

PENGEMBANGAN APLIKASI MATAKU DUA “MEMAHAMI SURAT AT-TAKATSUR BERSAMA DUBI & AMI” UNTUK PEMBELAJARAN PAI

Risma Rosmayanti^{1*}, Siti Nurkhaliza Oktaviani², Aura Cintyaloka³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4} Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Corresponding author: rismarsmynt2508@upi.edu

Abstract: Understanding the Al-Qur'an has a significant role. But often understanding the verses of the Koran, especially those that have deep meaning, is a challenge for students in elementary schools. This research aimed to investigate the potential of elementary school students in improving their understanding of PAI material, especially understanding the short letters of the Al-Qur'an. The research method taken is the DnD method and was developed through the ADDIE model which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research produced data from interviews with SDN Sindang II teachers and students and filled out questionnaires by 24 grade 3 elementary school students. The results of this data can be concluded that the majority of students can understand the material regarding the meaning of the at-takatsur letter through the MATAKU DUA android application "Understanding the Meaning of the At-Takatsur Letter with Dubi and Ami" and learning can run effectively and improve students' thinking abilities.

Keywords: Android Applications, Learning Media, DnD Method.

Abstrak: Pemahaman Al-Qur'an mempunyai peranan yang sangat penting. Namun seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami ayat-ayat Alquran, terutama yang mempunyai makna mendalam, dan hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi siswa di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui potensi siswa sekolah dasar dalam meningkatkan pemahaman materi PAI khususnya pada pemahaman surat pendek Al-Qur'an. Metode penelitian yang diambil adalah metode *DnD* dan dikembangkan melalui model *ADDIE* yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Penelitian ini menghasilkan data yang diambil dari wawancara kepada guru dan siswa SDN Sindang II, serta pengisian angket oleh 24 siswa kelas 3 SD. Hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa dapat memahami materi tentang Arti Surat At-Takatsur melalui aplikasi android MATAKU DUA “Memahami Arti Surat At-Takatsur Bersama Dubi dan Ami” dan pembelajaran dapat berjalan efektif serta meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

Kata Kunci: Aplikasi Android, Media Pembelajaran, Metode DnD

Copyright (c) 2025 The Authors. This is an open-access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai upaya membina dan mengembangkan pribadi manusia. Aspek spiritual dan fisik, juga harus berlangsung secara bertahap. Karena tidak ada ciptaan Tuhan yang secara langsung diciptakan dengan sempurna tanpa melalui proses. (Mahmudi, 2019).

Pendidikan Agama Islam (PAI) dianggap sebagai aspek integral dalam pembentukan karakter dan spiritualitas individu, terutama di kalangan peserta didik.

Maka, demikian pula yang diharapkan dari pendidikan agama Islam yang dikutip oleh Mahmudi, bahwa pendidikan agama Islam bermakna upaya mendidihkan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi pandangan dan sikap hidup seseorang.

Di antara berbagai aspek PAI, pemahaman terhadap Al-Quran, kitab suci umat Islam, memiliki peran yang sangat penting. Al-Qur'an ialah sebuah firman Allah yang merupakan wahyu yang disampaikan oleh Jibril kepada Nabi Muhammad SAW. Namun, sering kali pemahaman terhadap ayat-ayat Al-Quran, terutama yang memiliki makna mendalam, seperti Surat At-Takatsur, menjadi tantangan tersendiri bagi peserta didik, terutama anak-anak. Kompleksitas bahasa dan konsep dalam ayat-ayat tersebut seringkali sulit dipahami oleh mereka.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, telah muncul berbagai upaya pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dalam bidang PAI. Salah satu solusi yang muncul adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) artinya semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi (Kementerian Negara Riset Dan Teknologi RI, 2006: 6). Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran menjadi tuntutan yang mendesak dan sangat penting pada era teknologi ini. Para guru harus dapat diyakinkan bahwa TIK ini memiliki kegunaan yang sangat penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran peserta didik dan penggunaan TIK tentunya tidak akan menggantikan kedudukannya sebagai guru, melainkan membantunya dalam menyimpan dan menyajikan konsep, prinsip, prosedur yang ingin diajarkannya (- et al., 2015).

