

PENGEMBANGAN MODEL *ADDIE* DALAM MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS KOMPUTER DI SMP YAPITA SURABAYA

Development of *ADDIE* Model in Computer Based PAI Learning Media in SMP YAPITA Surabaya

Muhammad Candra Syahputra

Mahasiswa Magister Pendidikan Agama Islam

Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

e-mail : candrasyach@gmail.com

Manuskrip diterima: [5 Agustus 2020]. Manuskrip disetujui: [20 Agustus 2020]

Abstrak. Dalam proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan Islam guru menggunakan kaedah kuliah yang sangat konvensional, guru juga harus mulai menyesuaikan diri dengan perkembangan masa-masa khas dalam pengembangan teknologi maklumat dan komunikasi yang juga dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan, seperti penggunaan media komputer dalam proses pembelajaran pendidikan Islam. dipilih kerana dapat menggunakan media visual, audio, dan juga audio visual yang sangat sesuai untuk diterapkan dalam pendidikan Islam di mana terdapat banyak bahan dengan menerapkan contoh, jika menggunakan komputer maka contohnya dapat digunakan dengan komputer melalui persembahan, internet, dan juga video. Kemudian, model reka bentuk pembelajaran *ADDIE* adalah salah satu reka bentuk pembelajaran berorientasikan sistem, iaitu reka bentuk yang menghasilkan sistem pembelajaran yang melengkapkan semua komponen pembelajaran, model ini juga dapat diaplikasikan dalam pembelajaran pendidikan Islam.

kata kunci: Pendidikan Islam, Model *ADDIE*, Media Instruksional, Komputer

Abstract. In the process of learning Islamic education subjects teachers use very conventional lecture methods, teachers should also begin to adapt to the development of special times in the development of information and communication technology that can also be utilized in the educational process, such as the use of computer media in the learning process of Islamic education. chosen because it can use visual media, audio, and also audio visual which is very suitable to be applied in Islamic education in which there are a lot of materials by applying examples, if using a computer then the example can be used with a computer through presentations, the internet, as well the video. Then, the *ADDIE* model of learning design is one of the system-oriented learning designs, namely designs that produce learning systems that complement all learning components, this model can also be applied in Islamic education learning.

keywords: Islamic Education, *ADDIE* Model, Instructional Media, Computer

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, pemanfaatan internet untuk berbagai kepentingan di Indonesia terus berkembang. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja

dan memungkinkan berbagai kegiatan dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan produktivitas. Menurut Sutirman perkembangan teknologi informasi sekarang ini memunculkan berbagai jenis kegiatan berbasis pada teknologi ini, termasuk dalam bidang pendidikan (2013:61).

Dalam pembelajaran di kelas guru seringkali menerapkan metode dan media pembelajaran lama atau konvensional, hal tersebut seringkali membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh dikarenakan menggunakan media lama, sehingga berpengaruh terhadap minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu guru atau pengajar diharapkan mampu dan terampil dalam memanfaatkan teknologi pendidikan, untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak cenderung membosankan. Sudah menjadi pendapat umum bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu pelajaran yang kurang diminati (Mayub 2005:2). salah satu penyebabnya adalah Pendidikan Agama Islam terdapat konsep yang bersifat abstrak sehingga sukar membayangkannya. Media belajar konvensional (lama) membuat para siswa cenderung bosan, hanya terus-terusan menggunakan metode ceramah dengan tidak disertai alat bantu berupa media yang interaktif. Media pembelajaran memiliki pengaruh dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Keterlibatan siswa atau *student engagement* sebagaimana diungkapkan oleh Fachmi et.al (2019) bahwa siswa yang memiliki keterlibatan tinggi di sekolah akan merasa lebih nyaman dan bersemangat dalam mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran. Sejumlah penelitian telah menunjukkan hubungan positif antara keterlibatan siswa dan keberhasilan akademis. Siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, terutama di dalam kelas, cenderung memiliki hasil pencapaian yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak terlibat dalam kegiatan tersebut.

Oleh karena itu penggunaan media interaktif sangat perlu dalam penyampaian materi Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah seperti pemanfaatan perangkat computer dalam proses pembelajaran PAI, yang kita tau bahwa jika siswa hanya mendengarkan, dan mempraktikkan akan cenderung bosan, maka perlunya perangkat computer untuk menerangkan materi PAI yang dapat memanfaatkan fitur audio, visual dan audio visual yang lebih menarik minat peserta didik dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang objeknya mengenai pengembangan model *ADDIE* dalam media pembelajaran PAI berbasis

komputer di SMP YAPITA Surabaya. Penelitian ini juga bisa disebut penelitian kasus atau study kasus (*case study*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif (Arikunto 2013:121).

