
**PENGEMBANGAN *MOBILE LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
MATERI SEJARAH INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 1 ALALAK**

Muhammad Shidqi Rizqullah¹, Hamsi Mansur², Zaudah Cyly Arrum Dalu³
¹²³Universitas Lambung Mangkurat
mshidqi017@gmail.com¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², zaudah.dalu@ulm.ac.id³

Abstrak

Kurangnya media pembelajaran dan metode pembelajaran yang konvensional menyebabkan minat belajar peserta didik menjadi rendah. Permasalahan tersebut memicu peneliti untuk mencari solusi agar terciptanya pembelajaran yang berinovasi. Melalui pengembangan media *mobile learning* diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengembangkan media *mobile learning* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Alalak, (2) Mengetahui minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan *mobile learning* pada mata pelajaran sejarah. Penelitian pengembangan media *mobile learning* ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan metode pengembangan 4D oleh Thiagarajan (1974). Tahap pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination* yang telah dimodifikasi menyesuaikan dengan keperluan. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan penilaian dari para ahli. Penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata skor 92% dengan kategori “sangat layak”, sementara penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 97,3% dengan kategori “sangat layak”. Peningkatan minat belajar peserta didik mendapat nilai gain sebesar 0.51 dengan kategori “Sedang”. Dari hasil penelitian data disimpulkan bahwa media *mobile learning* mata pelajaran sejarah layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, *Mobile Learning*, Mata Pelajaran Sejarah, Minat Belajar.

Abstract

The lack of learning media and conventional learning methods decreases students' interest to learn. These problems trigger researchers to find solutions to create innovative learning. In addition, the development of mobile learning media is expected to solve these problems. The purposes of this study were (1) to develop mobile learning media to increase the learning interest of class X students of SMAN 1 Alalak, and (2) to determine the learning interest of students before and after the use of mobile learning in history subjects. The type of this study is R&D, it used the 4D development method by Thiagarajan (1974). The stages of 4D development are Define, Design, Development, and Dissemination which have been modified to suit the needs. The results of the research at the development stage resulted in an assessment from experts. The result from material experts got an average score of 92% in the "very decent" category, and the assessment from media experts got an average score of 97.3% in the "very decent" category. The increase in students' interest in learning gets a gain value of 0.51 in the "Medium" category. From the results of the research data, it is concluded that mobile learning media for history subjects is appropriate to be used as a learning medium for students.

Keywords: *Development, Mobile Learning, History Subjects, Interest in Learning.*

Pendahuluan

Minat belajar merupakan suatu proses atau keinginan peserta didik dalam menerima, merespon, serta menganalisa bahan-bahan pelajaran yang telah disajikan pendidik yang berakhir pada kemampuan anak menguasai bahan pelajaran dan meningkatkan perubahan sikap dan tingkah laku baik yang berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut Astuti (2015:71) bahwa minat belajar adalah perasaan senang, suka dan perhatian terhadap usaha untuk mendapat ilmu pengetahuan minat belajar merupakan suatu keinginan atau ketertarikan yang muncul dari diri sendiri tanpa ada paksaan dalam kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Menurut Wilson dalam Supardi (2015:75-76) menyatakan bahwa minat belajar merupakan rasa suka ketertarikan pada suatu pelajaran atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu keinginan atau ketertarikan yang muncul dari diri sendiri tanpa ada paksaan dalam kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan memperbaiki strategi pembelajaran, media pembelajaran, metode maupun hal lain yang berkaitan proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan sekumpulan kegiatan dan serangkaian pengalaman yang dihadirkan oleh pendidik kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 02 Agustus 2022 dengan guru mata pelajaran sejarah yang ada di SMAN 1 Alalak. didapatkan hasil bahwa pendidik hanya menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran, pendidik juga mengatakan bahwa hanya segelintir peserta didik yang benar-benar aktif dalam pembelajaran, sisanya peserta didik hanya sibuk dengan kegiatannya sendiri, dilihat dari banyaknya peserta didik yang saling berbicara tanpa memperhatikan pelajaran. Kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah juga menjadi salah satu permasalahan yang didapatkan pada saat observasi awal. Oleh karena itu peneliti merasa perlunya mengembangkan media yang bisa meningkatkan minat peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

Kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran memiliki indikasi peserta didik cenderung tidak memperhatikan pembelajaran, tidak menyukai dan tidak senang pada saat pembelajaran berlangsung, tidak merasa puas dengan pembelajaran yang diikuti, tidak tertarik mengikuti kegiatan dalam pembelajaran, dan tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Masalah tersebut harus segera di atasi dengan menciptakan sebuah proses pembelajaran yang sifatnya mampu menggugah minat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat memberikan penguatan secara otomatis dan umpan balik, serta mempunyai daya tarik yang memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik baik belajar secara terbimbing, kelompok, maupun secara individual atau mandiri.

Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018:171). Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2011:23) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau bahan, baik itu berupa manusia, materi maupun suatu peristiwa yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran pada zaman modern ini yang sangat berpengaruh bagi kehidupan sehari-hari untuk semua kalangan, baik pelajar maupun mahasiswa salah satunya adalah *mobile learning*. *Mobile learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran yang memiliki karakteristik yang praktis dan dapat dibawa kemanapun serta penggunaan perangkat mobile berupa smartphone dalam media pembelajaran ini dinamakan *mobile learning* (Amirullah, 2017:98).

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang relevan yang dilakukan oleh

(Meliana. 2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA PLUS AL-GHIFARI” yang dalam penerapan *mobile learning* dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, *mobile learning* efektif digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Mobile learning* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi segala macam persoalan dalam mengajar, bukan saja mengatasi persoalan, namun media pemberi pembelajaran memberi berbagai informasi yang koprehensip kepada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini untuk mengembangkan *mobile learning* menggunakan software *Adobe Animate*. Oleh karena itu pada skripsi ini, dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Mobile Learning* pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Alalak” yang bertujuan untuk membuat media pembelajaran supaya membantu pendidik dalam mengajar.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407). Dapat dikatakan bahwa *Research and Development (R&D)* adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2009: 164), *Research and Development (R&D)* merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* atau (*R&D*) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu atau menyempurnakan produk yang sudah ada

melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Pada pengembangan *mobile learning* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Sejarah Materi Sejarah Indonesia di Kelas X SMAN 1 Alalak ini akan menggunakan metode penelitian dan prosedur pengembangan (R&D) dengan model 4D yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan dkk. (1974: 6)

Pada tahap 4D ini, yaitu, tahap *define* terdiri dari analisis depan (*front analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan spesifikasi objek (*specification of object*). Tahap *design* terdiri dari penyusunan tes (*test construction*), pemilihan media (*media selection*), pemilihan format (*format selection*), dan desain awal (*initial design*). Tahap *develop* terdiri atas penilaian ahli (*expert appraisal*) dan uji pengembangan (*developmental testing*). Tahap *Disseminate* terdiri dari uji validasi (*validation testing*), pengemasan (*packaging*), dan penyebaran (*diffusion*).

Penelitian dilakukan di SMAN 1 Alalak, sasarannya kepada peserta didik kelas X pada mata pelajaran Sejarah. Teknik pengumpulan dan pengambilan data melalui observasi, wawancara dan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Teknik analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini merupakan cara menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari Instrumen menjadi bentuk deskriptif persentase. Teknik analisis ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk merubah data hasil sebuah penelitian menjadi informasi yang nantinya bisa digunakan untuk mengambil sebuah kesimpulan. Analisis data menggunakan format skala *Likert* sebagai berikut:

Tabel 1. Skala *Likert*

Skor	Bentuk Pernyataan
4	Sangat Layak
3	Layak

2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Analisis data pengembangan media *mobile learning* menggunakan teknik kuisioner dengan instrumen berupa angket dengan skala *likert*. Data yang diperoleh dari penilaian oleh ahli materi, dan ahli media akan dianalisis dengan teknik persentase. Kriteria persentase skor menurut skala likert sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Presentase

Interval	Kriteria
$84\% > \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$68\% > \text{skor} \leq 84\%$	Layak
$52\% > \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak
$36\% > \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Layak
$20\% > \text{skor} \leq 36\%$	Sangat Tidak Layak

Setelah dilakukan analisis dan dinilai layak digunakan maka akan dilanjutkan dengan menganalisis data minat belajar peserta didik untuk mengetahui pengaruh *mobile learning* yang sudah dikembangkan dengan peningkatan minat belajar peserta didik. Teknik analisis data berguna untuk melihat sejauh mana peningkatan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hasil motivasi awal dan motivasi akhir ini nantinya akan di analisis menggunakan uji N-Gain dan ditentukan berdasarkan rata-rata skor gain yang dinormalisasi (g).

