



PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GOOGLE SITE PELAJARAN QUR'AN HADITS KELAS X DI MAN KOTA PALANGKA RAYA

Sahduari¹, Futihatu Saidah²,
Abdul Azis³

¹) Pendidikan Agama Islam, IAIN Palngka
Raya

²) Pendidikan Agama Islam, IAIN Palngka
Raya

³) IAIN Palngka Raya

Article history

Received : Oktober 2024

Revised : Oktober 2024

Accepted : Desember 2024

*Corresponding author

Sahduari

Email : syahduari5@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis Google Site untuk pelajaran Qur'an Hadits di MAN Kota Palangka Raya. Dalam era digital, kebutuhan akan metode pembelajaran yang menarik dan efektif semakin meningkat, terutama dalam pendidikan agama. Media interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah pemahaman materi Qur'an Hadits. Proses pengembangan menggunakan model 4-D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) untuk memastikan kualitas dan efektivitas media. Pengujian dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa untuk mendapatkan umpan balik terkait konten dan penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi Qur'an Hadits. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: *Media Interaktif, Google Site, Al-Qur'an Hadits, Pembelajaran, Pendidikan Agama*

Abstract

This study aims to develop interactive media based on Google Site for Qur'an Hadith lessons at MAN Kota Palangka Raya. In the digital era, the need for interesting and effective learning methods is increasing, especially in religious education. The interactive media developed is expected to increase students' interest in learning and facilitate understanding of Qur'an Hadith material. The development process uses the 4-D model (Define, Design, Develop, and Disseminate) to ensure the quality and effectiveness of the media. Testing was carried out by involving teachers and students to obtain feedback on the content and use of the media. The results of the study showed that this interactive media not only increased student engagement but also improved their understanding of Qur'an Hadith material. Thus, this media can be used as an alternative in more interesting and interactive learning.

Keywords: *Interactive Media, Google Site, Qur'an Hadith, Learning, Religious Education*

PENDAHULUAN

Media secara umum merujuk pada sesuatu yang dijadikan sebagai perangkat yang digunakan sebagai perantara antara pengirim dan penerima informasi atau pesan. Fungsi media dalam pembelajaran telah dijelaskan sebagaimana berdasarkan Kitab Suci Al-Qur'an surah Ar-Ra'd ayat 3 berbunyi sebagai berikut (Kementrian Agama Republik Indonesia, 2010):

وَهُوَ الَّذِي مَدَّ الْأَرْضَ وَجَعَلَ فِيهَا رَوَاسِيَ وَأَنْهَارًا وَمِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ جَعَلَ فِيهَا رِزْقًا لِّمَنْ يَشَاءُ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

“Dan Dia yang menghamparkan bumi dan menjadikan gunung-gunung dan sungai-sungai di atasnya. Dan padanya Dia menjadikan semua buah-buahan berpasang-pasangan; Dia menutupkan malam kepada siang. Sungguh, pada yang demikian itu terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang berpikir” (Q.S. Ar-Ra'd ayat 3).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari tahun ke tahun berkembang sangat pesat dan telah memberikan manfaat terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan iptek tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian, terutama dalam hal yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh pendidik atau calon pendidik, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai (Lestari, Jasiah, Rizal, & Syar, 2023).

Seorang pendidik tidak bisa terlepas dari tugasnya sebagai pengembang amanah untuk mentransfer ilmu pengetahuan yang dimilikinya. Seorang pendidik tidak hanya meliputi guru tetapi juga instruktur, pelatih, fasilitator, dan dosen (Rahmah, Jasiah, & Liadi, 2023). Undang-Undang No 14 Tahun 2005 pasal 1 dijelaskan bahwa: “Guru adalah pendidik dan ilmuan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat” (Peraturan Pemerintah RI, 2005).

Pada sisi lain, guru atau calon guru adalah pendidik yang tetap harus memiliki kemampuan tertentu untuk menjadi teladan bagi para siswa dan masyarakat pada umumnya. Oleh karena itu, kegiatan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat adalah menjadi tugas pokok, dan diharapkan dapat melaksanakan

tanggungjawab serta perannya dengan totalitas. Suatu proses belajar mengajar tentunya memerlukan adanya materi pembelajaran yang akan ditrasfer kepada peserta didik. Keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan tergantung pada kualitas sumber daya, diantaranya kompetensi pendidik tidak hanya memiliki tanggung jawab untuk mengajar, melainkan juga berupaya untuk mengembangkan potensi siswa agar terciptanya hasil yang optimal. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran (Ali, 2022; Susilo & Sarkowi, 2018).

