

PENGEMBANGAN WEBSITE POLARAS (POLITIK ALA RASULULLAH) UNTUK MENGENALKAN KETELADANAN POLITIK NABI MUHAMMAD SAW DI SEKOLAH DASAR

Ella Nurhayati¹, Tresna Nuraeni², Karan Bagas Adrain³, Ani Nur Aeni³

Universitas Pendidikan Indonesia

ella.nurhayati@upi.edu ; tresnanuraeni67@upi.edu

Abstract

The presence of internet network technology has become a new alternative in conveying information by connecting all existing computer devices so that information can be accessed more widely and without the time and place restrictions. Students are expected to be able to take part in comfortable learning and so educators are required to be professional and able to create creative learning. But the fact is that there are still few educators who use websites as learning media, especially PAI teachers. From the survey data, it was found that 62% of PAI teachers had never used the website as a learning medium. Therefore, this research is expected to help introduce the political example of the Prophet Muhammad to grade 5 elementary school students through the development of the POLARAS website (Politics Ala Rasulallah) which is used as a support to support interactive learning activities. The method used by researchers is the D&D method with a mixed methods research approach and then collaborated with a qualitative approach. The use of the POLARAS Website (Politics Ala Rasulallah) makes it easier for teachers to carry out learning in the classroom, students can also easily access the POLARAS Website (Politics Ala Rasulallah) to be able to study independently. Learning by using POLARAS Website media (Politics Ala Rasulallah) can increase learning motivation and create fun learning. This website has also met the needs and satisfaction of students in terms of accessibility, use, content, understanding, and a fun learning experience.

Keywords : *website ; exemplary ; political ; leadership ; Muhammad ; D&D*

Abstrak : Hadirnya teknologi jaringan internet menjadi alternatif baru dalam menyampaikan informasi dengan menghubungkan seluruh perangkat komputer yang ada sehingga informasi dapat diakses lebih luas serta tanpa batasan waktu dan tempat. Siswa diharapkan mampu mengikuti pembelajaran yang nyaman dan sehingga pendidik diharuskan menjadi profesional dan mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif. Tetapi faktanya masih sedikit pendidik yang menggunakan website sebagai media pembelajaran khususnya guru PAI. Dari data survey didapat guru PAI yang belum pernah menggunakan website sebagai media pembelajaran yaitu sebanyak 62%. Oleh karenanya, penelitian ini diharapkan dapat membantu mengenalkan keteladanan politik Nabi Muhammad pada siswa SD kelas 5 melalui pengembangan website POLARAS (Politik Ala Rasulallah) yang digunakan sebagai penunjang untuk mendukung kegiatan belajar yang interaktif. Metode yang digunakan peneliti adalah metode D&D dengan pendekatan *mixed methods research* lalu

dikolaborasikan dengan pendekatan kualitatif. Penggunaan website POLARAS (Politik Ala Rasulullah) ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, peserta didik juga dapat dengan mudah mengakses website POLARAS (Politik Ala Rasulullah) untuk dapat belajar secara mandiri. Pembelajaran dengan menggunakan media website POLARAS (Politik Ala Rasulullah) dapat meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan website ini juga telah memenuhi kebutuhan dan kepuasan siswa dalam hal aksesibilitas, penggunaan, konten, pemahaman, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kata Kunci : Website ; Keteladanan ; Politik ; Kepemimpinan, Muhammad, D&D

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin hari semakin pesat. Hadirnya teknologi jaringan internet menjadi alternatif baru dalam menyampaikan informasi dengan menghubungkan seluruh perangkat komputer yang ada sehingga informasi dapat diakses lebih luas serta tanpa batasan waktu dan tempat. Terdapat banyak sekali teknologi yang memiliki manfaat tersebut salah satunya adalah *website*. (Aeni, Djuanda, et al., 2022) mengemukakan bahwa, pendidikan merupakan salah satu sektor yang terkena dampak dari adanya perkembangan digital, yakni mendorong terjadinya proses integrasi teknologi dalam suatu proses pembelajaran. Siswa diharapkan mampu mengikuti pembelajaran yang nyaman dan sehingga pendidik diharuskan menjadi profesional dan mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif. Tetapi berdasarkan data yang ditemukan, faktanya masih banyak pendidik khususnya guru PAI yang belum pernah menggunakan *website* sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan berdasarkan data survey yang telah kami lakukan, yaitu diperoleh data bahwa kebanyakan dari guru PAI belum pernah menggunakan *website* sebagai media pembelajaran yaitu sebanyak 62%. Padahal kita dapat memanfaatkan *website* sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah.

