

DESAIN PEMBELAJARAN ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION, AND EVALUATION) E-LEARNING PADA MATERI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

Nurul Azizah¹, Syarifah²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Darussalam Gontor
Email: nurulazizah@unida.gontor.ac.id HP; 0822 3112 8551

ABSTRACT

The implementation of online learning or e-learning can be a solution during the COVID-19 pandemic, Although in practice, there are often problems. This happens because teachers and students are unfamiliar with e-learning learning, limited internet access, and the presentation of the material is less attractive to students. One attempt to solve the problem is by designing and planning lessons well because the design is the initial step in determining the successful implementation of learning. The results of this study are 1. The steps for designing the ADDIE models are a) analysis b) design, c) development d) Application e) test and validation by experts, 2) The results of the validity of the learning planning design based on the material validator get 3.49 results with good criteria and media validators get results, 3.62 with very good category, and 2) The results of student responses with very good answers to the design of learning media reached 78%.

Keywords : *Lesson planning design, ADDIE models, materials of Islamic history*

ABSTRAK

Proses pelaksanaan pembelajaran daring atau pembelajaran e-learning dapat dijadikan solusi dalam masa pandemi COVID-19. Meskipun dalam pelaksanaannya masing sering terjadi permasalahan. Hal tersebut terjadi dikarenakan berbagai kendala diantaranya yaitu guru maupun siswa masih awam terkait pembelajaran e-learning, koneksi internet terbatas dan penyajian materi yang kurang menarik minat siswa. Berbagai permasalahan diatas, juga berdampak pada salah satu materi yaitu Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tahap desain pembelajaran berbasis ADDIE, serta efektifitas penggunaannya dalam pembelajran e-learning. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1. model desain ADDIE dilakukan sebagai berikut : a) tahap analisis b) tahap design materi, strategi dan media, c) tahap development d) tahap Penerapan desain pada situasi pembelajaran e-learning dan e) uji coba dan validasi oleh ahli, 2) Hasil validitas desain perencanaan pembelajaran berdasarkan validator materi mendapatkan hasil 3.49 dengan kriteria baik dan validator media mendapatkan hasil, 3.62 dengan kategori sangat Baik, dan 3) Hasil respon siswa dengan jawaban sangat baik terhadap desain media mencapai 78% .

Kata Kunci : Desain Pembelajaran, Model ADDIE, Materi Sejarah Kebudayaan Islam

PENDAHULUAN

Pada tahun 2020 saat ini dunia dihadapkan dengan situasi yang sangat sulit terkait mewabahnya virus corona diberbagai belahan dunia. Akibat pandemi yang sudah menyebar ke berbagai negara, banyak sekolah-sekolah terpaksa diliburkan. Dalam laporannya, ABC News juga mencatat ada 13 negara yang menutup sekolah di seluruh penjuru negeri. Berbagai lembaga pendidikan di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI maupun Kementerian Agama RI dipaksa harus belajar dari rumah agar mencegah penularan Covid-19. (Irsan, Wildansyah Lubis dkk, 2021)

Proses pelaksanaan pembelajaran disetiap jenjang mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi “dipaksa” untuk belajar jarak jauh dari rumah karena pembelajaran tatap muka dinilai berpotensi untuk penyebaran penularan COVID-19. Sehingga pembelajaran daring atau pembelajaran e-learning dapat dijadikan solusi dalam masa pandemi COVID-19. Meskipun dalam pelaksanaannya masing sering terjadi permasalahan. Hal tersebut terjadi dikarenakan berbagai sebab yaitu guru maupun siswa masih awam terkait pembelajaran e-learning, koneksi internet terbatas dan penyajian materi yang kurang menarik minat siswa.

