

# Pemanfaatan Aplikasi MABEPA sebagai Sarana Meningkatkan Pengetahuan “Dakwah Nabi Muhammad SAW” di Sekolah Dasar

Wulan Sri Lestari<sup>1</sup>, Fia Siti Nurrofhiah<sup>2</sup>, Nur Septiani Dwiyantri<sup>3</sup>, Ani Nur Aeni<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Sumedang, Indonesia

e-mail: [wulansrilestari@upi.edu](mailto:wulansrilestari@upi.edu)<sup>1</sup>, [fia.sitinurrofhiah@upi.edu](mailto:fia.sitinurrofhiah@upi.edu)<sup>2</sup>,  
[nurseptiani0509@upi.edu](mailto:nurseptiani0509@upi.edu)<sup>3</sup>, [aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)<sup>4</sup>

## Abstrak

Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) adalah ilmu yang harus dikuasai oleh semua kalangan, terlebih lagi seorang pendidik. Saat ini, TIK sudah masuk ke dalam bidang Pendidikan yang bertujuan untuk memanfaatkan teknologi. Banyak sekali kasus dilapangan bahwa seorang pendidik belum ahli dalam mengelola TIK, ini yang menyebabkan peserta didik cepat bosan dan jenuh di kelas. Dalam hal tersebut kami membuat suatu media pembelajaran berbasis teknologi berupa aplikasi MABEPA yang bertujuan sebagai sarana meningkatkan pengetahuan pada materi dan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di dalam kelas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian D&D dengan teknik yaitu, identifikasi masalah, deskripsi tujuan, desain dan pengembangan produk, uji coba produk, dan evaluasi hasil uji coba. Subjek penelitian ini adalah guru PAI dan siswa kelas IV SDN Sindangraja.

**Kata kunci:** *Teknologi, Dakwah, Metode Penelitian D&D*

## Abstract

Communication Information Technology (ICT) is a science that must be mastered by all people, especially an educator. At present, ICT has entered the field of Education which aims to take advantage of technology. There are so many cases in the field that an educator is not yet an expert in managing ICT, this is what causes students to get bored and bored in class quickly. In this case, we created a technology-based learning media in the form of the MABEPA application which aims as a means of increasing knowledge of the material and to increase student learning activity in the classroom. This study uses the D&D research method with techniques namely, problem identification, description of objectives, product design and development, product trials, and evaluation of trial results. The subjects of this study were PAI teachers and fourth grade students at SDN Sindangraja.

**Keywords:** *Technology, Da'wah, D&D Research Method*

## PENDAHULUAN

Pada era digital ini teknologi berkembang dengan cepat dan pesat, bahkan melekat dengan berbagai aspek kehidupan manusia (Aeni, Djuanda, et al. 2022) terutama dalam dunia pendidikan terus dilakukan agar proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Selaknya, perkembangan teknologi yang sangat pesat itu timbul oleh kebutuhan manusia yang semakin besar juga. Kecanggihan teknologi dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia melihat generasi masa kini sudah tidak asing lagi atau sudah akrab dengan adanya teknologi pada kehidupan sehari-harinya, sehingga secara tidak langsung kemampuan berfikir mereka semakin meningkat dan juga berkembang pesat (Pratiwi & Suryanti 2020). Maka dengan begitu, para pendidik harus dituntut untuk menguasai semua perkembangan teknologi yang hadir pada era ini.

Dakwah secara etimologi berasal dari bahasa Arab, dakwah dapat diartikan sebagai seruan, ajakan, atau panggilan (Ansori 2019). Sedangkan, menurut terminologi atau istilah mengartikan dakwah sebagai upaya menyebarkan kebenaran dan mengajak orang lain untuk mempercayainya. Dakwah juga diartikan sebagai usaha seseorang dalam menyampaikan ajaran agama Islam yang dilakukan dalam keadaan sadar, terencana, dengan menggunakan metode yang telah diterapkan (Andyana, Carl Vinson, dan Aeni 2022). Dakwah adalah bentuk ajakan kepada manusia dengan cara yang bijaksana dan baik kepada jalan yang benar sesuai perintah Tuhan untuk kemaslahatan dan kebahagiaan hambanya dunia dan akhirat. Setelah nabi Muhammad mendapatkan wahyu dari Allah SWT, beliau memulai dakwahnya secara sembunyi-sembunyi. Adapun orang-orang yang pertama beriman kepada Nabi Muhammad kala itu ialah Siti Khadijah, Abu Bakar, Ali bin Abi Thalib dan Zaid bin Haritsh.

