

***D-Lite*: Pengembangan Website Media Multiliterasi Pada Pembelajaran Sejarah**

Muhammad Rofiul Alim

MAN Kota Batu

muhammadrofiulalim@gmail.com

Abstrak: Era digitalisasi menuntut pendidik melakukan transformasi belajar pembelajaran yang sistematis dan praktis. Era *society 5.0* dunia pendidikan perlu menghadirkan literasi baru dengan kompetensi abad 21. *D-Lite (Digital Literacy)* adalah inovasi media multiliterasi madrasah dengan bahasa pemrograman PHP dan *framework Code Igniter*. Latar belakang pengembangan *D-Lite (Digital Literacy)* sebagai penunjang belajar peserta didik dan media multiliterasi pada mata pelajaran sejarah bersifat aksesibilitas. Menu pada *D-Lite (Digital Literacy)* terdapat *e-learning* madrasah, blog pembelajaran sejarah, *electronic book*, dan video youtube. Observasi awal menunjukkan 60% sangat dibutuhkan, 37% dibutuhkan, dan 3% tidak dibutuhkan media multiliterasi berbasis website. Model penelitian *D-Lite (Digital Literacy)* sebagai media multiliterasi menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). Hasil uji coba kelas kecil menunjukkan nilai persentase 92,00% dan hasil uji coba kelas besar menunjukkan nilai persentase 89,00%. Hasil akhir nilai uji coba menunjukkan persentase 90,5% dengan kategori sangat layak diimplementasikan.

Kata Kunci: Abad 21, Digital Literacy, Pembelajaran.

1. Pendahuluan

Pendidikan sebagai unsur utama peradaban dituntut memiliki berbagai inovasi dan kreativitas yang relevan dengan kompetensi abad 21. Pembelajaran multiliterasi bentuk dari implementasi multi strategi, multi metode, multi pendekatan, multimedia pembelajaran, dan multi sumber belajar dengan harapan peserta didik memperoleh pengalaman baru. Penggunaan perangkat digital bagian dari proses pembelajaran multiliterasi yang berorientasi pada keahlian era *society 5.0*. Era digitalisasi menuntut pendidik melakukan transformasi belajar pembelajaran yang sistematis dan praktis serta menghadirkan literasi baru dengan kompetensi abad 21. Peserta didik harus memiliki pemahaman konsep, berfikir kritis, berfikir kreatif, kolaborasi dan komunikasi (Morocco, 2010). Kecanggihan teknologi dan ilmu pengetahuan merupakan bagian dari karakteristik era revolusi (Syahri, 2018). Digitalisasi menjawab problematika diantaranya keterbatasan ruang dan waktu dalam proses belajar pembelajaran. Hakikatnya proses belajar pembelajaran memiliki kebebasan dan tidak dapat dibatasi atau membatasi pemahaman dan perkembangan (Alim & Puspitasari, 2021). Wujud eksistensi pendidikan adanya perubahan dan inovasi menuju pada kemajuan (Margareta, 2022).

Multiliterasi dalam menghadapi tantangan abad 21 sangat dibutuhkan peserta didik pada saat ini. Media multiliterasi dibutuhkan peserta didik dalam proses pencarian, penerimaan, dan pengolahan informasi. Multiliterasi bagian dari cara memahami kurikulum secara luas dan memotivasi peserta didik berpartisipasi secara produktif (Baguley, Pullen, & Short, 2010). Terlebih dengan adanya Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang menitik beratkan pada aspek literasi dan numerasi. Literasi dapat dibiasakan, dikembangkan, dan dilaksanakan pembelajaran. Pembelajaran multiliterasi meliputi aspek multi intelegensi, multi gaya belajar, multi modus sedangkan dari aspek tuntutan zaman terdiri dari multi konteks, multimedia, dan multi budaya (Abidin, 2018). Konsep pembelajaran multiliterasi relevan dengan kompetensi abad 21 dengan pemanfaatan berbagai teknologi (multimedia). Penggunaan media disajikan dengan berbagai tampilan di dalam portal web multiliterasi yang terdiri dari literasi dasar. Tahapan literasi dasar terdiri dari pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran. Komponen literasi dasar harus dimiliki diantaranya membaca dan menulis, angka, pengetahuan, ekonomi, digital, budaya dan kewargaan.