Dalam konteks ini, aplikasi pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk diselidiki potensinya dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi PAI, khususnya pemahaman terhadap ayat-ayat Al-Quran. Dalam upaya memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan pemahaman terhadap Al-Quran, peneliti memperkenalkan aplikasi "MATAKU DUA", yang dirancang khusus untuk membantu pemahaman terhadap makna Surat At-Takatsur. Aplikasi ini tidak hanya menyediakan teks Al-Quran, tetapi juga memanfaatkan metode pembelajaran interaktif dengan melibatkan karakter Dubi & Ami, yang dirancang secara khusus untuk menarik minat peserta didik dalam memahami makna Al-Quran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi "MATAKU DUA" dalam meningkatkan pemahaman terhadap makna Surat At-Takatsur pada pembelajaran PAI di SD. Dengan mengintegrasikan teknologi digital dan pendekatan pembelajaran yang menarik, diharapkan aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran PAI di era digital.

METODE

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *ADDIE* (*analysis, design, development, implement, evaluate*). Menurut Tegeh, dkk, model penelitian pengembangan *ADDIE* adalah suatu desain pembelajaran yang sistematis. Tahapan pertama yang peneliti lakukan yaitu 1) Analisis (*Analysis*). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dengan studi literatur dan mewawancarai guru di SDN Sindang II yang menghasilkan permasalahan bahwa siswa kelas 3 belum memahami makna dari surat At-Takatsur. 2) Perancangan (*Design*). Peneliti mulai merancang produk yang kemungkinan akan dibutuhkan untuk menarik perhatian dan memudahkan siswa dalam belajar materi ini. Peneliti memutuskan untuk membuat aplikasi android yang berisikan materi, lagu, soal, dan games yang kemudian didesain menggunakan aplikasi canva ditambah elemen-elemen yang menarik bagi siswa SD. 3) Pengembangan (*Development*). Tahap selanjutnya setelah mendesain produk di canva peneliti memasukkan desain ke dalam aplikasi SAC untuk dikembangkan menjadi produk aplikasi digital. 4) Implementasi (*Implement*). Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba aplikasi MATAKU DUA "Memahami Makna Surat At-Takatsur bersama Dubi dan Ami" kepada siswa kelas III di SDN Sindang II. 5) Evaluasi (*Evaluate*). Setelah melakukan uji coba, tahap selanjutnya yaitu melakukan evaluasi. Peneliti meminta untuk penilaian dengan mengisi angket. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sindang II yang beralamat di Jatihurip, Kec. Sumedang Utara, Kab. Sumedang, Jawa Barat, pada siswa kelas 3 SDN Sindang II yang berjumlah 24 orang. Dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket yang disebar kepada siswa dan ahli materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

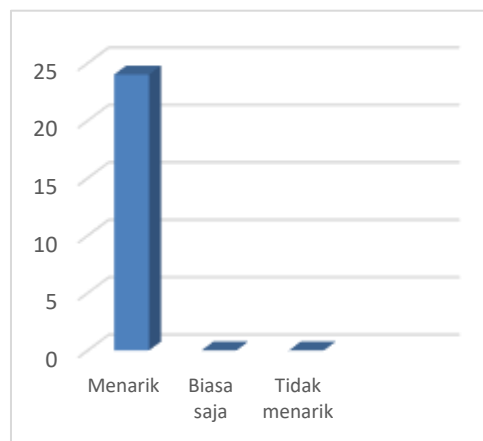
Hasil

Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa validator atau ahli materi memberikan respon positif terhadap produk yang penulis buat. Ahli materi menyebutkan bahwa produk berbasis teknologi ini sangat diminati oleh anak-anak apalagi dengan disertai

tampilan yang menarik dan games yang tersedia akan meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

