

**PENGEMBANGAN MEDIA COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION MATA PELAJARAN Fiqih Materi
NAJIS BAGI SISWA KELAS VII MTs BINA INSANI SURABAYA**

Ratna Amalia Khoirunnisa

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, ratnaamalia_kh@yahoo.com

Andi Kristanto, M.Pd.

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media *Computer Assisted Instruction* yang layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran fiqih materi najis. Kelayakan sebuah media ditunjukkan dari hasil wawancara ahli materi, ahli media dan angket. Media *Computer Assisted Instruction* juga dikatakan efektif apabila diadakannya sebuah tes yaitu dengan perbandingan *pretest* dan *posstest*. Jika prestasi belajar pada siswa mengalami peningkatan, maka media *Computer Assisted Instruction* ini dikatakan efektif. Pengembangan media ini menggunakan model pembelajaran ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Sasaran pengembangan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di MTs Bina Insani Surabaya yaitu 30 siswa, dimana 3 siswa melakukan uji coba perorangan, 5 siswa melakukan uji coba kelompok kecil, dan 30 siswa melakukan uji coba kelompok besar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, dimana metodenya terdapat perbandingan kelas kontrol dan eksperimen. Jika hasil uji coba kelas eksperimen meningkat dari kelas kontrol, maka pengembangan media ini membantu siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses pengembangan media *Computer Assisted Instruction* dilakukan dalam beberapa tahap seperti review ahli materi I dan II, ahli media I dan II, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pengumpulan data media *Computer Assisted Instruction* menggunakan metode wawancara dan angket untuk uji kelayakan, dan hasil tersebut dianalisis menggunakan rumus deskriptif presentase. Pengumpulan hasil data pretes dan postes di hitung menggunakan rumus t.

Berdasarkan hasil data persentase ahli materi I dan II yaitu 90%, ahli media I dan II sebesar 90%, uji coba perorangan sebesar 88%, uji coba kelompok kecil 92,85%, dan uji coba kelompok besar 94,76%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Computer Assisted Instruction* dikategorikan baik dan media ini layak untuk digunakan. Sedangkan hasil uji coba untuk penilaian efektifitas diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $9,28 > 2,045$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Computer Assisted Instruction* ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, Media *Computer Assisted Instruction*, Materi Najis

Abstract

This study was conducted to make a *Computer Assisted Instruction* media that feasible and effective for learning process on the subjects of Fiqh about odious theory. The feasibility of the media is showed from the results of expert interview, media experts and questionnaire. The effective *Computer Assisted Instruction* Media is if it was holding a test with comparison of *pretest* and *posttest*. If the learning achievements of students has increased, then the media *Computer Assisted Instruction* is said to be effective. The development of this media using the learning model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Target development in this research is VII grade of MTs Bina Insani Surabaya with the number of 30 students, where students the 3 of students perform an individual tests, 5 students did a test run in small groups, and 30 students doing a test in large groups.

The kind of this study is research development, where there is a comparison of the control class and experiment class. If the results of experimental classes are increase than the control class, then this media development helps students in the learning process. In the process of developing a *Computer Assisted Instruction* media, it conduct in several stage that are expert review the material I and II, expert media I and II, individual trials, trials of small group and large group testing. The method that use for collecting data for *Computer Assisted Instruction* Media are using interview and questionnaire to testing the feasibility of this media, and the results are analyzed using descriptive percentage formula. The collection of data and results in the *pretest* and *posttest* are calculated by using the t formula.

Based on the results matter experts percentage data I and II is 90%, media expert I and II by 90%, individual testing by 88%, test a small group 92.85%, and testing large groups of 94.76%. From these results,

it can be concluded that the media Computer Assisted Instruction categorized as good and worthy to use this media. While the results of testing for effectiveness assessment obtained t is greater than t table ie $9.28 > 2.045$. It can be concluded that the media Computer Assisted Instruction is effective for use in learning.

Keyword : Development, Computer Assisted Instruction Media, Unclean Material.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan menurut undang-undang Sisdiknas no.20 tahun 2003 adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia. Tuntutan dari masyarakat juga semakin besar terhadap pendidikan serta kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, membuat pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru.