Menciptakan pembelajaran berbasis multiliterasi dinilai dibutuhkan media yang dapat mendukung berbagai jenis dan tahapan dalam literasi. Berdasarkan analisis observasi pada peserta

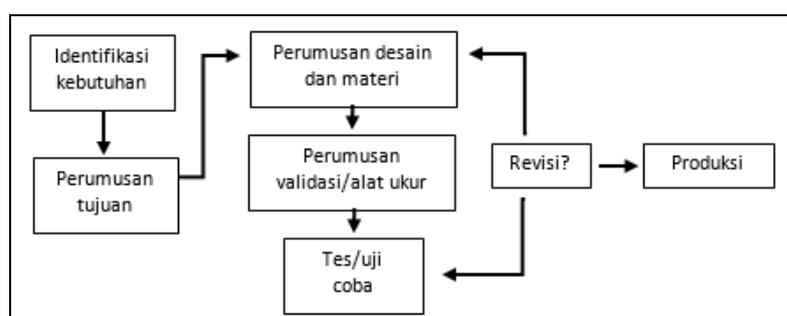
didik kelas X IPS 1 dan XI IPS 2 MAN Kota Batu. Peserta didik membutuhkan media multiliterasi sebagai pendamping belajar pembelajaran terlebih pada masa pembelajaran jarak jauh. Temuan lainnya dibutuhkan media multiliterasi berdasarkan data dari Gerakan Literasi MAN Kota Batu selama tahun pelajaran 2020/2021 yakni, a) pemahaman dan penguasaan materi literasi kurang pada peserta didik, b) keterbatasan pembelajaran masa pandemi, c) dibutuhkan media multiliterasi bersifat aksesibilitas.

D-Lite (Digital Literacy) adalah inovasi media multiliterasi madrasah dengan bahasa pemrograman PHP dan framework Code Igniter. Tujuan dasar media pembelajaran membantu pendidik dan peserta didik menciptakan interaksi dua arah atau lebih dalam proses belajar pembelajaran (Alim, 2018). Pengembangan media literasi harus memperhatikan dan melibatkan multibentuk, multikreasi, dan multifungsi (Abidin, 2018). Penelitian sebelumnya terkait multiliterasi oleh Irfan (2021) dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Multiliterasi Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Pergaulan Remaja (Studi Di MAN 2 Kota Serang). Persamaan penelitian pada tema yang diangkat yakni multiliterasi pada tingkatan Madrasah Aliyah. Perbedaan pada jenis penelitian dan pengembangannya. Penelitian terdahulu mengembangkan model pembelajaran, sedangkan *D-Lite (Digital Literacy)* merupakan pengembangan media.

Tujuan utama pengembangan *D-Lite (Digital Literacy)* sebagai media pembelajaran multiliterasi dengan kompetensi abad 21. Media multiliterasi mencakup visual, tekstual, performa, seni, dan digital (Abidin, 2018). Pengembangan media digital harus mendukung kreativitas, inovasi, berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi dan komunikasi (Iver & Barron, 2014). Pembelajaran multiliterasi terdiri dari multikompetensi yang dapat menjawab tuntutan pembelajaran abad 21.

2. Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan *D-Lite (Digital Literacy)* menggunakan model penelitian dan pengembangan merupakan langkah yang digunakan untuk menentukan, mengembangkan dan menguji suatu produk berdasarkan prosedur yang sistematis. Produk yang dihasilkan diharapkan memiliki nilai akurasi yang tinggi dan dapat diimplementasikan. Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Metode penelitian dan pengembangan menggunakan adaptasi model Sadiman dan validasi diadaptasi dari model Sugiyono. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan media terdiri dari enam langkah, yakni 1) identifikasi kebutuhan, 2) perumusan tujuan, 3) perumusan desain, 4) perumusan alat ukur, 5) tes/uji coba, dan 6) revisi untuk mengetahui layak atau tidak produksi (Sadiman, 2014).