Website memungkinkan pengguna dapat mengunjungi situs yang ditampilkan dalam bentuk digital, sehingga dapat diakses kapanpun, dimanapun dan oleh siapapun. (Feri Efendi, 2017) menjelaskan bahwa, *website* adalah salah satu media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman – halaman web (web page) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan link yang diletakan pada suatu teks atau image. (Aeni, Juneli, et al.,2022) menjelaskan bahwa, perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang beragam untuk membantu siswa membangun minat dan bakatnya dalam belajar.

(Kristanto et al., 2016) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. (Francisca et al., 2022) mengemukakan bahwa media sebagai suatu komponen sistem, yang memiliki fungsi sebagai alat komunikasi non verbal. Adanya kemajuan teknologi berupa *website* seharusnya dapat digunakan guru dalam berbagai pembelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran PAI, karena *website* tidak hanya membantu siswa dalam pemenuhan aspek kognitif tetapi aspek afektif dan psikomotor. Di dalam *website*, guru dapat memasukan berbagai fitur seperti materi, video pembelajaran, games, podcast, LKPD dan masing banyak lagi.

Manfaat *website* dalam pembelajaran yaitu sebagai media dan sumber belajar yang dapat mencakup dan menjangkau siswa secara luas. Model pembelajaran e-learning juga dapat menjadi sarana dalam pengembangan kompetensi seorang pendidik, tidak hanya digunakan sebagai pengembangan pembelajaran pembelajaran untuk siswa. *Website* dapat memudahkan guru untuk memfasilitasi siswa dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam berpikir kreatif, dan aktif, serta dapat belajar sesuai dengan tingkat kecepatan belajar masing-masing siswa. Selain itu *website* juga dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan guru sebagai bentuk dedikasi dan tanggung jawabnya dalam melakukan inovasi dan pengembangan dalam pembelajaran.

(Idrus, 2022) menyebutkan pendidikan islam merupakan bagian dari sistem pendidikan di Indonesia, memiliki problematik multi kompleks pada kualitas-kuantitas, konseptual-teoritis, operasional-praktis dan strategi-risiko. (Alamsyah et al., 2022)mengemukakan eksistensi mata pelajaran PAI pada keseluruhan isi kurikulum sekolah umum digaransi oleh UU No. 20 Tahun 2002 tentang Sisdiknas Bab X pada pasal 37. Adanya pendidikan islam diharapkan dapat menciptakan perilaku ideal yang bersumber dari Al-Qur'an dan As-sunnah untuk bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Shodiq & Amri, (2021) mengemukakan bahwa pendidikan itu sendiri adalah proses untuk mempengaruhi, membentuk dan merubah kepribadian serta tingkah laku seseorang sehingga sesuai dengan tujuan hidup manusia yang dicita-citakan dalam bentuk memiliki etika yang bersumber pada islam. Oleh karenanya seorang pendidik dituntut untuk bisa menjadi contoh teladan yang baik dihadapan peserta didiknya. Penerapan pendidikan islam hendaknya mencontoh keteladanan Rasulullah SAW dan tokoh-tokoh yang dianggap representatif. Kepemimpinan yang dilakukan oleh Nabi Muhammad SAW adalah hal-hal

yang tercermin dari perilaku dan ucapannya. Untuk menjadi seorang pemimpin yang baik setidaknya haruslah memiliki keempat sifat kepemimpinan rasul, yaitu *siddiq* (benar), *fathonah* (cerdas), *tabligh* (menyampaikan), dan *amanah* (dapat dipercaya).