Berbagai permasalahan diatas, juga berdampak pada salah satu materi yaitu Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang merupakan salah satu bagian dari materi Pendidikan Agama Islam di madrasah. Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan materi yang menjelaskan terkait catatan perkembangan perjalanan hidup manusia dalam membangun peradaban dari masa ke masa. yaitu, materi yang menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah (pelajaran) dari sejarah masa lalu untuk menyikapi dan menyelesaikan permasalahan masa sekarang dan kecenderungan masa depan. (KMA. 2019). Hal tersebut memberikan penjelasan bahwa tujuan utama pembelajaran SKI adalah pembentukan aspek sikap (afektif), adapun kendala mengukur keberhasilan proses pembelajaran untuk ranah afektif saat ini mengalami keterbatasan karena proses proses KBM (Kegiatan belajar mengajar) hanya dapat dilakukan dengan jarak jauh (e-learning) sehingga hanya terfokus pada aspek kognitifnya

Adapun salah satu upaya untuk mengatasi problematika diatas adalah dengan mendesain dan merencanakan pembelajaran dengan baik karena, merupakan tahap awal dalam menentukan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Pengembangan desain pembelajaran sangat penting bagi guru, karena guru yang baik mampu membuat suasana pembelajaran menjadi sangat terasa kondusif bagi siswa. Sementara menurut para ahli, iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh para pendidik mempunyai pengaruh yang sangat besar untuk menunjang keberhasilan sebuah pembelajaran. (Samsul Hadi, 2016).

Hal tersebut dianggap penting karena desain dan perencanaan pembelajaran dapat mengarahkan guru untuk menentukan langkah-langkah mengajar dalam menjalankan tugasnya. Desain yang disusun guru merupakan salah satu indikator yang menunjukkan bahwa dirinya telah menguasai bahan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik atau sebaliknya (Nur Amalina, 2019).

Proses penerapan e-learning, tidak terlepas dari beberapa komponen di dalamnya, komponen-komponen yang harus diperhatikan adalah: (1) konten yang relevan; (2) menggunakan metode pembelajaran, seperti diskusi, pemberian masalah; (3) menggunakan elemen media seperti kalimat dan gambar untuk mendistribusikan konten dan metode belajar. (Elsi Puspita Sari & Sukardi, 2020).

Adapun dalam menyusun pembelajaran jarak jauh guru mempersiapkan hal berikut: 1) menyusun struktur pembelajaran jarak jauh bergantung pada apa yang diajarkan, siapa yang diajar, kemampuan pribadi dan sumber daya yang tersedia. 2) memastikan bahan pengajaran berupa presentasi yang sesuai dengan materi kurikulum terdiri : konten dan aktivitas pembelajaran yang dipilih, dukungan dan umpan balik kepada siswa, penilaian serta media pembelajaran yang dipakai. (Direktorat Jenderal Guru & Tenaga Kependidikan Kemendikbud, 2020).

Berdasarkan observasi di lapangan peserta didik beberapa ada yang mengabaikan terhadap pembelajaran daring tentunya mereka juga ada alasan mengapa mereka melakukan seperti itu. Hal yang melatar belakangi beberapa peserta didik kurang mengikuti pembelajaran daring tersebut adalah peserta didik ada yang mengatakan bosan, ada juga yang mengatakan kurang efektif dan lain sebagainya.

Permasalahan dalam pembelajaran e-learning dan pembelajaran jarak jauh dapat diatasi dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang menarik dan diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan media

flipbook karena memiliki unsur visual dan audio visual sehingga berperan memberikan potensi yang tinggi dalam penyampaian pesan.

Warsita menjelaskan bahwa 70% dari media berbasis visual akan lebih efektif, menarik minat dan perhatian siswa untuk mendapatkan informasi, hiburan dan pendidikan (Warsita, 2008). Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam membantu guru untuk memberikan instrument penilaian adalah dengan menggunakan quiz creator. Quiz Creator adalah sebuah software untuk pembuatan soal secara online. Dalam penggunaan media ini sangat mudah untuk digunakan karena tidak memerlukan kemampuan rumit dalam pemrograman dalam mengoperasikannya. Hasilnya dapat disimpan dalam bentuk flash dan *stand alone* (Meryansumayeka, 2018).