Gambar 1. Pengembangan Media Adaptasi Model Sadiman

Identifikasi kebutuhan, diperoleh dari observasi peserta didik kelas X IPS 1 dan XI IPS 2 MAN Kota Batu pada 24 Juli 2021. Data pendukung diperoleh dari Gerakan Literasi MAN Kota Batu selama tahun pelajaran 2020/2021 Secara umum faktor-faktor dibutuhkan media literasi digital yakni: a) kurangnya pemahaman dan penguasaan materi literasi dasar dari peserta didik, b) keterbatasan pembelajaran literasi masa pandemi jika dilaksanakan secara kontekstual di masyarakat, c) dibutuhkan media multiliterasi bersifat aksesibilitas sebagai media pembelajaran. Sehingga secara umum dibutuhkan inovasi dan pengembangan media multiliterasi sebagai penunjang pembelajaran.

Perumusan tujuan, sebagai pedoman dari penelitian dan pengembangan. Hal ini bentuk dari hipotesis permasalahan dan kebutuhan yang didasari data observasi. Tujuan penelitian dan pengembangan *D-Lite (Digital Literacy)* yakni, a) sebagai penunjang belajar peserta didik, b) sebagai media multiliterasi pembelajaran sejarah bersifat aksesibilitas, c) sebagai pengembangan *digital learning system*.

Perumusan desain dan materi, untuk merancang *storyboard* desain media yang terdiri dari bahasa pemrograman, warna, jenis font, dan *layout*. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik membuat peserta didik kurang berminat sehingga dapat berdampak pada hasil pembelajaran yang kurang maksimal. Minat peserta didik tidak hanya dipengaruhi faktor diri peserta didik, namun juga faktor lain yakni situasi belajar pembelajaran yang kurang beragam. Faktor minat dan keberhasilan belajar peserta didik berasal dari dalam dan luar diri. (Simbolon, 2014).

Perumusan validasi/alat ukur, sebagai pengukur valid media untuk di implementasi dalam skala besar. Instrumen alat ukur dirumuskan untuk peserta didik sebagai subjek uji coba kelompok. Instrumen subjek uji coba terdiri dari aspek kemenarikan, kesesuaian, ketepatan, kemudahan, dan kemanfaatan media. Berikut kisi-kisi instrumen uji coba kelompok kecil dan besar sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba

Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Soal
Kemenarikan	Kemenarikan aplikasi kamus	1	3
	Kesesuaian tampilan (warna, huruf dan tata letak)	2	
	Kejelasan tampilan dan teks	3	
Kemudahan	Kemudahan aplikasi portable	4	4
	Kemudahan pengoperasian	5	
	Kemudahan mendapatkan informasi	6	
	Kemudahan menjalankan web pembelajaran	7	
Kemanfaatan	Menambah motivasi belajar	8	3
	Membantu proses belajar	9	
	Menambah referensi sumber belajar	10	

Validasi uji coba lapangan dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok I terdiri 10 peserta didik dan kelompok II terdiri 30 peserta didik. Uji coba kelompok dilaksanakan dengan *online* menggunakan *google form*. Penilaian terhadap lembar tes/uji coba pengembangan produk menggunakan skala *Likert*. Empat kriteria dinilai efektif untuk menghindari responden yang lebih cenderung memilih ragu-ragu/kadang-kadang/netral (Arikunto, 2013). Berikut skala penilaian *Likert*:

Tabel 2. Skala penilaian *Likert*

Kriteria	Keterangan
Angka 4	sangat tepat/sangat menarik/sangat layak/sangat sesuai.
Angka 3	tepat/menarik/layak/sesuai.
Angka 2	kurang tepat/kurang menarik/kurang layak/kurang sesuai.
Angka 1	tidak tepat/tidak menarik/tidak layak/tidak sesuai.