PEMBAHASAN

Model pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir. Dalam model pembelajaran sudah mencerminkan penerapan suatu pendekatan, metode, teknik atau taktik pembelajaran sekaligus. Menurut Udin (1996) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar yang akan diberikan untuk mencapai tujuan tertentu. Model berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran berisi unsur tujuan dan asumsi, tahap-tahap kegiatan, setting pembelajaran (situasi yang dikehendaki pada model pembelajaran tersebut), kegiatan guru dan siswa, perangkat pembelajaran (sarana, bahan dan alat yang diperlukan), dampak belajar atau hasil belajar yang akan dicapai langsung dan dampak pengiring atau hasil belajar secara tidak langsung sebagai akibat proses belajar mengajar. Dengan demikian, satu model pembelajaran dapat menggunakan beberapa metode, teknik dan taktik pembelajaran sekaligus. Dengan demikian, perancangan model pembelajaran hampir sama dengan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang lengkap dengan perangkatnya. Dalam RPP sudah termuat tujuan, materi pelajaran, kegiatan guru dan siswa, metode, media, sumber belajar dan alat evaluasi (Mulyatiningsih 2011:211–12).

Sedangkan desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar.

Sementara itu desain pembelajaran sebagai proses menurut Syaiful Sagala adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus dari teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Pernyataan tersebut mengandung arti

bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan (Syaiful 2005:139).

Shambaugh dalam Wina Sanjaya, menjelaskan tentang desain pembelajaran sebagai berikut. *An intellectual process to help teachers systematically learners needs and construct structures possibilities to responsively addres those needs.* (Sebuah proses intelektual untuk membantu pendidik dalam menganalisis kebutuhan peserta didik dan membangun berbagai kemungkinan untuk merespon kebutuhan tersebut) (Sanjaya 2009:67).

Menurut Dewi Salma Prawiradilaga istilah model dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian berikut saran. Uraian atau penjelasan menunjukkan bahwa suatu model disain pembelajaran menyajikan bagaimana suatu pembelajaran dibangun atas dasar teori-teori seperti belajar, pembelajaran, psikologi, komunikasi, sistem, dan sebagainya. Tentu saja semua mengacu pada bagaimana penyelenggaraan proses belajar dengan baik. Sebagai saran, disain pembelajaran mengandung aspek bagaimana sebaiknya pembelajaran diselenggarakan atau diciptakan melalui serangkaian prosedur serta penciptaan lingkungan belajar. Selain itu, disain pembelajaran terdiri atas kegiatan-kegiatan yang perlu dilaksanakan untuk suatu proses (Prawiradilaga 2007:33).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat dirumuskan bahwa desain pembelajaran adalah pengembangan pembelajaran secara sistematis untuk memaksimalkan keefektifan dan efisiensi pembelajaran. Kegiatan mendesain pembelajaran diawali dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, menentukan tujuan pembelajaran, mengembangkan bahan dan aktivitas pembelajaran, yang di dalamnya mencakup penentuan sumber belajar, strategi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media pembelajaran dan penilaian (evaluasi) untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi dan produktivitas proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Yayasan Pendidikan Islam Tarbiyatul Aulad (SMP YAPITA) lebih banyak menggunakan buku sebagai media belajarnya, untuk lebih meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam maka perlu menggunakan media belajar yang inovatif, seperti memanfaatkan perangkat komputer untuk menerangkan beberapa materi agar tidak membosankan.

Mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP YAPITA itu dibagi menjadi dua yaitu Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang diajarkan di sekolah pada umumnya, dan PAI rinci yang didalamnya terdiri dari materi Akidah Akhlak, Fikih, Sejarah Kebudayaan Islam, Al-

Qur'an dan Hadits seperti yang diajarkan di madrasah-madrasah Dalam bidang pengajaran, komputer memungkinkan untuk terselenggaranya proses belajar mengajar jarak jauh, atau pembelajaran tanpa tatap muka. namun demikian masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan. pengajar dalam hal ini, guru yang menguasai materi pelajaran, sebagian besar tidak mampu menghadirkan bentuk pembelajaran dalam komputer, sedangkan ahli komputer yang mampu merealisasikan hal tersebut biasanya tidak menguasai materi pelajaran (Ena 2001:2). Untuk mengatasi hal tersebut, tentunya dibutuhkan suatu kerja sama yang baik antara pengajar dengan ahli komputer. Ahli komputer bertugas membuat suatu program yang mudah digunakan, dengan perangkat lunak tertentu, yang akan memudahkan pengajar merealisasikan ide-idenya sesuai dengan materi pelajaran yang dikuasainya ke dalam komputer.