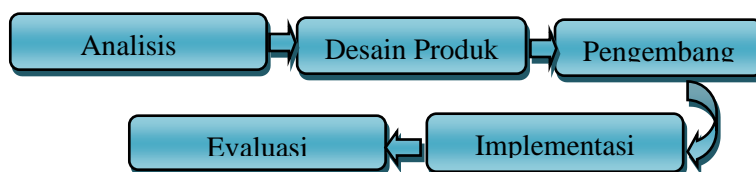
Dalam penelitian ini desain perencanaan pembelajaran yang digunakan adalah desain ADDIE dengan menggunakan Media pembelajaran Flipbook Maker. Pemilihan kedua media pembelajaran yaitu dengan penggunaan Quiz Creator guru dapat memilih dan menentukan berbagai bentuk soal dengan beragam mulai dari tingkat kesulitan dan bentuk soal sedangkan Media flipbook dapat menggabungkan unsur visual, audio dan animasi dalam satu aplikasi. Kedua media tersebut juga dapat digunakan secara *stand alone* dalam arti tidak hanya digunakan ketika online, tetapi setelah pembelajaran dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa harus mengakses internet.

Berdasarkan deskripsi di atas, maka penting ditelaah bagaimana Desain dan Perencanaan Pembelajaran SKI berbasis e-learning untuk SMA 1 Muhammadiyah Ponorogo ?

METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan desain perencanaan pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan produk yang diharapkan akan efektif digunakan sesuai kebutuhan perkembangan pendidikan saat ini. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan Model ADDIE, model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yaitu : (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan

(*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1. Tahapan penelitian dan pengembangan

Berikut tabel yang dijadikan kriteria validasi respon siswa.

Tabel 1. Kriteria Validasi dan Respon Siswa

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Tahapan Penelitian

Langkah-Langkah penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tahapan I

Peneliti melakukan wawancara kepada guru dan siswa terkait masalah yang dihadapi dalam pembelajaran materi SKI berbasis e-learning pada masa daring, hal tersebut bertujuan untuk menganalisis masalah yang terjadi serta kebutuhan untuk mengatasi masalah tersebut.

Tahapan II

Pada tahap selanjutnya adalah tahap design dalam langkah ini peneliti menyiapkan isi materi, menentukan strategi dan media yang akan digunakan untuk proses pembelajaran. Media yang dipilih adalah flipbook dan quiz creator. Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan isi materi sesuai dengan bahan ajar dan kemudian menyiapkan soal latihan, untuk dapat disajikan melalui media pembelajaran flipbook dan quiz creator.

Tahapan III

Pada tahap development peneliti menyusun dan mengembangkan RPP dengan menggunakan pendekatan Berbasis *Student Centered Learning*, fokus pengembangan RPP yang disusun adalah dengan menambahkan penggunaan media pembelajaran yang telah didesain.

Tahapan IV

Penerapan desain yang dirancang pada tahap ini media dan RPP yang telah disiapkan diimplementasikan dalam situasi pembelajaran e-learning, guru menggunakan aplikasi zoom meet dan menyajikan materi melalui flipbook, diakhir pembelajaran guru memberikan soal melalui media interaktif quiz creator sebagai bentuk latihan soal.

Tahapan V

Tahap akhir dari penelitian ini adalah uji coba dan validasi oleh ahli. Peneliti melakukan uji coba produk ke 40 Siswa, dari 231 jumlah populasi siswa kelas X untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran yang telah didesain, Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel dengan alasan dan pertimbangan tertentu, dengan pertimbangan bahwa kelas efektif dalam satu kelas tidak melebihi 40 orang Adapun validasi produk diberikan kepada 2 orang validator konten/isi materi dan 2 orang validator media.