Tes/uji coba, bertujuan mengetahui hasil pengembangan media. Tes/uji coba dilakukan di kelas X IPS 1 dan XI IPS 2, MAN Kota Batu tahun pelajaran 2021/2022 yang terbagi menjadi dua kelompok. Data dari tes/uji coba dilakukan pengolahan data dan evaluasi terhadap pengembangan media. Analisis kualitatif berdasarkan kritik dan saran sebagai bahan evaluasi perbaikan. Sedangkan analisis kuantitatif didapatkan dari lembar validasi dengan menggunakan teknik analisis dan nilai rata-rata. Teknik penghitungan dirumuskan sebagai berikut.

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden

$\sum x_1$: Total jawaban nilai keseluruhan (Sugiyono, 2008).

Hasil setiap aspek penelitian dan pengembangan media untuk mengetahui produk masuk dalam kategori sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak. Kriteria validasi produk menjadi empat kategori yakni sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak (Sugiyono, 2008).

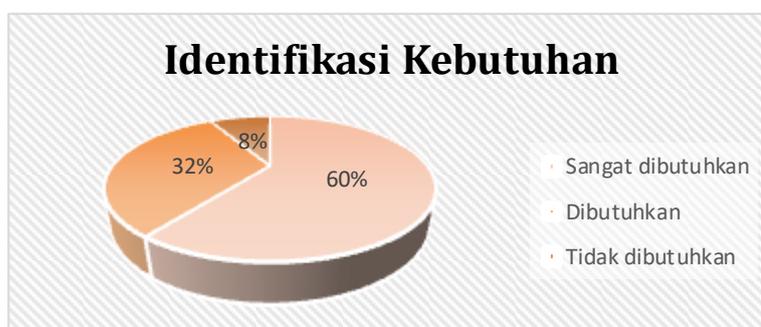
Tabel 3. Kriteria validasi produk

Kategori	Persentase	Kualifikasi	Tindak Lanjut
1	85%-100%	Sangat Layak	Implementasi
2	74%-84%	Layak	Implementasi
3	55%-74%	Cukup Layak	Revisi
4	<55%	Kurang Layak	Diganti

Revisi, tahapan setelah tes/uji coba. Jika hasil uji coba menunjukkan layak atau sangat layak maka dapat produksi dan digunakan skala besar. Namun jika hasil pengembangan media terdapat revisi dan masuk kategori cukup layak atau kurang layak maka diulang dari awal prosedur untuk memperoleh hasil maksimal. Penelitian dan pengembangan tidak harus berhasil dikarenakan tujuan utama mendapatkan data yang valid.

3. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan *D-Lite (Digital Literacy)* sebagai media multiliterasi untuk penunjang pembelajaran dengan berbagai bentuk dan jenis media pembelajaran, gaya belajar, strategi pembelajaran, dan penunjang pembelajaran. *D-Lite (Digital Literacy)* bertujuan menjadi media pendamping dan penunjang pembelajaran dengan multiliterasi sesuai kompetensi abad 21. *D-Lite (Digital Literacy)* di desain dan dikembangkan berdasarkan temuan permasalahan dan kebutuhan pada peserta didik di MAN Kota Batu pada mata pelajaran sejarah. Berdasarkan observasi pada tanggal 24 Juli 2021 dan data dari gerakan literasi madrasah yakni, a) peserta didik membutuhkan media multiliterasi sebagai pendamping belajar mata pelajaran mulok literasi terlebih pada masa pembelajaran jarak jauh, b) pemahaman dan penguasaan materi literasi kurang pada peserta didik, c) keterbatasan pembelajaran masa pandemi, d) kebutuhan terhadap media multiliterasi yang bersifat aksesibilitas. Presentase hasil pada observasi awal menunjukkan 60% sangat dibutuhkan, 37% dibutuhkan, dan 3% tidak dibutuhkan media multiliterasi berbasis website.