Dalam sejarah dakwah Nabi Muhammad saw. terbagi ke dalam dua periode, yaitu Mekah dan Madinah. Dengan kecerdasan yang dimilikinya, semasa di Madinah Rasulullah saw. banyak melakukan berbagai cara agar dapat diterapkan kepada masyarakat setempat kala itu. Dengan begitu Nabi Muhammad pun mengalami cobaan dalam menyebarkan agama Islam, perjuangan dakwah pada saat di Madinah yang dilakukan Rasulullah tidaklah mudah, beliau banyak sekali mendapatkan fitnah di tempat barunya selama menyebarkan ajaran Islam. Bukan hanya itu, banyak sekali masyarakat yang tidak menerima Rasulullah kala itu karena belum percaya dengan adanya Allah SWT yang maha kuasa.

Banyak sekali ditemui tentang masalah yang ada di sekolah tentang pembelajaran mengenai dakwah yang kurang efektif. Pada saat ini banyak sekali yang menjadi tantangan seorang pendidik menyiapkan segala inovasi baru untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik sesuai dengan era sekarang (Aeni, Nur Nofriani, et al. 2022). Seiring dengan perkembangan zaman teknologi pun berkembang semakin maju. Bahkan, kini orang-orang sudah bergantung pada kecanggih teknologi akibat dari perkembangan zaman tersebut. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi yang begitu canggih yaitu dengan munculnya gawai.

Gawai adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru (Oktavia & Mulabbiyah 2019). Gawai bisa menjadi pendamping atau alat bantu manusia dalam melakukan berbagai aktivitas. Kecanggihan teknologi tersebut, sekarang gawai sudah memunculkan bermacam-macam fitur dan kelebihan yang dihadirkan dari fungsi dasarnya yakni hanya fitur telepon dan kirim pesan singkat (Aeni, Erlina, et al. 2022). Banyak dijumpai penggunaan gawai khususnya android semakin banyak digunakan oleh kalangan orang dewasa hingga anak-anak juga ikut serta dalam menggunakan gawai. Dengan adanya teknologi, dapat menggeserkan kebiasaan-kebiasaan lama menjadi cara yang baru. Pergeseran kebiasaan tersebut menunjukkan bahwa belajar dengan menggunakan gawai memiliki dampak yang baik karena terdapat kepraktisan dan fleksibel dalam menggunakannya.

Menurut (Ratna et al. 2021) mengatakan bahwa para pendidik diharuskan mampu untuk memiliki keterampilan dan kemampuan akan teknologi yang mumpuni, serta para guru dituntut untuk terus melakukan inovasi dalam kemampuan mengajar maupun dalam keterampilan lain yang dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang dirancang sesuai dengan perkembangan ilmu pendidikan dan juga teknologi yang berkembang. Namun, hal tersebut bertolak belakang dengan fakta dan kenyataan yang ada di lapangan. Fakta di lapangan masih banyak guru yang belum paham bahkan tidak paham dengan bagaimana seharusnya proses pembelajaran di era yang modern ini sehingga kebanyakan dari guru masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional berupa buku bacaan dan media pembelajaran yang lainnya. Sementara itu, kemudahan dalam mengakses internet seharusnya juga dapat mempermudah guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan siswa pun menjadi aktif dalam proses pembelajaran karena dapat digunakan secara praktis dan fleksibel.

Pada Kurikulum Merdeka yang bersifat lebih fleksibel dibandingkan dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya. Kurikulum ini belum lama hadir di dunia pendidikan. Walaupun begitu, tentunya semua sekolah harus bersiap dengan menggunakan kurikulum ini terutama dalam

pembelajaran PAI. Pada pembelajaran PAI materi yang diberikan akan konsep-konsep ketuhanan yang bersifat abstrak yang membuat anak mengalami kesulitan untuk membayangkan pikirannya sehingga diperlukannya alat atau media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang ada di materi pembelajaran PAI. Meskipun untuk siswa kelas tinggi sudah mulai bisa mengontruksi pemikirannya, tetapi itu semua tetap diperlukan alat bantu yang dimaksudkan untuk memancing siswa agar dapat membayangkan sehingga dapat memahami konsep-konsep dalam materi tersebut.

