langsung di dalam kelas atau secara jarak jauh. Kuis interaktif ini biasanya digunakan untuk penilaian formatif.²⁵ Pada aplikasi ini memiliki potensi untuk menumbuhkan motivasi siswa untuk bersaing dalam memenangkan kuis atau soal-soal yang diberikan guru.²⁶

Dalam pelaksanaannya quizizz yang dilakukan oleh guru di SMPN 2 Kunjang ini digunakan untuk penilaian harian juga. Jika dirasa pembelajaran agak menjenuhkan maka guru membuat sebuah inovasi tentang bagaimana cara agar pembelajaran yang dilakukannya tidak menjenuhkan salah satunya dengan membuat kuis berupa game. Dalam hal ini guru dapat memberikan soal-soal pelajaran PAI dengan berbagai fitur-fitur yang menyenangkan di dalam Quizizz. Guru mensetting Quizizz nya sesuai dengan keinginan guru, kemudian siswa akan diberikan linknya dan segera mengerjakan latihan soal-soal tersebut dalam bentuk game. Quizizz juga dapat diatur jadwal pengerjaannya sehingga jika terdapat siswa yang kurang disiplin atau siswa yang terlambat mengerjakan link ini maka secara otomatis dia tidak dapat mengerjakan link tersebut.

Kelima, LinkTree. LinkTree merupakan situs yang berbentuk link yang menyediakan beberapa tools yang disajikan dalam bentuk tampilan yang sederhana dan mudah dipahami serta digunakan. Pada aplikasi tersebut, guru lebih mudah memasukkan tautan atau dokumen materi pembelajaran pada satu set tempat.²⁷ Sebelum menggunakan LinkTree terlebih dahulu guru membuat beberapas persiapan seperti materi, absensi, media pembelajaran, posttest dan chat guru. Penggunaannya mudah karena jika terdapat kesulitan maka siswa bisa mengakses chat guru dan secara otomatis akan terhubung pada WA guru.

²⁴Sumiati dan Asra, *Metode Belajar* (Bandung: CV Wahana Prima, 2008).

²⁵Yulia Isratul Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu," *Jurnal Kependidikan* 2, no. 25 (Agustus 2019): 2.

²⁶E. Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 7, no. 3 (Juli 2020): 147.

²⁷R. Kurniawati, S. Fuada, dan F. Dawani, "Adaptasi Baru di SDN Dayeuhkolot II Subang," *Indonesian Journal of Community Services in Engineering and Education* 1, no. 2 (Oktober 2021): 86.

Dalam pelaksanaannya di SMPN 2 Kunjang, LinkTree ini dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan soal-soal penilaian seperti yang ada di Google Form.

Keenam, YouTube. Pembelajaran melalui YouTube merupakan salah satu strategi guru dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Agar pembelajaran lebih mudah dan lebih meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pelajaran maka dapat digunakan media YouTube sebagai salah satu solusinya. Media ini berbentuk sebuah video, untuk mendapatkannya atau melihatnya siswa harus mengklik *link* YouTube yang sudah diberikan oleh guru. Pemilihan media dalam bentuk YouTube ini sangat sesuai dalam proses belajar mengajar karena keuntungannya guru dapat menyampaikan materi yang dapat meningkatkan motivasi siswa karena tampilan yang menarik.²⁸ Di samping itu YouTube dapat diakses lebih praktis dalam pembelajaran secara jarak jauh.²⁹ Video dapat diputar beberapa kali tanpa ada batasan waktu. Video juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan oleh guru.³⁰

Pembelajaran PAI menggunakan YouTube yang ada di SMPN 2 Kunjang ini ialah dengan cara guru membuat konten YouTube yang kemudian diunggah pada YouTube guru, kemudian membagikannya melalui *link*. Guru membuat konten YouTube sesuai dengan materi bab apa yang akan dijelaskan di dalam konten tersebut. Aplikasi yang digunakan oleh guru untuk pembuatan konten video ini adalah aplikasi Benime. Menurut guru aplikasi ini sangat menarik dan mudah digunakan, tergantung seberapa kreatif guru menggunakan aplikasi tersebut. Jika guru berlangganan menggunakan aplikasi ini maka fitur-fitur dalam layanan pengeditan akan bertambah banyak dan bervariasi sehingga tampilan video menggunakan aplikasi Benime ini lebih menarik. *Sound* yang dipakai oleh guru juga dapat bervariasi tergantung keinginan guru dalam pemilihan *sound*-nya agar konten terdengar menarik dan tidak menjenuhkan. Dalam membuat sebuah konsep video pembelajaran menggunakan Benime juga harus memperhatikan langkah-langkah seperti (1) menyiapkan topik/materi yang akan disampaikan, dalam hal ini materi tentang Maulid Nabi Muhammad SAW dengan memperhatikan Kompetensi Inti dan Kompetensi

