

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN
TAJWID AL QUR'AN KELAS IX MTS LUKMANUL HAKIM SAMARINDA**

¹HUZAIFAH UMAR, ²ANDI RUSTANDI

^{1,2}Universitas Mulawarman

e-mail: huzafahumar@madrasah.kemenag.go.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran tajwid Al Qur'an di kelas IX Madrasah Tsanawiyah (MTs) Lukmanul Hakim Samarinda. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Pada tahap analisis dilakukan studi literatur dan studi lapangan, kemudian tahap desain yaitu membuat flowchart dan storyboard. Selanjutnya membuat media tersebut sesuai dengan desain yang telah dibuat lalu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya implementasi yaitu kegiatan menggunakan media pembelajaran. Tahap akhir ialah evaluasi dengan melihat kelayakan media serta membuat laporan. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi mengajar belajar Al-Qur'an, dengan perolehan presentase validasi ahli materi sebesar 100% dan validasi ahli media sebesar 81,4%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Tajwid Al Qur'an, *Research and Development*, ADDIE

ABSTRACT

This research aims to develop and determine the feasibility of Al Qur'an recitation learning media in class IX of Madrasah Tsanawiyah (MTs) Lukmanul Hakim Samarinda. The research method used is *Research and Development* (R&D) with the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). At the analysis stage, literature studies and field studies were carried out, then at the design stage, namely making flowcharts and storyboards. Next, make the media according to the design that has been created and then validate it by media experts and material experts. Next, implementation is activities using learning media. The final stage is evaluation by looking at the suitability of the media and making a report. The research results obtained show that the learning media developed is suitable for use as learning media for Al-Qur'an teaching and learning materials, with a material expert validation percentage of 100% and media expert validation of 81.4%.

Keywords: Learning Media, Tajweed Al Qur'an, *Research and Development*, ADDIE

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan salah satu hal yang berkembang mengikuti zaman. Perkembangan teknologi semakin berkembang pesat hampir di setiap aspek kehidupan manusia mulai dari aspek ekonomi, sosial, budaya, politik, maupun pendidikan. Kemajuan teknologi juga dimanfaatkan dalam penyelenggaraan pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam penyelenggaraan pendidikan dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mengembangkan keterampilan kognitif dan pemikiran kritis (Suyuti et al., 2023).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yaitu lingkungan, pendidik, peserta didik, metode, serta media pembelajaran. Pada kenyataannya, apa yang terjadi dalam pembelajaran seringkali terjadi proses pengajaran yang cenderung bersifat monoton dan tanpa variasi kreatif. Metode pengajaran yang bersifat konvensional yang diterapkan oleh pengajar mengakibatkan proses belajar mengajar cenderung membosankan (Siahaan, 2018).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2024). Menurut (Djamaluddin & Wardana, 2019) Ketercapaian dalam proses belajar mengajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku baik perubahan bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021).

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran Al Qur'an telah banyak dilakukan seperti pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi hukum Mad Thabi'i, Mad Wajib Muttasil dan Mad Jaiz Munfashil. Dari hasil penelitian diperoleh hasil validitas ahli media dan ahli materi masing-masing sebesar 87% dan 100%, menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan (Yamin & Kartika, 2024). Namun materi pada media pembelajaran yang dihasilkan hanya membahas tentang hukum Mad Thabi'i, Mad Wajib Muttasil dan Mad Jaiz Munfashil sehingga perlu untuk dilakukan penambahan materi yang lebih luas tentang ilmu tajwid.

