

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN ILMU
TAJWID KELAS VII DI MTS BAITURRAHIM KOLAKA**

Nurul Istikharah Zahra¹ Muh. Iqbal² M. Zakariah³

¹²³Universitas Sains Islam Al Mawaddah Warrahmah Kolaka

Email : zahraturul0308@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran di MTs Baiturrahim Kolaka selama ini belum menggunakan media pembelajaran, sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dalam belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe pada mata pelajaran Ilmu Tajwid kelas VII. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan metode Research and Development (R&D) model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, validasi produk, angket respons peserta didik dan pendidik, tes minat belajar, serta dokumentasi. Penelitian dilaksanakan di MTs Baiturrahim Kolaka dengan subjek produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid dengan skor 87% dari validator (kategori "Valid"), sangat praktis berdasarkan respons pendidik dan peserta didik sebesar 95%, serta sangat layak digunakan dengan skor 96,6%, sehingga media ini dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Ilmu Tajwid.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Berbasis Sparkol Videoscribe.

ABSTRACT

Learning at MTs Baiturrahim Kolaka has not used learning media so far, making students less interested in learning. To overcome this, this study aims to develop interactive learning media using the Sparkol Videoscribe application in the subject of Tajweed Science for grade VII. This study uses a quantitative and qualitative approach with the Research and Development (R&D) method of the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques include observation, interviews, product validation, student and educator response questionnaires, learning interest tests, and documentation. The study was conducted at MTs Baiturrahim Kolaka with the subject of the developed interactive learning media product. The results of the study indicate that the developed media is valid with a score of 87% from the validator (category "Valid"), very practical based on educator and student responses of 95%, and very suitable for use with a score of 96.6%, so this media is declared suitable and effective for use in learning Tajweed Science.

Keywords: Learning Media, Based on Sparkol Videoscribe.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah setiap usaha, pengaruh, perlindungan yang di berikan kepada anak menuju pendewasaan. Pendidikan merupakan kehidupan bagi hati yang mengalami kebutaan, cahaya penglihatan dari kegelapan, dan kekuatan bagi tubuh dari kelemahan.¹ Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pematangan kualitas hidup. Melalui proses tersebut diharapkan manusia dapat memahami apa arti dari hakikat hidup, serta untuk apa dan bagaimana menjalankan tugas hidup dan kehidupan secara benar. Pendidikan mengandung pembinaan kepribadian, pengembangan, kemampuan, atau potensi yang perlu dikembangkan dan peningkatan pengetahuan dari tidak tahu menjadi tahu, serta tujuan ke arah mana peserta didik dapat mengaktualisasikan dirinya seoptimal mungkin.²

Pendidikan juga sebagai proses pengembangan pribadi. Artinya pendidikan dimaksud untuk untuk mengembangkan pribadi peserta didik menjadi orang dewasa secara psikologis dan bertanggung jawab akan tugas-tugas hidupnya sebagai manusia.³ Hal ini sejalan dengan fungsi pendidikan dalam UUD No. 20 tahun 2003 pasal 3 bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi insan yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁴

Berdasarkan undang-undang tersebut, hal ini menjadi tantangan dalam meningkatkan mutu sistem Pendidikan. Dalam Upaya meningkatkan mutu Pendidikan salah satunya dapat ditempuh dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Terutama dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi dengan menggunakan perangkat pembelajaran.⁵

¹ Imam al-Ghazali, *“Ihya Ulumuddin”*, (Cet. II; Depok: Keira, 2018), hlm. 9.

² Chomaidih dan Salamah, *“Pendidikan dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Sekolah”*, (Jakarta: PT Grasindo, 2018), hlm. 2.

³ Rumalah Madi, *“Pengantar Pendidikan”*, (Cet. II; Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hlm. 32-34.

⁴ Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Fungsi pendidikan Nasional*, Pasal 1.

⁵ Rusman, *“Model-Model Pembelajaran”*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 285.

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Pengaruh globalisasi ini dapat berdampak positif dan negatif pada suatu negara. Orang-orang dari berbagai negara dapat saling bertukar informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran sangat berperan penting dalam dunia pendidikan, sebagai salah satu sarana pembantu untuk meningkatkan sumber daya manusia serta mencerdaskan anak bangsa.

Salah satu perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang digunakan. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara pendidik dengan peserta didik. Belajar merupakan suatu kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, sehingga belajar itu penting agar sesuatu yang kita belum tahu menimbulkan rasa ingin tahu dengan belajar.⁶

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai seorang pendidik, pendidik perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai dengan firman Allah Swt dalam QS. An-Nahl (16): 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Terjemahannya:

“(Mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan Ad-Dzikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”.⁷

Peran utama dalam pengajaran adalah menciptakan model aktivitas pengajaran kuat dan tangguh. Intinya adalah aktivitas pengajaran sebagai penataan lingkungan, pengaturan ruang

⁶Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, (Cet. 1; Serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019), hlm. 19.

⁷ Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Cet, 12; Jawa Barat: Cv Penerbit Diponegoro, 2011), hlm. 272.

kelas, yang didalamnya peserta didik dapat berinteraksi dan belajar mengetahui bagaimana caranya belajar. Merancang tujuan pembelajaran hendaknya dapat mewujudkan kegiatan yang sistematis, praktis, dan efektif serta dapat menjadi pemandu atau penunjuk arah dalam pengembangan sudut pandangnya secara konsisten baik secara internal maupun ekster.⁸ Dengan tujuan untuk mempertimbangkan perangkat pembelajaran yang tersedia di sekolah dan mempertimbangkan keadaan peserta didik. Pemilihan perangkat pembelajaran seperti media, alat, dan sumber belajar sangat erat kaitannya dengan perwujudan kondisi pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi saat ini, masih kurang sesuai dengan teori yang ada. Seharusnya pendidik mampu memvariasikan media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik. Kondisi yang tidak jauh berbeda ditemukan di MTs Baiturrahim Kolaka.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, pendidik dituntut agar mampu membuat media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik agar peserta didik mampu mencapai kompetensi-kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik yaitu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe*.

Sparkol Videoscribe adalah software yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Sparkol Videoscribe* pendidik dapat memberikan contoh nyata kepada peserta didik karna pada media *Sparkol Videoscribe* telah tersedia animasi dan dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat menunjang dan pendidik juga bisa mengkreasikan sendiri atau menambahkan gambar, video, dan suara yang diinginkan atau dengan kata lain video, gambar dan suara yang tidak tersedia di media *Sparkol Videoscribe*.

⁸ Noor Amiruddin, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Cet. 1; Gresik: Caremedia Communication, 2020), hlm. 26-27.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Ilmu Tajwid Kelas VII di MTs.S Baiturrahim Kolaka”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* dengan menggunakan model *ADDIE*. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁹

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan deduktif-induktif. Pendekatan ini berangkat dari teori-teori, gagasan para ahli, ataupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahan beserta pemecahannya yang diajukan untuk memperoleh pembenaran (*Verifikasi*) dalam bentuk dukungan data empiris di lapangan.¹⁰

Sedangkan pendekatan kualitatif adalah penelitian pendekatan yang dimaksudkan untuk mengungkap gejala secara *holistik-kontekstual* melalui pengumpulan data dan latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci.¹¹

HASIL PENELITIAN

1. *Prototype Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Sparkol Videoscribe*

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi “Ilmu tajwid” di MTs Baiturrahim Kolaka menggunakan model *ADDIE* dengan tahap-tahap:

⁹Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*” (Cet. 23; Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 297.

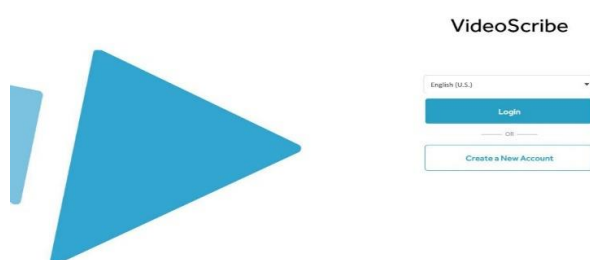
¹⁰ M. Zakariah, M. Askari Zakariah, “*Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah, Skripsi, Tesis dan Disertasi*”, (Cet. 2; Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al-Mawaddah Warrahmah, 2024), hlm. 15.