²⁸D. Sari dan S. Siagian, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 06, no. 1 (April, 2013): 7.

²⁹Achmad Baihaq, dkk, "YouTube sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif di SMK Nurul Yaqin Sampang," *Jurnal Edusiana: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 07, no. 1 (Maret 2020): 85.

³⁰M. A. Sunami dan Aslam, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal BASICEDU* 05, no. 4 (2021): 1941.

Dasar; (2) mengklasifikasikan materi agar lebih runtut dalam penyampaiannya, materi-materi yang sudah diketik menggunakan aplikasi Benime dan sudah disiapkan gambar-gambar yang akan digunakan dalam video kemudian akan di edit-edit dan disesuaikan dengan indikator pembelajaran; (3) menentukan model penyampaian materi, model penyampaian materi ini menggunakan *link* yang kemudian di *share* kepada peserta didik.³¹

Pembahasan

Pembelajaran berbasis *digital mobile learning* merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan bantuan teknologi seperti *handphone* dan *tablet*. Menurut Astuti, *mobile learning* merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berupa telepon seluler.³² Media sendiri merupakan segala sesuatu yang memiliki fungsi sebagai penyampai pesan kepada seseorang.³³ Dalam dunia pendidikan, media merupakan segala sesuatu yang digunakan guru sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Adapun tujuan diadakannya *mobile learning* adalah untuk mempermudah jalannya pembelajaran. Begitupun di SMPN 2 Kunjang, juga memanfaatkan media berbasis *mobile learning* ini untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan pembelajaran dilaksanakan pada jarak jauh sehingga para guru dan peserta didik menggunakan pembelajaran melalui telepon seluler. Pembelajaran menggunakan *mobile learning* juga dapat meningkatkan motivasi, ketertarikan dan kesenangan oleh peserta didik, sehingga pilihan alternatif media pembelajaran menggunakan *mobile learning* dapat digunakan sebagai solusi agar pelaksanaan pembelajaran secara jarak jauh dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran di samping itu pembelajaran juga memberikan pengalaman baru dalam dunia teknologi bagi peserta didik.³⁴

Pelaksanaan pembelajaran berbasis *mobile learning* atau digital ini, guru PAI di SMPN 2 Kunjang melaksanakannya dengan menggunakan langkah-

³¹M. A. Surwantoro dan Muhtarom, "Pemanfaatan Media YouTube sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Tawang Sari," *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran* 15, no. 1 (Juni 2021): 28.

³²I. A. D. Astuti, R. A. Sumarni, dan D. L. Saraswati, "Pengembangan Media Fisika *Mobile Learning* Berbasis Android," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Fisika* 3, no. 1 (Juni 2013): 58.

³³K. Iksan, *Media Pembelajaran* (Pamekasan: STAI Al-Khairot, 2017), 31-33.

³⁴R. T. Huang, C. Long You, S. Chun Chang, "A Study of the Use Mobile Learning Technology in Taiwan for Language Learning," *Journal Inovations in Education And Teaching International*, (Juli 2019): 2.