Khairul Basar mengatakan bahwa jika ditanyakan kepada siswa sekolah menengah di Indonesia tentang pelajaran apa yang dianggap paling sulit, umumnya sebagian besar menjawab Pendidikan Agama Islam (PAI). hal ini dikarenakan selain materi dalam mata pelajaran tersebut sulit dipahami, terkadang juga penyampaian materi oleh guru kurang menarik perhatian siswa. padahal pelajaran ini merupakan pelajaran yang harus dipahami bukan dihafalkan. khairul basar mengatakan bahwa pengajar PAI di sekolah lebih sering membahas teori dari buku pegangan yang digunakan, kemudian memberikan rumus-rumusny lalu memberikan contoh soal. akibatnya ilmu PAI tereduksi menjadi bacaan dan siswa hanya dapat membayangkan. jika fenomena fisis yang sedang yang sedang dibahas telah pernah dialami oleh siswa mungkin siswa akan dapat merekonstruksinya kembali menjadi pemahaman yang baik (Khairul 2004:1–2).

Kekuatan komputer sebagai sarana pengembangan pendidikan agama Islam adalah dimungkinkannya dibuat system multimedia interaktif, sehingga pengguna dapat bersifat aktif di sini diartikan adanya mekanisme yang memungkinkan pengguna memegang inisiatif dalam mempelajari pendidikan agama Islam, bukan sekedar reaktif terhadap prompt yang diberikan oleh komputer (Mayub 2005:5). Komputer juga memungkinkan adanya individualisasi dalam belajar PAI sehingga materi ajar dan latihan dapat disusun sesuai dengan model perkembangan pengguna.

Dalam PAI ada dua gejala yang dapat divisualisasikan, yaitu (1) yang berkaitan dengan gerak seperti praktik sholat, wudhu, haji, dan sebagainya; (2) yang tidak berkaitan dengan gerak seperti zakat, puasa, dan lain sebagainya.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. penggunaan media mempunyai tujuan memberikan

motivasi pembelajar. penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. selain itu media juga harus merangsang pembelajaran mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pembelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru. media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (*pola bermedia*). dalam kondisi ini, media yang digunakan memiliki posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu alat bantu mengajar bagi guru (*teaching aids*). misalnya alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. sehingga alat bantu yang banyak dan sering digunakan adalah alat bantu visual, seperti gambar, model, objek tertentu, dan alat-alat visual lainnya. Hal tersebut diatas disebut juga *e-learning*, pada hakikatnya *e-learning* adalah proses pembelajaran yang menggunakan media elektronik dan digital seperti multimedia, *e-learning* menitikberatkan pada pengalaman belajar dan sumber belajar (Zainiyati 2017:161). Oleh karena dianggap sebagai alat bantu, guru atau orang yang membuat media tersebut kurang memperhatikan aspek desainnya, pengembangan pembelajarannya, dan evaluasinya. beberapa bentuk penggunaan komputer yang dapat digunakan dalam pembelajaran meliputi:

Presentasi, Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak di atas 50 orang. media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia proyektor yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik. hal ini didukung oleh teknologi perangkat keras yang berkembang cukup lama, telah memberikan kontribusi yang sangat besar dalam kegiatan presentasi. saat ini teknologi pada bidang rekayasa computer menggantikan peranan alat presentasi seperti Microsoft power point yang dikembangkan oleh Microsoft Inc (Arwani 2011:174). Dengan memanfaatkan powerpoint belajar jadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Video Pembelajaran, Video termasuk media yang dapat digunakan untuk pembelajaran. video ini bersifat interaktif-tutorial membimbing siswa untuk memahami sebuah materi melalui

visualisasi. siswa juga dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai yang diajarkan dalam video (Arwani 2011:175). dalam menerangkan materi SKI misalnya dengan menggunakan LCD proyektor karena lebih mudah untuk memahami, apalagi dengan video anak-anak akan lebih antusias.