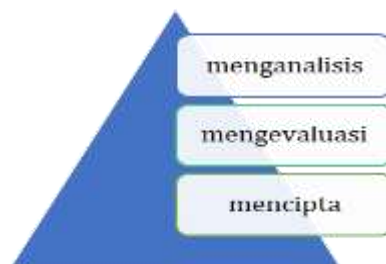
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam situasi pembelajaran e-learning atau PJJ (pembelajaran jarak jauh) saat ini perlu adanya desain perencanaan pembelajaran yang tepat agar fungsi dari pembelajaran SKI tetap tersampaikan dalam proses pembelajaran. Adapun tahap penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analyze

Tahap *Analyze*: Pada tahapan ini melakukan dua langkah (1) mengidentifikasi kebutuhan dan menganalisis masalah dalam pembelajaran jarak jauh (2) mengembangkan prototype masalah yang ditemukan dalam bentuk rancangan desain pembelajaran. Model analisis yang digunakan yaitu: A = *audience*, pembelajar, melihat kebutuhan segala karakteristiknya. B = *behavior*, kemampuan yang harus dikuasai. C = *conditions*, situasi kondisi yang memungkinkan untuk belajar dengan baik. D = *degree*, persyaratan khusus yang dirumuskan sebagai tujuan pembelajaran. (Senie Destya, 2016). Pada tahap analisis ini guru melakukan hal berikut:

- a. Menganalisis Tujuan Pembelajaran: guru menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan KI dan KD yang telah ditetapkan.
- b. Menganalisis Karakteristik Siswa dan Materi: guru menganalisis karakteristik siswa sesuai dengan kemampuan kognitif dan sumber daya yang mendukung untuk efektifitas pembelajaran e-learning. Siswa pada tingkat sekolah menengah atas diarahkan pada pencapaian keterampilan berfikir tingkat tinggi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).



Gambar 2. Taraf berfikir tinggi

2. Tahap *Design*

Tahap *Design*: Pada tahap ini guru melakukan langkah-langkah berikut: 1) Guru menyiapkan konten atau isi materi dengan memperhatikan bahasa yang sesuai dengan tingkat kemampuan berfikir siswa dengan tetap memperhatikan efisiensi waktu. 2) Guru memilih strategi penyampaikan dan media yang tepat untuk proses pembelajaran



Gambar 3. Media Pembelajaran Flipbook



Gambar 4. Media Pembelajaran Quiz Creator

Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan rancangan desain. Kegiatan pada tahap ini adalah dilakukan dua langkah untuk membantu guru menyampaikan materi menggunakan medi apembelajaran flipbook dan untuk membantu penyampaian

instrument penilaian menggunakan media quiz creator adapun tahap penyusunannya adalah sebagai berikut :

- a. Langkah-langkah design pembuatan Flipbook adalah sebagai berikut:
 - 1) Menyiapkan materi dengan PPT
 - 2) Mengubah file Presentasi PPT dalam bentuk png/jpeg
 - 3) Lalu buka klik impor PDF/Image/Video
 - 4) Pilih file materi dalam bentuk png/jpeg dan click open.
 - 5) Memberikan judul pada media flipbook melalui auto teks (memilih warna/font tulisan)
 - 6) Menambahkan *effect* untuk menambahkan kemenarikan media sesuai pilihan
 - 7) Pilih background dengan *click theme*
 - 8) Menyimpan design media flipbook dalam bentuk exe.
- b. Langkah-langkah design pembuatan quiz creator adalah sebagai berikut :
 - 1) Pemilihan media sesuai dengan tujuan pembelajaran,
 - 2) Membuka aplikasi Quiz Creator lalu *create a new quiz*
 - 3) Memilih *Player tamplate*
 - 4) menentukan *setting tamplate* yang diinginkan
 - 5) Memilih jenis soal (pada tahap ini jenis soal yang digunakan adalah : *multiple choice* dan *Matching*)
 - 6) Menambahkan file gambar dan sound.
 - 7) Melihat hasil *design quiz creator* pada tombol *priview*