Gambar 2. Identifikasi Kebutuhan

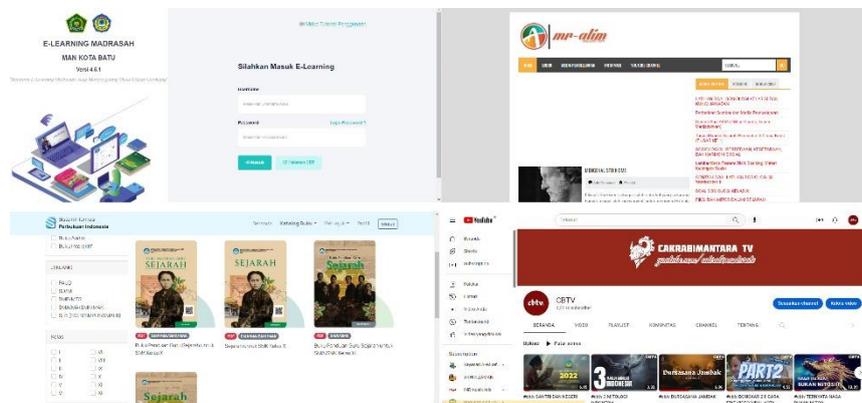
Analisis dari hasil observasi yang menunjukkan diperlukannya media pembelajaran digital bersifat aksesibilitas sebagai media multiliterasi dalam mata pelajaran sejarah. Dasar pemilihan pengembangan media berbasis website dikarenakan kemudahan akses dimanapun selama terhubung dengan jaringan internet. Aksesibilitas media multiliterasi dapat menggunakan *domain* dan *hosting*

ataupun *ip public static*. Konsep *D-Lite (Digital Literacy)* termasuk dalam kategori *website* pembelajaran sebagai media multiliterasi pada mata pelajaran sejarah. *D-Lite (Digital Literacy)* dikembangkan dengan kriteria media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik dengan data faktual dan komponen media yang sesuai tujuan pembelajaran. Kreatifitas dan inovasi dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam proses belajar pembelajaran (Irawan, 2022). Media multiliterasi mempertimbangkan prinsip *visible, interesting, simple, useful, accurate, legitimate, structured* (Nurseto, 2011). Kemanfaatan media bagi peserta didik sebagai media pembelajaran multiliterasi pada mata pelajaran sejarah. Pembelajaran multiliterasi pada mata pelajaran sejarah diharapkan mampu menumbuhkan *academic skill, historical conciousness, dan nationalism* (Aman, 2011).



Gambar 3 Tampilan Home D-Lite

Menu-menu *D-Lite (Digital Literacy)* untuk pembelajaran sejarah terdapat e-learning madrasah, blog pembelajaran sejarah, *electronic book*, dan video youtube. D'Lite dalam uji coba menggunakan *tunnels* dengan menggunakan alat bantu *Ngrok* untuk dapat diakses secara publik. Fungsi *Ngrok* membuat aplikasi di *localhost* dapat diakses oleh publik melalui *tunnels* (jalur url *localhost*).



Gambar 4 Tampilan Fitur-fitur D'Lite

Fitur e-learning madrasah merupakan fitur yang dapat diakses dan digunakan peserta didik dan pendidik untuk melaksanakan proses belajar pembelajaran secara jarak jauh. Fitur yang terdapat dalam e-learning membantu pelaksanaan pembelajaran jarak jauh diantaranya dari kelas *online, video conference*, penilaian berbasis *computer based test*, monitoring aktivitas, absensi kehadiran dan pengumpulan tugas. Fitur blog pembelajaran sejarah merupakan blog pembelajaran yang berisikan materi-materi sejarah, latihan soal sejarah dan informasi penunjang. Fitur electronic book berisikan buku-buku digital yang dapat diakses dan diunduh. Buku-buku tersebut diterbitkan kemdikbud dengan menggunakan sistem informasi perbukuan Indonesia. Fitur video menyediakan video-video penunjang pembelajaran sejarah dengan menggunakan *platform* youtube.