Selanjutnya penelitian tentang pengembangan media pembelajaran tajwid berbasis web untuk meningkatkan keterampilan membaca Al Quran siswa. Dari hasil penelitian diperoleh hasil validasi ahli desain media menilai "sangat layak", ahli materi menilai "layak" dan ahli murotal menilai "layak". Selain itu terjadi perbedaan signifikan antara hasil peningkatan keterampilan membaca Al Quran siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media belajar berbasis web pada topik tajwid hukum nun mati dan tanwin (Mahisarani et al., 2023). Namun pada penelitian ini berfokus pada materi hukum nun dan tanwin saja sehingga sehingga perlu untuk dilakukan penambahan materi yang lebih luas tentang ilmu tajwid. Selain itu media pembelajaran ini berbasis web sehingga memerlukan akses internet yang stabil.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ust. Mahyuddin selaku guru pengampuh mata pelajaran di kelas IX MTs Lukmanul Hakim Samarinda, diketahui bahwa siswa merasa bosan terhadap proses belajar mengajar. Keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik menyebabkan guru tidak mencoba menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga pada saat proses belajar mengajar berlangsung, guru hanya menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi pembelajaran. Hasil sebaran angket siswa diperoleh 91% siswa menginginkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

Berangkat dari permasalahan tersebut, maka peneliti ingin berpartisipasi dalam membantu guru mengajar dengan mudah, dimana guru dapat menarik perhatian siswanya untuk termotivasi dalam belajar. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran tajwid Al-Qur'an di kelas IX MTs Lukmanul Hakim Samarinda. Perbedaan penelitian kali ini dengan penelitian sebelumnya adalah media pembelajaran yang dihasilkan berbasis desktop dan bersifat offline sehingga tidak memerlukan akses internet. Selain itu materi yang disajikan lebih banyak mulai dari pengenalan makharijul huruf, sifat sifat huruf hijaiyyah, hukum nun dan tanwin, hukum mim sukun dan lain sebagainya. Media pembelajaran ini juga

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation* (Sugiono, 2019). Model ADDIE dipilih karena memiliki beberapa kelebihan yaitu prosedur pengembangan yang jelas, terstruktur dan logis (Rachma et al., 2023). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX MTs Lukmanul Hakim Samarinda yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket berskala *likert*. Uji validasi kelayakan media pembelajaran dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Teknik analisis data dimulai dari menghitung rata rata skor pada setiap aspek penilaian, menghitung rentang kualitas media, dan menentukan presentase kelayakan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahapan penelitian ini dimulai dengan melakukan analisis, perancangan media (*design*), pengembangan media (*development*), penerapan media (*implementation*), dan melakukan evaluasi.

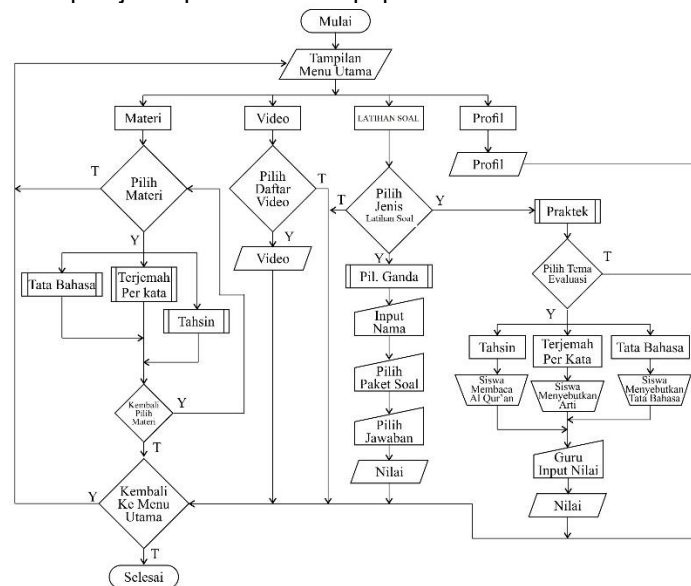
1. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan studi lapangan dan studi literatur. Berdasarkan hasil studi lapangan diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, guru pengampuh mata pelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan media seadanya saja seperti papan tulis sehingga perlu untuk dilakukan inovasi pengembangan media pembelajaran tajwid Al Qur'an. hal ini juga didukung dengan data yang diperoleh dari sebaran angket kepada siswa yang menyatakan bahwa 91% siswa menginginkan adanya inovasi pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan pada saat pembelajan tajwid Al Qur'an.