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Nilai Gain

Nilai (g)	Klasifikasi
$(N\text{-gain}) \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > (N\text{-gain}) \geq 0,3$	Sedang
$(N\text{-gain}) < 0.3$	Rendah

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil pengembangan dan uji kelayakan

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa *mobile learning* pada mata

pelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Alalak. Metode penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research & Development*). Pengembangan *mobile learning* ini menggunakan model pengembangan 4D (four-D), yaitu *define, design, development, dan disseminate*.

Tahap pendefinisian (*define*) Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan (Zein, M., & Utama, A. H., 2022). Pada tahap ini peneliti memperoleh informasi dari hasil wawancara dan observasi di SMAN 1 Alalak, diperoleh informasi bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, dikarenakan masih minimnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Hasil yang didapatkan dari tahap pendefinisian ini peneliti menemukan solusi dari permasalahan yang ada yaitu dengan pengembangan sebuah media pembelajaran *mobile learning*. Tahapan *Define* dibagi menjadi beberapa langkah yaitu. Analisis awal akhir pada tahap ini dilakukan analisis awal dengan cara observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Alalak. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis peserta didik meliputi karakteristik, kemampuan akademik, dan minat terhadap mata pelajaran sejarah. Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik, pada tahapan ini dilakukan dengan cara wawancara terhadap guru mata pelajaran sejarah kelas X di sekolah tersebut mengenai tugas apa yang harus ditempuh oleh peserta didik. Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam *mobile learning* yang dikembangkan, pada tahap ini dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran, analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi pada tahapan ini

ditentukan tujuan dari pembelajaran menggunakan *mobile learning*.

Tahap perancangan (*design*) setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah *mobile learning* yang dapat digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah materi sejarah Indonesia. Tahap perancangan ini meliputi. Penyusunan tes, pada tahapan ini dilakukan penyusunan soal evaluasi pada materi *mobile learning* yang akan diterapkan. Pemilihan media, pada tahapan ini peneliti memilih media dan mengumpulkan bahan-bahan untuk digunakan pada *mobile learning*. Pemilihan format, pada tahapan ini menentukan format rancangan media yang sesuai dengan mata pelajaran sejarah. Rancangan awal, merupakan rancangan *mobile learning* yang telah dibuat oleh peneliti, pada tahapan ini membuat desain awal dari *mobile learning* berupa *flowchart* dan *storyboard*.

Tahap pengembangan (*develop*) bertujuan untuk menghasilkan produk akhir berupa *mobile learning* dengan melalui proses revisi oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini terdapat 2 langkah yang dilakukan, yaitu: validasi ahli pada tahap validasi ahli dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kekurangan/kelemahan *mobile learning*. Setelah media divalidasi dan diberi komentar oleh ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan revisi. Revisi dilakukan berdasarkan komentar dan saran para ahli untuk penyempurnaan dan perbaikan produk. Tahap Uji coba pengembangan, dilakukan untuk mengetahui masukan langsung berupa respon dan reaksi peserta didik terhadap *mobile learning* yang telah dikembangkan, pada tahapan ini *mobile learning* diujikan ke 30 orang peserta didik untuk mendapatkan respon peserta didik terhadap *mobile learning* yang telah dikembangkan.

Tahap penyebaran (*disseminate*) tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media *mobile learning*. Penyebaran *mobile learning* ini dilakukan dengan membagikan *mobile learning* kepada peserta didik kelas X

SMAN 1 Alalak. Setelah media dinyatakan layak uji lapangan maka media siap disebar. Untuk itu peneliti membagikan media melalui link *google drive* kemudian dikirimkan kepada peserta didik untuk digunakan saat pembelajaran.