Guru tidak hanya sebagai pengajar akan tetapi juga sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran yang dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mengarahkan siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Guru juga diharapkan aktif dan kreatif dalam menciptakan media pembelajaran agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat siswa agar informasi yang ingin disampaikan tersalurkan dengan mudah. Salah satu sarana untuk memperbaiki proses komunikasi dapat dilakukan melalui media, salah satunya adalah Media Pembelajaran Interaktif (Tambunan & Siagian, 2022).

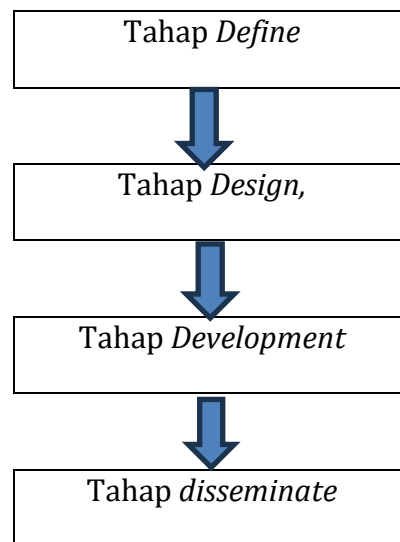
Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk berupa Media Interaktif Berbasis Google Site pada mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadits di kelas XD Man Kota Palangka Raya Kalimantan Tengah. Kemudian manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan pengalaman bagi pengajar untuk mengembangkan media ajar dan dapat di pertimbangkan sebagai salah satu media pembelajaran khususnya pada Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadits. Selain itu juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru untuk dapat mengembangkan media ajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran agar siswa atau peserta didik semakin tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar dikelas.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilaksanakan di MAN Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Adapun yang menjadi subjek penelitian pengembangan ini ada 2, yaitu subjek validasi produk yaitu ahli *materi*, ahli *media*, dan subjek uji coba produk yaitu peserta didik kelas X yang berjumlah 35 orang. Peneliti menggunakan model pengembangan 4-D untuk melakukan penelitian pengembangan. Model Pengembangan 4-D terdiri dari 4 tahap utama yaitu *Defin* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Dessiminate* (Penyebaran) (Fajar, Mayasari, & Azis, 2024; Rajagukguk, Lubis, Kirana, & Rahayu, 2021).

Model pengembangan perangkat 4-D Model disarankan oleh Sivasilam Thigarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate atau diadaptasikan menjadi model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Thiagarajan & dkk, 1974).

Model 4-D ini dipilih peneliti karena merupakan titik awal yang baik untuk membuat bahan ajar. Hal ini diperkuat dengan pendapat (Fajar, Mayasari, & Azis, 2024) model 4-D memiliki uraian yang lengkap dan juga sistematis. Selain itu model ini juga mampu meningkatkan kaulitas pembelajaran yang valid, efektif dan juga praktis (Muqdamien, Umayah, Juhri, & Raraswaty, 2021).



Gambar 1. Alur kegiatan tahap pengembangan dalam model 4-D
(Thiagarajan & dkk, 1974)

Tahap *Define* peneliti melakukan tiga proses yaitu analisis peserta didik, analisis kebutuhan, dan analisis materi. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah apa saja yang terdapat dalam proses pembelajaran dikelas X. Masalah ini diatasi dengan melakukan wawancara dengan guru kelas X tentang praktik pembelajaran yang dilakukan, metode dan media apa yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap siswa, dengan tujuan akhir menentukan bagaimana karakteristik siswa menjadi landasan bagi peneliti untuk membuat media yang akan dikembangkan. Kemudian analisi materi yaitu mengenali Tujuan Pembelajaran (TP) dan Capaian Pembelajaran (CP) pada kurikulum yang

digunakan. Sehingga pada tahap terakhir inilah dapat diketahui tentang materi pembelajaran mana yang akan dikembangkan menjadi format Media Interaktif (Fase E).

Tahap *Design*, Kegiatan yang berkaitan dengan perencanaan pengembangan media termasuk pada tahap ini. Peneliti telah membuat media Interaktif pada Web Goggle Site berupa desain Materi dan video pembelajaran, langkah-langkah pembuatan media di web google site, modul ajar, buku paket dan instrumen untuk mengumpulkan data, yang kemudian diperiksa oleh validator spesialis (Ahli Media dan Materi).