Dalam perspektif islam politik dijadikan sebagai sarana untuk dakwah. Sehingga kekuasaan yang diberikan oleh masyarakat merupakan suatu amanah yang harus kita jaga. (Katimin, 2017) menjelaskan dalam aspek kepercayaan atau ibadah umumnya Al-Qur'an memberi penjelasan lebih rinci, akan tetapi dalam aspek kemasyarakatan dan politik ketatanegaraan penjelasan Alquran umumnya bersifat umum atau garis-garis besarnya saja. Hal ini dikarenakan agar ajaran islam dapat diselaraskan dengan perkembangan zaman. Politik merupakan salah satu aspek yang diatur dalam islam. Praksis politik nabi Muhammad setidaknya terjadi dalam dua fase yaitu fase Makkah dan fase Madinah, yang terdiri dari Bai'at Aqabah, peristiwa hijrah, dan langkah politik nabi Muhammad sebagai pemimpin politik di Madinah. Rasulullah berperan penting dalam membangun sistem pemerintahan berdasarkan visi kenabiannya. Dalam penyebaran agama islam, rasulullah menghadapi tantangan yang kuat tidak hanya dari suku Quraisy, tetapi juga dari dua kerajaan yang kuat yaitu Bizantium dan Persia. Keteladanan Nabi Muhammad telah memberikan kita contoh bahwa pada saat seorang muslim diberikan tanggung jawab atas kekuasaan, kita harus senantiasa memperhatikan akhlak, etika, aspirasi rakyat dan tuntunan nilai-nilai Islam.

Berbicara tentang politik, tentu banyak sekali keteladanan Nabi Muhammad SAW yang dapat kita contoh. Sehingga dengan demikian, dalam pembelajaran materi politik dalam perspektif islam harus dikupas sedemikian rupa agar materi yang disampaikan dapat diserap dan dapat dipraktikan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karenanya, penelitian ini diharapkan dapat membantu mengenalkan keteladanan politik Nabi Muhammad pada siswa SD kelas 5 melalui pengembangan *website* POLARAS (Politik Ala Rasulullah) yang digunakan sebagai penunjang untuk mendukung kegiatan belajar yang interaktif. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi pula oleh proses pemberian materi dan instruksi serta kelancaran proses interaksi komunikasi antara guru dan siswanya.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode D&D (design and development). (Richey et al., 2007) menjelaskan bahwa metode D&D adalah studi sistematis tentang desain, pengembangan, dan evaluasi yang bertujuan untuk memberikan dasar empiris untuk penciptaan produk, alat pengajaran dan non-pengajaran, serta model yang diperbaiki.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode D&D dengan pendekatan *mixed methods research* lalu dikolaborasi dengan pendekatan kualitatif. Penelitian D7D mencakup beberapa hal yaitu : (1)Identifikasi masalah, (2)Mendeskripsikan tujuan, (3)Desain dan pengembangan produk, (4)uji coba produk (5)Evaluasi hasil uji coba (6)Komunikasi hasil uji coba. Kemudian model D&D memiliki dua kategori, yaitu (1) penelitian produk dan alat dan (2) model penelitian (Richey dan Klein).

Alat pengumpul data yang digunakan diselaraskan dengan kebutuhan data yang ingin diperoleh dan jenis penelitiannya. (Aeni, Erlina, et al., 2022)mengemukakan bahwa, alat pengumpulan data memiliki pengertian sebagai alat yang dipakai oleh peneliti untuk memperoleh data. Adapun alat pengumpul data yang digunakan adalah instrumen penilaian, wawancara dan angket. Selain itu, teknik analisis data kuantitatif menurut Aeni, Juneli, et al., (2022) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, dan verifikasi data.

Sasaran produk yang dikembangkan diperuntukkan bagi guru PAI dan siswa Sekolah Dasar kelas 5. Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti terhadap para siswa sekolah dasar SD Negeri Babakan Bandung yang beralamatkan di Desa Situraja Utara, Kecamatan Situraja, Kabupaten Sumedang, dengan siswa yang berjumlah 22 orang. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui perkembangan dari media pembelajaran berupa *Website* POLARAS (Politik Ala Rasulullah) pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar mengenai keteladanan politik Nabi Muhammad.

HASIL

1. Identifikasi Masalah

Penggunaan *website* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar masih berada di kategori rendah. Sebanyak 62% guru PAI SD belum pernah menggunakan *website* sebagai media pendukung kegiatan belajar para peserta didik di kelas. Dengan demikian, eksistensi dari media pembelajaran berbasis *website* ini masih belum baik.