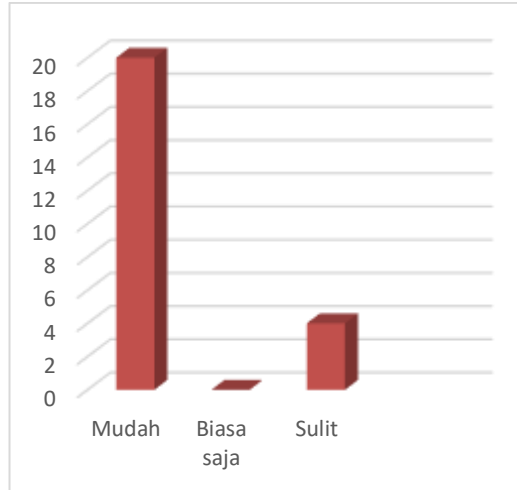
Selanjutnya, hasil uji coba produk pada 24 siswa kelas 3 di SDN Sindang II menunjukkan bahwa 24 orang memberikan tanggapan bahwa aplikasi MATAKU DUA menarik bagi mereka. Kemudian mengenai kemudahan mengakses aplikasi, 20 orang menyatakan mudah, dan 4 orang menyatakan kesulitan mengakses dikarenakan versi android *handphone* yang kurang mendukung. Kemudian untuk kemudahan soal evaluasi yang terdapat pada aplikasi, 21 orang menyatakan mudah karena berbasis games, sedangkan 3 orang lainnya menyatakan sulit. Terakhir mengenai keefektifan aplikasi, 16 orang menyatakan efektif dan 10 lainnya menyatakan tidak efektif. Hal ini terjadi dikarenakan ada beberapa anak yang belum dapat menjelaskan mengenai makna dari surat At-Takatsur, tetapi setelah penulis menjelaskan kembali mengenai materinya dan point-point penting apa saja yang terdapat di dalamnya, mereka baru memahami dan dapat menjawab pertanyaan serta menjelaskan makna dari surat At-Takatsur dengan baik.

Berdasarkan penilaian siswa, didapatkan seluruh siswa menyebutkan bahwa aplikasi MATAKU DUA “Memahami Makna Surat At-Takatsur bersama Dubi dan Ami” menarik dan menyenangkan untuk mereka pelajari. Adapun hasil dari angket sebagai berikut :



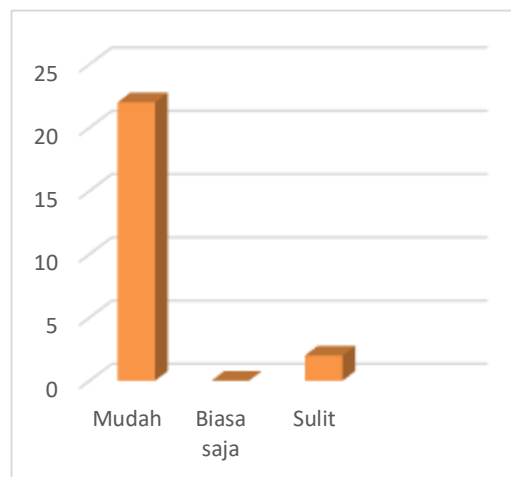
Grafik 1. Kemenerikan Aplikasi “MATAKU DUA” bagi Siswa

Berdasarkan hasil dari angket yang diisi oleh 24 siswa, ditemukan bahwa ada beberapa siswa yang kesulitan untuk mengakses aplikasi MATAKU DUA “Memahami Makna Surat At-Takatsur bersama Dubi dan Ami” di *handphone*, dikarenakan versi *handphone* yang tidak mendukung. Berikut penyajian hasil angket melalui diagram :