2. Kelayakan Media *Mobile Learning*

Mobile learning mendapat skor dari ahli materi sebesar 92% dari nilai maksimal 100%. Skor total yang diperoleh dari ahli media sebesar 97,3% dari nilai maksimal 100%. Dari penilaian tersebut, didapatkan hasil kelayakan *Mobile learning* menunjukkan bahwa secara keseluruhan media sangat layak untuk digunakan. Kelayakan tersebut didapatkan dari hasil total penilaian ahli materi, ahli media dan respon peserta didik pada tahap pengembangan. Dapat disimpulkan bahwa *Mobile learning* pada mata pelajaran sejarah sangat layak digunakan pada peserta didik kelas X SMAN 1 Alalak.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Skor Ahli
Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	93%
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	100%
Kelayakan Bahasa	100%
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	75%
Rata – rata skor	92%

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Skor Ahli
Desain Media Pembelajaran	95%
Kegrafikan Media	91,6%
Visual pada <i>Mobile learning</i>	100%
Manfaat Media	100%

Kelayakan Tampilan	100%
Rata – rata skor	97,3%

3. Hasil Peningkatan Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil minat awal dan minat akhir yang di ujicobakan kepada 30 orang peserta didik didapatkan nilai rata-rata minat awal 42,1 dari nilai maksimal 52. Pada hasil minat akhir didapatkan nilai rata-rata 47,3 dari nilai maksimal 52. Berdasarkan hasil rata-rata minat awal dan minat akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain dengan nilai 0,52 yang termasuk kedalam kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahwa *mobile learning* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Alalak cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Aspek	Hasil
Minat Awal	42,1
Minat Akhir	47,3
Nilai Maksimal	52
Gain	0,52
Kriteria	Sedang

Berdasarkan hasil angket minat awal dan minat akhir tersebut maka peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan *mobile learning* pada mata pelajaran Sejarah yang diterapkan pada kelas X SMAN 1 Alalak termasuk dalam kategori peningkatan sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa *mobile learning* ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam kategori sedang.

Kesimpulan dan Saran

Pengembangan *mobile learning* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Alalak telah berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran) yang dimodifikasi. Hasil penelitian ini adalah media

mobile learning untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan penilaian total rata-rata skor 92% dari ahli materi dan penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 97,3%. Dari hasil penilaian tersebut kemudian ditotal kembali dan mendapatkan skor rata-rata sebesar 94,6%. Dari penilaian yang telah didapatkan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *mobile learning* yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak" dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Penerapan pengembangan *mobile learning* pada mata pelajaran sejarah menggunakan model pengembangan 4D telah berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Alalak pada mata pelajaran sejarah. Berdasarkan uji n-gain diketahui bahwa *mobile learning* meningkatkan minat belajar peserta didik sebesar 0,52 dan tergolong dalam kategori sedang.

Berdasarkan hasil penelitian ini, Bagi Peserta Didik, peneliti menyarankan media ini digunakan dan dimanfaatkan sebaik mungkin dalam proses pembelajaran, agar dapat mendorong minat belajar pada mata pelajaran sejarah.

Bagi Pendidik, peneliti menyarankan hasil pengembangan produk media *mobile learning* dapat menjadi alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah, karena dapat memberikan kemudahan dalam pemberian materi dan soal, dapat menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Alalak.

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media yang sama, peneliti menyarankan agar menjadikan penelitian ini sebagai acuan agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik. dengan menambahkan berbagai fitur yang masih kurang pada penelitian ini, kemudian hasil pengembangan di uji coba, sehingga dapat diketahui sejauh mana kekurangan dan kelebihan dari *mobile learning* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah, G., & Hardinata, R. (2017). Pengembangan *Mobile Learning* bagi pembelajaran. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 4(02), 97-101.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 68-75.
- Meliana, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Plus AL-Ghifari. *JP2EA: Jurnal Pendidikan Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 2(3), 91-104.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya: Remaja Rosdakarya.
- Supardi, S. U., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1), 71-81.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Zein, M., & Utama, A. H. (2022). E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Sumber Belajar Materi Analisis Unsur Pembangun Puisi. *J-INSTECH*, 3(1), 47-55.