langkah desain pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick and Carry. Pada penelitian ini langkah-langkah yang dikemukakan oleh Dick and Carry ada sepuluh langkah, namun pada penerapannya yang dilakukan oleh guru menggunakan enam langkah, itupun belum sampai tahap revisi. Pertama, tahap mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran guru merumuskan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran dengan mengacu pada tercapainya KI dan KD yang dituangkan dalam RPP. Kedua, melaksanakan analisis pembelajaran dengan mengetahui kemampuan dan ketrampilan peserta didik. Ketiga, mengidentifikasi karakteristik siswa beserta tingkah lakunya, hal ini dilakukan dalam rangka menentukan strategi dan media pembelajaran yang tepat. Keempat, merumuskan tujuan performansi atau instruksional khusus, tujuan ini ditujukan dalam rangka penilaian peserta didik. Kelima, mengembangkan strategi pembelajaran, guru menyesuaikan dengan pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran yang diadakan pada saat tatap muka terbatas. Keenam, mengembangkan butir-butir tes acuan pokok, dalam hal pengembangan butir tes guru membuat sendiri instrumen soal-soal yang akan digunakan sebagai tes dengan menggunakan aplikasi-aplikasi tertentu.

Pada penelitian sebelumnya menyebutkan beberapa kemudahan dalam penggunaan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi atau ICT, adapula yang memanfaatkan teknologi pembelajaran dalam bentuk *moodle*. Dalam penelitian ini mendeskripsikan secara keseluruhan beberapa tahap desain pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam mengajar pada materi PAI di SMPN 2 Kunjang. Berdasarkan hasil penelitian guru memanfaatkan beberapa aplikasi yang ada pada *mobile learning* di antaranya adalah WhatsApp, Google Classroom, Google Form, Quiziz, dan LinkTree. Aplikasi-aplikasi ini digunakan oleh guru PAI untuk mempermudah jalannya pembelajaran. Meskipun beberapa siswa sudah melaksanakan pembelajaran secara tatap muka, tetapi hanya dua hari masuk sekolah setiap minggunya, sehingga penggunaan aplikasi berbasis digital tersebut tetap diberlakukan saat jadwal belajar dari rumah.

Selain itu dalam menunjang pembelajaran guru juga menciptakan video-video pembelajaran yang kemudian diunggah pada kanal YouTube guru. Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi para guru untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dengan adanya pembelajaran berbasis *digital mobile learning* apalagi jika pembelajaran dilaksanakan dengan jarak jauh. Pembuatan media pembelajaran seperti video yang telah diterapkan oleh guru PAI di SMPN 2 Kunjang menggunakan aplikasi benime diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas guru terutama guru yang mengampu matapelajaran PAI.

Kesimpulan

Pengembangan desain pembelajaran yang dilakukan oleh guru PAI di SMPN 2 Kunjang Kediri pada jenjang kelas VII menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh teori model Dick and Carry. Tetapi pada pelaksanaannya masih menggunakan enam langkah belum sampai tahap revisi. Pelaksanaan ini dilakukan saat pembelajaran jarak jauh, meskipun siswa sudah diperbolehkan masuk sekolah tetapi hanya dua kali dalam satu minggu sehingga pembelajaran lebih banyak dilaksanakan secara jarak jauh. Pembelajaran di SMPN 2 Kunjang oleh guru PAI menggunakan pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan aplikasi atau *software*, yaitu WhatsApp, Classroom, Google Form, Quizizz, LinkTree, dan YouTube. Aplikasi-aplikasi ini dapat diakses melalui HP para siswa sehingga tidak perlu laptop sebagai alat bantuannya.[]

Daftar Pustaka

- Aini, Yulia Isratul. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu.” *Jurnal Kependidikan 2*, no. 25 (Agustus 2019): 2.
- Amallia, S. H., dan Heri Pamungkas. “Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian Nuswantoro.” *Jurnal Wacana: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi 18*, no. 2 (Desember 2019): 231.
- Asmani, J. M. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: DIVA Press, 2011.
- Astuti, I. A. D., R. A. Sumarni, dan D. L. Saraswati. “Pengembangan Media Fisika *Mobile Learning* Berbasis Android.” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Fisika 3*, no. 1 (Juni 2013): 58.
- Baihaq, Achmad, dkk. “YouTube sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif di SMK Nurul Yaqin Sampang.” *Jurnal Edusiana: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam 07*, no. 1 (Maret 2020): 85.
- Briggs, Leslie. *Principle of Instruction Design*. Florida: Holt Rinehart and Winston, 1978.
- Cicilia, Y., dan Nursalim. “Gaya dan Strategi Belajar.” *Jurnal Ilmu Pendidikan 1*, no. 1 (2019): 222– 232.
- Dalziel, J. *The Art & Science of Learning Design*, dalam M. Maina, B. Craft, dan Y. Mor, (Eds.). *Reflections on the Art and Science of Learning Design and the Larnaca Declaration* (Rotterdam: Sense Publishers, 2015), 6.
- Fahyuni, F. E., dkk, “Model Aplikasi *Cybercounseling* Islami Bebas Website untuk Meningkatkan *Self-Regulated Learning* Siswa SMA.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan 7*, no. 1 (April 2020): 94.
- Fitriyani, Y., I. Fauzi, dan M. Z. Sari. “Motivasi Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19.” *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar 6*, no. 2 (Juli 2020): 61–175.

