

PENGEMBANGAN APLIKASI DIGITAL KATMA (KETENTUAN DAN ATURAN MEMBACA AL-QUR'AN) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI ANAK USIA SD

Fauzia Hasanah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
fauziahasanah@upi.edu

Delia Citra Sulistyawati

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
deliacitrasulistyawati@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
aninuraeni@upi.edu

Rita Haryati

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
ritaharyati745@upi.edu

Abstrak

Artikel ini membahas mengenai pengembangan produk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar berbasis aplikasi digital dengan tujuan mengetahui efektifitas penggunaan media digital seperti aplikasi android dalam proses pembelajaran. Aplikasi yang dikembangkan bernama KATMA (Ketentuan dan Aturan Membaca Al-Qur'an). Selain tuntutan zaman penggunaan teknologi digital ini dimaksudkan agar peserta didik semangat dalam belajar dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode D&D (Design and Development) dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu, define, design, develop, dan disseminate. Adapun penyajian data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara. Sumber data yang diperoleh berasal dari peserta didik kelas II dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan memperoleh hasil penilaian aplikasi KATMA dari peserta didik sebanyak 98,21% menarik dari segi tampilan, 95,53% mempermudah dalam pelajaran ketentuan dan aturan membaca Al-Qur'an, 95,53% memotivasi dalam belajar, 90,17% mudah dipahami dan tidak berbelit-belit, 97,32% mudah digunakan, dan 95,53% bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Penilaian dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mendapatkan nilai persentase sebanyak 97,22% untuk aplikasi KATMA. Dengan demikian aplikasi KATMA sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk anak usia SD.

Kata kunci: Pendidikan, Teknologi, Aplikasi, Islam

Abstract

This article discusses the development of digital application-based learning media products for Islamic Religious Education in Elementary Schools with the aim of knowing the effectiveness of using digital media such as android applications in the learning process. The application developed is called KATMA (Terms and Rules for Reading the Qur'an). In addition to the demands of the times, the use of digital technology is intended to make students enthusiastic about learning and help achieve learning goals. The method used in this study is the D&D (Design and Development) method with a 4D development model consisting of four stages, namely, define, design, develop, and disseminate. The presentation of the data was carried out in a qualitative and quantitative descriptive manner, with data collection techniques using questionnaires and interviews. The data sources obtained came from class II students and Islamic Religious Education subject teachers, by obtaining the results of the KATMA application assessment from students as much as 98.21%

interesting in terms of appearance, 95.53% making it easier to learn the provisions and rules of reading Al-Qur'an, 95.53% motivating in learning, 90.17% easy to understand and straightforward, 97.32% easy to use, and 95.53% useful in everyday life. The assessment of Islamic Religious Education subject teachers obtained a percentage value of 97.22% for the KATMA application. Thus the KATMA application is very appropriate to be used as a learning medium for Islamic Religious Education for elementary school age children.

Keywords: Education, Technology, Application, Islam

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan juga terencana untuk dapat mewujudkan suasana kegiatan pembelajaran agar peserta didik dapat berperan aktif dalam mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Perkembangan zaman yang sangat pesat telah membawa suatu perubahan yang cukup signifikan diantaranya pada bidang ilmu dan teknologi. Dinamika perkembangan teknologi dan informasi yang disesuaikan dengan kebutuhan, teknologi yang telah dikembangkan oleh para teknokrat juga sangatlah beragam, baik berupa teknologi bio, teknologi multimedia maupun teknologi komunikasi yang ternyata sangat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pendidikan. Perkembangan teknologi menggeser kebiasaan-kebiasaan lama menjadi cara baru seperti halnya membaca koran dan buku tidak lagi membutuhkan benda fisiknya karena dapat diakses secara online. Perubahan ini tentu memiliki dampak baik karena terdapat kepraktisan dalam penggunaannya.¹

Perkembangan teknologi yang begitu pesat mempengaruhi berbagai aspek termasuk pendidikan, di era digital ini banyak pihak sekolah yang mulai mengembangkan teknologi sebagai media penunjang pembelajaran. Media pembelajaran sendiri dinilai dapat membantu proses belajar mengajar serta dapat memberikan fungsi dalam memperjelas makna atau informasi yang akan disampaikan guru kepada siswa, agar tujuan dalam pembelajaran yang telah direncanakan akan tercapai.²

Perkembangan teknologi yang begitu pesat mempengaruhi berbagai aspek termasuk pendidikan, di era digital ini banyak pihak sekolah yang mulai mengembangkan teknologi sebagai media penunjang pembelajaran. Media pembelajaran sendiri dinilai dapat membantu proses belajar mengajar serta dapat memberikan fungsi dalam memperjelas makna atau informasi yang

¹ Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>

²Janah, A. N., Muslimah, S. A., Amaliah, N., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Aplikasi “Leader Islami” Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Al-Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(3), 1203. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i3.1053>

akan disampaikan guru kepada siswa, agar tujuan dalam pembelajaran yang telah direncanakan akan tercapai

Peran media pembelajaran sangat berguna untuk membantu para guru dalam mengembangkan sebuah pembelajaran dengan kreativitas yang diciptakan, saling beriringan dengan ilmu pengetahuan guru bisa sekreatif mungkin dan juga memaksimalkan teknologi yang sudah ada dengan ditambahkan kreatifitas masing-masing individu.³ Penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada saat penyampaian materi pembelajaran kepada siswa yang mampu menambah pengetahuan siswa dan menimbulkan semangat belajar pada diri siswa.⁴ Media pembelajaran berbasis digital ini menjadi daya tarik tersendiri bagi kalangan siswa Sekolah Dasar di era globalisasi ini. Antusias peserta didik Sekolah Dasar terhadap media pembelajaran digital merupakan bukti bahwa pendidikan dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif lebih menarik antusiasnya dan juga pemanfaatan media pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.⁵

Sebuah aplikasi pembelajaran yang bernama “KATMA” (Ketentuan dan Aturan Membaca Al-Qur'an) berhasil dibuat oleh kami dan dibuktikan dengan antusiasnya para peserta didik ketika aplikasi tersebut dimainkan. Dengan aplikasi Katma ini peserta didik diharapkan dapat mengetahui berbagai hukum tajwid. Kelebihan dari aplikasi pembelajaran adalah peserta didik dapat dimana pun dan kapan pun, aplikasi pembelajaran juga sangat direkomendasikan untuk para peserta didik mempelajarinya secara mandiri diluar jam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pada kegiatan penelitian tentu perlu menggunakan jenis penelitian yang tepat dalam penelitian yang dilakukan. Hal ini tentunya bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai penelitian yang hendak dilakukan guna dalam memperlancar penelitian.⁶ Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dan kegunaan tertentu.⁷ Metode penelitian juga merupakan cara untuk mencapai tujuan penelitian.,

³ Ummaya, H. R., Kaylila, N. R., Meilinda, G., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Aplikasi Genius Hijaiyah Untuk Pembelajaran PAI Pada Materi Huruf Hijaiyah Di SD Kelas II. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(5), 219–224. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.170>

⁴ Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>

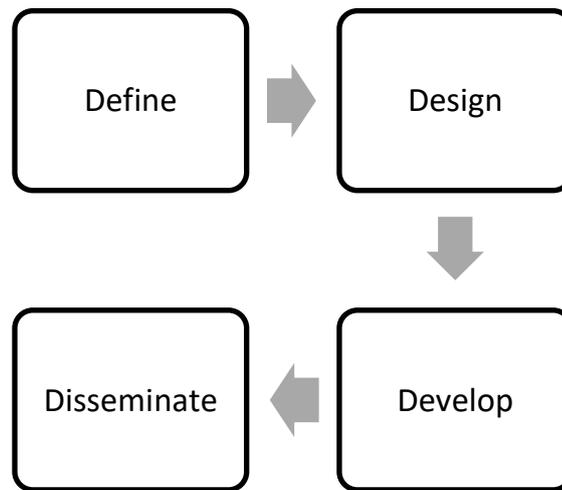
⁵ Ummaya, H. R., Kaylila, N. R., Meilinda, G., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Aplikasi Genius Hijaiyah Untuk Pembelajaran PAI Pada Materi Huruf Hijaiyah Di SD Kelas II. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(5), 219–224. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.170>

⁶ Syahvierul, R., Yuliyana, Y., Adawiyah, T. R., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan E-TTI Sebagai Media Meningkatkan Keteladanan Akhlak Dari Kisah Dakwah Nabi Yusuf AS Bagi Siswa Kelas 3. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 623. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1039>

⁷ Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap

yang hendaknya dipilih sesuai dengan kebutuhan. Adapun metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode D&D (*Design and Development*) atau disebut dengan metode Desain dan Pengembangan, dengan model pengembangannya yaitu 4D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*), serta penyajian data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Metode ini merupakan metodologi yang berfokus pada perancangan, mengembangkan, dan mengevaluasi upaya yang dilakukan untuk meningkatkan mutu Pendidikan.⁸

Terdapat 4 tahap dalam metode D&D ini yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).⁹



Gambar 1. Prosedur Metode Penelitian D&D Model 4D

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* atau pendefinisian merupakan tahap pendefinisian terkait syarat pengembangan.¹⁰ Tahap ini adalah tahap yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran.¹¹ Permasalahan yang ditemukan adalah jarang nya pembahasan mendalam mengenai ketentuan dan aturan membaca Al-Qur'an dengan baik

Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>

⁸ Mujahadah, I., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. In *Jurnal Papeda* (Vol. 3, Issue 1).

⁹ Maydiantoro Albet. (2021). Research Model Development: Brief Literature Review. *JURNAL PENGEMBANGAN PROFESI PENDIDIK INDONESIA*, 1(2), 29–31.

¹⁰ Maydiantoro Albet. (2021). Research Model Development: Brief Literature Review. *JURNAL PENGEMBANGAN PROFESI PENDIDIK INDONESIA*, 1(2), 29–31.

¹¹ Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (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(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>

dan benar pada anak usia sekolah dasar. Sehingga dapat diperoleh kebutuhan yang ada yaitu aplikasi media pembelajaran mengenai ketentuan dan aturan membaca Al-Qur'an dengan batasan pengembangannya adalah untuk anak usia sekolah dasar.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap *design* atau perancangan merupakan tahap lanjutan setelah tahap *define* atau pendefinisian. Setelah yakin dengan adanya syarat pengembangan yang telah didapatkan, langkah selanjutnya adalah membuat rancangan produk yang disesuaikan kebutuhan sasaran. Produk yang direncanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan sasaran yaitu siswa SD Negeri Babakanbandung adalah KATMA (Ketentuan dan Aturan Membaca Al-Qur'an).

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap selanjutnya adalah tahap *develop* atau perancangan. Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu *expert appraisal* (penilaian ahli) yang disertai revisi dan *developmental testing* (uji coba pengembangan).¹²

Penilaian ahli dilaksanakan oleh guru mata pelajaran PAI SD Negeri Babakanbandung. Dengan melaksanakan penilaian oleh ahli dan mendapatkan saran perbaikan produk, produk yang dikembangkan diharapkan akan lebih tepat, efektif, teruji, dan memiliki teknik yang tinggi. Sedangkan uji coba pengembangan dilaksanakan bersama siswa SD Negeri Babakanbandung. Uji coba pengembangan ini dilaksanakan untuk mendapatkan masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik, para pengamat atas perangkat pembelajaran yang sudah disusun. Uji coba dan revisi dilakukan berulang dengan tujuan memperoleh perangkat pembelajaran yang efektif dan konsisten.¹³

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap selanjutnya merupakan tahap *disseminate* atau penyebaran. Setelah melewati tahapan pengembangan, dilanjutkan dengan menyebarkan aplikasi KATMA kepada siswa SD Negeri Babakanbandung melalui perantara guru mata pelajaran PAI SD Negeri Babakanbandung.

¹² Maydiantoro Albet. (2021). Research Model Development: Brief Literature Review. *JURNAL PENGEMBANGAN PROFESI PENDIDIK INDONESIA*, 1(2), 29–31.

¹³ Maydiantoro Albet. (2021). Research Model Development: Brief Literature Review. *JURNAL PENGEMBANGAN PROFESI PENDIDIK INDONESIA*, 1(2), 29–31.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan wawancara. Sebelum berlangsungnya kegiatan uji coba produk dilaksanakan pre-test terlebih dahulu, dan sesudahnya dilaksanakan pre-test, sehingga dapat mengukur efektivitas produk.

1. Angket

Teknik ini merupakan pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab, yang mana dicantumkan sebagai instrumen proposal yang sudah dibuat.¹⁴ Angket ini ditujukan kepada Siswa Kelas II dan Guru Mata Pelajaran PAI SD Negeri Babakanbandung yang berlokasi di Jalan Malaka No. 29, Situraja Utara, Kecamatan Situraja, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Angket tersebut berisi penilaian produk aplikasi digital KATMA (Ketentuan dan Aturan Membaca Al-Qur'an). Adapun angket yang digunakan:

Tabel 1. Instrumen Penilaian Siswa

NO	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1	Seberapa menarik aplikasi KATMA				
2	Aplikasi KATMA mempermudah saya dalam belajar ketentuan dan aturan membaca Al-Qur'an				
3	Dengan Aplikasi KATMA, saya menjadi semangat dalam belajar				
4	Aplikasi KATMA mudah dipahami dan tidak berbelit-belit				
5	Aplikasi KATMA mudah digunakan				
6	Aplikasi KATMA bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari				

¹⁴ Syahvierul, R., Yuliyana, Y., Adawiyah, T. R., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan E-TTI Sebagai Media Meningkatkan Keteladanan Akhlak Dari Kisah Dakwah Nabi Yusuf AS Bagi Siswa Kelas 3. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 623. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1039>

Tabel 2. Instrumen Penilaian Guru

Aspek	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
Kualitas Media	a. Aplikasi yang digunakan dapat digunakan dengan baik				
	b. Aplikasi tersebut mudah untuk diakses				
	c. Komponen antar media sudah tepat				
	d. Cocok untuk anak usia SD khususnya anak SD kelas 2 dari segi isi dan tampilannya				
Bahasa	e. Bahasa yang digunakan sesuai dengan anak usia SD				
	f. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				
Konten	g. Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran atau Kompetensi dasar di SD				
	h. Aplikasi mempermudah murid dalam memahami ketentuan dan aturan membaca Al-Qur'an				
	i. Ilustrasi sesuai dengan materi				

Data yang telah ada kemudian dianalisis menjadi bentuk persentase agar memudahkan dalam pembacaan. Persentase ini mengacu pada persentase format berikut ini:

Tabel 3. Kualifikasi Tingkat Kecapaian

Tingkat kecapaian	Kualifikasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

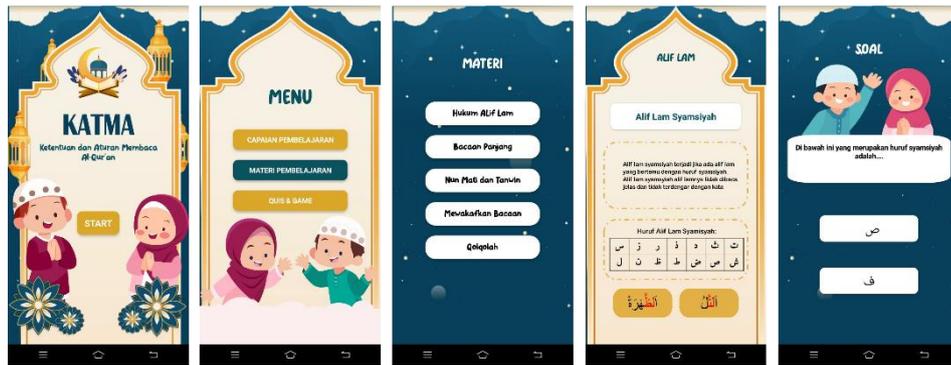
$$\frac{\text{Jumlah poin yang didapat}}{\text{Jumlah poin maksimal}} \times 100$$

2. Wawancara

Wawancara dilakukan sebelum uji coba produk yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi. Data tersebut akan menjadi nilai pre-test, dan diakhir setelah uji coba produk akan dilaksanakan post-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi KATMA (Ketentuan dan Aturan Membaca Al-Qur'an merupakan media pembelajaran digital yang dibuat dan disesuaikan untuk anak usia sekolah dasar dari kelas 1 sampai kelas 6 dapat menggunakannya. Aplikasi ini berisi ketentuan dan aturan dalam membaca Al-Qur'an yang tentunya penting untuk dipelajari baik dari segi edukatif dan kebutuhan sehari-hari sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa. Aplikasi KATMA cocok untuk anak usia sekolah dasar baik kelas rendah maupun kelas tinggi, namun pada penelitian ini ditekankan pada capaian pembelajaran mata pelajaran PAI fase A yaitu lebih menekankan kemampuan mengenal huruf hijaiyah dan harakatnya, serta kemampuan membaca surah-surah pendek Al-Qur'an dengan baik. Berikut merupakan gambaran aplikasi KATMA yang diujicobakan kepada 29 orang siswa:

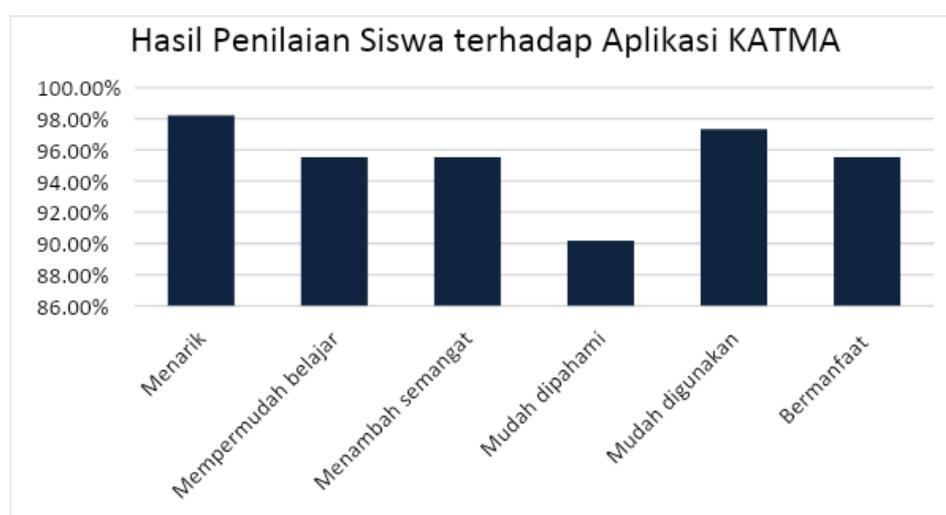


Gambar 2. Gambaran Aplikasi KATMA

Adapun data yang dihasilkan setelah aplikasi diuji cobakan kepada 28 siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Siswa

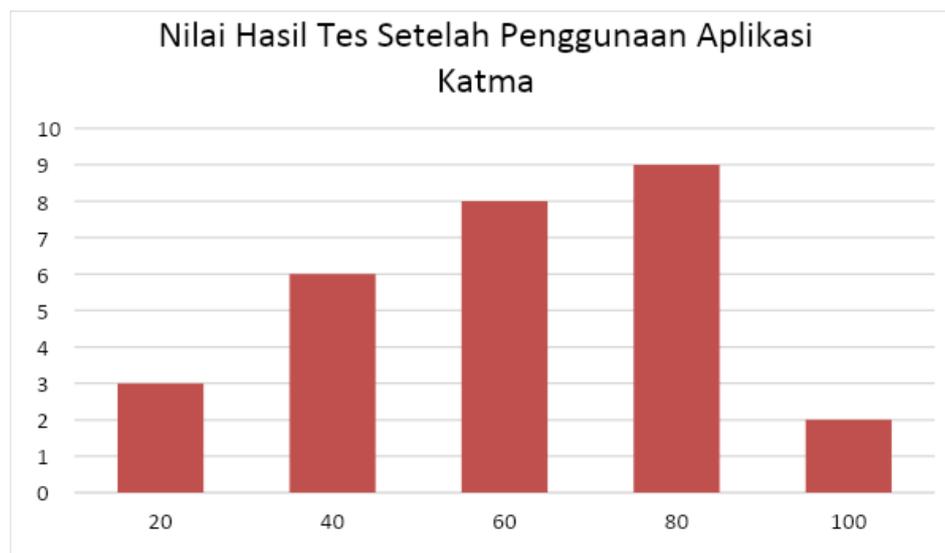
NO	Indikator	Presentase Nilai
1	Menarik dari segi tampilan	98,21%
2	Mempermudah dalam belajar ketentuan dan aturan membaca Al-Qur'an	95,53%
3	Memotivasi dalam belajar	95,53%
4	Mudah dipahami dan tidak berbelit-belit	90,17%
5	Mudah digunakan	97,32%
6	Bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	95,53%



Gambar 3. Hasil Penilaian Siswa

Diagram diatas menunjukkan bahwa dari 28 siswa menilai bahwa Aplikasi KATMA 98,21% menarik dari segi tampilan, 95,53% mempermudah dalam belajar ketentuan dan aturan membaca Al-Qur'an, 95,53% memotivasi dalam belajar, 90,17% mudah dipahami dan tidak berbelit-belit, 97,32% mudah digunakan, dan 95,53% bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Sebelum melaksanakan uji coba aplikasi KATMA, dilakukan wawancara kepada siswa mengenai pengetahuan mereka terhadap ketentuan dan aturan membaca Al-Qur'an, namun hanya 3 dari 28 siswa yang mengetahuinya. Namun setelah kegiatan uji coba didapat data berikut:



Gambar 4. Hasil Post-test Siswa

Tabel 5. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran PAI

Indikator	Nilai Maksimal	Nilai
Kualitas Media	16	15
Bahasa	8	8
Konten	12	12
Total	36	35
Presentase		97,22%

Tabel di atas menunjukkan bahwa guru mata pelajaran PAI memberikan nilai persentase sebesar 97,22% terhadap aplikasi KATMA.

Kesimpulan diperoleh menggunakan model Penilaian Acuan Patokan (PAP). Penilaian Acuan Patokan (PAP) merupakan model pendekatan penilaian yang mengacu kepada suatu

kriteria pencapaian tujuan.¹⁵ Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, aplikasi KATMA terbukti membantu dalam mempelajari ketentuan dan aturan membaca Al-Qur'an. Hasil yang diperoleh dari penilaian siswa, rata-rata persentasenya berada di atas 90%, sehingga kualifikasi yang diperoleh adalah sangat layak. Dalam pelaksanaan uji coba, siswa terlihat antusias dan aktif menggunakan aplikasi KATMA. Selain itu, dengan aplikasi KATMA siswa dapat dengan mudah memahami materi, dilihat dari nilai post-test yang dilaksanakan. Kemudian hasil penilaian guru mata pelajaran PAI juga memberikan persentase 97,22%, ini berarti aplikasi KATMA sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PAI anak usia sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh, aplikasi KATMA (Ketentuan dan Aturan Membaca Al-Qur'an) sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PAI anak usia sekolah dasar, dari segi kualitas media, konten dan Bahasa yang digunakan. Demikian penelitian yang dilaksanakan menghasilkan hasil yang diharapkan. Adapun kelemahan dan kekurangan dalam penelitian ini adalah tidak adanya tahap evaluasi hasil uji coba, sehingga kami tidak bisa mengukur kualitas produk sebelum dan sesudah diujikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (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(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Billah, M. F. (2021). Analisis Penilaian Pada Mata Pelajaran Alquran Hadist Mengacu Pendekatan Acuan Patokan (PAP) Kelas 2C di MI Alhidayah Tarik Sidoarjo. *ResearchGate*.

¹⁵ Billah, M. F. (2021). Analisis Penilaian Pada Mata Pelajaran Alquran Hadist Mengacu Pendekatan Acuan Patokan (PAP) Kelas 2C di MI Alhidayah Tarik Sidoarjo. *ResearchGate*.

Fauzia Hasanah, Delia Citra Sulistyawati, Ani Nur Aeni, Rita Haryati : Pengembangan Aplikasi Digital KATMA (Ketentuan dan Aturan Membaca Al-Qur'an) sebagai Media Pembelajaran PAI Anak Usia SD

- Janah, A. N., Muslimah, S. A., Amaliah, N., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Aplikasi “Leader Islami” Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(3), 1203. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i3.1053>
- Maydiantoro Albet. (2021). Research Model Development: Brief Literature Review. *URNAL PENGEMBANGAN PROFESI PENDIDIK INDONESIA* , 1(2), 29–31.
- Mujahadah, I., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. In *Jurnal Papeda* (Vol. 3, Issue 1).
- Syahvierul, R., Yuliyana, Y., Adawiyah, T. R., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan E-TTI Sebagai Media Meningkatkan Keteladanan Akhlak Dari Kisah Dakwah Nabi Yusuf AS Bagi Siswa Kelas 3. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 623. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1039>
- Ummaya, H. R., Kaylila, N. R., Meilinda, G., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Aplikasi Genius Hijaiyah Untuk Pembelajaran PAI Pada Materi Huruf Hijaiyah Di SD Kelas II. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(5), 219–224. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.170>