Tahap *Development* (pengembangan) memerlukan mengubah desain menjadi prototipe kerja dan menempatkannya melalui Langkah langkahnya dalam serangkaian tes untuk memastikan bahwa itu memenuhi semua persyaratan yang ditetapkan dalam ringkasan desain. Kemudian setelah media ini dinyatakan valid oleh kedua ahli media dan materi, maka media tersebut diuji cobakan kepada peserta didik kelas XD. Dari uji coba media tersebut maka didapatlah respon guru dan juga penilaian dari observer ketika melihat media digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan perilaku tujuannya agar dapat mengenali dan memahami apakah siswa menikmati dan terlibat dengan konten pendidikan yang disajikan melalui media atau tidak.

Tahap terakhir adalah *disseminate*, tahapan ini bertujuan untuk menyebarluaskan media pembelajaran (Fajar, Mayasari, & Azis, 2024; Fajri & Taufiqurrahman, 2017). Pada penelitian ini hanya dilakukan dissiminate terbatas, yaitu media interaktif yang dihasilkan disebarakan ke guru yang sekiranya memerlukan media tersebut karena media tersebut menggunakan web sangat praktis, mudah di akses dan sangat bermanfaat untuk siswa dan disebarakan dalam bentuk link secara terbatas kepada guru khususnya guru Qur'an Hadits di MAN Kota Palangka Raya.

Penelitian dan Pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji suatu produk. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media interaktif berbasis google site, yaitu berupa Angket (Koesioner) , wawancara, observasi, dokumentasi dan juga tes. Ketersediaan instrumen digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dan memvalidasi produk yang dikembangkan. Dan sebelum instrumen digunakan maka terlebih dahulu dilakukan validasi pada para ahli terhadap instrumen angket yang akan digunakan dalam penelitian.

Pemilihan metode 4D, metode ini dianggap lebih mudah dipahami dan dilaksanakan oleh peneliti untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk

tersebut. Media pembelajaran yang digunakan harus menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan juga guru (Mukholifah, Tisngati, & Ardhyantama, 2020).

HASIL PEMBAHASAN

Penggunaan media dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah memberikan sumbangan yang besar bagi kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan. Dulu, media cetak dimanfaatkan sebagai media untuk menggali sumber belajar. Di era baru ini, selama kita terhubung dengan internet, kita dapat memperoleh perangkat pembelajaran di mana saja, seperti media pembelajaran berbasis website (Warsita, 2017). Website dapat diartikan sebagai sekumpulan halaman yang dipakai guna untuk menampilkan suatu informasi, tulisan, gambar, animasi, suara maupun kombinasidari semua elemen tersebut, baik dalamstatis maupun dinamis,yang membentuk suaturangkaian yang saling berhubungan, yang masing-masingdihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Zaim, 2020).

Website dapat membuat metode pengajaran Al-Qur'an Hadits yang menarik dan membuat siswa memiliki minat pada pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits modern. Siswa dapat mengakses perangkat pembelajaran di website dari mana saja dengan koneksi internet. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran berbasis website dapat memudahkan peserta didik untuk belajar di kelas, karena perangkat pembelajaran berbasis website banyak digunakan dan dapat ditemukan di seluruh penjuru dunia yang terhubung oleh internet. Tidak seperti modul, lembar kerja, dan buku teks untuk belajar yang tidak tersedia secara langsung. Sebenarnya semua memiliki kelebihan dan kekurangan, namun dengan berkembangnya tuntutan pendidikan di era modern ini, perangkat pembelajaran berbasis website dapat memudahkan peserta didik untuk memahami konsep secara menarik dan praktis

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti yang telah dilakukan di MAN Kota Palngka Raya bahwasanya dalam kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh gurunya khususnya Al-Qur'an Hadits kadang masih memakai pendekatan konvensional (ceramah) sehingga jarang menggunakan media pembelajaran. Guru juga menambahkan bahwa dalam pembelajaran di sekolah masih banyak siswa yang mengalami hambatan dalam menyelesaikan soal. Salah satu yang menyebabkan terjadinya hambatan tersebut

dikarenakan masih banyak siswa yang kurang minat baca apabila terus menerus membaca dibuku mata pelajaran sehingga merasa jenuh dan bosan.