Salah satu faktor yang dapat memberikan pengaruh buruk yaitu kurangnya dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Penggunaan media yang tepat akan memudahkan penerimaan pesan atau informasi dengan jelas oleh penerima pesan atau informasi tersebut (Aeni, Aprilia, et al. 2022). Bahkan, beberapa peneliti menganggap bahwa media pembelajaran sebagai alat yang dapat menentukan tinggi atau rendahnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Karena, dengan adanya media pembelajaran yang tepat dan sesuai akan mempermudah dalam proses pembelajaran, dan dapat menciptakan interaksi dan suasana yang lebih menyenangkan bagi siswa maupun guru (Abdurrochim et al. 2022). Keberadaan media pembelajaran sangat berguna untuk membantu para guru mengembangkan sebuah ilmu dengan kreativitas yang diciptakan masing-masing, sejalan dengan ilmu pengetahuan guru bisa sekreatif mungkin memaksimalkan teknologi yang sudah ada dengan ditambahkan dengan kreatifitas masing-masing (Ummaya et al. 2022).

Adapaun masalah yang ditemui dalam penelitian ini adalah penyampaian materi tentang dakwah Nabi Muhammad saw. yang hanya dilakukan dengan cara *teacher center*, dimana siswa hanya menerima materi dengan cara mendengarkan dan menulis yang dijelaskan oleh guru tanpa diberikan kesempatan untuk mengemukakan apa yang ada dipikirkannya sehingga siswa merasa bingung sendiri mengenai materi sehingga siswa merasa bosan dan jenuh pada materi. Lebih dari itu tingkat literasi membaca pada anak sangatlah rendah, apalagi jika pembelajaran yang dilaksanakan di ruang kelas tidak seperti apa yang mereka inginkan dan menyebabkan terjadinya pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, masalah diatas dapat kita atasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan seorang guru pun harus membuat inovasi lain yang dapat memberikan dampak yang lebih baik sehingga materi yang diberikan dapat mudah diterima dan dipahami oleh siswa.

Sudah banyak penelitian terdahulu yang mengangkat tema dakwah. Misalnya, (Siti; 2014) (dalam Andyana, Carl Vinson, & Aeni 2022) mengatakan bahwa materi dakwah pada siswa sangat diperlukan dilakukan. Karena, pada usia ini masa emas untuk pertumbuhan jati dirinya. Tetapi, metode yang ditawarkan masih dengan menggunakan konvensional tidak menggunakan teknologi.

Dengan begitu, peneliti tertarik untuk mengembangkan dan membuat media pembelajaran yang berbasis aplikasi android yang diberi nama MABEPA yang merupakan singkatan dari "Mari Belajar PAI". Pembuatan aplikasi ini dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran PAI terutama pada materi dakwah Nabi Muhammad saw. untuk kelas 4 sekolah dasar. Aplikasi MABEPA ini didalamnya berisikan fitur-fitur menarik yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar dalam proses pembelajaran berlangsung. Aplikasi sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas tinggi karena didalamnya memuat materi pembelajaran ke dalam bentuk *ebook* yang interaktif, selain itu siswa juga dapat melihat tayangan video pembelajaran yang menarik, sehingga dengan begitu siswa tidak akan merasa jenuh, serta terdapat kuis yang interaktif dengan tujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai pemahaman siswa mengenai materi yang dipelajari.

Sejatinya, penelitian ini sangat penting untuk dilakukan agar dapat melihat pengaruh media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi android sebagai sarana pengetahuan siswa tentang materi dakwah Nabi Muhammad saw. MABEPA (Mari Belajar PAI) hadir sebagai inovasi pembelajaran, yang nantinya akan mengemas proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efisien, dan interaktif.

## METODE

Penelitian ini menggunakan model *Design and Development* (D&D) yang didalamnya mempelajari mulai dari proses merencanakan, mengembangkan, dan mengevaluasi dengan tujuan meningkatkan atau menciptakan model penelitian dengan membentuk dasar empiris untuk membuat suatu produk dan alat yang di dalamnya mengandung unsur pembelajaran maupun tidak (Ihsan 2017).

Penelitian kali ini sudah sesuai dengan permasalahan yang telah diidentifikasi oleh peneliti dengan menggunakan metode *Design and Development* dengan desain pengembangan menggunakan model ADDIE yang bertujuan untuk memanfaatkan pembelajaran berbasis aplikasi. Desain pengembangan produknya berupa aplikasi bernama MABEPA yang dibuat dengan menggunakan *website* andromo. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sindangraja pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Adapun subjek yang diteliti adalah peserta didik yang berada di jenjang sekolah dasar kelas IV. Instrumen data yang digunakan untuk penelitian berbentuk angket, yang didalamnya berisi tentang penilaian siswa terhadap produk yang dibuat.