Hasil studi literatur menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, perhatian peserta didik merupakan faktor yang sangat besar pengaruhnya, kalau peserta didik mempunyai perhatian yang besar mengenai apa yang dipelajari, peserta didik akan mengarahkan dirinya pada tugas yang diberikan dan fokus pada masalah yang harus diselesaikan. Adanya media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan dan menarik perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi siswa dan lingkungannya, dan kemandirian siswa dalam belajar.

2. Tahap Perancangan Media (*Design*)

Tahap perancangan media dimulai dengan merancang *flowchart* yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program. Berikut adalah gambaran secara umum dari aliran setiap aktifitas dalam media pembelajaran.



Gambar 1. Flowchart

Pada gambar 1 dapat diketahui bahwa media pembelajaran dimulai dengan menampilkan tampilan menu utama yang memiliki 4 tombol navigasi yaitu materi, video, latihan soal dan profil. Tombol navigasi materi berisi tentang materi tajwid Al Qur'an tentang tahsin, tata bahasa, dan terjemah per kata. Tombol navigasi video menampilkan daftar video murottal yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Tombol navigasi latihan soal berisi tentang daftar soal yang digunakan untuk menguji kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari. Tombol navigasi profil berisi tentang profil guru atau pembuat media pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan perancangan produk (*Storyboard*). Proses pembuatan *storyboard* dilakukan dengan menggambar sketsa media pembelajaran yang disusun berurutan sesuai dengan *flowchart* yang telah dibuat sebelumnya.

3. Tahap Pengembangan Media (*Development*)

Seluruh komponen yang telah disiapkan pada tahap sebelumnya, selanjutnya dikembangkan menjadi satu kesatuan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 6 action script 2.0* dengan target *flash player 7*. Berikut adalah tampilan hasil pengembangan media pembelajaran tajwid Al Qur'an.



Gambar 2. Menu Utama

Gambar 2 merupakan tampilan menu utama yang menampilkan beberapa tombol navigasi diantaranya adalah tombol materi pembelajaran, video, profil dan latihan soal.



Gambar 3. Tampilan Materi

Gambar 3 merupakan tampilan materi tajwid Al Qur'an. Isi materi berupa teks dan gambar yang memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Pada bagian bawah halaman ini tersedia tombol *next* yang digunakan untuk lanjut ke halaman berikutnya, tombol *prev* digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya, dan tombol *home* yang digunakan untuk kembali ke menu utama.



Gambar 4. Tampilan Video

Gambar 4 merupakan tampilan video yang memuat tentang kumpulan video penunjang pembelajaran. Video yang disajikan berupa tombol pada masing-masing gambar yang dihubungkan secara *online*. Pada bagian bawah halaman ini tersedia tombol *home* yang digunakan untuk kembali ke menu utama.



Gambar 5. Tampilan Profil

Gambar 5 merupakan tampilan profil yang memuat tentang pembuat aplikasi dan tujuan aplikasi. Pada bagian bawah halaman ini tersedia tombol *home* yang digunakan untuk kembali ke menu utama.



Gambar 6. Tampilan Latihan Soal

Gambar 6 merupakan tampilan soal tentang pengerjaan soal pilihan ganda, pada masing masing tombol pilihan sudah ditentukan jawaban benar dan salahnya sehingga ketika siswa selesai mengerjakan soal akan diketahui nilainya. Pada bagian bawah halaman ini tersedia tombol *next* dan *prev* yang digunakan melewati soal jika ragu ragu, dan tombol *home* yang digunakan untuk kembali ke menu latihan soal.



Gambar 7. Tampilan Nilai Latihan Soal

Gambar 7 merupakan tampilan nilai latihan soal. Pada tampilan ini disajikan jumlah soal yang dijawab benar dan jumlah soal yang dijawab salah. Selain itu terdapat total nilai hasil pengerjaan soal disertai dengan deskripsinya. Pada bagian bawah halaman ini terdapat tombol *home* yang digunakan untuk kembali ke menu utama.