- Hamid, A., et. Al. "The Implementation of Mobile Seamless Learning Strategy in Mastering Students' Concepts for Elementary School." *Journal for the Education of Gifted Young Scientists* 7, no. 4 (2019): 967–982.
- Hidayat, M. T., T. Junaidi, dan M. Yakob. "Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Tradisi Lisan Aceh." *Jurnal Mimbar Ilmu* 25, no.3 (Juli 2020): 402.
- Huang, R. T., C. Long You, S. Chun Chang. "A Study of the Use Mobile Learning Technology in Taiwan for Language Learning." *Journal Inovations in Education And Teaching International*, (Juli 2019): 2.
- Iksan, K. *Media Pembelajaran*. Pamekasan: STAI Al-Khairot, 2017.
- Isnawan, M. G., dan A. B. Wicaksono. "Model Desain Pembelajaran Matematika." *Indonesian Journal of Mathematics Education* 1, no. 1 (Oktober 2018): 48.
- Kasanah, U. S., M. S. Ansori, A. C. dan Fauzan. "Book Design of Oline-Based Islamic Education Subjects at The Universitas Nahdlatul Ulama Blitar." *Journal of Development Research* 4, no. 1 (May 2020): 77-78.
- Kurniawati, R., S. Fuada, dan F. Dawani. "Adaptasi Baru di SDN Dayeuhkolot II Subang." *Indonesian Journal of Community Services in Engineering and Education* 1, no. 2 (Oktober 2021): 86.
- Marcica, Eci, dan Suci Nurmatin. "Google Form sebagai Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh." *Jurnal Al-Abhats: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 01, no. 01 (Juni 2020).
- Moleong, L. J. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Mulyana, Deddy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Musthan, Z. "Model Pembelajaran PAI Berbasis TIK yang Valid dan Efektif pada SMAN 4 Kendari." *Jurnal of EST* 1, no. 1 (Juni 2015): 91-92.
- Natsir, H. M. "Pengembangan Pembelajaran Fikih Kelas X Madrasah Aliyah dalam Model Dick And Carry." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (2017): 50.
- Niswatin, K., A. Hamid, M. Salehuddin, W. E. Wahyudi. "Pengembangan E-Learning Model SAMR pada Materi Hadist Menyayangi Anak Yatim." *Jurnal-Al Tadzkiyah: Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2021): 270.
- Nurhayati, E. "Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19." *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 7, no. 3 (Juli 2020): 147.
- Pranaja, Pranaja, dan H. Wicaksono. "Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp (WA) di Kalangan Pelajar: Studi Kasus di MTs Muddatsiriyah dan MTs Jakarta Pusat." *Jurnal Orbith* 14, no. 1 (Maret 2018): 60.

- Sari, D., dan S. Siagian. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 06, no. 1 (April, 2013): 7.
- Seel, N. M. *Instructional Design for Learning: Theoretical Foundations*. Rotterdam: Sense Publishers, 2017.
- Sumiati, Sumiati, dan Asra, Asra. *Metode Belajar*. Bandung: CV Wahana Prima, 2008.
- Sunami, M. A., dan Aslam Aslam. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal BASICEDU* 05, no. 4 (2021): 1941.
- Surwantoro, M. A., dan Muhtarom Muhtarom. "Pemanfaatan Media YouTube sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Tawangsari." *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran* 15, no. 1 (Juni 2021): 28.
- Suryadi, A. "Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh* 8, no. 2 (Maret 2007): 93-94.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3.