Pembuatan aplikasi MABEPA yang berbasis android dengan menggunakan model ADDIE memiliki tahapan-tahapan, yaitu:

### 1. Identifikasi Masalah

Penelitian ini dibuat karena ketidakmampuan guru dalam mengaplikasikan teknologi. Oleh karena itu peneliti membuat alternatif untuk membantu guru yang kesulitan dalam menggunakan teknologi.

### 2. Deskripsi Tujuan

Tujuan penelitian ini yaitu untuk dapat mendesain dan mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran agar dapat memudahkan guru dalam pembelajaran.

### 3. Desain dan Pengembangan Produk

Untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti membuat sebuah aplikasi pembelajaran berbasis android yang dapat memudahkan penggunaannya untuk mengakses berbagai materi tentang dakwah.

### 4. Uji Coba Produk

Peneliti melakukan uji coba produk yang melibatkan anggota kelompok untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat bisa berfungsi dengan baik. Peneliti juga melibatkan peserta didik di SDN Sindangraja untuk mengumpulkan data untuk diuji kebenarannya.

### 5. Evaluasi Hasil Uji Coba

Setelah melakukan uji coba produk, peneliti harus mengumpulkan data sebagai evaluasi, apakah produk yang dibuat telah berfungsi dengan baik untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Data yang peneliti dapatkan dari hasil instrumen angket kepada salah satu guru PAI di kelas IV SDN Sindangraja.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai seorang guru sudah seharusnya menguasai teknologi, sebab saat ini dunia pendidikan sudah menduduki bidang yang paling sering menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran di kelas. Masalah yang sering kali muncul pada saat ini adalah kurangnya pengetahuan teknologi informasi yang dimiliki oleh seorang guru, hal ini dalam pembelajaran di kelas pun tidak terdapat inovasi baru yang di dapatkan peserta didik. Kemampuan dalam penggunaan teknologi adalah suatu kebutuhan manusia saat ini, karena pada dasarnya di zaman ini banyak sekali bidang yang membutuhkan kemampuan dalam teknologi. Maka dari itu, seorang pendidik sudah waktunya untuk mengetahui hal-hal yang dapat membantu pembelajaran bagi peserta didiknya di sekolah.

Dalam upaya meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar dan mengajar, maka dari itu seorang pendidik dapat melakukannya dengan cara memberikan pendampingan langsung kepada peserta didik, baik secara individual maupun secara kelompok. Dengan menciptakannya peluang ini bertujuan untuk mendorong para peserta didik dalam melakukan eksperimen, tidak hanya itu upaya mengikutsertakan peserta didik atau memberi tugas kepada peserta didik untuk mendapatkan informasi yang bersumber dari luar kelas atau luar sekolah,

serta upaya melibatkan peserta didik dalam merangkum atau menyimpulkan pesan dari pembelajaran.

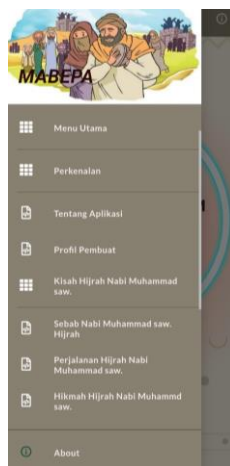
Dari beberapa masalah diatas yang kami temukan, aplikasi MABEPA ini dapat membantu peserta didik untuk melakukan pembelajaran di kelas. Cara pembuatannya pun tidak memakan waktu banyak, dan mudah di akses dimanapun dan kapanpun. Aplikasi MABEPA bertujuan untuk menjadi media interaktif dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, karena saat ini peserta didik sudah sangat lincah dalam menggunakan Andriod. MABEPA hanya bisa di akses oleh andorid, maka dari itu kami merasa cocok untuk menjadikan ini sebagai media pembelajaran bagi peserta didik Sekolah Dasar yang sudah mengetahui bagaimana cara menggunakan android.

Mari Belajar PAI atau MABEPA ini, diciptakan untuk meningkatkan pengetahuan materi dan keaktifan peserta didik dalam melakukan pembelajaran, serta membantu seorang pendidik untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi secara khusus dibidang pendidikan. dengan begitu aplikasi ini membantu kedua belah pihak, antara seorang pendidik atau guru dan juga para peserta didik.