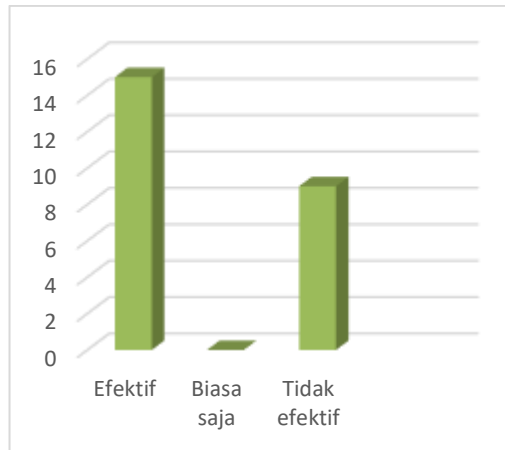
Grafik 2. Kemudahan Penggunaan Aplikasi “MATAKU DUA” bagi Siswa

Berdasarkan hasil dari uji coba produk dan melakukan pengisian soal evaluasi, ditemukan bahwa beberapa siswa kesulitan mengisi pertanyaan tersebut dengan benar. Berikut disajikan hasil angket melalui diagram :



Grafik 3. Kemudahan Latihan Soal Aplikasi “MATAKU DUA” bagi Siswa

Berdasarkan penilaian secara keseluruhan mengenai memahami makna surat at-takatsur, hasil dari pemahaman 24 siswa adalah sebagian besar sudah memahami dan dapat menjelaskan makna serta pesan dari surat at-takatsur. Sehingga dapat produk aplikasi android MATAKU DUA “Memahami Makna Surat At-Takatsur bersama Dubi dan Ami” dapat dikatakan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran ini. Berikut disajikan diagram hasil angket:



Grafik 4. Keefektifan Aplikasi “MATAKU DUA” bagi Siswa

Penerapan media pembelajaran aplikasi android MATAKU DUA “Memahami Makna Surat At-Takatsur bersama Dubi dan Ami” berbasis teknologi ini dapat menunjang keefektivan dan keberhasilan dalam pembelajaran PAI di kelas 3 sekolah dasar. Siswa dapat belajar sambil bermain melalui aplikasi ini. Selain itu, soal evaluasi dan games yang ada dalam aplikasi dapat membantu menunjang cara berpikir serta ide kreatif siswa.

Pembahasan

Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran (Nurfadillah et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan Jediut et al., (2021) menunjukkan bahwa media digital dapat dijadikan sebagai jembatan bagi guru dan siswa untuk berinteraksi selama pandemik. Hal ini dilakukan agar pembelajaran tetap dilakukan secara maksimal tanpa harus mengurangi beberapa komponen dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian aplikasi MATAKU DUA “Memahami Makna Surat At-Takatsur bersama Dubi dan Ami” melalui uji coba produk kepada 24 siswa di SDN Sindang II. Selanjutnya pengumpulan data menggunakan angket yang disebarkan kepada siswa dan ahli materi.

Pengembangan suatu produk tentunya membutuhkan beberapa tahapan yang harus ditempuh. Tahapan-tahapan yang dilaksanakan oleh peneliti dalam mengembangkan produk yaitu dengan menggunakan metode *Design and Development* (D&D). Penelitian

ini menggunakan model *Design and Development* (D&D) yang biasa dikenal, dengan desain dan pengembangan. Menurut Richkey dan Klein dalam Jingga Ratna 2021 dalam Handayani et al., (2022). Sebuah penelitian yang dikenal sistematis, berkaitan dengan desain, kemudian mengembangkan dan mengevaluasi sebuah produk, itulah yang umumnya kita sebut penelitian (D&D). Terdapat model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *ADDIE*. *ADDIE* sendiri adalah sebuah proses yang melayani sebagai framework pembimbing untuk berbagai kondisi yang kompleks, menyediakan hasil pengembangan pendidikan dan sumber belajar lainnya (Hidayat & Nizar, 2021). *ADDIE* merupakan akronim untuk *Analyze, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation* (Hidayat & Nizar, 2021). Maka dari itu, peneliti menggunakan prosedur model *ADDIE*, yaitu:

Pertama, menganalisis masalah yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran siswa di sekolah dasar. Setelah menganalisis melalui studi literatur, ditemukan bahwa permasalahan yang sering terjadi adalah kompleksitas bahasa dan konsep dalam ayat-ayat Al-Qur'an yang seringkali sulit dipahami oleh siswa, sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi mereka. Sedangkan masalah yang ditemukan saat wawancara ke guru SD Sindang II ditemukan bahwa siswa masih belum memahami makna surat At-Takatsur sepenuhnya.

Kedua, mendesain produk. Tahapan pertama dalam pembuat media pembelajaran ini adalah menentukan isi dari aplikasi tersebut. Peneliti memutuskan untuk mengisi aplikasi tersebut dengan materi, gambar-gambar, lagu, soal evaluasi, dan juga games. Peneliti mencari materi mengenai makna dan pesan dari surat At-Takastur dari beberapa sumber referensi. Selain itu, peneliti menyesuaikan isi materi dengan kurikulum merdeka untuk fase B di kelas 3 SD. Tahap selanjutnya yaitu pembuatan desain, peneliti menggunakan aplikasi canva yang menyediakan banyak fitur menarik dan gambar-gambar yang akan disukai oleh anak-anak.



Gambar 1. Aplikasi Canva

Ketiga, pengembangan produk. Tahap pengembangan yang dilakukan peneliti yaitu memasukkan desain yang telah jadi ke dalam aplikasi SAC. Aplikasi ini dipilih karena cara penggunaannya yang mudah dan hasil akhirnya dapat berupa *.apk* ataupun *.exe* yang dapat diakses dengan mudah melalui *handphone* dan komputer. Aplikasi ini juga dapat digunakan secara gratis dan dapat mencari elemen-elemen yang diperlukan dengan mudah.



Gambar 2. Aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*)

Keempat, tahap implementasi melalui uji coba produk. Peneliti melakukan uji coba produk aplikasi MATAKU DUA “Memahami Makna Surat At-Takatsur bersama Dubi dan Ami” kepada siswa kelas III sekolah dasar di SD Negeri Sindang II Kabupaten Sumedang, pada tanggal 9 Maret 2024. Jumlah siswa yang ikut serta dalam uji coba aplikasi ini ada 24 siswa. Pada pelaksanaan uji coba produk ini, peneliti memberitahu bagaimana penggunaan aplikasi pada *handphone* maupun komputer/laptop. Mulai dari bagaimana mereka menemukan tampilan menu yang akan menunjukkan beberapa pilihan halaman, seperti bacaan surat at-takatsur yang disertai terjemahan dan audio, percakapan Dubi dan Ami mengenai makna dan pesan dari surat at-takatsur, lagu tentang materi, soal evaluasi, dan games.



Gambar 3. Makna Surat At-Takatsur pada Aplikasi “MATAKU DUA”

Kelima, tahap evaluasi hasil uji coba produk. Setelah dilakukan uji coba produk, peneliti meminta penilaian mengenai aplikasi MATAKU DUA “Memahami Makna Surat At-Takatsur bersama Dubi dan Ami” kepada 24 siswa SD Negeri Sindang II melalui selembar angket yang harus diisi.