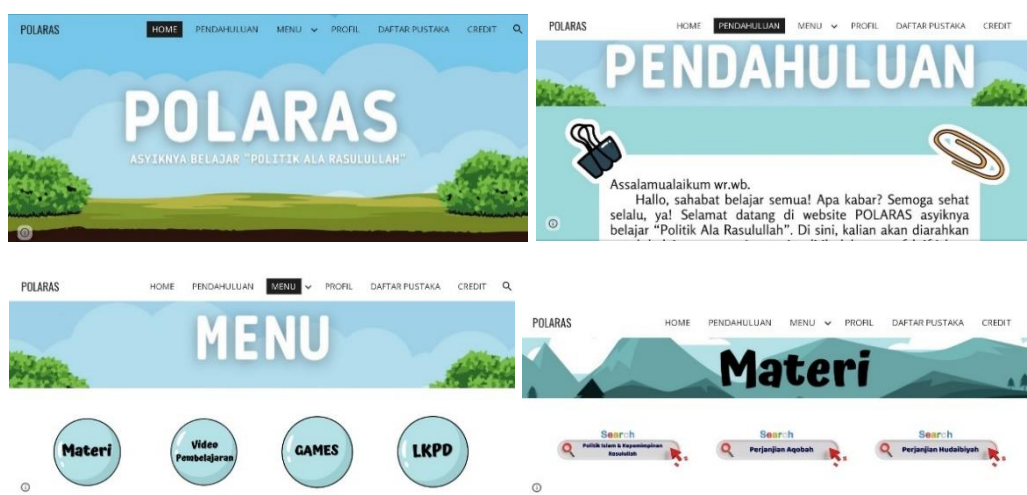
Hal ini tidak sejalan dengan perkembangan media teknologi dan informasi sekarang. Guru atau tenaga pendidik seharusnya mampu mengikuti arus perubahan ini, juga menguasai kompetensi yang relevan dengan hal tersebut. Hal ini dilakukan agar dapat memberikan fasilitas atau penunjang yang nantinya dapat memudahkan siswa dalam mengolah ilmu pengetahuan yang guru berikan. Sehingga, pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini cukup urgensi untuk dilakukan.

