

PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID BERBASIS SAC "MAKANAN" DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS 5 SD

Ani Nur Aeni^{1✉}, Muhammad Arif Yuga Dipraja², Anggi Fadila³, Siti Lasmini⁴

⁽¹⁾⁽²⁾⁽³⁾⁽⁴⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Daerah Sumedang

DOI: 10.29313/tjpi.v13i2.13602

Abstrak

Pembelajaran yang monoton dapat menimbulkan rasa bosan pada peserta didik. Seiring berkembangnya zaman penggunaan teknologi semakin marak dalam dunia pendidikan, Penggunaan teknologi menjadi tuntutan untuk para pebdidik agar dapat membuat media pembelajaran yang efektif. Tujuan penelitian ini agar dapat membuat suasana pembelajaran yang tidak monoton dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah *design and development* atau D&D. Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang disebarakan kepada guru PAI dan siswa kelas V SD. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi Makanan sebagai solusi untuk permasalahan penggunaan teknologi yang semakin maju menuntut pendidik untuk membuat media pembelajaran yang menarik, agar peserta didik tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Hasil penilaian menunjukkan persentase dari penilaian ahli materi adalah 100% layak untuk digunakan, penilaian oleh ahli media adalah 91% dan untuk penilaian oleh siswa adalah kurang lebih 90% layak untuk digunakan di SD. Hasil persentase diambil melalui penyebaran angket untuk guru dan siswa.

Kata Kunci: Aplikasi Android; Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Copyright (c) 2024 Ani Nur Aeni, Muhammad Arif Yuga Dipraja, Anggi Fadila³, Siti Lasmini.

✉ Corresponding author :

Email Address : aripyuga212@upi.edu

Received 04 Juli 2024, Accepted 02 November 2024, Published 18 November 2024.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman masa sekarang yang begitu pesat tentang teknologi menjadikan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Menurut Aeni, Juneli, et al., (2022) untuk mewujudkan secara maksimal potensi yang ada dalam diri setiap peserta didik agar memiliki jiwa spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya maupun bagi masyarakat dan negara, maka pembelajaran dapat dilakukan melalui pembelajaran dipahami sebagai usaha terencana untuk terus memperoleh ilmu pengetahuan yang berguna bagi peserta didik.

Kemajuan zaman yang sangat cepat telah menghasilkan transformasi yang cukup besar khususnya di bidang sains dan teknologi. Dinamika perkembangan teknologi dan informasi yang diselaraskan dengan kebutuhan, teknologi yang telah dihasilkan oleh para ahli teknologi juga sangatlah beragam, baik berupa teknologi biologi, teknologi multimedia maupun teknologi komunikasi yang ternyata sangat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pendidikan. Perkembangan teknologi menggeser kebiasaan-kebiasaan lama menjadi metode baru seperti halnya membaca surat kabar dan buku tidak lagi memerlukan bentuk fisiknya karena dapat diakses secara daring.

Sama hal dengan kegiatan pembelajaran tidak akan terlepas dari media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran peserta didik salah satunya melalui teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Aeni, Djuanda, et al., (2022) mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu cara pendidik dapat meningkatkan mutu pengajaran yang diterima peserta didik. Beberapa kriteria penting dalam memilih media pembelajaran antara lain kesesuaian dengan materi pelajaran dan kemudahan untuk mengaksesnya. Jika media yang dibutuhkan belum tersedia, maka pendidik sebaiknya berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Namun, realitanya masih banyak pendidik yang belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran.

Menurut Aeni, Khulqi, et al., (2022) namun tidak semua guru mampu mencapai hal ini, terutama mereka yang dapat dianggap sebagai guru senior dan terus mendidik dengan menggunakan teknik-teknik yang sudah ketinggalan zaman seperti ceramah dan materi pembelajaran tradisional, dan lain-lain. Sebagian pendidik hanya terpaku pada buku teks dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hal ini dapat menjadi hambatan dalam penyampaian materi secara efektif. Kreativitas pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran sangat diperlukan untuk meminimalisir permasalahan tersebut. Khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang memiliki kesulitan tersendiri dalam menyampaikan materinya secara menarik.

