

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 1 Kober Purwokerto

Dias Maulana

Universitas Islam Negeri Porf. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: maulanadias967@gmail.com

Abstrak

Integrasi teknologi dalam pendidikan berperan penting dalam memfasilitasi gaya belajar siswa dan membantu guru menyajikan materi yang kompleks. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Blogger, menguji kelayakannya, dan mengukur dampaknya terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV di SDN 1 Kober Purwokerto pada mata pelajaran PAI materi Rukun Islam. Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, data dikumpulkan melalui kuesioner dari validator ahli dan peserta didik, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Evaluasi produk menunjukkan kriteria kelayakan yang tinggi, di mana ahli media memberikan skor 92% dan ahli materi 85% (kategori sangat valid). Saat diimplementasikan dalam uji coba lapangan, respons peserta didik mencapai persentase 94,25% (kategori sangat baik). Temuan ini menegaskan bahwa media Blogger yang dikembangkan tidak hanya valid dan layak secara teoretis, tetapi juga praktis dan efektif dalam mendongkrak motivasi serta keterlibatan aktif siswa saat pembelajaran berlangsung.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Blogger, Model ADDIE, Pendidikan Agama Islam, Motivasi Belajar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses membantu manusia mengembangkan dirinya agar mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Secara umum pendidikan diartikan sebagai proses membentuk individu menjadi pribadi yang lebih baik, baik dimata Tuhan maupun sebagai manusia yang memiliki akhlak yang baik (Maulana, 2026). Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara adalah suatu usaha untuk memajukan pikiran, akhlak atau kepribadian yang baik, agar mampu memajukan kesempurnaan hidup (Medcom.id, 2020).

Di era modern ini, tranformasi pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Arah maupun wujud dari transformasi pendidikan sangat bergantung pada peran kepemimpinan. Hal ini menjadi krusial mengingat bangsa Indonesia tercatat telah mengalami tujuh kali masa transisi kepemimpinan di tingkat nasional. Begitu juga dengan pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kemajuan dan tuntutan zaman, yang mana peserta didik pada era sekarang lebih mudah memahami materi

apabila disajikan secara menarik dan interaktif. Oleh karena itu, perlunya variasi metode dan media yang mampu menciptakan suasana belajar aktif yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk membelajarkan peserta didik dengan memberikan situasi sehingga peserta didik mampu mencapai perubahan perilaku yang diinginkan (Maulida, 2024). Dalam kegiatan pembelajaran terdapat komponen pembelajaran, yaitu tujuan, materi, metode, alat, dan evaluasi pembelajaran (Sopan Adrianto, 2022). Interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya pendidik atau guru, peserta didik, sumber belajar, metode, materi, media pembelajaran, serta fasilitas dalam pembelajaran (proyektor, komputer, dan lainnya).

Salah satu faktor yang dapat memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, bahan maupun teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Terdapat bermacam-macam bentuk media pembelajaran, mulai dari cetak, visual, audio, multimedia, hingga jaringan komputer. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran pada dasarnya adalah instrumen bervariasi yang berperan sebagai jembatan untuk mengantarkan materi dan informasi edukasi dari sumbernya kepada peserta didik.

Selain media pembelajaran sebagai penentu keberhasilan pembelajaran, di zaman sekarang pencapaian pemahaman seorang peserta didik tergantung pada penguasaan keterampilan abad ke-21 (Ngulya, 2025). Oleh karena itu, sangat esensial bagi siswa untuk membekali diri dengan kompetensi tersebut, yang secara spesifik mencakup kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, berkolaborasi, serta berkomunikasi. Sebagai bentuk respons terhadap tuntutan zaman, pemerintah terus berupaya mengintegrasikan berbagai kompetensi abad ke-21 ke dalam proses pembelajaran (Isna, et. al, 2018). Salah satu fokus utama dari upaya tersebut adalah pembekalan kecakapan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technology* (ICT) bagi peserta didik.

Namun pada praktiknya implementasi TIK di sekolah masih menghadapi tantangan ketidaksiapan. Faktor utamanya meliputi minimnya kuantitas pendidik yang kompeten dan terampil, ditambah dengan kurangnya dukungan serta insentif bagi guru (Hidayatullah, 2021). Kondisi ini pada akhirnya menjadi kendala signifikan dalam mewujudkan ekosistem pembelajaran yang bermutu. Selain faktor sumber daya internal sekolah, faktor eksternal seperti letak geografis, latar belakang sosial ekonomi, serta disparitas infrastruktur turut memicu ketimpangan pendidikan yang berkelanjutan. Situasi ini diperparah oleh minimnya dukungan teknologi pendidikan, yang mencakup keterbatasan perangkat keras maupun rendahnya kompetensi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi pada proses pembelajaran. Berbagai ketimpangan tersebut pada akhirnya memperlebar kesenjangan sosial di masyarakat dan menjadi kendala signifikan dalam mewujudkan tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Kober Purwokerto, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS). Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggagas sebuah inovasi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan

motivasi siswa di SD Negeri 1 Kober Purwokerto, yakni melalui pengembangan media pembelajaran berbasis digital menggunakan blogger.

Pemilihan blogger sebagai inovasi media pembelajaran didasarkan pada kenyataan bahwa platform ini belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Secara fasilitas, sekolah sebenarnya sudah mumpuni dan terbiasa menggunakan Canva maupun Google Sites. Namun, penggunaan yang terlalu sering dan berulang membuat siswa jenuh, sehingga media-media tersebut perlahan kehilangan efektivitasnya dalam mendongkrak motivasi belajar. Oleh karena itu, kehadiran blogger diharapkan mampu memberikan variasi belajar yang lebih menarik dengan tampilan yang interaktif.

Blogger atau blogspot merupakan platform pembuat blog yang bisa dikreasikan dengan template yang tersedia di platformnya ataupun desain sendiri (Nugraha, 2021). Blogger ini bisa dijadikan sebagai media menulis konten di berbagai bidang. Pemanfaatan Blogger di era sekarang sangat luas dan krusial, khususnya dalam dunia pendidikan. Platform ini tidak lagi sekadar berfungsi sebagai wadah jurnal pribadi atau artikel umum, melainkan telah bertransformasi menjadi alternatif media pembelajaran digital yang interaktif. Fleksibilitas yang ditawarkan oleh Blogger memungkinkan pendidik untuk menyusun materi, menyematkan (*embed*) media audio-visual, hingga mengintegrasikan game edukasi di dalam satu halaman web yang terstruktur (Wulandari, 2023). Melalui antarmuka yang ramah pengguna dan kemudahan akses berbasis internet, Blogger menjadi solusi inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, sehingga mampu mengatasi kejenuhan peserta didik terhadap metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan tinjauan pada sejumlah penelitian terkait, pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran memiliki potensi yang sangat besar. Penelitian Dedy et al (2022) mengemukakan bahwa website blogger memfasilitasi sarana belajar yang fleksibel tanpa mengesampingkan kriteria kualitas. Pernyataan ini diperkuat oleh penelitian dari Nova Sulasmianti (2018) yang membuktikan efektivitas blog sebagai alat bantu belajar. Teni Nurrita (2018) juga menambahkan bahwa penggunaan media blog berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar akhir peserta didik. Rangkaian bukti empiris inilah yang mendasari gagasan untuk mengaplikasikan media serupa untuk menggairahkan semangat belajar di SD Negeri 1 Kober Purwokerto. Untuk memberikan pengalaman yang berbeda, inovasi utama pada penelitian ini terletak pada pengembangan antarmuka blogger yang dikustomisasi agar lebih interaktif, tanpa bergantung pada template standar bawaan.

Merujuk pada paparan latar belakang sebelumnya, tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan, menguji tingkat kelayakan, serta menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis blogger terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IV di SD Negeri 1 Kober Purwokerto.

METODE

Metode pada penelitian menggunakan metode *research and development* atau penelitian dan pengembangan. Metode *research and development* (R&D) memiliki prinsip yang bertujuan menciptakan suatu produk tertentu. Dalam penelitian ini model penelitian & pengembangan menggunakan model ADDIE, yaitu salah satu model pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, tahap analisis, tahap desain, tahap

pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menerapkan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey untuk merancang sistem pembelajaran. Pendekatan yang digunakan adalah metode campuran (kualitatif dan kuantitatif). Pengumpulan data dilakukan melalui instrument validasi ahli, angket, yang kemudian dianalisis secara kualitatif. Adapun guru dan siswa dipilih sebagai sumber data karena keduanya merupakan subjek utama yang paling relevan dengan sasaran penelitian.

Sedangkan teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Berikut rumus yang digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli dan angket peserta didik :

$$p = \frac{Y}{Y_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

Y = Jumlah skor diperoleh hasil pengumpulan data

Y_i = Jumlah skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validasi dan Angket

Persentase(%)	Kategori
81 -100	Sangat Valid
61-80	Valid
41 -60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti dengan model ADDIE untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran PAI menggunakan blogger bagi peserta didik kelas IV :

Bagian pertama yaitu *analysis* (analisis), pada tahap ini peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) saat ini masih terpaku pada metode ceramah dan penggunaan buku teks. Meskipun upaya pemanfaatan teknologi telah dilakukan melalui platform Canva dan Google Sites, langkah tersebut terbukti belum mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, peneliti menyadari perlunya sebuah inovasi media yang lebih dinamis. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan solusi alternatif berupa perangkat pembelajaran berbasis Blogger, dengan fokus implementasi pada materi Rukun Islam, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik.

Pada tahap kedua yaitu *Design* (Perancangan), peneliti melakukan serangkaian kegiatan sistematis yang meliputi penyusunan materi pembelajaran, desain menu utama dan sub-materi, serta pengembangan game edukasi dan fitur kontak/saran. Sebagai kerangka kerja awal, peneliti menyusun storyboard untuk memetakan alur

website agar proses konstruksi media pada platform Blogger menjadi lebih terstruktur. Pengembangan website ini diawali dengan perancangan kerangka website, pengaturan navigasi halaman sesuai fitur yang ditentukan, serta pemilihan elemen visual yang relevan untuk mendukung materi Rukun Islam.

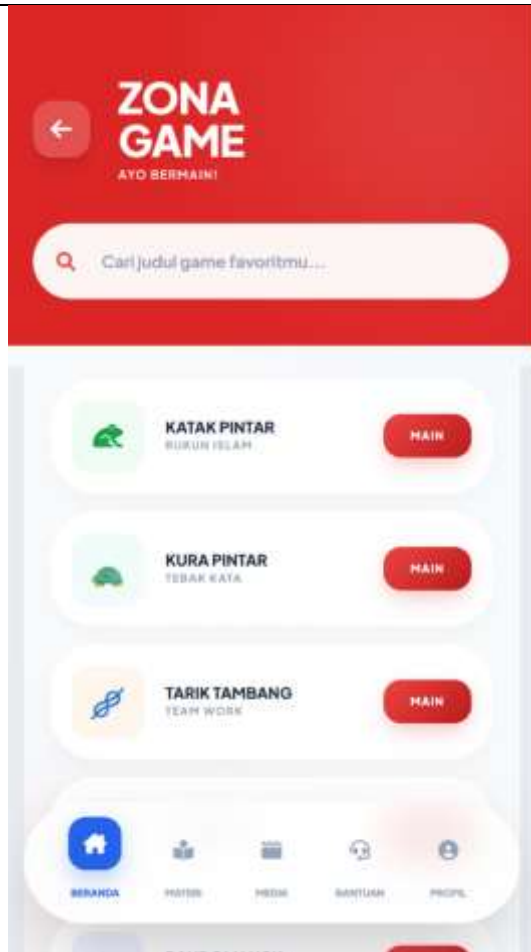
Pada tahap ketiga yaitu *Development* (Pengembangan), peneliti merealisasikan media pembelajaran digital dengan menggunakan platform Blogger. Desain awal yang telah dirancang sebelumnya kemudian diadaptasi dan dikembangkan secara utuh menjadi sebuah website pembelajaran. Proses pengembangan pada tahap ini meliputi perancangan antarmuka (tampilan awal), pembuatan aset visual berupa gambar atau ilustrasi, penjabaran tujuan pembelajaran (TP) dan capaian pembelajaran (CP), penyusunan materi pembelajaran, hingga pengintegrasian game edukasi ke dalam website.

Pada tahap proses pengembangan produk, desain dan komponen produk telah disiapkan semua. Komponennya terdiri dari fitur materi pembelajaran, fitur media pembelajaran yang berisi powerpoint, fitur game edukasi berisi game yang terhubung dengan educaplay, dan google script, dan fitur pusat bantuan. Dibagian bawah ada pop up tombol home, materi, media, bantuan dan profil pengembang. Berikut tampilan desain produk yang dikembangkan:

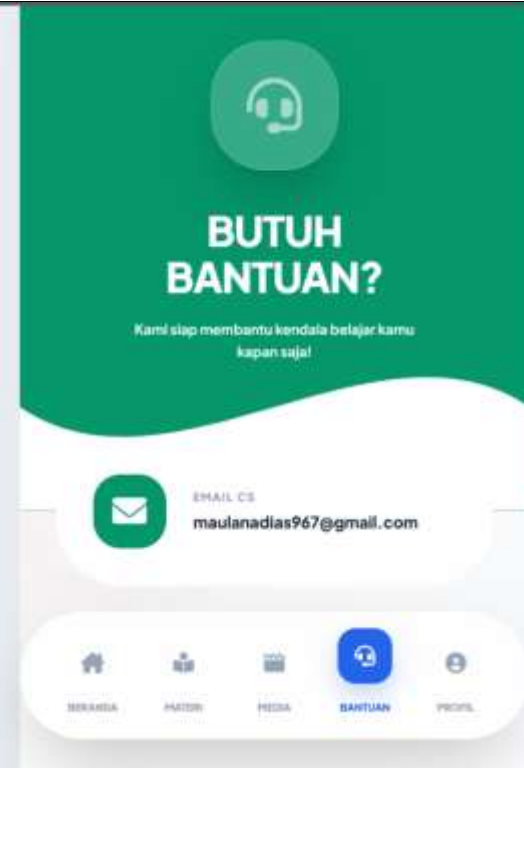
Tabel 2. Tampilan Produk Media Pembelajaran Menggunakan Blogger

No	Tampilan	Keterangan
1		Gambar disamping merupakan tampilan home/awal pada produk media pembelajaran menggunakan blogger. Tampilan menampilkan tata letak antarmuka yang terstruktur, diawali dengan identitas portal pendidikan, logo instansi, dan bilah informasi (<i>update bar</i>) pada area atas. Bagian tengah layar memuat panel visual berisi kutipan harian, yang dilanjutkan dengan segmen "Navigasi Pintar" berdesain grid 2x2 untuk menyajikan empat menu utama pembelajaran: Materi Belajar, Media Belajar, Game Edukasi, dan Pusat Bantuan. Selanjutnya, pada area paling bawah antarmuka, terdapat bilah navigasi statis (<i>bottom navigation bar</i>) yang menyediakan lima ikon akses cepat ke halaman Beranda, Materi, Media, Bantuan, dan Profil.

2		Selanjutnya yaitu tampilan fitur materi yang terdiri dari tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran dan materi. Tampilan desain pada bagian atas ada yaitu nama halaman materi, dan juga dibawahnya ada tombol dibedakan antara tujuan pembelajaran & capaian pembelajaran dan materi. Desain dibagian materi yaitu slide bergeser ke kiri
3		Pada tampilan fitur media pembelajaran berisi power point, ringkasan materi rukun islam. Tampilannya <i>pop up</i>/mengambang diatas halaman muka.



Pada tampilan halaman game edukasi terdiri dari area header berlatar merah solid yang secara terstruktur memuat tombol navigasi kembali, tipografi judul utama, serta bilah pencarian (*search bar*) bersudut membulat. Area konten utama menyajikan antarmuka daftar permainan dalam format susunan vertikal, di mana setiap pilihan direpresentasikan melalui komponen kartu (*card*) yang mengintegrasikan ikon visual, judul permainan, sub-kategori teks, dan tombol aksi (*call-to-action*) "MAIN". Komposisi visual ini diakhiri dengan kehadiran bilah navigasi bawah (*bottom navigation bar*) statis yang konsisten dengan halaman muka untuk mempertahankan kesinambungan navigasi.

5		Pada halaman profil diawali dengan header berlatar gelap berpotongan gelombang asimetris yang memuat avatar melingkar serta hierarki identitas pengguna secara terpusat. Pada area tengah, terdapat komponen kartu informasi (<i>information card</i>) tumpang tindih (<i>overlapping</i>) yang secara efisien merangkum data pendidikan terkini beserta riwayat pendidikan menggunakan format visualisasi garis waktu vertikal (<i>vertical timeline</i>). Tata letak ini diakhiri dengan bilah navigasi bawah (<i>bottom navigation bar</i>) yang secara visual mengindikasikan tab "PROFIL" sebagai status aktif.
6		Pada tampilana halaman pusat bantuan" menampilkan header berlatar hijau solid dengan batas bawah bergelombang asimetris, yang memusatkan fokus pada ikon layanan secara terpusat beserta hierarki tipografi judul dan teks deskriptif pendukung. Pada area tengah, diimplementasikan komponen kartu informasi (<i>information card</i>) berdesain tumpang tindih (<i>overlapping</i>) yang secara fungsional menyajikan akses kontak alamat surel (email) layanan pelanggan (<i>customer service</i>) dengan dukungan ikonografi representatif. Komposisi tata letak ini diakhiri dengan bilah navigasi bawah (<i>bottom navigation bar</i>), yang secara visual mengindikasikan tab "BANTUAN" sebagai status aktif untuk mempertahankan konsistensi orientasi spasial pengguna.

Pada tahap *Implementation* (Implementasi), peneliti menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk menguji tingkat keefektifannya. Sebelum diujicobakan, tingkat kelayakan media dan kesesuaian bahan ajar ditentukan melalui proses validasi. Validasi produk ini melibatkan ahli materi, ahli media, serta guru mata pelajaran PAI menggunakan instrumen berupa angket survei. Setelah dinyatakan valid, media berbasis Blogger tersebut kemudian dipraktikkan langsung dalam uji coba yang melibatkan peserta didik kelas IV.

Pada tahap *Evaluation* (Evaluasi), peneliti mengidentifikasi berbagai kekurangan dan kendala pada media pembelajaran berbasis Blogger yang telah dikembangkan. Berdasarkan masukan dan hasil validasi dari ahli media, terdapat beberapa perbaikan (revisi) yang perlu dilakukan, yaitu menyelaraskan penamaan fitur dengan tajuk (header) halamannya agar lebih konsisten, serta melakukan penyesuaian lebih lanjut pada rancangan game edukasi.

Setelah melalui proses uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media, penilaian terhadap media pembelajaran berbasis Blogger ini menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

No	Penilai	Persentase Nilai	Kriteria
1	Ahli Media	92%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	85%	Sangat Valid
3	Guru Kelas	100%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan guru kelas, media pembelajaran ini memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi. Secara rinci, penilaian dari ahli media mencapai persentase 92%, ahli materi sebesar 85%, dan guru kelas memberikan skor mutlak 100%. Ketiga perolehan persentase tersebut secara keseluruhan masuk ke dalam kriteria penilaian sangat valid.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan uji coba yang melibatkan 28 peserta didik kelas IV di SDN 1 Kober Purwokerto. Setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media berbasis Blogger, peserta didik diminta untuk mengisi angket guna menilai kualitas media yang telah digunakan. Hasil analisis angket menunjukkan perolehan persentase sebesar 94,25%, yang berarti kualitas media pembelajaran ini masuk dalam kriteria sangat baik. Rincian penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel rekapitulasi hasil angket peserta didik berikut :

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Angket Peserta Didik

No	Penilai	Persentase Nilai	Kriteria
1	Peserta Didik	94,25%	Sangat Valid

Pada bagian ini, peneliti melakukan analisis terhadap instrumen angket penilaian yang difokuskan pada dua indikator utama, yaitu kualitas aspek penggunaan media dan kualitas aspek respons peserta didik. Adapun rincian data mengenai hasil uji coba secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel hasil uji coba keseluruhan peserta didik berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Coba Keseluruhan Peserta Didik

Aspek	Aspek Penggunaan Media	Aspek Respon Peserta didik
Jumlah Soal	6	4
Skor Perolehan	905	603
Skor Maksimal	960	640
Persentase	94,27%	94,21%
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik
Keseluruhan	94%	94%

Berdasarkan hasil penilaian secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran berbasis Blogger pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Rukun Islam untuk kelas IV terbukti sangat valid dan sangat layak digunakan. Kelayakan ini diukur melalui tiga faktor utama: kualitas media, keakuratan materi, serta respons peserta didik selama uji coba. Seluruh tahapan produksi media ini telah dieksekusi secara konsisten sesuai dengan prosedur. Dengan demikian, produk media pembelajaran yang dihasilkan dipastikan telah memenuhi seluruh kriteria dan perencanaan yang ditetapkan dalam tahap penelitian dan pengembangan (R&D).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran berbasis Blogger pada mata pelajaran PAI terbukti sangat layak dan efektif. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 92% (kriteria sangat valid) dan ahli materi sebesar 85%. Lebih lanjut, uji coba penggunaan media terhadap peserta didik kelas IV SDN 1 Kober Purwokerto menghasilkan persentase respons sebesar 94,25% dengan kriteria sangat baik. Oleh karena itu, media ini terbukti menjadi instrumen yang unggul untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, khususnya pada materi Rukun Islam.

Penggunaan platform Blogger memberikan dampak positif yang signifikan terhadap antusiasme dan keterlibatan belajar siswa. Peserta didik menunjukkan rasa senang dan kepuasan selama menggunakan media tersebut. Tampilan visual media yang menarik secara langsung berkontribusi dalam memperkuat daya ingat siswa terhadap informasi, mendorong partisipasi aktif di kelas, serta bermuara pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Serangkaian tahapan validasi ahli yang dilanjutkan dengan implementasi lapangan ini menegaskan bahwa media digital berbasis Blogger sangat relevan dan efektif dalam memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran PAI.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan dua hal utama yaitu, Pertama, guru PAI diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis Blogger ini sebagai platform digital alternatif untuk mengoptimalkan proses transfer ilmu dan komunikasi dengan peserta didik. Kedua, bagi peneliti selanjutnya, karya ini diharapkan dapat menjadi rujukan atau batu loncatan untuk mengembangkan media Blogger yang lebih inovatif dan kreatif. Pengembangan lanjutan dapat difokuskan pada pengintegrasian fitur-fitur baru yang mampu lebih kuat memantik minat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrianto, Sopan. 2022. "Mengapa Media Pembelajaran itu Penting?" Jawa Barat:PT Elex Media Komputindo. 2022.
- Andi Nugraha. 2021. *Desain Media Pembelajaran Berbasis Web*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dedy Juliandri Panjaitan, Muhammad, dan Ridwan And Rima Aprilia. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Meningkatkan Motivasi Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid 19." *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11 (2): 1524–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>.
- Hidayatullah, Syarif. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Google Sites Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thingking Skills) Siswa Kelas VII MTs Darul Aman Mataram*.
- Isna Rafianti, Nurul Anriani, Khairida iskandar. 2018. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dalam Mendukung Kemampuan Abad 21." *KALIMATAKA ;Jurnal Pendiikan Matematika* 3 (1).
- Maulana, Dias. 2026. "Needs Analysis on the Implementation of the Window Shopping Learning Model in Islamic Religious Education to Enhance Creative Thinking Skills." *Afkaruna: International Journal of Islamic Studies (AIJIS)* 3 (2): 137–46.
- Maulida, Parisca Ainul. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi*.
- Medcom.id. 2020. "Memahami Konsep Merdeka Belajar Gagasan Ki Hadjar." 2020. <https://www.medcom.id/pendidikan/news-%0Apendidikan/xkEYPypk-memahami-konsep-merdeka-belajar-gagasan-ki-%0Ahadjar#:~:text=Putra dari Ki Hadi Sukitno,harapan tak digerus%0A perkembangan zaman>.
- Ngulya, Sintaul. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa."
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat* 3 (1).
- Sugiyono. 2019. "Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)." In , hlm. 431. Bandung: Alfabeta.
- Sulasmianti, Nova. 2018. "Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal TEKNO DIK* 22 (2): 2579–4833.
- Wulandari, Amelia Putri. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5 (2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.