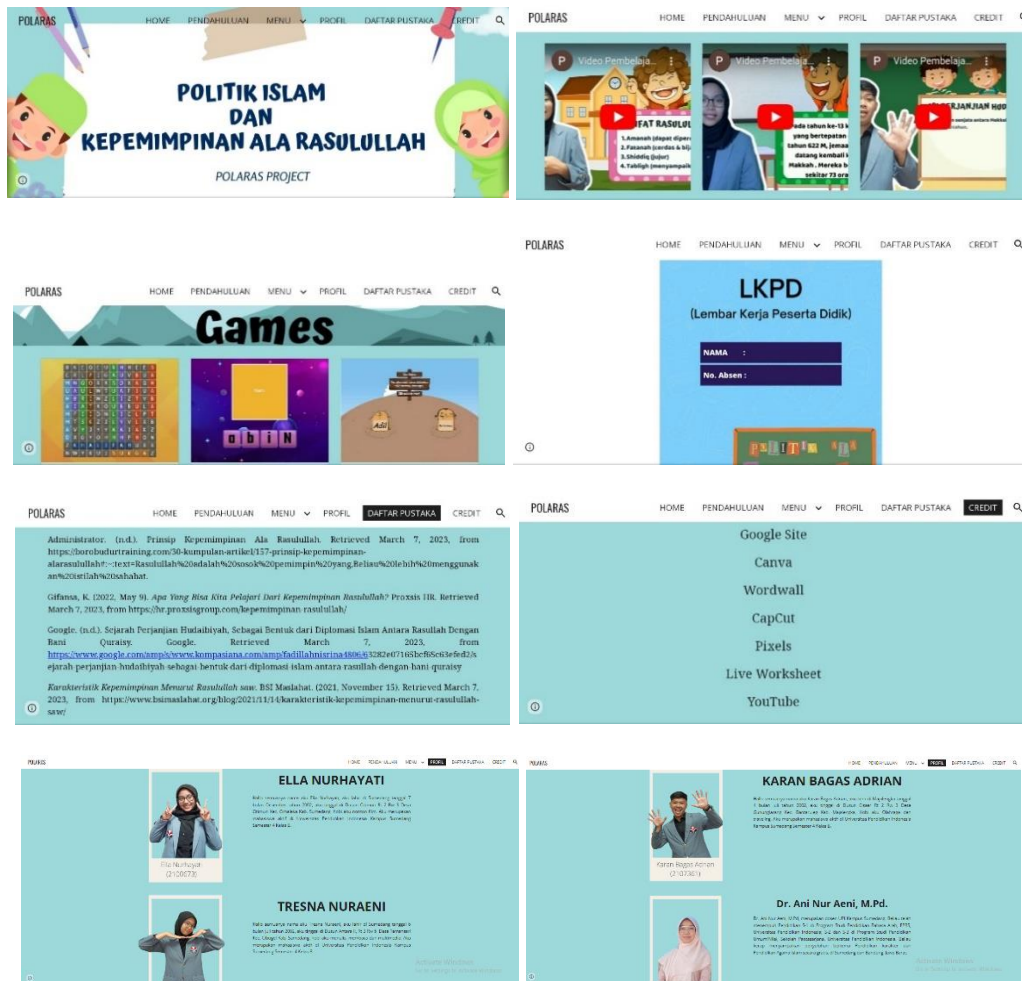
2. Tujuan

Berbicara mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *website*, *website* POLARAS (Politik ala Rasulullah) merupakan sebuah media pendukung kegiatan belajar yang diciptakan untuk membantu siswa kelas 5 sekolah dasar dalam mempelajari materi politik menurut perspektif Islam. Dimana, materi ini telah melewati penyesuaian pada KI dan KD mata pelajaran PAI yang tersedia pada kurikulum 2013. Materi yang disajikan antara lain (1) politik islam dan kepemimpinan Rasulullah, (2) perjanjian Aqobah 1 dan 2, dan (3) perjanjian Hudaibiyah. Materi-materi tersebut dikemas dalam beberapa bentuk seperti teks, video pembelajaran, juga *games*. Hal ini dilakukan karena mempertimbangkan perbedaan gaya belajar yang dimiliki oleh para siswa. Sedangkan untuk mengukur kemajuan belajarnya, dapat menggunakan LKPD digital yang relevan dengan materi yang telah disajikan.

3. Desain dan Pengembangan

Berikut visual dari *website* POLARAS:





Gambar 1 Website POLARAS

4. Uji Coba Produk

Website POLARAS ini telah melalui tahap uji coba di SD Negeri Babakan Bandung. Sekitar 22 siswa dari kelas 5 SD tersebut berpartisipasi di dalam kegiatannya. Sehingga, setelah dilakukan uji coba, didapatkan hasil penilaian dari sampel sebagai berikut:

Table 1. Penilaian Produk Oleh Siswa

Indikator	Aksesibilitas	Kemudahan Penggunaan	Konten	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Perasaan Siswa
Sangat Baik	18	20	21	22	22	22
Baik	5	2	1	-	-	-
Cukup	-	-	-	-	-	-
Jumlah	22	22	22	22	22	22

Adapun persentasenya sebagai berikut:

Table 2. Persentase Penilaian Produk Oleh Siswa

Indikator	Aksesibilitas	Kemudahan Penggunaan	Konten	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Perasaan Siswa
Sangat Baik	78%	91%	95%	100%	100%	100%
Baik	22%	9%	5%	-	-	-
Cukup	-	-	-	-	-	-
Jumlah	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 22 siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini, 18 siswa (78%) menyatakan aksesibilitas dari *website* ini sangat baik dan 5 siswa (22%) lainnya memilih baik. Pada kategori kemudahan penggunaan, sebanyak 20 siswa (91%) menyatakan sangat baik dan 2 siswa (9%) memilih baik. Kemudian dari segi konten yang disajikan, 21 siswa (95%) menyatakan sangat baik dan 1 siswa (5%) memilih baik. Sedangkan dari aspek pembahasan materi, kegiatan belajar, dan perasaan siswa ketika belajar, semua siswa menyatakan sudah sangat baik (100%). Dengan demikian, *website* ini sudah memenuhi indikator keberhasilan.