Menghadapi tantangan tersebut, kita harus dapat berinovasi dalam penggunaan dan menyediakan perangkat pembelajaran yang menyenangkan, merangsang adanya usaha belajar bagi siswa, dan memungkinkan tiap siswa agar mampu menerima, mengetahui dan mengerti atas materi yang dibagikan guru saat kegiatan proses pembelajaran. Memperhatikan berbagai alasan yang telah diungkapkan diawal, maka peneliti tertarik ataupun terdorong untuk membuat sebuah media pembelajaran. Salah satu dari media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan yaitu media pembelajaran berbasis website (Dewi, Aeni, & Nugraha, 2023).

Peneliti membuat sebuah media pembelajaran interaktif berbasis website untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadits khususnya pada materi bukti keutentikan al-Qur'an di kelas X. Manfaat dari penggunaan website dalam pembelajaran adalah pembelajaran dengan menggunakan media website akan lebih menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah diatas penelitian mencoba untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis website pada materi (bukti keutentikan al-Qur'an) dan penelitian ini akan diberi judul, yaitu "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Sites) pada Materi Bukti Keutentikan Al-Qur'an di Kelas X MAN Kota Palangka Raya"

Peneliti melakukan validasi ahli materi serta ahli media. Pertama yaitu validasi ahli materi hasil dari validasi tersebut di dapatkan jumlah 95,7% termasuk kategori "sangat layak". Persentase yang diperoleh dari ahli media dengan hasil yang didapatkan yaitu 60% termasuk kategori "cukup layak". Persentase yang diperoleh dari Guru dengan hasil yang didapatkan 67,10% termasuk kategori "cukup layak". Dan persentase yang didapatkan dari siswa yaitu 36% termasuk kategori "kurang layak".

Pengembangan media interaktif berbasis google site bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun penelitian ini menunjukkan bahwa hanya 36% siswa memberikan respons positif terhadap media interaktif yang dikembangkan, penting untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil tersebut.

Persentase respon siswa yang rendah yaitu 36% dapat diartikan bahwa terdapat sebuah Tantangan dalam penerimaan media interaktif ini yang mana ada beberapa faktor yang berkontribusi terhadap hasil ini yaitu: 1. Keterbatasan akses, karena tidak semua

siswa yang memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi sehingga memungkinkan mereka kesulitan untuk menggunakan media interaktif tersebut. 2. Kesiapan teknologi, siswa yang tidak terbiasa dalam penggunaan teknologi mungkin merasa canggung atau kesulitan dalam beradaptasi dengan media yang baru. 3. Desain Media, jika media interaktif yang dikembangkan tersebut tidak sesuai dengan kebutuhan atau minat siswa, maka respon yang diperoleh bisa menjadi kurang positif atau kurang diminati.

Tabel 1. Hasil Validasi dan Uji Coba Produk

Sumber	Jumlah Responden	Presentasi
Ahli Materi	1	95,7%
Ahli Media	1	60%
Respon Guru	1	67,10%
Respon Peserta Didik	26	36%

a. Aspek Positif

- Ahli Materi: Penilaian sebesar 95% dari ahli materi menunjukkan bahwa konten yang disajikan dalam media pembelajaran sangat relevan dan akurat secara materi pelajaran Al-Qur'an Hadits. Ini mengidentifikasi bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum yang dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan.
- Penerimaan Siswa: Meskipun presentase penerimaan siswa relatif rendah (36%), ini bisa jadi karena beberapa faktor seperti kurangnya pengalaman siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital, atau mungkin ada beberapa fitur atau tampilan yang kurang menarik bagi siswa

b. Aspek yang Perlu Ditingkatkan

- Ahli Media: Penilaian 60% dari ahli media menunjukkan bahwa secara teknis, media pembelajaran masih perlu perbaikan. Beberapa aspek yang mungkin perlu diperhatikan adalah: (Desain)Tampilan antarmuka, pemilihan warna, dan tata letak konten mungkin perlu dievaluasi ulang untuk membuatnya lebih menarik dan mudah dinavigasi. (Interaktivitas)Tingkat interaktivitas media

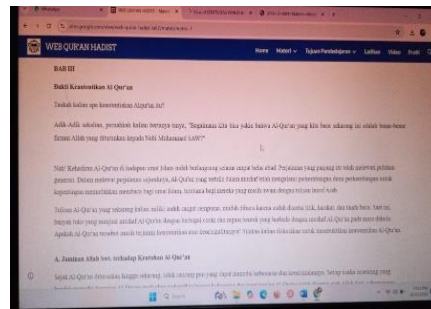
mungkin perlu ditingkatkan, Siswa perlu diajak lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, misalnya melalui kuis, simulasi, atau tugas-tugas mandiri. (Media Pendukung) Penggunaan media pendukung seperti gambar, video, atau audio mungkin perlu dioptimalkan untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa.