Internet, singkatan dari *intercoction and networking*, adalah jaringan informasi global, yaitu, "*the largest global network of computers, that enables people throughout the world to connect with each other*". Internet diluncurkan pertama kali oleh J.C.R. Licklider dari Massachusetts Institute Technology pada bulan Agustus 1962. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan siswa untuk belajar mandiri (Criticos 1997:182). Saat ini, internet digunakan di hampir semua aspek kehidupan, orang menggunakan internet untuk berbagai kebutuhan hidup seperti belajar, mengajar, menonton berita dan berbisnis, sehingga perlunya memanfaatkan internet dengan positif salah satunya menggunakannya untuk kegiatan pembelajaran. Para siswa dapat mengakses secara online dari berbagai perpustakaan, museum, database, dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi, rekaman laporan, data statistic (Arwani 2011:175). Dalam pembelajaran PAI juga memanfaatkan media internet, tetapi tidak dalam kelas, lebih kepada tugas di rumah mencari materi-materi yang berkaitan dengan mata pelajaran yang sedang dibahas.

Pengembangan Model *ADDIE*

Desain pembelajaran model *ADDIE* adalah salah satu desain pembelajaran yang berorientasi sistem, yakni sebuah desain yang menghasilkan sistem pembelajaran yang mencakup seluruh komponen pembelajaran. *ADDIE* merupakan akronim dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. (menganalisis, merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi) (Branch 2009:20). Dua orang pakar yang turut mengembangkan konsep *ADDIE* adalah Reiser dan Molenda, keduanya berbeda dalam merumuskan *ADDIE* secara visual. Reiser merumuskan *ADDIE* dengan penggunaan kata kerja (*design, develop, implement, evaluate*). Reiser secara eksplisit menjabarkan *revision* atau perbaikan terjadi pada masing-masing fase. Molenda menyatakan bahwa seluruh komponen dengan kata benda (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Ia menggambarkan perbaikan melalui gambar garis terputus (Prawiradilaga 2007:21).

Model pengembangan *ADDIE* merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya.

Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya (Ibrahim t.t.). berikut ini tahap pengembangan model atau metode pembelajaran *ADDIE* di SMP YAPITA Surabaya:

Analysis, pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini: (1) apakah model/metode baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi, (2) apakah model/metode baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan; (3) apakah dosen atau guru mampu menerapkan model/metode pembelajaran baru tersebut. Dalam analisis ini, jangan sampai terjadi ada rancangan model/metode yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya. Analisis metode pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan (Mulyatiningsih 2016:5). Di SMP YAPITA juga sebelum memulai pembelajaran terlebih dahulu menganalisa model/metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran PAI disesuaikan dengan materi.

Design, kemudian dilakukan perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya (Mulyatiningsih 2016:6).

Development, dalam model *ADDIE* berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap design telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

Implementation, pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi

disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya

Evaluation, Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. *Evaluation* formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut (Mulyatiningsih 2016:6).

KESIMPULAN

Penggunaan media komputer dalam pembelajaran PAI dapat menyajikan berbagai bentuk multimedia elektronik seperti audio, video, grafik, klip seni dll. Dalam hal ini para guru disarankan untuk membatasi dan mengawasi para siswa dalam menggunakan komputer khususnya pemanfaatan internet untuk hal-hal positif, kemudian model *ADDIE* dapat dijadikan sebagai model pembelajaran dan penilaian dalam proses pembelajaran PAI. Sebagai calon pendidik utamanya dalam bidang Pendidikan Agama Islam, diharuskan terampil dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat atau media pembelajaran, agar pembelajaran lebih atraktif dan tidak membosankan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arwani, Agus. 2011. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Jurnal Forum Tarbiyah." Vol. 9 No. 2.
- Branch, R. Maribe. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Boston: Springer US.
- Criticos, Cobine. 1997. *Media Selection Plomp, T & Ely, D.P (Eds): International Encyclopedia of Educational Technology 2nd*. UK: Cambridge University Press.
- Ena, Ouda Teda. 2001. *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Yogyakarta: Indonesian Language and Culture Intensive Course Universitas Sanata Dharma.
- Fachmi, Teguh., Latifa, Rena., Ahmad, H. Syahid., Kheryadi., Hidayatullah., & Reza R (2019). School Engagement Predictors for Indonesian Islamic Student. *Universal Journal of Educational Research* 7(10): 2217-2226, 2019. DOI: 10.13189/ujer.2019.071021

Ibrahim, Reyzal. t.t. “Model Pengembangan ADDIE.”

Khairul, Basar. 2004. “Mengkaji Kembali Pengajaran di Sekolah Menengah (SMP dan SMA) di Indonesia.” *Jurnal Inovasi* Vol. 2 No. 16.

Mayub, Afrizal. 2005. *e-Learning Berbasis Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.

Mulyatiningsih, Endang. 2016. “Pengembangan Model Pembelajaran.”

Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana dan Universitas Negeri Jakarta.

Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Syaiful, Sagala. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.