Selain siswa, *website* ini juga dinilai oleh guru PAI di sekolah tersebut.

Table 3. Persentase Penilaian Produk Oleh Siswa

Kategori	Sangat Baik	Baik	Cukup	Persentase
Keberfungsian produk	√			100%
Ketepatan komponen produk	√			100%
Konten produk	√			100%
Penggunaan bahasa pada konten	√			100%
Kesesuaian materi	√			100%
Penyajian materi pada produk	√			100%
Produk meningkatkan ranah afektif, kognitif, psikomotorik siswa	√			100%
Kesesuaian produk untuk kelas tinggi	√			100%
Efektifitas penyampaian materi	√			100%

Dari tabel di atas, kita dapat tahu bahwa guru memberikan nilai sangat baik (100%) pada *website* POLARAS ini dari segi keberfungsian produk sebagai media pembelajaran, ketepatan komponen produk, konten yang disajikan dalam produk, penggunaan bahasa, kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku, produk ini dinilai mampu meningkatkan ranah afektif, kognitif, psikomotorik peserta didik, *website* POLARAS ini sesuai untuk karakteristik siswa kelas tinggi, serta efektifitas penyampaian materi dalam produk ini. Dengan demikian, produk ini sudah mengantongi indikator keberhasilan.

5. Evaluasi Hasil Uji Coba

Menindaklanjuti perolehan nilai di atas, hal yang harus kembali dikembangkan dalam produk ini antara lain dari segi aksesibilitas, kemudahan penggunaan, juga kontennya. Sehingga, nantinya didapatkan hasil yang lebih baik lagi. Juga, kondisi internet dan perangkat keras yang akan digunakan untuk mengakses *website* ini harus benar-benar dipersiapkan. Dikarenakan, pada saat uji coba berlangsung, hal tersebut menjadi sebuah penghambat. Namun, seperti yang kita tahu, media pembelajaran ini berbasis *website*, hal tersebut memungkinkan para peserta didik dapat mengakses kembali *website* ini di rumah sehingga produk ini memiliki nilai keberlanjutan.

6. Mengomunikasikan

Selain tertulis dalam bentuk artikel, kegiatan mengomunikasikan akan dilakukan melalui aktivitas presentasi di kelas pada saat mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam (SPAI).

PEMBAHASAN

Menindaklanjuti hasil dari penilaian siswa, penting sekali untuk memastikan bahwa *website* pendidikan tidak hanya menyediakan konten berkualitas, tetapi juga mudah digunakan dan diakses oleh semua siswa. Karena, setiap peserta didik memiliki tingkat pemahaman dan kemampuan yang berbeda dalam mengakses dan menggunakan teknologi. Konten yang menarik dan mudah dipahami juga merupakan faktor penting dalam membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang topik yang sedang dipelajari. Dalam hal ini, penggunaan gambar, video, dan animasi dapat membantu memperjelas materi yang kompleks dan meningkatkan daya tarik visual siswa terhadap pembelajaran. Selanjutnya, pengalaman belajar yang menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk terus belajar dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini, peran desain dan tampilan *website* sangat penting untuk memastikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif.

Sedangkan dari hasil penilaian guru PAI, penting juga untuk memastikan bahwa pendidikan tidak hanya menyediakan konten yang berkualitas, tetapi juga memiliki fitur yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memonitor kemajuan siswa. Komponen produk yang tepat sangat penting dalam memastikan *website* dapat digunakan dengan mudah dan fungsional. Selain itu, *website* ini juga menarik dan memiliki bahasa yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa kelas tinggi. Dalam hal ini, penggunaan multimedia, seperti gambar, video, animasi, dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan. *Website* ini sesuai dengan materi dan penyajian materi yang baik untuk memastikan siswa dapat memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Penting untuk mengintegrasikan ranah afektif, kognitif, dan psikomotor siswa. Produk ini juga sesuai dengan karakteristik dari siswa kelas 5 sehingga mampu mengefektifkan kegiatan belajar dan mudah mencapai tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah ditentukan.