Uji coba lapangan dalam penelitian dan pengembangan D'Lite dibagi menjadi dua kelompok uji coba kelas kecil yang berisikan 10 peserta didik dan kelompok uji coba kelas besar berisikan 30

peserta didik. Kelompok uji coba menggunakan kelas X IPS 1 dan XI IPS 2, MAN Kota Batu tahun pelajaran 2021/2022. Uji coba kelas kecil dilaksanakan setelah media di validasi dengan keterangan minimal layak. Hasil dari revisi produk selanjutnya diuji coba di kelas kecil yang terdiri dari 10 peserta didik dari Kelas X IPS 1, MAN Kota Batu pada tanggal 19 Agustus 2021.

Tabel 4. Persentase Hasil Uji Coba Kecil

No	Nomor Soal	Persentase (%)	Keterangan
1	Soal Nomor 1	92.5 %	Sangat Layak
2	Soal Nomor 2	92.5 %	Sangat Layak
3	Soal Nomor 3	95.0 %	Sangat Layak
4	Soal Nomor 4	95.0 %	Sangat Layak
5	Soal Nomor 5	90.0 %	Sangat Layak
6	Soal Nomor 6	100 %	Sangat Layak
7	Soal Nomor 7	87.5 %	Sangat Layak
8	Soal Nomor 8	90.0 %	Sangat Layak
9	Soal Nomor 9	92.5 %	Sangat Layak
10	Soal Nomor 10	92.5 %	Sangat Layak
	Rata-rata	92.00 %	Sangat Layak

Uji coba kelas kecil memiliki persentase 92.00% dengan keterangan sangat layak. Berdasarkan tabel diatas persentase tertinggi pada nomor 6 dengan pencapaian 100% dan persentase terendah 87,5% pada nomor 7. Faktor indikator nomor 6 memiliki persentase tinggi dikarenakan kemudahan mendapatkan informasi dikarenakan dalam satu website terdapat beberapa menu berisikan materi pembelajaran sejarah. Faktor indikator nomor 7 memiliki persentase paling rendah tampilan website yang baru dan butuh adaptasi dari penggunaanya.

Sedangkan uji coba kelas besar dilakukan setelah uji coba kelas kecil dan perbaikan dari kelas kecil. Uji coba kelas besar dilakukan dengan 30 siswa dari Kelas XI IPS 2, MAN Kota Batu dilaksanakan pada 24 Agustus 2021. Latar belakang pemilihan siswa Kelas X IPS 1 dan XI IPS 2, MAN Kota Batu mempelajari mata pelajaran sejarah dan sejarah Indonesia. Hal ini dirasa sudah mewakili dan layak untuk subjek coba dengan berbagai macam latar belakang.

Tabel 5. Persentase Hasil Uji Coba Besar

No	Nomor Soal	Persentase (%)	Keterangan
1	Soal Nomor 1	92,50%	Sangat layak
2	Soal Nomor 2	87,50%	Sangat layak
3	Soal Nomor 3	87,50%	Sangat layak
4	Soal Nomor 4	87,50%	Sangat layak
5	Soal Nomor 5	82,50%	Layak
6	Soal Nomor 6	92,50%	Sangat layak
7	Soal Nomor 7	92,50%	Sangat layak
8	Soal Nomor 8	97,50%	Sangat layak
9	Soal Nomor 9	85,00%	Sangat layak
10	Soal Nomor 10	85,00%	Sangat layak
	Rata-rata	89,00%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba kelas besar menunjukkan hasil rata-rata 89,00% yang masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan tabel di atas nilai tertinggi pada nomor 8 dengan persentase 97,50%. Hal ini menjadi indikator pengembangan D'Lite memberi inovasi dan menambah motivasi peserta didik untuk belajar. Nilai terendah nomor 5 dengan persentase 82,50%. Hal ini menjadi catatan dalam kemudahan penggunaan media untuk diperbaiki. Nilai rendah pada nomor 5 dengan

indikator pengoperasian disebabkan belum terbiasa dengan *D'Lite* dan penyimpanan media dalam beberapa *platform*.