Media pembelajaran yang telah dibuat selanjutnya dilakukan pengujian kelayakan media yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Validasi materi dilakukan oleh bapak Nurul Zaman, B.I.S selaku guru dan wakil kepada madrasah bidang diniah. Sedangkan validasi media dilakukan oleh bapak Dydik Kurniawan, S.Pd., M.Pd selaku dosen Teknik Multimedia Pendidikan Komputer Universitas Mulawarman. Hasil validasi ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor	Kategori	Presentase
Relevansi Materi	45	Sangat Layak	100%
Evaluasi	30	Sangat Layak	100%
Penggunaan Bahasa	10	Sangat Layak	100%
Pengaruh Untuk Strategi Pembelajaran	20	Sangat Layak	100%
Keseluruhan Aspek	105	Sangat Layak	100%

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi pada tabel 1 diketahui masing masing aspek termasuk dalam kategori sangat layak dan memperoleh presentase 100% sehingga dapat

Copyright (c) 2024 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan

disimpulkan bahwa kelayakan media dari keseluruhan aspek diperoleh jumlah skor 105 dari skor maksimum 105 sehingga termasuk dalam kategori **sangat layak** dengan presentase kelayakan 100%.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Kategori	Presentase
Penggunaan Bahasa	8	Layak	80%
Rekayasa Perangkat Lunak	24	Layak	80%
Komunikasi Visual	25	Layak	83,3%
Keseluruhan Aspek	57	Layak	81,4%

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pada tabel 2 diketahui bahwa aspek penggunaan bahasa termasuk dalam kategori layak dengan presentase kelayakan 80%. Pada aspek rekayasa perangkat lunak termasuk dalam kategori layak dengan presentase kelayakan 80%. Pada aspek komunikasi visual termasuk dalam kategori layak dengan presentase kelayakan 83,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan media dari keseluruhan aspek diperoleh jumlah skor 57 dari skor maksimum 70 sehingga termasuk dalam kategori layak dengan presentase kelayakan 81,4%.

4. Tahap Penerapan Media (*Implementation*)

Setelah media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dan dinyatakan layak, langkah selanjutnya dilakukan penerapan media pembelajaran. Pada tahap ini guru pengampuh mata pelajaran akan menerapkan media pembelajaran tajwid Al Qur'an pada proses pembelajaran di kelas IX MTs Lukmanul Hakim Samarinda. Guru memulai pembelajaran dengan menyapa peserta didik, memberikan salam, selanjutnya memotivasi, dan melakukan apersepsi serta memastikan peserta didik sudah siap menerima materi pembelajaran. Selanjutnya guru menggunakan media pembelajaran tajwid Al Qur'an dalam menyampaikan materi. Setelah itu guru melakukan kegiatan penutup dengan melakukan refleksi, rencana tindak lanjut, serta merangkum materi yang telah dipelajari.

5. Tahap Evaluasi

Setelah dilakukan penerapan media pembelajaran tajwid Al Qur'an diketahui bahwa proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan media pembelajaran dapat digunakan dengan baik tanpa kesulitan yang berarti.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran tajwid Al Qur'an di kelas IX MTs Lukmanul Hakim Samarinda menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Tahap pertama dimulai dengan melakukan analisis yaitu studi lapangan dan studi literatur. Studi lapangan diketahui bahwa siswa merasa bosan terhadap proses belajar mengajar dan 91% siswa menginginkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Hasil studi literatur menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, perhatian peserta didik merupakan faktor yang sangat besar pengaruhnya, kalau peserta didik mempunyai perhatian yang besar mengenai apa yang dipelajari, peserta didik akan mengarahkan dirinya pada tugas yang diberikan dan fokus pada masalah yang harus diselesaikan (Maradona, 2016). Adanya media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan dan menarik perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi siswa dan lingkungannya, dan kemandirian siswa dalam belajar (Wulandari et al., 2023).

Tahap kedua adalah perancangan. Tahap perancangan media dimulai dengan merancang *flowchart* yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program. Setelah itu dilakukan perancangan *storyboard*. Proses pembuatan *storyboard* dilakukan dengan menggambar sketsa media pembelajaran yang disusun berurutan sesuai dengan *flowchart* yang telah dibuat sebelumnya.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan media. Pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flash action script 2.0 dengan target flash player 7*. Media pembelajaran yang dibuat berisi materi, video pendukung, profil aplikasi dan latihan soal. Pada tampilan materi media pembelajaran ini, peneliti membuat tampilan contoh dari materi dalam bentuk *pop-up* sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu peneliti juga memberikan inovasi pada latihan soal yaitu *form input* nilai pada latihan soal praktik yang memudahkan guru dalam melakukan rekapitulasi penilaian hasil belajar.