Dengan demikian, pengembangan *website* POLARAS ini dikatakan telah berhasil karena telah memenuhi indikator “sangat valid” saat diujicobakan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Nedianto et al, 2019) pada penelitian yang berjudul Aplikasi Administrasi dan Pembelajaran Lembaga Bimbingan Belajar Wahid's *College Berbasis Web Mobile* yang menerangkan tentang manfaat *website* dalam memberikan informasi (pengetahuan) dengan lebih cepat, efisien, efektif sehingga dapat mempermudah kegiatan belajar. Adapun, kegiatan belajar dengan menggunakan komputer dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah. (Supriadi. N, 2015) Adapun manfaat lain yang dirasakan oleh siswa adalah mendapatkan pengalaman atau suasana baru dalam kegiatan belajar (Rijal, 2020).

(Hasanah, 2020) menjelaskan bahwa, jika suatu produk dikatakan telah berhasil setelah memperhatikan kualitas sistem, kualitas informasi, kualitas layanan dan pemakaian *website* ini berpengaruh pada bertambahnya wawasan peserta didik. Dalam keseluruhan, hasil penilaian menunjukkan bahwa *website* ini berhasil memenuhi kebutuhan siswa dalam hal aksesibilitas, penggunaan, konten, pemahaman, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Juga bagi guru PAI, *website* POLARAS ini dapat berfungsi sebagai alat dalam menyampaikan materi sehingga memudahkan guru dalam hal tersebut. Oleh karena

itu, penting untuk terus memperbaharui dan memperbaiki website ini agar tetap memenuhi harapan dan kebutuhan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* dapat dijadikan sebagai inovasi dalam media pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *website* POLARAS (Politik Ala Rasulullah) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri Babakan Bandung, didapatkan bahwa *website* ini telah memenuhi syarat keberhasilan sekaligus mampu meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, *website* ini juga telah memenuhi kebutuhan dan kepuasan siswa dalam hal aksesibilitas, penggunaan, konten, pemahaman, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penggunaan *website* POLARAS (Politik Ala Rasulullah) ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, peserta didik juga dapat dengan mudah mengakses *website* POLARAS (Politik Ala Rasulullah) untuk belajar secara mandiri. Pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan iklim baru sehingga siswa dapat belajar secara interaktif tanpa mengurangi kreatifitas, motivasi dan minat anak terhadap pembelajaran di kelas.

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/jpkip.v11i6.9313>
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- 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>
- Alamsyah, N., Ibrahim Ahmad, I., Susilawati, A., & Nur Aeni, A. (2022). Pemanfaatan E-Book Interaktif “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5).
- Feri Efendi, T. (2017). Pengembangan Website Smk Negeri 3 Sukoharjo. In *Seminar Nasional Sistem Informasi*.

- Francisca, F., Zahra, J. O. V., 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(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Hasanah, N., & Artikel, R. . Faktor-Faktor Pengaruh Keberhasilan Website Fastikom Unsiq Info Artikel Abstrak. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 7(1), 71–77. <https://fastikom-unsiq.ac.id>
- Idrus, S. A. J. Al. (2022). Kepemimpinan dalam Mengembangkan Religious Culture di Madrasah Aliyah Negeri se-Kota Mataram Nusa Tenggara Barat. *PALAPA*, 10(2), 502–522. <https://doi.org/10.36088/palapa.v10i2.2288>
- Katimin, (2017). *Politik Islam*. Medan: Perdana Publishing.
- Kristanto, (2016) . *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Nedianto et al. (2019). Aplikasi Administrasi Dan Pembelajaran Lembaga Bimbingan Belajar Wahid’s College Berbasis Web Mobile. *Jurnal Ilmiah Betrik : Basemah Teknologi Informasi Dan Komputer*, 9(2), 63–699.
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Nelson, W. A. (2003). *Developmental Research: Studies Of Instructional Design And Development*.
- Rijal, A. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 6(1), 81. <https://doi.org/10.32884/ideas.v6i1.238>
- Shodiq Masrur, M., & Amri Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, A. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Film Animasi Nussa Episode Sholat Itu Wajib. *Palapa : Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 9(1).
- Supriadi. N. (2015). Pembelajaran Geometri Berbasis Geogebra Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 99–109.