Perbandingan hasil uji kelas kecil dan uji coba kelas besar disebabkan beberapa faktor diantaranya a) Penggunaan *D'Lite* tergolong baru dan membutuhkan adaptasi dalam penggunaannya, b) Penyimpanan media dalam beberapa *platform*, dan c) penggunaan *tunnels*. Namun secara garis besar hasil uji coba aplikasi *D'Lite* menunjukkan hasil rata-rata uji coba dengan 90,5% dan masuk dalam kategori sangat layak diimplementasikan. Pengembangan berkelanjutan memiliki catatan harus disesuaikan materi dan tema pembelajaran sejarah.

4. Kesimpulan

D-Lite (Digital Literacy) dikembangkan dengan konsep berdasarkan data Identifikasi kebutuhan, diperoleh dari observasi peserta didik sebagai inovasi sumber belajar. Pengembangan *D-Lite (Digital Literacy)* sebagai media multiliterasi sebagai penunjang pembelajaran khususnya mata pelajaran mulok literasi. *D-Lite (Digital Literacy)* bertujuan sebagai media pendamping dan penunjang pembelajaran dengan multiliterasi mendukung terciptanya pemahaman konsep, berfikir kritis, berfikir kreatif, kolaborasi dan komunikasi. Inovasi dalam pembelajaran diperlukan sebagai pilihan media pembelajaran multiliterasi. Uji coba kelas kecil memiliki persentase 92,00% dengan keterangan sangat layak dan hasil uji coba kelas besar menunjukkan hasil rata-rata 89,00% yang masuk dalam kategori sangat layak. Pengembangan berkelanjutan aplikasi *D-lite (Digital Literacy)* perlu dilakukan peningkatan kualitas dan kuantitas dengan lebih baik menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Bibliografi

- Abidin, Y. 2018. Pembelajaran Literasi. Sebuah Jawaban Tantangan Pendidikan Abad Ke-21 dalam Konteks KeIndonesiaan. Bandung: Refika Aditama
- Alim, M. R., & Puspitasari, I. N. N. (2021, February). CIS-Makoba: Inovasi Self Monitoring Catatan Ibadah Siswa Berbasis Web. In Proceeding Of International Conference On Islamic Education (ICIED) (Vol. 5, No. 1, pp. 274-285).
- Alim, M.R. 2018. Membangun E-Learning Berbasis CMS JCOW (Website Pembelajaran Online). Jombang: Kun Fayakun
- Aman. 2011. Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah. Yogyakarta: Ombak.
- Baguley, M., Pullen, D. L., & Short, M. (2010). Multiliteracies and the new world order. In Multiliteracies and technology enhanced education: Social practice and the global classroom (pp. 1-17). IGI Global.
- Irawan, A. (2022). Kreativitas Guru Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah, 2(2), 199-210.
- Irfan, A. M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Multiliterasi Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Pergaulan Remaja (Studi Di MAN 2 Kota Serang) (Doctoral dissertation, UIN SMH BANTEN).
- Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2014). Digital Content Creation in Schools: A Common Core Approach: A Common Core Approach. ABC-CLIO.
- Margareta, D. (2022). Inovasi Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam Di MIN 1 Lebong. SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah, 2(2), 55-62.
- Morocco, C. C., Aguilar, C. M., & Bershad, C. J. (2010). Supported literacy for adolescents: Transforming teaching and content learning for the 21st century. John Wiley & Sons.

- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Sadiman, A.S., (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Simbolon, N. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2).
- Syahri, A. (2018). Spirit Islam dalam teknologi pendidikan di era revolusi industri 4.0. *ATTARBIYAH*, 28, 62-80.