Setelah media pembelajaran rampung, selanjutnya ialah melakukan validasi media kepada ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi mencakup aspek relevansi materi, aspek evaluasi, aspek penggunaan bahasa, dan aspek pengaruh untuk strategi pembelajaran. Hasil penilaian ahli materi disimpulkan bahwa kelayakan media dari keseluruhan aspek diperoleh jumlah skor 105 dari skor maksimum 105 sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan presentase kelayakan 100%. Validasi ahli media mencakup aspek bahasa, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Hasil penilaian ahli media disimpulkan bahwa kelayakan media dari keseluruhan aspek diperoleh jumlah skor 57 dari skor maksimum 70 sehingga termasuk dalam kategori “Layak” dengan presentase kelayakan 81,4%.

Tahap keempat adalah melakukan implementasi media pembelajaran. Pada tahap ini guru pengampuh mata pelajaran akan menerapkan media pembelajaran tajwid Al Qur'an pada proses pembelajaran di kelas IX MTs Lukmanul Hakim Samarinda. Guru memulai pembelajaran dengan menyapa peserta didik, memberikan salam, selanjutnya memotivasi, dan melakukan apersepsi serta memastikan peserta didik sudah siap menerima materi pembelajaran. Selanjutnya guru menggunakan media pembelajaran tajwid Al Qur'an dalam menyampaikan materi. Setelah itu guru melakukan kegiatan penutup dengan melakukan refleksi, rencana tindak lanjut, serta merangkum materi yang telah dipelajari.

Tahap kelima ialah melakukan evaluasi. Setelah dilakukan penerapan media pembelajaran tajwid Al Qur'an diketahui bahwa proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan media pembelajaran dapat digunakan dengan baik tanpa kesulitan yang berarti. Adanya media pembelajaran dapat membuat siswa belajar dengan lebih menarik sehingga siswa dapat termotivasi untuk terus belajar. Media pembelajaran ini dapat pula mendorong guru dan peneliti sebagai calon guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang efektif, aktif, dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Tahapan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran tajwid Al Qur'an di kelas IX MTs Lukmanul Hakim Samarinda dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Dimulai dengan melakukan analisis terhadap sekolah yang akan diteliti dengan cara studi lapangan dan studi literatur. Kemudian melakukan perancangan media (*design*) yaitu perancangan *flowchart* dan *storyboard*. Tahap selanjutnya melakukan pengembangan media (*development*) yaitu membuat media pembelajaran dan menguji kelayakan produk, selanjutnya penerapan media (*implementation*), dan melakukan evaluasi.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi pada aspek relevansi materi, aspek evaluasi, aspek penggunaan bahasa, dan aspek pengaruh untuk strategi pembelajaran diperoleh jumlah skor 105 dari skor maksimum 105 sehingga termasuk dalam kategori **Sangat Layak** dengan presentase kelayakan 100%. Sedangkan hasil penilaian ahli media pada aspek penggunaan bahasa, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual diperoleh jumlah skor 57 dari skor maksimum 70 sehingga termasuk dalam kategori **Layak** dengan presentase kelayakan 81,4%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2024). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Rajawali Pers.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Mahisarani, Sinaga, A. I., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Web Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Al Quran Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam Ta'dibuna*, 12(3). <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v12i3.9955>
- Maradona. (2016). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV B SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3 No. 2, 243–255.
- Rachma, A. F., Tuti Iriani, & Santoso Sri Handoyo. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Siahaan, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Universitas Negeri Medan*, 2, 649–651.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Alfabeta.
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. M. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Jurnal on Education*, 6 No 1. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yamin, Muh., & Kartika, A. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Hukum Mad Thabi'i, Mad Wajib Muttasil dan Mad Jaiz Munfashil. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4 No. 4. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2170>