¹¹*Ibid.*, hlm. 16.

Analysis (analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe*.

Pada tahap ini *prototype* pembuatan produk, struktur yang telah dirancang pada tahap sebelumnya menjadi kesatuan utuh yang memenuhi semua unsur atau komponen video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*. Dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pastikan sudah mengunduh aplikasi Videoscribe dan menginstalnya di HP, laptop ataupun PC masing-masing.
- b. Buka aplikasi *Sparkol Videoscribe* yang sudah terinstal.
- c. Untuk masuk pada halaman selanjutnya klik login.



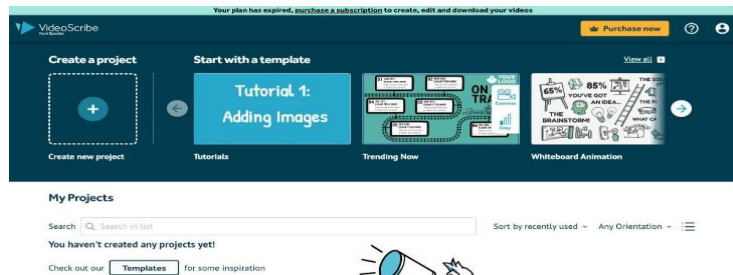
Gambar 4.1: tampilan *Sparkol Videoscribe* saat ingin login

1. Masukkan email dan password, apabila belum terdaftar bisa daftar terlebih dahulu.



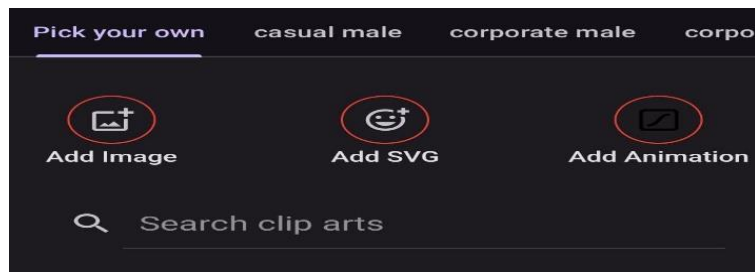
Gambar 4.2: tampilan saat memasukkan email dan password.

2. Setelah itu klik pada bagian “create a new scribe”.



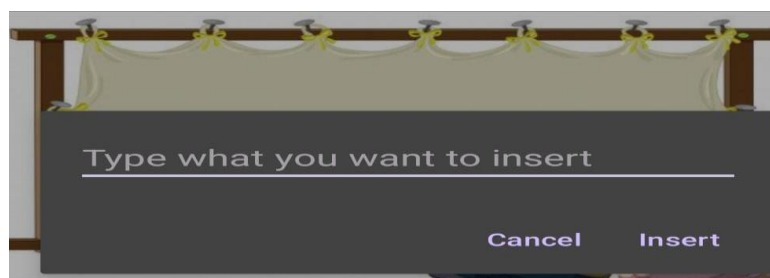
Gambar 4.3: tampilan saat ingin membuat video pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe*.

3. Masukkan satu persatu gambar yang dibutuhkan, atur tata letak gambar sesuai dengan yang diinginkan.



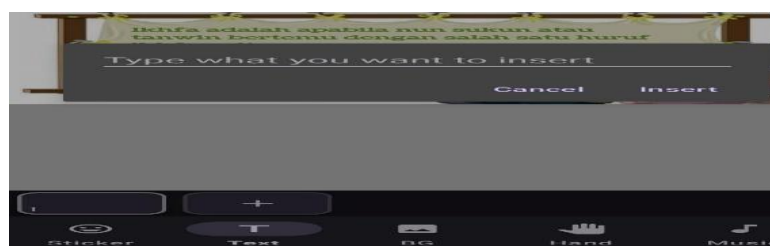
Gambar 4.4: tampilan saat ingin memasukkan gambar animasi.

4. Lalu masukkan materi pelajaran yang akan dibahas, atur dengan font dan warna yang diinginkan.



Gambar 4.5: tampilan saat memasukkan materi pembelajaran.

5. Untuk memasukkan tulisan klik icon “T”



Gambar 4.6: tampilan saat ingin memasukkan tulisan

6. Setelah itu masukkan materi yang akan di bahas



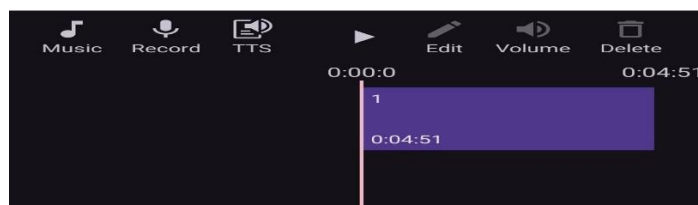
Gambar 4.7: tampilan saat ingin memasukkan materi yang akan di bahas.

7. Kemudian pilih gambar tangan, setelah tambahkan pada gambar yang berisi materi tersebut.



Gambar 4.8: tampilan saat ingin memasukkan gambar tangan.

8. Jika ingin menambahkan music, suara, ataupun ingin merekam suara bisa klik icon yang berada dibawah.



Gambar 4.9: tampilan saat ingin menambahkan music, suara, ataupun merekam suara

9. Untuk melihat/pratinjau pengguna bisa klik icon “play” yang terletak diatas bagian tengah.



Gambar 4.10 : tampilan pada saat ingin memutar video

10. Untuk menyimpan file pada perangkat ini klik icon atas sebelah kanan



Gambar 4.11 : tampilan saat ingin menyimpan file video

2. Tingkat Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektivan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe*

a. Tingkat Kevalidan

Tingkat kevalidan dalam penelitian pengembangan mengacu pada sejauh mana produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran ilmu tajwid kelas VII MTs yang dikembangkan memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh para validator ahli.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh dua validator, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran ilmu tajwid untuk kelas VII MTs yang dikembangkan menunjukkan tingkat validitas dari validator adalah 87 %. Nilai ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran tersebut sudah memenuhi sebagian besar kriteria yang ditetapkan.

b. Tingkat Kepraktisan

Tingkat kepraktisan mengacu pada sejauh mana media pembelajaran interaktif tersebut dapat dengan mudah diterapkan atau digunakan oleh peserta didik kelas VII dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian dari peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran ilmu tajwid untuk kelas VII MTs, diperoleh nilai sebesar 95%. Nilai ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut umumnya sangat praktis digunakan

c. Tingkat Kelayakan

Tingkat kelayakan mengacu pada sejauh mana produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran ilmu tajwid untuk kelas VII MTs yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran, berdasarkan penilaian dari pendidik.

Berdasarkan penilaian dari pendidik, tingkat kelayakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran ilmu tajwid untuk kelas VII MTs yang dikembangkan memperoleh nilai 96,6% dari pendidik MTs Baiturrahim Kolaka.

PEMBAHASAN

1. *Prototype Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Sparkol Videoscribe*

Prototype pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model *ADDIE* muncul sekitar tahun 1990 yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Secara umum tahapan dalam model *ADDIE* ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement* dan *Evaluate*.¹² Tahapan atau langkah tersebut ada yang dilaksanakan secara prosedural, model instruksional desain yang tidak prosedural atau siklikal atau boleh dimulai dari tahap tertentu, dan ada juga yang model desain pembelajaran intergratif.

Dari hasil analisis data penelitian ini, membuktikan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol Videoscribe*. adalah media yang efektif dan layak untuk digunakan oleh pendidik saat proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat B. Uno dan Mohammad dalam Maya Masitha Fardany, pembelajaran dapat dianggap efektif apabila nilai

¹²Khoirul Anafi, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3d", *Jurnal Education and development*, Vol. 9. Nomor 4, 2021, hlm. 434.

yang diperoleh peserta didik diatas nilai rata-rata atau sudah melebihi dan di atas batas kompetensi yang sudah dirumuskan sebelumnya.

2. Tingkat Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektivan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe*

a. Tingkat kevalidan

Tingkat kevalidan berkaitan dengan sejauh mana materi dalam Video pembelajaran intraktif tersebut akurat, benar, dan sesuai dengan fakta atau sumber yang sahih. Kevalidan juga mencakup sejauh mana informasi yang disajikan dapat dipahami dan diterima dengan baik oleh sasaran pembaca.

Menilai sejauh mana pembelajaran ilmu tajwid yang disajikan dalam video pembelajaran interaktif ini benar dan sesuai. Selain itu, video pembelajaran interaktif tersebut harus mudah dipahami oleh peserta didik kelasVII MTs, dengan materi yang disajikan dalam bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka.

b. Tingkat kepraktisan

Tingkat kepraktisan mengacu pada sejauh mana video pembelajaran interaktif tersebut dapat diterapkan dengan mudah dan efisien dalam konteks pembelajaran. video pembelajaran interaktif yang praktis harus dapat dipahami dengan mudah oleh pendidik dan peserta didik tanpa kesulitan yang berarti.

Mengukur apakah video pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* ini dapat digunakan dengan mudah dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, baik oleh pendidik dalam mengajar maupun siswa dalam memahami materi. Hal ini melibatkan aspek kemudahan dalam penggunaan, bahan ajar yang tidak terlalu rumit, dan adaptasi terhadap keterbatasan waktu dan sumber daya.

c. Tingkat kelayakan

Tingkat kelayakan merujuk pada sejauh mana pengembangan video pembelajaran interaktif tersebut dapat dilaksanakan dengan sumber daya yang ada dan dapat memenuhi kebutuhan pendidikan. Ini mencakup evaluasi aspek teknis, ekonomi, dan keterbatasan lainnya.

Menilai apakah pengembangan video pembelajaran interaktif ini layak dari sisi teknis (misalnya, apakah desain dan materi dalam video sesuai untuk kelas VII MTs), ekonomi (misalnya, apakah biaya produksi dan distribusi Video dapat dijangkau), serta apakah video pembelajaran tersebut sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah menengah.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk kelas VII MTs Baiturrahim Kolaka pada materi ilmu tajwid, yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa:

1. Prototype pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk kelas VII MTs Baiturrahim Kolaka pada materi ilmu tajwid, menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu a). *Analysis* (Analisis) dengan melakukan analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis kebutuhan (Karakteristik peserta didik), b). *Design* (Perancangan) pada tahap ini dilakukan penyusunan instrumen tes, pemilihan materi dan desain gambar yang akan dikembangkan, c). *Development* (Pengembangan) ditahap ini dilakukan pembuatan produk, validasi buku ajar kepada 2 Validator, dan melakukan revisi kepada produk yang dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan yang didapatkan dari 2 Validator. d) *Implementation* (Impelementasi) meliputi uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan dan kelayakan buku ajar yang dikembangkan, dan e) *Evaluation* (Penilaian) bertujuan untuk mengetahui bagaimana keefektifan buku ajar pembelajaran yang dikembangkan.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Ilmu Tajwid kelas VII MTs Baiturrahim Kolaka menunjukkan hasil yang sangat positif dari segi validitas, kepraktisan, dan kelayakan. Hasil validasi memperoleh nilai 87%, menunjukkan

bahwa media ini sudah memenuhi sebagian besar standar kualitas yang ditetapkan, meskipun masih memerlukan sedikit penyempurnaan. Dari segi kepraktisan, media ini dinilai sangat mudah digunakan oleh peserta didik dengan skor 95%, mencerminkan kemudahan akses dan pemahaman materi. Sementara itu, tingkat kelayakan berdasarkan penilaian pendidik mencapai 96,6%, menunjukkan bahwa media ini sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghazali, I. (2018). *Ihya Ulumuddin*. Depok: Keira.
- Amiruddin, N. (2020). *Filsafat Pendidikan Islam*. Gresik: Caremedia Communication.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Indonesia, K. A. (2011). *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Jawa Barat: Cv Penerbit Diponegoro.
- Indonesia, R. (n.d.). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Fungsi pendidikan Nasional, Pasal 1*.
- Khoirul Anafi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3d. *Jurnal Education and development*, 434.
- M. Zakariah, M. Z. (n.d.). *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah, Skripsi, Tesis dan Disertas*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al-Mawaddah Warrahmah.
- Madi, R. (2016). *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salamah, C. d. (2018). *Pendidikan dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Sekolah*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.