Menghadapi tantangan dalam pengembangan media pembelajaran, proses belajar yang monoton dapat menimbulkan suasana belajar yang membosankan bagi peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan terobosan dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar. Salah satunya aplikasi pembelajaran adalah salah satu inovasi pengembangan media pembelajaran yang bisa dapat dilakukan oleh pendidik untuk pembelajaran. Menurut Maula et al., (2023) aplikasi yang menyajikan konten yang dipublikasikan secara digital dalam bentuk teks, gambar, dan file audio yang dapat diunduh dikenal sebagai aplikasi media pembelajaran. Menurut Murtiyati & Lauren dalam Nurhalimah et al., (2024) kegembiraan siswa sekolah dasar terhadap sumber belajar digital menjadi bukti bahwa pendidikan dan sumber belajar membangkitkan minat yang lebih besar. Apalagi pemanfaatan sumber belajar dapat meningkatkan motivasi dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Sebuah aplikasi pembelajaran yang bernama "MAKANAN" (Memahami makna ayat al-quran tentang keberagaman) berhasil dibuat oleh kami dan dibuktikan antusias peserta didik untuk melihat dan menyimak. Dengan aplikasi Makanan ini peserta didik diharapkan dapat mengetahui berbagai makna al-quran dan keberagaman terutamanya di dalam surah ali-imran dan al-baqarah. Kelebihan dari aplikasi yang kami buat untuk peserta didik dan pendidik agar dapat menggunakan aplikasi tersebut dimana saja dan kapanpun.

Terdapat beberapa penelitian yang menggunakan aplikasi android sebagai media

pembelajaran pada pembelajaran PAI salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Saputra et al., (2023). Materi yang disampaikan pada penelitian sebelumnya mengenai materi haji dan umroh, materi yang disampaikan sangat terbatas hanya pada materi pelaksanaan ibadah haji dan umrah saja. pembuatan aplikasi yang dilakukan hanya berbentuk deskripsi saja tidak ada elemen-elemen gambar yang menarik.

Penelitian serupa dilakukan oleh Sholeh Sheh Yusuff et al., (2021) "Tadabbur Al-Quran Menerusi Aplikasi Telefon Pintar (Mobile Apps) Quran Tadabbur Digital: Kajian Terhadap Surah Al-Hadid". Aplikasi ini menyajikan konsep memahami makna dalam surta Al- Hadid dalam bentuk teks dengan menguraikan ayat satu persatu lalu diterjemahkan menggunakan Tafsir Ibn Kathir sebagai rujukan utamanya.

Oleh karena itu, berdasarkan kajian penelitian terdahulu penelitian ini berusaha untuk mengkomodasi dalam mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran bernama "MAKANAN" (Memahami Makna Ayat Al-Quran tentang Keberagaman) yang dapat memberikan edukasi secara menarik dan komprehensif mengenai konsep keberagaman dalam perspektif Al-Quran. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan penghargaan terhadap keberagaman, serta menanamkan nilai-nilai toleransi dan persatuan di kalangan masyarakat, terutama generasi muda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model desain penelitian *Desain and Develpoment* atau D&D. D&D (Design and Development) atau desain dan pengembangan merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan (Aeni et al., 2023) . Berdasarkan pendapat tersebut model *Desain and Develpoment* atau D&D merupakan desain penelitian yang sistematis dalam pembuatan produk. Terdapat tahapan yang harus ditempuh dalam menggunakan desain penelitian D&D diantaranya adalah identifikasi masalah, desain produk, perencanaan, uji coba produk dan evaluasi. Karakteristik yang dimiliki dalam penggunaan desain penelitian *Desain and Develpoment* atau D&D adalah kualitas karena fokus utama proyek dan proses penelitian D&D, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 22) untuk mendeskripsikan, membuktikan, mengembangkan, dan menemukan pengetahuan dan ide spesifik, tindakan, dan produk yang dapat digunakan untuk memahami dan mengatasi permasalahan, peneliti menggunakan metode penelitian, yaitu pendekatan ilmiah dalam pengumpulan data. pengolahan dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini dilakukan melalui penelaahan data yang berdasarkan hasil penelitian melalui penyebaran angket yang kemudian diuraikan agar dapat dijelaskan secara deksriptif.

