

***FUN LEARNING* METODE PEMBELAJARAN BARU YANG MENYENANGKAN DALAM DUNIA PENDIDIKAN**

Sadyah Fitriani¹, Naufal Kurniawan²
 UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung^{1,2}
kurniawannaufal19@gmail.com

Article History	Submitted	Received	Revised	Accepted
	10 Juli 2023	-	-	08 September 2023

Abstract :

This journal explains the importance of a learning method carried out by teachers on the level of understanding of students considering that education is an important thing for the future of the nation because education can give birth to the next generation of quality and character. Therefore, with the rapid development of technology from time to time, it must be utilized in the teaching and learning process by creating a new learning method using digital media so that activities can run more easily

Keywords : Learning, Education, School

Abstrak :

Jurnal ini menjelaskan pentingnya suatu metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada tingkat pemahaman siswa mengingat pendidikan merupakan hal yang penting bagi masa depan bangsa karena pendidikan dapat melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan berkarakter. Oleh karena itu dengan pesatnya perkembangan teknologi dari waktu ke waktu maka harus dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar dengan menciptakan metode pembelajaran baru dengan menggunakan media digital agar kegiatan dapat berjalan dengan lebih mudah.

Kata Kunci: Pembelajaran, Pendidikan, Sekolah

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu bidang yang sangat penting dalam suatu negara, karena dengan adanya pendidikan menjadi salah satu sarana terciptanya cita-cita yang sudah disusun sejak dahulu, selain itu pendidikan juga berfungsi sebagai pembentukan karakter generasi penerus bangsa agar dapat memimpin negara dengan baik kedepannya (Permatasari, 2022). Oleh karena itu, terdapat beberapa tokoh pahlawan yang sangat giat dan gigih dalam memajukan pendidikan pada awal berdirinya Indonesia seperti Ki Hajar Dewantara, Dewi Sartika dan R.A Kartini. Proses pendidikan yang dilakukan pada zaman dahulu dengan yang ada pada zaman modern ini tentu saja sangat berbeda, ditinjau dari orientasi pembelajaran, Sumber Informasi dan Sarana dan alat bantu belajar. Orientasi pembelajaran, jika pada zaman dahulu pendidikan hanya bertujuan untuk pembentuk karakter melalui pembelajaran pembelajaran yang sudah diberikan disetiap harinya berbeda dengan kondisi saat ini yaitu pendidikan lebih tertuju kepada nilai nilai di berbagai tugas dan ujian yang dilakukan siswa. Sumber informasi, sebelum adanya kemajuan teknologi seperti

saat ini sumber informasi yang diperoleh siswa pada pendidikan zaman dahulu yaitu hanya melalui koran ataupun buku pelajaran tentu saja hal ini akan sangat berbeda jauh dengan sekarang yang semuanya dapat diakses melalui media digital, para siswa bisa dengan mudahnya mencari informasi. Sarana dan alat bantu belajar, pada zaman dahulu semua memang masih sangat terbatas sehingga sarana dan prasarana untuk belajar pun belum bisa memadai, namun dengan perkembangan dari masa ke masa terus mengalami peningkatan sehingga pembelajaran bisa dilakukan dengan nyaman seperti saat ini (Ermawati, 2022).

Namun dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih bukan malah membuat minat belajar para siswa juga semakin meningkat, karenanya mereka cenderung terlena dengan teknologi yang ada dan menggunakannya bukan semata mata hanya untuk belajar melainkan mengkases hal hal lain seperti game online, sosial media dsb. Hal ini juga menjadi masalah bagi orang tua dan juga para guru untuk menumbuhkan kembali minat belajar siswa namun dengan hal yang berbeda, alasan para siswa lebih menyukai bermain game online maupun ber social media yaitu mereka lebih merasa terhibur ataupun senang ketika mengakses hal hal tersebut sehingga membuat mereka malas dalam belajar (Permatasari, 2018). Maka dari itu, diperlukannya suatu metode pembelajaran baru dalam siswa. Metode pembelajaran baru merupakan sebuah rangkaian dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada para siswa agar dapat diterima dan dipahami, siswa akan cenderung jenuh dengan metode yang monoton, oleh karena itu kita dapat memanfaatkan teknologi yang sudah canggih dan juga digemari oleh para siswa ini untuk model pembelajaran baru seperti, membalut kuis dengan suasana seperti game yang menyenangkan, membuat video pembelajaran lalu di upload melalui youtube kemudian siswa dapat mengaksesnya ketika pembelajaran berlangsung. selain itu tidak hanya melalui teknologi saja untuk memperkenalkan metode pembelajaran yang baru melainkan para guru dapat berdiskusi dengan parasiswa bagaimana suasana belajar yang mereka inginkan agar tidak merasa jenuh dan malas (Gumilar, 2020).

Pentingnya metode pembelajaran dalam pemahaman dan semangat belajar siswa karena dengan metode pembelajaran yang menyenangkan tentu saja siswa akan merasa tertarik untuk mengikuti materi yang disampaikan oleh guru namun jika metode pembelajaran yang digunakan terlalu monoton dan terkesan harus selalu serius tanpa diselingi dengan sedikit guyonan agar para siswa tidak merasa tegang maka mereka akan cenderung bosan dan sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh penyaji.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, Penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan proses pengambilan data pada penelitian ini melalui angket secara online kepada para siswa tingkat SD, SMP, SMA yang berada dekat dengan tempat tinggal saya. Pada penelitian ini saya juga akan melakukan wawancara terhadap salah satu siswa, wawancara ini bertujuan unyuk mengetahui lebih dalam lagi bagaimanakah Pendapatnya mengenai metode pembelajaran yang ia rasakan saat ini, setelah semua data sudah lengkap selanjutnya akan dilakukan proses penyusunan untuk dijadikan sebuah jurnal.

C. Hasil dan Pembahasan

Para siswa merupakan generasi penerus bangsa yang akan meneruskan cita - cita dan diharapkan bisa memajukan bangsa menjadi lebih baik lagi, tentunya hal tersebut tidak serta merta terjadi tanpa adanya bekal yang menjadi modal utamanya, yaitu sebuah pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang penting dalam mewujudkan cita cita bangsa karena suatu kemajuan bangsa bisa terwujud dengan adanya SDM yang memadai, oleh karena itu pemerintah menerapkan sistem wajib belajar menjadi 12 tahun selain itu, dengan seiring perkembangan zaman tentu saja semakin canggih pula teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan juga harus diiringi dengan semangat dari setiap siswa. Pada dasarnya SDM yang berkualitas bukan hanya manusia yang memiliki kecerdasan berfikir saja akan tetapi juga manusia yang memiliki kemampuan ataupun keahlian dalam melakukan sesuatu seperti menciptakan suatu karya dan dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya melalui jalur pendidikan (Permatasari, 2022).

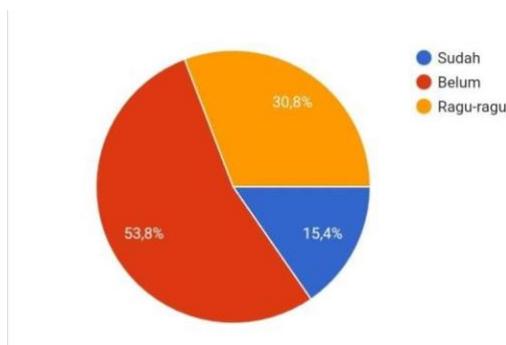
Tidak hanya siswa, guru pun juga juga berperan penting dalam pendidikan, yaitu guru sebagai penyaji yang menyampaikan dan menjelaskan suatu materi yang belum siswaketahui hingga mereka benar benar paham oleh karena itu dibutuhkan kerja sama yang baik antaraguru dan juga siswa dalam proses belajar mengajar, berbeda dengan zaman dahulu yaitu dalam proses belajar mengajar guru bertugas untuk menjelaskan materi dengan sedetail mungkin selanjutnya para siswa hanya mendengarkan, namun pada zaman yang modern ini sudah berbeda, kegiatan belajar mengajar siswa diharapkan untuk selalu aktif baik itu bertanya maupun menjawab.

Proses belajar mengajar yang menyenangkan menjadi kunci utama untuk menumbuhkan semangat para siswa, oleh karena itu guru harus lebih memperhatikan apakah para siswa merasa nyaman dan senang ketika pembelajaranberlangsung salah satunya yaitu dengan memperhatikan metode pembelajaran yang akan diberikan, dengan perasaan yang senang dan nyaman para siswa akan lebih bisa menerima penjelasan dari guru selain itu mereka juga bisa lebih memahaminya.

Pada jurnal penelitian ini saya meneliti mengenai metode pembelajaran baru yang menyenangkan dalam dunia pendidikan, dalam pengambilan data yang saya lakukan melalui pembagian quesioner terhadap siswa SMA/SMK Sededajat yang bertempat di kawasan dekat dengan tempat tinggal saya dan juga saya melakukan wawancara terhadap salah satu siswa kelas 11 yang bersekolah di SMKN 1 KADEMANGAN. Dari penelitian yang dilakukan saya mengajukan beberapa pertanyaan kepada mereka dan tentunya saya mendapat kan jawaban yang bervariasi. Mengenai apa yang merekaketahui tentang metode pembelajaran, definisi yang mereka berikan tergolong bermacam macam contohnya : Sebuah metode yang dirancang dalam mengaplikasikan atau menerapkannya di dalam peserta didik yang akan di ajar, Kegiatan yang dilakukan guru/pendidik dalam menyampaikan materi, Seluruh cara penyampaian materi ajar yang dilakukan oleh seorang pendidik terhadap peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran, dan Metode pembelajaran adalah suatu cara/strategi yang digunakan dalam kegiatanbelajar mengajar.

Menurut mereka metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar karena metode pembelajaran yang digunakan berpengaruh besar terhadap tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang sedang diberikan oleh guru, mereka menjawab bahwa dalam hal belajar mengajar dua komponen antara guru dan siswa

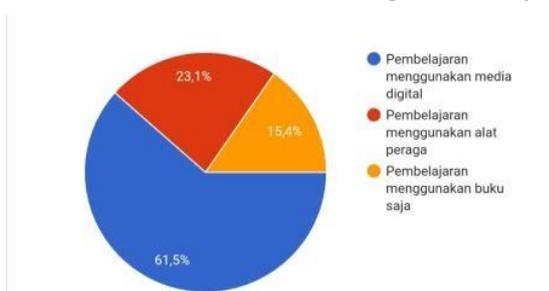
hendaknyasaling berkomunikasi mengenai keluhan yang mereka alami selama proses belajar berlangsung sehingga suasana yang nyaman danmenyenangkan bisa terwujud.



Gambar 1. Diagram hasil metode pembelajaran

Diagram diatas merupakan jawaban yang diberikan oleh siswa mengenai pertanyaan " Apakah metode pembelajaran yang sekarang digunakan sudah sesuai dengan keinginan Anda?", dalam diagram tersebut mereka banyak memilih pilihan "belum" dan yang kedua "Ragu-Ragu" selanjutnya paling sedikit menjawab "sudah". Dari jawaban tersebut mereka menjelaskan bahwa saat ini metode pembelajaran yang diterapkan masih seringkali hanya menggunakan media buku saja ataupun melakukan pembelajaran hanya didalam kelas, seringkali para siswa membutuhkan suasana yang berbeda dalam pembelajaran seperti belajar diluar ruang kelas dan berpindah di perpustakaan atau dll, namun tak hanya itu saja dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dari zaman ke zaman tentu saja memudahkan kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Menciptakan suatu suasana yang menyenangkan diruang kelas akan sangat bergunauntuk meningkatkan semangat siswa dalam pelajaran, seringkali para siswa lebih menyukai sistem belajar santai namun serius daripada harus tergesa gesa tetapi mereka belum mamahami apa maksud dari materi. Hal hal yang dapat dilakukan untuk menghidupkan kembali suasana didalam kelas adalah dengan meliputi belajar kelompok, karena belajar kelompok akan menumbuhkan sikap saling berbagi pengetahuan antara satu siswa dengan siswa yang lainnya tak jarang pula



mereka lebih bisa leluasa bertanya kepada teman mereka sendiri yang sudah memahami maksud materi, selanjutnya memberikan kuis yang bersifat menjawab secara lisan pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan begitu mereka akan merasa terantang untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Gambar 2. Diagram Hasil Media Pembelajaran

Diagram diatas merupakan jawaban dari pertanyaan " media pembelajaran apakah yang anda sukai?" Dalam diagram tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa lebih menyukai sistem pembelajaran yang menggunakan media digital seperti :

1. Video :

Penggunaan video dalam kegiatan belajar mengajar memberikan suatu pengalaman baru yang dirasakan oleh sejumlah siswa karena dengan adanya video siswa bisa mengetahui sejumlah peristiwa yang terjadi ataupun proses proses yang menyebabkan terbentuknya suatu peristiwa atau fenomena dengan jelas dan gamblang tanpa siswa harus mendatangi tempat tempat tersebut, namun dengan begitu para siswa dapat merasakan bahwa seolah olah mereka berada di tempat tersebut, pengaruh yang disebabkan oleh adanya video dalam pembelajaran akan menyebabkan materi lebih cepat meresap kedalam diri siswa. Dalam hal belajar mengajar yang harus diperhatikan ialah tingkat fokus, emosi dan psikologi anak karena dengan hal tersebut peserta didik akan lebih mudah memahami suatu materi.

Penyampaian materi melalui media video dalam pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum. Akan tetapi ada hal lain yang perlu diperhatikan yang dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar. Hal tersebut berupa pengalaman atau situasi lingkungan sekitar, kemudian dibawakan ke dalam materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Selain itu juga dalam pelajaran peraktek peserta didik akan lebih mudah melakukan apa yang dilihatnya dalam videodaripada materi yang disampaikan melalui buku atau gambar. Kegiatan seperti ini akan memudahkan peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar.

Menurut Nugent (dalam Smaldino, 2008: 310) terdapat keunggulan yang diberikan dengan adanya penggunaan video dalam proses belajar mengajar yaitu karena video merupakan suatu media yang bisa digunakan untuk berbagai jenis ilmu pengetahuan, oleh karena itu dengan menggunakan media video guru dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan peserta didik.

2. Power point

Power point merupakan salah satu media pembelajaran yang terdiri dari kumpulan slide yang berisi:

- a) Teks yang didalamnya mengandung sebuah materi untuk dijelaskan oleh guru dan dibahas bersama sama.
- b) Gambar, dalam power point gambar biasanya digunakan untuk membuat sebuah ilustrasi dll dan biasa juga ditambahkan gambar yang berbentuk lucu sebagai hiasan agar para siswa tidak bosan ketika memandang power point tersebut.
- c) Suara, dalam power point suara yang digunakan dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan kita misalnya kita dapat mengambil suara dari fasilitas yang sudah disediakan dalam komputer atau bisa juga dengan menambahkan lagu lagu yang sesuai.

Power point ini juga membantu guru dalam menjelaskan sebuah materi kepada siswa karena seperti yang kita ketahui bahwa pada zaman dahulu guru harus berbicara secara panjang dan lebar ketika mengajar kemudian mencatat dan menggambar, hal tersebut sekarang ini sudah berubah dengan canggihnya teknologi sehingga guru lebih mudah menyampaikan materi.

3. E- Book

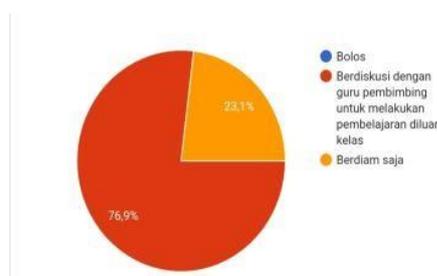
Dalam belajar tentu saja kita tidak dapat dipisahkan dengan yang namanya buku, namun sayangnya seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat ini tingkat kegemaran siswa dalam membaca buku sangat berkurang, mereka lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain gadget, oleh karena itu hal ini disiasati dengan diciptakannya E-Book atau yang biasa kenal dengan Elektronik Book, yaitu kita dapat mengakses dan membaca buku dengan berbagai kategori melalui Gadget, hal ini tentu saja menjadi kabar baik dalam dunia pendidikan karena dengan adanya E-Book dapat meningkatkan minat belajar siswa selain itu dalam proses belajar mengajar E-Book menjadi media pembelajaran yang membantu pendidik dalam menginfektifkan dan mengefisiensikan waktu pembelajaran. Keunggulan lain yang diberikan oleh adanya E-Book yaitu kita tidak perlu membawa buku yang banyak ketika disekolah sehingga lebih mudah.

4. Gamifikasi

Media pembelajaran berupa gamifikasi ini merupakan suatu media pembelajaran yang biasanya palinh digemari oleh para siswa karena seperti yang kita ketahui bahwa pada zaman yang modern ini peserta didik tidak terlalu suka melakukan pekerjaan sehari - hari dan menghabiskan waktunya untuk bermain game saja oleh karena itu diciptakannya penggabungan antara multimedia interaktif dan game sehingga dapat memotivasi para siswa untuk semangat belajar. Gamifikasi akan memuat penjelasan mengenai materi dan dipadupadankan dengan game yang mampu menarik perhatian siswa dan juga terdapat beberapa latihan soal. Melalui media ini siswa akan dipandu oleh komputer untuk beberapa aktifitas yang meliputi menonton, membaca dan bermain. Gamifikasi ini materi akan dikemas dengan bahasa yang komunikatif sehingga multimedia interaktif berbasis gamifikasi ini dapat mempermudah siswa dalam belajar.

Selain media digital juga terdapat media seperti menggunakan alat peraga dalam proses belajar mengajar, sebenarnya media ini juga menjadi salah satu yang dapat meningkatkan minat belajar siswa karena pada dasarnya para siswa agar dapat memahami konsep yang abstrak diperlukan suatu benda benda yang konkrit (nyata) sebagai perantara yang kemudian konsep tersebut akan melekat kedalam ingatan mereka. Terdapat fungsi alat peraga antara lain:

- a) Motivasi dalam proses belajar mengajar, khususnya bagi peserta didik akan dapat timbul minat belajar sehingga tercapainya tujuan belajar
- b) Konsep abstrak tersajikan dalam bentuk konkrit sehingga lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti serta dapat ditanamkan pada tingkat yang lebih rendah
- c) Hubungan antara konsep abstrak suatu pelajaran dengan benda benda di alam sekitar akan lebih dapat dipahami dengan jelas
- d) Konsep-konsep abstrak yang disajikan dalam bentuk konkrit yaitu dalam bentuk model matematika yang dapat dipakai sebagai objek penelitian maupun sebagai alat untuk meneliti ide-ide baru dan relasi baru.



Gambar 3. Diagram hasil pertanyaan

Diagram diatas merupakan jawaban dari pertanyaan " Jika anda merasa bosan melakukan pembelajaran diruang kelas apakah yang anda lakukan?" Dalam diagram tersebut mereka banyak menjawab " Berdiskusi dengan guru pembimbing untuk melakukan pembelajaran diluar kelas ". Mencari suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar juga diperlukan agar siswa tidak merasa terlalu bosan, karena banyak siswa yang merasa bosan ketika pembelajaran hanya dilaksanakan didalam kelas saja.

D. Simpulan

Metode pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar, metode pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi terhadap tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi oleh karena itu Pada zaman yang sudah modern ini para siswa mengharapkan dilakukannya metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang seperti video, E-Book, power poin dan gamifikasi karena mengingat sekarang ini para siswa menyukai belajar dengan menggunakan gadget walaupun terdapat keunggulan dan juga kekurangan didalamnya selain menggunakan media elektronik para siswa juga menyukai metode pembelajaran dengan menggunakan media alat peraga karena pada dasarnya untuk memahami suatu hal yang konsepnya abstrak para siswa juga membutuhkan suatu benda benda yang konkrit (nyata) sebagai perantara yang kemudian konsep tersebut akan melekat kedalam ingatan mereka.

Daftar Pustaka

- Ali, M. D. 1998. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anwar, C. 2014. *Hakikat Manusia dalam Pendidikan*. Yogyakarta: SUKA-Press.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Yudianto, Arif. 2017. *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*. Sukabumi
- Agustin Amalia, Isnin. 2014, *Power Point sebagai Alternatif Media Pembelajaran Masa Kini*. Cirebon
- Bayu Gumilar, E. (2020). *KETERAMPILAN PROSES SAINS MAHASISWA MELALUI CREATIVE RESPONSIBILITY BASED LEARNING (CRBL)*. 15.
- Bayu Gumilar, E., & Permatasari, K. G. (2018). Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Pembelajaran Ipa Pokok Bahasan Energi Dan Usaha Di Program Studi PgmI Stai Muhammadiyah Blora. *Konstan - Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 3(2), 102–121. <https://doi.org/10.20414/konstan.v3i2.18>
- Eko Bayu Gumilar, & Kristina Gita Permatasari. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi IPA (GEMPA) dalam Pembelajaran IPA Pada Mahasiswa Prodi PGMI. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 177–184. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.570>
- Isneini, Ermawati ; Eko Bayu, G. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS HUMAN COMPUTER INTERACTION (HCI) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD MUHAMMADIYAH. *Jurnal PERMAI*, 1(1). <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/permai/article/view/129>
- Permatasari, K. G. (2022). Pemanfaatan Model Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Peserta Didik Pada Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM). *Jurnal Pedagogi*, 21. <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/142%0Ahttps://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/download/142/129>
- Rokhayani, Dewi; Dedi, Kuswandi; Zainul, Abidin. 2019, *Multimedia Interatif Melalui Gamifikasi Kelas X Sekolah Menengah Atas*. Malang
- Djali, P. M. 2008. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Fero, D. (Yogyakarta). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK di SMA N 2 Banguntapan. *Skripsi*.
- Ginting, J. C. 2017. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Hamid, H. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Haryoko, S. 2012. Penerapan Sistem Human Computer Interaction (HCI) pada Website E-Learning. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2.
- Ismaniati. 2001. *Pengembangan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer, Buku Pegangan Kuliah*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kementerian Agama RI. 2010. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Sygma.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. 2014. *Buku Siswa: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V SD, Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.
- Miyarso, E. 2004. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Mata Kuliah Sinematografi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Munir. 2013. *Multimedia, Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prof.Dr.Ramayulis. 2005. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rasyid, A. W. 2013. *Media Pembelajaran Bahasa Arab (Vol. 1)*. Malang: UIN Malang Press.
- Santi, I. H. 2015. *Tinjauan Human Computer Interaction (HCI) Terhadap Aplikasi Penjadwalan Sekolah*. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia.
- Sudijono, A. 2007. *Pengantar Statistika*. Jakarta: Raja Wali Press.
- Sugiyono. 2014. *Metodologi Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Umar, H. 2003. *Metode Riset Bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.