3. Tahap *Development*

Tahap *Development* atau pengembangan: pada tahap ini guru menyusun dan mengembangkan RPP dan silabus dengan menggunakan pendekatan berbasis *Student Centered Learning*, murid dibiasakan untuk dapat menyampaikan atau mempresentasikan pengetahuan yang dimilikinya. Dalam pembelajaran berbasis *Student Centered Learning* murid tidak boleh hanya mendengarkan dan menerima pengetahuan oleh guru namun harus dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. (Reza Rindy Antika, 2014).

Adapun isi materi dipaparkan dengan media flipbook untuk memudahkan penyampain guru pada pembelajaran jarak jauh, dalam penggunaan media guru memperhatikan aspek berikut:

Tabel 2. Unsur Kelayakan Media

No	Unsur Media E-Learning	Keterangan
1	Kelayakan praktis	Familiar untuk digunakan, ketersediaan waktu dan sarana prasarana yang mendukung
2	Kelayakan teknis	1. Kelayakan pesan (sesuai tujuan/ sasaran belajar, kejelasan struktur pengajaran, kemudahan untuk dipahami dan sistematika yang logis. 2. Kualitas visual, terdiri dari : keindahan, kesederhanaan (sederhana, jelas dan terbaca), harmonisasi dan keseimbangan
3	Kelayakan biaya	Biaya yang terjangkau, efektif dan efisien.

Dalam memilih dan mengembangkan media guru dapat menerapkan dua karakteristik media, yaitu memanfaatkan media pembelajaran yang ada (*by utilization*) dan mendesain dan mengembangkan media yang memungkinkan untuk dihadirkan dalam proses pembelajaran e-learning (*by design*). (Laksmi Dewi, 2018).

4. Tahap *Implementation*

Pada tahap implementasi atau pelaksanaan, desain yang telah selesai dirancang diimplementasikan pada situasi kelas dalam pembelajaran e-learning. Dari implementasi yang telah dilakukan didapatkan evaluasi untuk memberi umpan balik pada penerapan desain dan perencanaan pembelajaran yang telah ada.

5. Tahap *Evaluation*

Pada tahap evaluasi, guru menentukan kriteria penilaian terhadap desain pembelajaran yang telah disusun menggunakan model ADDIE, desain tersebut harus di uji coba dan validasi oleh ahli. Desain dan media yang digunakan telah disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Selain itu, kemampuan kognitif siswa pada usia sekolah menengah atas telah memasuki dimensi pengetahuan pada tingkat berfikir tinggi yaitu tingkat kognitif C4-C6 ini masuk pada tahap analisis, evaluasi dan mencipta.

Pengolahan data angket uji ahli pada penelitian ini menggunakan numerical rating scale. Tahap numerical rating scale adalah pernyataan tentang kualitas tertentu dari sesuatu yang akan diukur menunjukkan skor sesuatu yang diukur (Widoyoko, 2012). Setiap butir pernyataan angket memiliki skala pengukuran dari skor 1 sampai skor 4. Hasil validasi dari ahli terkait materi dan desain pembelajaran yang disusun menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

NO	Kriteria	Validator 1	Validator 2
1	Fokus terhadap tujuan	4	3
2	Penyampaian Isi Materi	4	4
3	Instrumen Tes yang disajikan	3	3
	Total skor	11	10
	Nilai	3,66	3,33
	Rata-rata		3,49
	Kriteria		Baik

Tabel 4. Hasil Validasi Media Pembelajaran

NO	Kriteria	Validator 1	Validator 2
1	Kualitas visual	4	4
2	Kelayakan Pesan	3	4
3	Kelayakan Bahasa	3	3
4	Dapat digunakan secara berulang	4	4
	Total skor	14	1
	Nilai	3,50	3,75
	Rata-rata		3,62
	kriteria		Sangat Baik