Penelitian ini dilakukan di SDN Cibeureum II dengan menggunakan sampel kelas V, sampel pada penelitian ini berjumlah 30 siswa dan 1 orang guru PAI. Penilaian dilakukan dengan pemberian angket kepada siswa dan guru. Data informasi yang dikumpulkan akan dibagi dan dikategorikan berdasarkan jenisnya. Kemudian akan diberi nilai persentase, ditampilkan dalam bentuk tabel, dan dijelaskan menggunakan rumus persentase Skala Likert menurut Sugiyono (2011 : 109) sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = F/N \times 100\%$$

Keterangan :

F = Frekuensi

N = Populasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Cibeureum II pada tanggal 13 Maret 2024, dengan membuat aplikasi yang telah dirancang sedemikian rupa dan memiliki tahapan yang harus ditempuh dalam pembuatannya. Peneliti menggunakan model *Design and Development* atau yang biasa kita kenal D&D yang di dalamnya memuat identifikasi masalah, merumuskan tujuan, mendesain produk, uji

coba produk, evaluasi hasil uji coba agar dapat membuat kesimpulan yang valid.

Masalah yang ditemukan oleh peneliti di lapangan adalah kurangnya pemahaman makna ayat Al-Qur'an tentang keberagaman dalam beragama di sekolah yang dapat menyebabkan timbulnya rasa kurang empati dan toleransi terhadap individu atau kelompok yang memiliki latar belakang yang berbeda. Menurut Aeni, Djuanda, et al., (2022) dengan mendefinisikan kebutuhan pengembangan, kegiatan pada tingkat ini dilakukan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

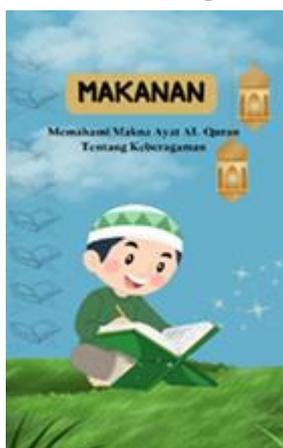
Melalui Aplikasi MAKANAN (Memahami Makna Ayat Al – Qur'an Tentang Keberagaman) adalah solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan. Aplikasi MAKANAN merupakan aplikasi berbasis android sebagai media untuk mendukung tentang keberagaman melalui makna ayat Al – Qur'an yang ditujukan untuk siswa sekolah dasar, khususnya kelas tinggi.

Desain Produk dalam Aplikasi MAKANAN (Memahami Makna Ayat Al – Qur'an Tentang Keberagaman) memuat materi yang sesuai kompetensi dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 5 pada kurikulum Merdeka, serta terdapat *Quiz* yang ditujukan untuk penilaian. Pemilihan *Quiz* diselaraskan sesuai tuntunan Kurikulum Merdeka.

Desain Aplikasi MAKANAN menyajikan materi yang didalamnya memuat poin membaca, memahami, mengartikan. Pemelihan corak warna didesain sedemikian rupa menggambarkan anak yang gemar mengaji. Adapun pemelihan lagu didesain agar menggambarkan dunia anak – anak. Materi yang disajikan telah disesuaikan sesuai kompetensi dasar yaitu surat Ali – Imran ayat 64 dan Al – Baqarah ayat 256.

Berikut adalah visualisasi desain aplikasi MAKANAN

Gambar 1. Tampilan Aplikasi Gambar 2. Doa Belajar Gambar 3. Menu



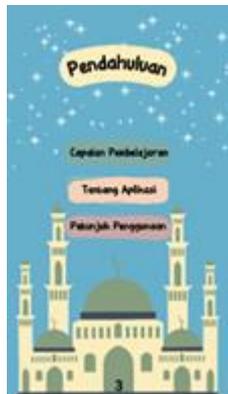
Gambar 4. Pendahuluan



Gambar 5. Materi



Gambar 6. Quiz



Kegiatan uji coba produk dilakukan secara *offline* yang melibatkan guru dan siswa sekolah dasar kelas 5 dengan jumlah total 30 siswa. Pada tahap awal mendemonstrasikan tata cara mengunduh, serta mengoperasikannya. Kemudian siswa mengoperasikannya mulai dari hingga pelaksanaan *Quiz*.

Setelah melakukan uji coba Aplikasi MAKANAN kepada siswa, tahap selanjutnya adalah

pembagian angket kepada siswa dan guru agar dapat memberikan informasi tentang keefektifan dan kelayakan dari Aplikasi MAKANAN. Data yang terkumpul kemudian dianalisis sehingga dapat ditarik kesimpulan yang valid apakah sudah sesuai dengan tuntunan tujuan pendidikan. Dalam angket terdapat pertanyaan yang sudah peneliti rancang untuk uji kelayakan Aplikasi MAKANAN, terdapat beberapa kategori untuk menjadi standar penilaian terhadap Aplikasi MAKANAN apakah sudah sesuai apakah tidak. Kategori penilaian memuat warna, gambar, tata letak, bahasa, tulisan, materi, audio, kemudahan penggunaan dan kemudahan quiz, kategori ini diperuntukan untuk penilaian terhadap siswa

Berikut adalah visualisasi angket wawancara siswa terhadap evaluasi hasil uji coba keefektifan dan kelayakan dari Aplikasi MAKANAN.

Tabel 1. Hasil Penilaian Produk oleh Siswa

P	W	G	Pola Penilaian Interval 1-4							J	%
			T	B	T	M	A	K	k		
Siswa A	4	4	3	4	4	4	3	4	3	33	91.6
Siswa B	4	4	3	4	4	4	3	4	3	33	91.6
Siswa C	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	97.2
Siswa D	4	3	3	4	4	4	4	4	3	33	91.6
Siswa E	4	4	4	4	4	4	4	4	3	35	97.2
Siswa F	3	4	4	4	4	4	3	4	3	33	91.6
Siswa G	4	4	4	4	4	4	3	4	3	34	94.4
Siswa H	3	3	4	4	4	4	4	4	4	34	94.4
Siswa I	4	3	4	3	4	4	4	4	4	34	94.4
Siswa J	4	4	3	3	4	4	3	4	4	33	91.6
Siswa K	4	4	2	4	4	4	4	4	4	34	94.4
Siswa L	4	3	3	4	3	4	4	4	4	33	91.6
SiswaM	3	4	3	4	4	3	3	4	4	32	88.8
Siswa N	2	4	4	4	4	4	4	4	4	34	94.4
Siswa O	3	4	3	4	4	4	4	4	3	33	91.6
Siswa P	4	4	4	4	4	4	4	4	3	35	97.2
Siswa Q	4	4	3	4	4	4	4	4	3	34	94.4
Siswa R	4	4	3	4	4	4	4	4	3	34	94.4
Siswa S	3	4	4	4	4	4	4	4	3	34	94.4
Siswa T	3	4	4	4	3	4	4	4	3	33	91.6
Siswa U	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	97.2
Siswa V	2	3	4	4	4	4	4	4	4	33	91.6
Siswa W	3	3	4	4	4	4	4	3	4	33	91.6
Siswa X	3	4	4	4	3	4	4	4	4	34	94.4
Siswa Z	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	97.2
Siswa Ab	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	97.2
Siswa AC	4	3	4	3	4	3	4	4	4	33	91.6
Siswa AD	4	4	3	4	4	3	4	4	4	34	94.4
Siswa AE	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35	97.2
Jumlah yang diperoleh										980	2722.22
Rata-rata										32,66	90,74
Tafsiran										Sangat Baik	

Jika dilihat dari tabel hasil penilaian siswa maka diperoleh hasil yaitu nilai pada interval 1-4. Dari 9 (sembilan) aspek penilaian, modus data yang didapat berdasarkan penilaian siswa pada interval 4 (empat) yaitu (1) penilaian aspek warna oleh siswa diperoleh sebesar 86 % , (2) penilaian aspek gambar sebesar 90%, (3) untuk aspek tata letak sebesar 84%, (4) aspek bahasa sebesar 94%, (5) aspek tulisan 94%, (6) aspek materi 93%, (7) aspek audio 90%, (8) kemudahan penggunaan aplikasi 95%, serta penilaian untuk kemudahan quiz adalah sebesar 86%. Dari hasil perolehan, dapat

dideskripsikan bahwa dari partisipan yang berasal dari 30 siswa kelas IV memiliki presentase kelayakan sebesar kurang lebih 90%. Berdasarkan hal tersebut aplikasi MAKANAN (Memahami Makna Ayat Al-Qur'an) memiliki predikat "Sangat Baik" bila ditelaah dari penilaian siswa yang memuat berbagai aspek di atas.

Berikut adalah visualisasi angket untuk guru terhadap evaluasi hasil uji coba keefektifan dan kelayakan dari Aplikasi MAKANAN.

Tabel 2. Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Materi (Guru PAI)

Pola penilaian interval 1-5								
Partisipan	Kelayakan Penyajian	Warna Produk	Gambar Produk	Konten	Materi	Bahasa	Jumlah	%
Ida	5	5	5	5	5	5	30	10
Rosyida								0
S.Ag								

Tafsiran

Sangat Baik

Tabel hasil penilaian oleh ahli materi (guru PAI) menunjukkan perolehan nilai dari 6 (enam) aspek penilaian pada interval 1-5, yaitu kelayakan penyajian dinilai sebesar 100%. Nilai yang diperoleh dari keseluruhan aspek untuk aplikasi MAKANAN adalah 100%, maka dari itu peneliti dapat mengutarakan bahwa media yang kami kembangkan bersama yaitu MAKANAN (Memahami Makna Ayat Al-Qur'an) berlabel "Sangat Baik".

Tabel 3. Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian					
			1	2	3	4	5	
1	Kegunaan	Media pembelajaran MAKANAN dapat mempermudah dalam proses pembelajaran						√
		Media pembelajaran MAKANAN membantu memberi kejelasan tentang materi secara konkret					√	
		Media pembelajaran MAKANAN dapat digunakan secara praktis						√
		Media pembelajaran MAKANAN mudah untuk digunakan dan diakses						√
2	Tampilan	Tampilan dan desain MAKANAN menarik saat digunakan						√
		Kesesuaian warna, tulisan, dan gambar pada media						√

		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	√
		Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media	√
		Kejelasan gambar yang disajikan	√
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media	√
3	Bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan yang disempurnakan (EYD)	√
		Bahasa tidak menimbulkan makna ganda	√
		Kejelasan penggunaan bahasa dan mudah dipahami	√
		Kekonsistenan penggunaan istilah dan nama ilmiah	√

Tabel hasil penilaian oleh ahli media menunjukkan perolehan nilai dari 14 aspek penilaian pada interval 1-5, yaitu kelayakan penyajian dinilai sebesar 100%. Nilai yang diperoleh dari keseluruhan aspek untuk aplikasi MAKANAN adalah 91%, Dimana media pembelajaran diliai dengan kategori Sangat Layak (81-100%), Layak (61-80%), Cukup Layak (41-60%), Kurang Layak (21-40%), Tidak Layak (0-20%). Maka dari itu peneliti dapat mengutarakan bahwa media yang kami kembangkan bersama yaitu MAKANAN (Memahami Makna Ayat Al-Qur'an) berlabel "Sangat Layak."

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah dipaparkan maka, peneliti memberikan kesimpulan bahwa, dari data yang diperoleh dari penilai guru berdasarkan seluruh aspek dapat dikatakan aplikasi MAKANAN (Memahami Makna Ayat Al-Qur'an) berlabel "Sangat Baik". Serta penilaian oleh siswa, Aplikasi MAKANAN dapat dideskripsikan bahwa dari partisipan yang berasal dari 30 siswa kelas IV memiliki presentase kelayakan sebesar kurang lebih 90%. Penilaian oleh ahli materi sebesar 100% dan oleh ahli media sebesar 91%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- 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. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>

- Aeni, A. N., Khulqi, R., Latifa, D. A., & Inayah, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran "Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 979. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097>
- Aeni, A. N., Nurlatifah, J. S., Setiowati, A. P., & Ubaidiah, L. (2023). Pengembangan Aplikasi Belajar Tata Cara Salat (BTS) Berbasis Smart Apps Creator sebagai Pembelajaran PAI di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 704. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2086>
- Maula, M. M., Surya, A., Ramadhan, A. A. B., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Aplikasi ZIS Share untuk Menumbuhkan Kesadaran Membayar Zakat, Infaq dan Sedekah pada Siswa SD. *AS-SABIQUN*, 5(3), 752–769. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i3.3310>
- Nurhalimah, I., Dwija Iswara, P., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan aplikasi android dalam pembelajaran menulis cerita di Sekolah Dasar. In *Academy of Education Journal* (Vol. 15, Issue 1). Online.
- Saputra, W. R., Raharjo, R., & Hadjar, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Smarts Apps Creator (SAC) pada Materi Haji dan Umrah. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPLAN)*, 3(2), 89–100. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i2.2272>
- Sholeh Sheh Yusuff, M., Haji-Othman, Y., & Husna Mat Isa, N. (2021). *Tadabbur Al-Quran Menerusi Aplikasi Telefon Pintar (Mobile Apps) Quran Tadabbur Digital: Kajian Terhadap Surah Al-Hadid (Tadabbur Al-Quran with Smartphone Applications (Mobile Apps) "Quran Tadabbur Digital": A Study on Surah Al-Hadid)* (Vol. 3, Issue 1). <http://myjms.mohe.gov.my/index.php/jdpg>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.