c. Meningkatkan Kualitas Media Pembelajaran

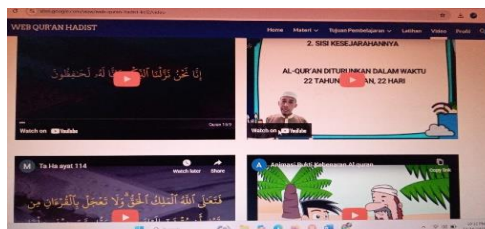
- Evaluasi Ulang Desain: Libatkan siswa dalam proses evaluasi desain untuk mendapatkan masukan langsung mengenai preferensi mereka.
- Tingkatkan Interaktivitas: Tambahkan lebih banyak elemen interaktif seperti kuis, game, atau forum diskusi untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
- Optimalkan Media Pendukung: Gunakan media pendukung yang relevan dan menarik, seperti video animasi, infografis, atau audio yang berkualitas.
- Sediakan Panduan Penggunaan: Buat panduan penggunaan yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
- Lakukan Sosialisasi: Sosialisasikan media pembelajaran kepada siswa secara intensif dan berikan kesempatan bagi mereka untuk bertanya.
- Evaluasi Berkala: Lakukan evaluasi secara berkala untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan melakukan penyesuaian.



a



b



c

Gambar 2. (a) Uji coba media, (b) Media google site, (c) Video pembelajaran

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis google site dapat terbilang bahwa sudah sesuai dengan model 4D yaitu: a) Analisis yang meliputi analisis karakteristik peserta didik, analisis materi dan analisis kebutuhan, b) Desain yang meliputi rancangan materi, serta membuat flowchart dan storyboard, c) Pengembangan meliputi langkah-langkah pembuatan media, serta validasi ahli materi, validasi ahli media, respon pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran Interaktif berbasis google sites memperoleh data dari hasil penilaian dengan persentase oleh ahli materi sebesar 95,7% "Sangat Layak", penilaian dari ahli media sebesar 60 % "Cukup Layak", penilaian dari respon guru dengan hasil 67,10% "Cukup Baik" dan respon peserta didik dalam uji coba kelompok besar sebesar 36 % "Kurang Layak". Kekurangan model 4D ini adalah kurang tepat untuk digunakan di kelas X, karena isi daripada materi yang di cantumkan pada media terlalu formal dan baku, siswa juga menggunakan media nya menggunakan handphone masing-masing sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam menggunakannya.

PUSTAKA

- Ali, M. (2022). Optimalisasi Kompetensi Kepribadian Dan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Mengajar. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 94-111.
- Dewi, D. P., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Development Of Website-Based Learning Media On The Practice Of Pancasila On Student Learning Motivation. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(2), 250-261.
- Fajar, M. A., Mayasari, L., & Azis, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Sparkol Dan Puzzle Maker Pada Mata Pelajaran Ski. *Jp2n: Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, 2(1), 43-54. Doi: <https://doi.org/10.62180/17h87v11>.
- Fajri, K., & Taufiqurrahman, T. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4d Dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 1-15.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2010). *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Al-Qur'an Dan Terjemahnya. Bandung: Cv. Penerbit Diponegoro.
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video Pada Pembelajaran Ips Materi Permasalahan Lingkungan Di Kelas V Sd. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34. <https://doi.org/10.24853/Holistika.7.1.34-43>.

- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1.4 : 673-682.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23-33.
- Peraturan Pemerintah Ri. (2005). *Undang-Undang Ri No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen* . Jakarta: Sekretaris Negara Ri .
- Rahmah, Z., Jasiah, J., & Liadi, F. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam. *Islamika*, 5(2), 785–808. <https://doi.org/10.36088/Islamika.V5i2.308>.
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4d Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14-22.
- Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). Peran Guru Sejarah Abad 21 Dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi. . *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 43-50.
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Sites) Pada Materi Fungsi Di Sma Negeri 15 Medan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(10), 1520-1533.
- Thiagarajan, S., & Dkk. (1974). *Intructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children: A Sourcebook*. . Minnesota: Centralforinnovation On Teaching The Handicaped.
- Warsita, B. (2017). Peran Dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran Pada Pembelajaran Abad 21. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 77-90.
- Zaim, M. (2020). Media Pembelajaran Agama Islam Di Era Milenial 4.0. *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, 6(1), 1-17.