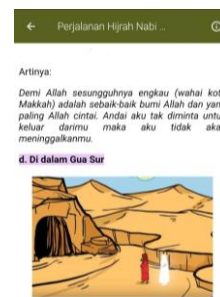
Berikut ini adalah visualisasi Aplikasi MABEPA bebasis andoid yang telah di uji cobakan kepada siswa kelas 4 dan juga guru PAI SD Negeri Sindangraja.



**Gambar 1.**  
**Tampilan Utama**



**Gambar 2.**  
**Tampilan Menu**



**Gambar 3.**  
**Tampilan Materi**



**Gambar 4.**  
**Tampilan Video Pembelajaran**



**Gambar 5.**  
**Tampilan Kuis**



Setelah kami melakukan penelitian dan melakukan uji coba produk yang telah kami rancang guna mengimplementasikan di kelas. Dengan begitu, guru sangat terbantu dan peserta didik sangat antusias setelah melihat dan menggunakan aplikasi yang telah kami buat. Berikut adalah hasil penilaian uji coba aplikasi MABEPA oleh guru PAI.

**Tabel 1. Hasil Penilaian Uji Coba Aplikasi MABEPA**

Aspek	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Kualitas Media	Apakah produk aplikasi MABEPA cocok untuk siswa kelas IV ?				√
	Seberapa besar aplikasi MABEPA dapat diterima oleh para siswa ?		√		
Bahasa	Pendapat Ibu terhadap produk MABEPA ?				√
	Apakah bahasa yang digunakan di aplikasi MABEPA mudah dipahami ?				√
Konten	Apakah materi yang kami susun sudah sesuai dengan KI, KD dan Tujuan Pembelajaran yang terdapat di dalam kurikulum ?				√
	Bagaimana kesesuaian antara materi dalam aplikasi MABEPA dengan materi dakwah di sekolah ?				√
	Bagaimana kualitas video pembelajaran yang terdapat di aplikasi MABEPA ?		√		
Kepuasan	Bagaimana respon siswa ketika memahami materi pada aplikasi MABEPA ?				√
	Apakah aplikasi MABEPA dapat dengan mudah diakses oleh siwa/guru ?				√
	Bagaimana menurut ibu jika produk aplikasi MABEPA dijadikan alat media pembelajaran di sekolah ?				√
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>			
<b>Rata-rata</b>		<b>3,8</b>			

Dari data hasil uji coba aplikasi MABEPA (Mari Belajar PAI) di dapatkan nilai rata-rata 3,8. Maka, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi MABEPA dinilai “sangat baik” sehingga layak dan efektif untuk dipakai dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran berbasis android MABEPA ini dapat memberikan kesan pembelajaran yang berbeda dan lebih mendalam dari biasanya apalagi terjadinya proses pembelajaran PAI di SD Negeri Sindangraja yang hanya mengandalkan pembelajaran konvensional saja, sehingga siswa hanya mendengarkan dan mendapatkan pembelajaran dari penjelasan guru yang berakibat siswa menjadi bosan dan jenuh.

Pemanfaatan aplikasi MABEPA (Mari Belajar PAI) sebagai sarana meningkatkan pengetahuan dakwah Nabi Muhammad SAW dapat menjadi solusi untuk menjawab permasalahan tersebut karena memiliki keunggulan yaitu: (1) bersifat fleksibel yang dapat dibawa ke mana saja karena terdapat di dalam gawai, (2) dapat digunakan setiap saat dengan mudah, (3) lebih praktis, (4) gawai lebih bermanfaat, dan (5) meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android berhasil dan tepat untuk memajukan hasil belajar siswa dan memiliki pengaruh positif dalam proses pembelajaran karena akan memberikan kesan pembelajaran yang lebih mendalam (Fatmawati, Yusrizal, dan Hasibuan 2021).

Dengan demikian, aplikasi MABEPA yang dirancang sesuai dengan tuntutan zaman bisa digunakan sebagai alat pembelajaran, terlebih lagi bagi anak SD yang memiliki konsentrasi dan fokus yang rendah. Jadi, bisa dikatakan bahwa aplikasi ini cocok dan tepat jika diberikan kepada sekolah untuk di terapkan pada saat pembelajaran berlangsung di kelas, karena aplikasi ini bersifat permanen dan bisa digunakan berkali-kali. Jika materi sudah di masukkan di dalam aplikasi ini maka materi tersebut tidak akan hilang oleh system, selain itu pada

aplikasi ini juga dapat dimasukkan video pembelajaran dan juga kuis sebagai evaluasi peserta didik dalam memahami materi.