Adapun Hasil uji coba respon siswa tersebut terhadap desain pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Respon Siswa Terhadap Desain Pembelajaran

No	Respon Siswa	Jumlah Respon	Persentase%
1	Sangat Baik	31	78%
2	Baik	6	15%
3	Cukup Baik	3	8%
4	Kurang Baik	0	0%

Dengan demikian, media pembelajaran dengan model desain ADDIE tersebut sangat cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi SKI. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini membantu guru dalam proses pembelajaran e-learning dan mampu menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian model desain pembelajaran ADDIE berbasis e-Learning pada materi SKI ini dapat disimpulkan bahwa Hasil validitas desain perencanaan pembelajaran berdasarkan validator materi mendapatkan hasil 3.49 dengan kriteria baik

dan validator media mendapatkan hasil, 3.62 dengan kategori sangat Baik. Adapun Hasil respon siswa terhadap kemenarikan desain media dengan presentase mencapai 78% .

Hasil tersebut menggambarkan bahwa penggunaan media flipbook dan Quiz Creator pada pembelajaran e-learning dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran berbasis e-learning pada materi SKI.

Harapan peneliti bahwa model desain pembelajaran ADDIE dapat digunakan untuk berbagai pembelajaran agar menghasilkan berbagai inovasi dalam dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran materi PAI.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rasyid, (2018) Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi, *Scolae: Journal of Pedagogy, Volume 1, Number 1, 2018, 13-25*
- Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud (2020), *Panduan Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru Selama Sekolah Tutup dan Pandemi Covid-19 Dengan Semangat Merdeka Belajar.*
<http://pusdatin.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/05/PANDUAN-PEMBELAJARAN-JARAK-JAUH-BELAJAR-DIRUMAH-MASA-C-19.pdf>
- Elsi Puspita Sari dan Sukardi (2020). Optimalisasi Penggunaan E-learning dengan Model Delone dan McClean. *Journal of Education Technology. Vol. 4(2),141-149*
<http://dx.doi.org/10.23887/jet.v4i2.24819>
- Irsan, Wildansyah Lubis, dkk, (2021) Studi Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Di Sekolah, *Jurnal ESJ (Elementary School Journal) Volume 11 No. 1 Juni 2021, https://doi.org/10.24114/esjgsd.v11i1.24968*
- KMA No 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum Materi PAI dan Bahasa Arab di Madrasah
- Laksmi Dewi. (2018) Learning Design Using Addie Approach To Improve Students' Critical Thinking Skills In Becoming Ethical Librarians. *jurnal edulib Tahun 8, Volume 8 No. 1 Mei 2018, 99-120*
<https://doi.org/10.17509/edulib.v8i1.10901.g7279>
- Meryansumayeka1 , M. Dimas Virgiawan2 , Sri Marlin, (2018) Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika,

Journal Pendidikan Matematika Volume 12, No. 1, Januari 2018, . 29-42

- Nur Amalina, (2019) Evaluasi Program Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Model Context, Input, Process, Product (CIPP), *Kelola: Journal of Islamic Education Management Oktober Vol.4, No.2. 127-146.*
- Reza Rindy Antika. (2014) Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning (Studi Deskriptif di Sekolah Menengah Pertama Islam Baitul ‘Izzah, Nganjuk) *BioKultur, Vol.III/No.1/Januari-Juni 2014, 251-263*
- Samsul Hadi, (2016) Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Model Contextual Teaching And Learning Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Asem bagus, *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama Vol 4 no 2,79-98.*
- Senie Destya, Isnanto Prasetyo, Rizky, (2016) Penyusunan Guideline Desain Pembelajaran Pada E-Learning Pembelajaran Al-Qur’an. *Vol 4 No 1 (2016): SEMNASTEKNOMEDIA 2016,37-42*
- Sugiyono, (2013) Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta,) (409)*
- Widyoko, Eko Putro. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, (102)
- Warsita, B. (2008). Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta