

Pengembangan Media Pembelajaran 3 Dimensi “*Rolling Ball Game*” Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah

Dika Aulia,¹ Nurul Ramadhani,²

Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

Institut Agama Islam Negeri Pare-pare, Indonesia

Email: dikaaulia012@gmail.com

Abstract: This article discusses the development of the 3-dimensional learning media "Rolling Ball Game" at Madrasah Tsanawiyah One Atap Datok Sulaiman Palopo. This research aims to determine the stages of development of the 3-dimensional learning media "rolling ball game" in the Aqidah Akhlak subject at Madrasah Tsanawiyah One Atap Datok Sulaiman Palopo, which met valid and positive response. This type of research is development research. To produce a 3-dimensional learning media product, "rolling ball game," in the Aqidah Akhlak subject at the Satu Roof Tsanawiyah Madrasah Datok Sulaiman Palopo. Researchers use the ADDIE model with five stages of development, namely: (1) Analysis Stage, (2) Design Stage, (3) Development Stage, (4) Implementation Stage, (5) Evaluation Stage. The results of this research show that the 3-dimensional learning media "rolling ball game" meets the very valid criteria for use in learning moral beliefs; in this learning media, there are several components such as ping pong balls, plywood boards with a styrofoam front layer for rolling the ball, nails, plywood, on the right and left of the board, marble paper, paint, styrofoam mats as glass mats, five glasses, paper about Rasul Ulul Azmi's example and its specialties, and plastic to protect the learning media. This research was conducted at the One Roof Tsanawiyah Madrasah Datok Sulaiman Palopo. The results of the validation of the 3-dimensional learning media "rolling ball game," namely media expert validation obtained a percentage of 81.25% with very feasible criteria, material expert validation obtained a percentage of 93.18% with very feasible criteria, and language expert validation obtained a percentage of 75% with the requirements worthy. In the questionnaire, student responses obtained 84.25% in the positive category.

Keywords: *Learning Media, 3 Dimensional "Rolling Ball Game," Aqidah Akhlak, Madrasah Tsanawiyah.*

Abstrak : Artikel ini membahas tentang Pengembangan Media Pembelajaran 3 Dimensi “Rolling Ball Game” di Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Datok Sulaiman Palopo, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran 3 dimensi “*rolling ball game*” dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Datok Sulaiman Palopo, memenuhi valid dan respon positif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran 3 dimensi “rolling ball game” dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Datok Sulaiman Palopo. Peneliti menggunakan model ADDIE dengan lima tahap pengembangan yaitu: (1) Tahap Analisis, (2) Tahap Desain, (3) Tahap Pengembangan, (4) Tahap Implementasi, (5) Tahap Evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran 3 dimensi “*rolling ball game*” memenuhi kriteria sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran Akidah akhlak, pada media pembelajaran ini terdapat beberapa komponen seperti bola pingpong, papan triplek dengan lapisan depan *styrofoam*

untuk menggelindingkan bola, paku, triplek yang berada di kanan dan kiri papan, kertas marmer, cat, alas *stayrofoam* sebagai alas gelas, 5 buah gelas, kertas materi keteladan rasul ulul azmi dan keistimewaannya serta plastik untuk melindungi media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Datok Sulaiman Palopo. Hasil validasi media pembelajaran 3 dimensi "*rolling ball game*" yaitu validasi ahli media memperoleh presentase 81, 25% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli materi memperoleh presentase 93,18% dengan kriteria sangat layak, dan validasi ahli bahasa memperoleh presentase 75% dengan kriteria layak. Adapun angket respon peserta didik memperoleh presentase 84,25% dengan kategori sangat positif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, 3 Dimensi "*Rolling Ball Game*", Akidah Akhlak, Madrasah Tsanawiyah.

Pendahuluan

Media *rolling ball game* adalah media yang berbentuk suatu game yang dimainkan selayaknya permainan menggelindingkan bola dari atas ke bawah guna mendapatkan soal untuk mengasah pemahaman peserta didik terkait materi yang dijelaskan peneliti. Media *rolling ball game* ini identik dengan permainan yang sangat menyenangkan sehingga media ini sangat cocok dengan bahan ajar yang akan disampaikan oleh peneliti. Media *rolling ball game* dapat mengemas proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan menarik (Abdurrahim et al., 2023).

Guru sangat penting dalam menjalankan peran mereka untuk meningkatkan proses pembelajaran demi mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran, karena pada merekalah masa depan peserta didik bergantung. Guru adalah fasilitator dalam suatu proses pembelajaran perlu memiliki keterampilan dalam mengajar, bukan hanya sekadar menyampaikan informasi. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga mampu mendorong keterlibatan siswa mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai media pembawa pesan atau informasi berisi maksud pembelajaran atau tujuan instruksional.

Media pembelajaran sangatlah penting digunakan saat belajar mengajar. Kedudukan dari media pembelajaran sangat berpengaruh dikarenakan jadi alat bantu yang efektif untuk dipKi peserta didik (Chairul Anwar, 2014). Media pembelajaran mencakup sebuah indra yang secara fisik dipakai dalam memberikan isi materi, yang berasal dari gambar bingkai, grafik, kaset, buku, video recorder, tape recorder, gambar, video camera, film, foto, televisi, serta komputer. Media merupakan sebuah komponen sumber belajar yang isinya adalah materi instruksional di lingkungan peserta didik (Azhar Arsyad, 2016). Media menjadi penting dan urgen di dalam proses pembelajaran. Sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa unsur media menjadi penting dikaji juga dalam konteks ajaran agama Islam, al-Qur'an dan hadis sebagai sumber ilmu pengetahuan memberikan banyak landasan bagi pengembangan ilmu pengetahuan itu sendiri terutama dalam aspek pendidikan yang memiliki banyak komponen seperti media pembelajaran.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Datok Sulaiman Palopo mengenai metode/model pembelajaran yang digunakan hanya sebatas metode ceramah yang mana metode tersebut cenderung sangat membosankan bagi peserta didik. Sehingga dibutuhkannya alternatif lain agar menunjang pembelajaran di kelas. Adapun salah satu alternatif yang bisa digunakan dengan membuat media pembelajaran. Dalam hal wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Akidah Akhlak menerangkan bahwa penggunaan media

pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar, selain penyampaian informasi kepada peserta didik penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam hal belajar. Tetapi selaku pengajar, pendidik masih menggunakan media berupa buku cetak belum mencoba inovasi dengan menggunakan media berbentuk 3 dimensi atau media interaktif. Dengan demikian peneliti tertarik menggarap penelitian mengenai pengembangan media 3 dimensi "*rolling ball game*".

Berbagai penelitian terdahulu telah menggunakan *rolling ball game*. Dalam penelitian sebelumnya oleh (Ana Tri Wahyuni 2023) di mana dalam kajiannya bahwa hasil belajar merupakan kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki peserta didik. Untuk menghasilkan proses belajar yang berkualitas sebagai upaya meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran, seorang guru membutuhkan media pembelajaran yang baik. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar menjadi mudah dan menarik. Dalam penelitian lainnya (Siti Khariroh 2020) tentang Pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Cerita Pendek (Cerpen) Materi Taat, Ikhlas, Khauf, dan Taubat Kelas VII di MTs Yasis At-Taqwa Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan. Penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran berbasis cerita pendek (cerpen) dengan materi taat, ikhlas, khauf, dan taubat. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran 3 dimensi "*rolling ball game*" pada materi keteladanan rasul ulul azmi dan keistimewaannya.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran 3 dimensi "*rolling ball game*" yang mengintegrasikan unsur permainan interaktif dalam pembelajaran akidah akhlak, khususnya pada materi keteladanan rasul ulul azmi dan keistimewaannya, yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan media pembelajaran konvensional seperti cerpen atau metode ceramah.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Datok Sulaiman Palopo. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2024. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yang menggunakan model ADDIE dengan menggunakan 5 tahapan yakni, tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation* (Magdalena et al., 2024). Subjek penelitian dalam konteks ini mencakup materi keteladanan rasul ulul azmi dan keistimewaannya serta media pembelajaran 3 dimensi "*rolling ball game*". Objek penelitian ini melibatkan peserta didik kelas VIII A.

Langkah-langkah dalam proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus, yang diawali dengan analisis kebutuhan serta permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Langkah selanjutnya dengan menentukan spesifikasi dari produk yang dihasilkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, serta lembar angket validasi. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari analisis kevalidan media pembelajaran oleh ahli media, materi, dan bahasa serta lembar angket respon peserta didik. Penilaian untuk setiap pertanyaan dengan skala liker: 4 (sangat valid), 3 (valid), 2 (tidak valid), 1 (sangat tidak valid). Adapun untuk pertanyaan pada angket respon peserta didik menggunakan skala liker: 4 (sangat positif), 3 (positif), 2 (tidak positif), 1 (sangat tidak positif).

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Pedoman Kriteria Kevalidan

%	Kriteria
81-100	Sangat valid
61-80	Valid
31-60	Tidak valid
0-30	Sangat tidak valid

Tabel 1 adalah tabel yang digunakan untuk menghitung kevalidan media pembelajaran. Adapun untuk memenuhi kevalidan media pembelajaran digunakan 3 ahli yaitu ahli media, ahli materi serta ahli bahasa.

Tabel 2. Pedoman Kriteria Angket Respon Peserta Didik

%	Kriteria
81-100	Sangat positif
61-80	Positif
31-60	Tidak positif
0-30	Sangat tidak positif

Tabel 2 adalah tabel yang digunakan untuk menghitung respon peserta didik. Adapun untuk memenuhi respon peserta didik dari media pembelajaran 3 dimensi “*rolling ball game*” dengan menggunakan angket yang diberikan kepada peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran 3 dimensi “rolling ball game” dalam mata pelajaran akidah akhlak

Dalam pengembangan media pembelajaran 3 dimensi “*rolling ball game*” menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan pengembangan antara lain tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap analisis (*analysis*), peneliti melakukan analisis kebutuhan yang diketahui bahwa metode/model pembelajaran yang digunakan hanya sebatas metode ceramah yang mana metode tersebut cenderung sangat membosankan bagi peserta didik. Sehingga dibutuhkannya alternatif lain agar menunjang pembelajaran di kelas. Adapun salah satu alternatif yang bisa digunakan dengan membuat media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik terkait dengan masalah yang di analisis. Selanjutnya dilakukan analisis kurikulum digunakan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah. Berdasarkan analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu kurikulum 2013.

Tahap perancangan (*design*), peneliti merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran 3 dimensi “*rolling ball game*”. Peneliti juga merancang instrumen berupa lembar validasi dan angket respon peserta didik.

Tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini peneliti memberikan lembar validasi modul kepada tiga validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang bertujuan untuk uji kelayakan produk serta merevisi produk dari hasil validasi berupa saran atau masukan dari ketiga validator.

Tahap implementasi (*implementation*), tahap ini peneliti melakukan uji coba produk yang telah dibuat dan direvisi yaitu media pembelajaran 3 dimensi “*rolling ball game*” dan setelah itu dilakukan pengisian angket respon peserta didik pada peserta didik kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Datok Sulaiman Palopo.

Tahap evaluasi (*evaluation*), pada tahap ini merupakan hasil analisis pengumpulan data pada setiap tahapan pengembangan yang digunakan meliputi observasi, uji kelayakan produk dan uji kepraktisan melalui angket respon peserta didik.

Hasil validitas pengembangan media pembelajaran 3 dimensi “rolling ball game”

Penilaian validator terhadap pengembangan media pembelajaran 3 dimensi “rolling ball game” dalam mata pelajaran akidah akhlak disusun dan menghasilkan data hasil dari validasi produk. Produk ini divalidasi dengan menggunakan angket, sehingga data yang disajikan merupakan data dan kritik terhadap media yang dibuat.

1. Angket Validasi Ahli Media

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan
1.	Materi	15
2.	Ilustrasi	4
3.	Kualitas dan Tampilan Media	13
4.	Daya Tarik	9
5.	Bahasa	21
	Jumlah	62
	Skor maks.	80
	%	77,5

Berdasarkan data hasil validasi oleh validator ahli media di atas, diperoleh presentase 77,5% dengan kategori valid.

2. Angket Validasi Ahli Materi

Tabel 4. Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan
1.	Kelayakan Isi	11
2.	Kelayakan Kebahasaan	19
3.	Penyajian	3
4.	Belajar Mandiri	8
	Jumlah	41
	Skor maks.	44
	%	93, 18

Berdasarkan data hasil validasi oleh validator ahli materi di atas, diperoleh presentase 93, 18% dengan kategori sangat valid.

3. Angket Validasi Ahli Bahasa

Tabel 5. Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Nilai Pengamatan
1.	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik MTs.	3
2.	Penyusunan kalimat sesuai dengan tata bahasa Indonesia yang baik dan benar	3
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami, tidak menimbulkan kebingungan (ambigu).	3
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	3
5.	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif	3
6.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	3
	Jumlah	18
	Skor maks.	24
	%	75

Berdasarkan data hasil validasi oleh validator ahli materi di atas, diperoleh presentase 75% dengan kategori valid.

Respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran 3 dimensi “rolling ball game” dalam mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Datok Sulaiman Palopo

Setelah media pembelajaran 3 dimensi “rolling ball game” direvisi dan valid untuk digunakan, pada tahap ini peneliti membagikan angket respon peserta didik setelah itu peneliti menjelaskan materi keteladanan rasul ulul azmi dan keistimewaanannya dengan menggunakan media pembelajaran 3 dimensi “rolling ball game”. Apabila semua peserta didik telah memahami cara penggunaannya, maka langkah selanjutnya adalah peserta didik memberikan penilaian terhadap media tersebut melalui angket respon peserta didik. Berikut hasil respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6. Data Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Indikator	Nilai
1.	Materi	670
2.	Ilustrasi	395
3.	Kualitas dan Tampilan Media	652
4.	Daya Tarik	943
	Jumlah	2.660
	Skor maks.	156
	%	85, 25

Berdasarkan hasil data angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran 3 dimensi “rolling ball game” diperoleh 85, 25% dengan kategori positif untuk dijadikan media pembelajaran.

Penelitian ini melibatkan pengumpulan respon peserta didik melalui angket yang disebar kepada peserta didik. Dengan menggunakan 39 peserta didik, hasil yang diperoleh menunjukkan kualifikasi sangat positif dari peserta didik.

Teori Gagne menjelaskan bahwa untuk dapat memperoleh dan menguasai kemampuan belajar diperlukan pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran. Gagne mengelompokkan jenis media pembelajaran menjadi tujuh macam, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi, lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film, serta mesin belajar yang mana dikaitkan dengan kemampuan memenuhi fungsi menurut tingkat hirarki belajar yang dikembangkannya. Adapun media pembelajaran *rolling ball game* merupakan pengembangan media bola yang cara mengajarkannya dengan menggunakan permainan yang bertujuan agar merubah cara berpikir siswa dalam belajar dan menjadikan sesuatu pembelajaran hal yang menarik dan menyenangkan.



Gambar 1. Media 3 Dimensi "Rolling Ball Game"

Gambar 1 merupakan produk yang dihasilkan dalam penelitian yakni media pembelajaran 3 dimensi "*rolling ball game*". Adapun untuk menggunakan media pembelajaran ini terdapat langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran yang berada di belakang media pembelajaran.

Temuan penelitian ini berkontribusi pada literatur yang ada dengan menegaskan kembali pentingnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dalam pendidikan. Media 3 dimensi "*rolling ball game*" sebagai contoh spesifik, menunjukkan potensinya dalam memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan berkesan bagi peserta didik. Hal ini tidak hanya relevan untuk materi keteladanan rasul ulul azmi dan keistimewannya tetapi juga dapat diterapkan pada materi pembelajaran lainnya. Penelitian ini membuka jalan bagi pengembangan lebih lanjut dalam desain dan implementasi media pembelajaran inovatif yang dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Meskipun penelitian ini menawarkan wawasan berharga mengenai efektivitas penggunaan media 3 dimensi "*rolling ball game*" dalam pembelajaran, terdapat keterbatasan yang harus diakui. Salah satunya adalah ruang lingkup penelitian yang terbatas pada konteks spesifik pembelajaran keteladanan rasul ulul azmi dan keistimewannya di satu lembaga pendidikan. Keterbatasan ini mempengaruhi generalisasi temuan penelitian ke konteks atau materi pembelajaran lain. Selain itu, penelitian ini berfokus pada siswa melalui angket, yang mungkin tidak sepenuhnya mencakup pengalaman belajar mendalam. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut yang melibatkan studi longitudinal, variasi konteks pembelajaran, dan metodologi yang lebih diversifikasi diperlukan untuk mengatasi keterbatasan ini dan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang penggunaan media pembelajaran inovatif dalam pendidikan.

Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran 3 dimensi "*rolling ball game*" valid dan sangat positif untuk digunakan dalam mata pelajaran akidah akhlak pada materi keteladanan rasul ulul azmi dan keistimewannya di kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Datok Sulaiman Palopo. Validasi dari ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan hasil yang valid, adapun pada angket respon peserta didik menunjukkan hasil yang sangat positif. Media

pembelajaran 3 dimensi "*rolling ball game*" membantu menciptakan pembelajaran aktif dan menarik, sesuai dengan teori Gagne yakni untuk dapat memperoleh dan menguasai kemampuan belajar diperlukan pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu ruang lingkup yang hanya pada satu lembaga pendidikan, sehingga temuan yang dihasilkan tidak berlaku untuk sekolah lain. Selain itu, penelitian ini mengandalkan angket respon peserta didik sebagai alat pengumpulan data dari peserta didik yang dapat menimbulkan kekhawatiran akan ketepatan representasi pengalaman belajar atau hambatan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran 3 dimensi "*rolling ball game*". Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian ke beberapa sekolah dan menggunakan metode pengumpulan data yang lebih beragam seperti observasi langsung dan wawancara mendalam untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.

Pengakuan

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut berpartisipasi dalam pembuatan artikel ini. Peneliti sadar tidak dapat melakukan penelitian ini sendirian tanpa adanya bantuan dari beberapa pihak terkait. Peneliti juga berterimah kasih kepada kepala sekolah, guru, validator ahli media, materi, bahasa, serta peserta didik di kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Datok Sulaiman Palopo karena atas partisipasinya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

References

- Abdurrahim, Mukhamad Nurhadi, Yuli Hartati, 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Rolling Ball dalam Model Pembelajaran Predict, Observe, Explain (POE) Terhadap Hasil Belajar Kimia Pada Materi Laju Reaksi", Jurnal Zarah, Vol. 8, No. 1.
- Alfianti, Udit, M. Taufik, Zerri Rahman Hakim, 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku", Indonesain Journal of Elementary Education (IJOEE), Vol 1, No. 2.
- Al-Hamdany, Muhammad Zuljalal, Ervi Rahmadani, Vira Yuniar, Nurdin K, 2020. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik di Era Society", Jurnal Al-Qayyimah, Vol. 3 No. 1.
- Anwar, Chairul, 2014. "Hakikat Manusia dalam Pendidikan. Yogyakarta: SUKA-Press. Hal. 174.
- Arsyad, Azhar, 2016. "Media Pembelajaran", Jakarta: Rajawali Pers. Hal. 4.
- Aisya, Siti, Fadly Usman, 2023. "Peran Guru dalam Membangun Pendidikan Karakter di Era Society Menyimpang Peserta Didik", Chalim Journal of Tecahing and Learning (CjoTL), Vol. 1, No. 3.
- Fuji Pratami, "Muhammad Iqbal, Nabila Ade Rahmi, Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Akidah Akhlak Berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Kelas IV SD", Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vol. 5, No. 1, Januari 2022.
- Magdalena, I., Maulida, A., Azizah, N.W., 2024. Model Desain ADDIE Pada Pembelajaran di SD Negeri Kadaung Wetan Baru 2 3.
- Munawwarah, Sitti, Edhy Rustan, Hisbullah, 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Figur Kedaerahan", Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, Vol. 9, N.o. 1.
- Putri, Diana Nur Septiyawati, Fitrah Islamiyah, Tyara Andini, Arita Marini, 2022. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, Vol. 2, No. 2.

- Rahmat, Dedy Irfan, 2019. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar di SMK" Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika. Vol. 7, No. 1.
- Sapdi, Rohmat Mulyana, 2023. "Peran Guru dalam Membangun Pendidikan Karakter Era Society 5.0", Journal on Education, Vol. 1, No. 7.
- Siti, Khariroh, 2020. "Pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Cerita Pendek (Cerpen) Materi Taat, Ikhlas, Khauf, dan Taubat Kelas VII di MTs Yasis At-Taqwa Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan".
- Warsita, Bambang, 2018. "Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar", Jurnal Teknodik, Vol. 21, No. 1.
- Yanti, Dwi Rachma, Hisban Thaha, Mirnawati, 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Peserta Didik SD", Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah, Vol. 4, No. 1.