## SIMPULAN

Berdasarkan perencanaan dan pengembangan aplikasi MABEPA dapat disimpulkan bahwa dengan pembuatan aplikasi ini dapat membantu guru dalam pembelajaran, selain itu aplikasi ini juga dapat mempermudah peserta didik untuk mengaksesnya dimana pun mereka berada. Dari pembuatan aplikasi MABEPA penilaian guru mengenai aplikasi kebanyakan menilai sangat baik terhadap aplikasi. Oleh karena itu, berdasarkan pemerolehan hasil tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi MABEPA atau Mari Belajar PAI layak dan efektif untuk dipakai dalam proses pembelajaran

Saran ini berisi tentang kesiapan sebelum uji coba mulai dari tempat, subjek dan objek lalu apa saja yang akan disampaikan pada saat uji coba. Sebab, jika tidak adanya persiapan maka ada beberapa hal yang akan terjadi mulai dari yang mudah sampai dengan yang sulit. Selanjutnya kepada guru semoga kedepannya dapat memberikan pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih baik lagi agar peserta didik dapat belajar aktif di dalam kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, Putri Laisya, Yuniar Khairunnisa, Mughni Nurani, and Ani Nur Aeni. 2022. "Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3): 3972–81.
- Aeni, Ani Nur, Tiara Erlina, et al. 2022. "Aplikasi BETA (Belajar Dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 9(1): 101–13.
- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, et al. 2022. "PENGEMBANGAN APLIKASI GAMES EDUKATIF WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI MATERI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI SISWA SD." *PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR* 11: 1835–52.
- Aeni, Ani Nur, Zahra Diffa Aprilia, Dede Yeni Suhartini, and Rofikoh Suistiani. 2022. "Pengembangan Aplikasi 'Cermin' Untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam Di Sekolah Dasar Kelas V." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 05(1): 89–99.
- Aeni, Ani Nur, Anissa Nur Nofriani, Irsa Ayuni Fauziah, and Irgi Ahmad Fauzi. 2022. "Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia* 2(6): 279–87.
- Andyana, Tresna Azka Tamalia, Viena Aunillah Carl Carl Vinson, and Ani Nur Aeni. 2022. "Penggunaan Aplikasi RuBer PAI Sebagai Media Pengenalan Dakwah Di Kelas 5 SD." *Fashluna: Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan* 3(1): 82–92.
- Ansori, Teguh. 2019. "Revitalisasi Dakwah Sebagai Paradigma Pemberdayaan Masyarakat." *Jurnal Dakwah dan Sosial* 2(1): 34. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3544714>.
- Fatmawati, Fatmawati, Yusrizal Yusrizal, and Ainul Marhamah Hasibuan. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa." *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 11(2): 134.
- Ihsan, Azis Maulana. 2017. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CULTURE VIEW VIRTUAL REALITY UNTUK MATA PELAJARAN IPS PADA POKOK BAHASAN KERAGAMAN ETNIK DAN BUDAYA." *Repository.Upi.Edu*. <http://repository.upi.edu>.
- Oktavia, Novi, and Mulabbiyah Mulabbiyah. 2019. "Gawai Dan Kompetensi Sikap Sosial Siswa Mi (Studi Kasus Pada Siswa Kelas V Min 2 Kota Mataram)." *El Midad* 11(1): 19–40.
- Pratiwi, Awalia Dhian, and Suryanti. 2020. "Pengembangan Media Game Edukatif 'Lecy Explore' Berbasis Android Untuk Siswa Kelas IV SD Materi Siklus Hidup Hewan Dan Upaya Pelestariannya." *Jurnal PGSD* 8(6): 1251–62.
- Ratna, Renda et al. 2021. "Tantangan Guru Pai Dalam Menghadapi Era Perubahan Globalisasi Teknologi Industri 4.0 Di SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah." (1): 26–34.

<https://siducat.org/index.php/ghaitsa>.

Ummaya, Hafizia Risa, Naila Rida Kaylila, Ghina Meilinda, and Ani Nur Aeni. 2022. "Penggunaan Aplikasi Genius Hijaiyah Untuk Pembelajaran PAI Pada Materi Huruf Hijaiyah Di SD Kelas II." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia* 2(5): 219–24.