Adapun keterbatasan yang dialami oleh peneliti saat melakukan uji coba produk yaitu, (1) terdapat beberapa siswa yang kesulitan mengakses aplikasi android ini dikarenakan versi *handphone* yang tidak mendukung, (2) tidak adanya kabel HDMI untuk dihubungkan ke proyektor sehingga peneliti harus membawa alat sendiri untuk melakukan uji coba produk, dan (3) suasana sekolah yang kurang kondusif.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti lain untuk kemudian dijadikan sumber rujukan. Pada abad 21 ini diperlukan keahlian dalam penggunaan teknologi yang dapat memudahkan pekerjaan ataupun aktivitas lainnya. Penggunaan teknologi pada siswa juga harus disertai pendampingan orangtua di rumah dan guru di sekolah, agar tidak menyebabkan hal-hal yang tidak diinginkan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian uji coba produk di SD Sindang II Kabupaten Sumedang terkait aplikasi MATAKU DUA “Memahami Makna Surat At-Takatsur bersama Dubi dan Ami” untuk kelas III SD, dapat disimpulkan bahwa : (1) siswa merasa senang mempelajari materi melalui aplikasi yang menarik, (2) aplikasi ini dapat diakses jika versi pada *handphone* mendukung, (3) sebagian besar siswa dapat memahami dan menjelaskan kembali makna serta pesan yang ada dalam surat at-takatsur dengan baik dan benar, (4) penggunaan aplikasi ini dinilai efektif dalam menunjang pembelajaran karena di dalamnya tersedia materi, lagu, dan juga games.

Aplikasi ini dapat dikembangkan kembali sesuai kebutuhan yang akan terjadi. Penelitian mengenai uji coba produk aplikasi android MATAKU DUA “Memahami Makna Surat At-takatsur bersama Dubi dan Ami” diharapkan dapat membantu para pendidik dalam menunjang berjalannya proses belajar mengajar dengan lancar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih banyak kepada beberapa pihak terkait diantaranya yaitu dosen pengampu kami yang telah membimbing kami dalam melaksanakan pembuatan produk dan observasi, kepada guru kelas III mata pelajaran PAI, kepala sekolah, serta siswa siswi SD yang telah memperkenankan kami untuk penelitian di

tempat tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, F. (2017). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Al-Qur'an Surah Al-Insyirah Berbasis Android. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 2, 44-51.
- Abdullah, F. (2019). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Pendidikan Karakter: Tantangan dan Prospek. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 256-268.
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E-Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6, 1214-1222. DOI: <http://dx.doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. N., Nofriani, A. N., Fauziah, I. A., & Fauzi, I. A. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2, 279-287. DOI: <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. Al-Madrasah: *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6, 721-730. DOI: <http://dx.doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Tony Bates Associated Ltd. DOI:10.19173/irrodl.v18i3.3107
- Budiana, H. R., Sjaifirah, N. A., & Bakti, I. (2015). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran bagi para guru SMPN 2 Kawali desa Citeureup kabupaten Ciamis. Dharmakarya: *Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, 4(1). DOI : <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v4i1.9042>
- Francisca, Zahra, J. O., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6, 5268 - 5277. DOI: 10.31004/basicedu.v6i3.3043
- Hamdani, A. (2013). *Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah, H. (2019). Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5, 47-59.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. DOI: <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Inar, I., Nurfitriyani, D., Samiyah, J. M., Damayanti, F. A., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Pedutal (Petunjuk Wudu Digital) untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Siswa Kelas II SD. *urnal Pendidikan Tambusai*, 7, 4798-4810. DOI: <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5996>
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital

- dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 3. DOI: <https://doi.org/10.36928/jlpd.v2i2.2047>
- Mahmudi, M. (2019). Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 89-105. DOI: <http://dx.doi.org/10.30659/jpai.2.1.89-105>
- Morisson, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E. (2019). *Designing Effective Instruction (8th ed.)*. John Wiley & Sons.
- Nadawiyyah, H., & Anggraeni, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8, 26-40. DOI: <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.32661>
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163.
- Rahmawati, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 01 Karanganyar Melalui Penerapan Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Aqidah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4, 163-172.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sutarno, H., & Lestari, D. (2020). Membaca Al-Qur'an: Kajian Psikologis Perkembangan Persepsi Kepribadian Remaja di Era Digital. *Jurnal Studi Al-Qur'an dan Hadits*, 1, 1-14.