Pada penelitian pengembangan ini dipilih MTs Bina Insani Surabaya sebagai obyek penelitian. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, dalam proses pembelajaran di MTs Bina Insani khususnya kelas VII ditemukan masalah belajar terutama pada mata pelajaran Fiqih pada materi najis. Pada pembelajaran Fiqih ini guru masih menggunakan metode ceramah, media cetak, mencatat, dan diskusi kelompok. Pembelajaran seperti ini membuat siswa menjadi bosan dan jenuh sehingga kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Hal seperti ini dapat berpengaruh pada prestasi dan minat belajar siswa. Pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru seperti ini diharapkan dapat diganti pada pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, aktif dan menyenangkan agar hasil belajar peserta dapat meningkat. Hal ini yang menyebabkan sebagian peserta didik sebanyak 55% dari jumlah di kelas 30 siswa dimana 17 siswa belum mencapai standart KKM dan 13 siswa mencapai KKM 70.

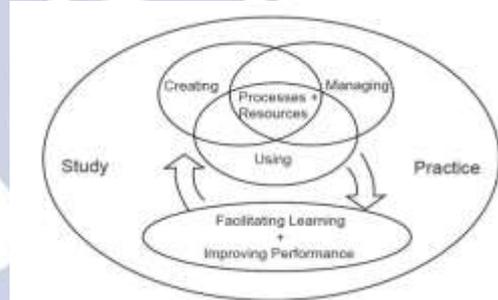
Salah satu upaya untuk mengatasi masalah belajar diatas, yaitu dengan sumber belajar yang bervariasi. Salah satunya yaitu media pembelajaran seperti media *Computer Assisted Instruction*. Dimana guru harus mempunyai suatu inovasi media agar bisa menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, inspiratif, menantang dan memotivasi untuk siswa. Berdasarkan kriteria alternatif media yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran fiqih dibutuhkan penjelasan dalam bentuk gambar, teks, maupun animasi, bersifat interaktif, dan dapat

digunakan sewaktu-waktu oleh siswa tanpa tergantung oleh kehadiran guru.

2. KAJIAN TEORI

2.1 Konsep Pengembangan

Molenda (2008) mengemukakan definisi teknologi pendidikan adalah "*Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological process and resource*" yang diterjemahkan dalam bahasa indonesia bahwa teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan



meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi dan sumber daya yang sesuai. (Januszewski & Molenda, 2008:1).

Dalam Molenda mendefinikan Teknologi Pendidikan terdiri dari 3 kawasan. Kawasan tersebut adalah menciptakan, pemanfaatan, dan pengelolaan.

1. Menciptakan

Menciptakan sama halnya dengan kawasan pengembangan. Menciptakan mengacu pada suatu perumusan tujuan pembelajaran, pembuatan media pembelajaran, atau menciptakan kerangka yang sudah kita desain sebelumnya. Dari penciptaan tersebut yaitu untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Menciptakan merupakan berbagai kegiatan, tergantung dari pendekatan desain yang digunakan. Pengembang melakukan produksi dan validasi desain yang merupakan dari proses penilaian.

2. Memanfaatkan

Memanfaatkan disini merujuk pada teori serta praktik yang membawa peserta didik pada kondisi belajar yang nyaman dan sumber belajar yang ada pada proses pembelajaran. Maka dari itu tindakan terpusat merupakan pemecahan suatu masalah belajar bertemu dengan masalah yang ada dalam pembelajaran. Pemanfaatan ini dimulai dengan pemilihan proses yang sesuai dan sumber belajar, metode dan bahan yang sudah ada sebelumnya (sudah dikembangkan).

3. Mengelola

Mengelola merupakan pengendalian metode yang digunakan dalam memudahkan tujuan pembelajaran dan meningkatkan kinerja. Konsep pengelolaan merupakan bagian yang integral dalam proses pembelajaran yang mencakup paradigma input-proses-output. Contohnya ketika seseorang menciptakan suatu media yang rumit untuk pembelajaran, maka orang tersebut harus menguasai keterampilan dalam mengelola proyek media tersebut.

2.2 Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah kegiatan yang menghasilkan rancangan atau produk yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah aktual. Dalam hal ini kegiatan pengembangan ditekankan pada pemanfaatan teori-teori, konsep-konsep, prinsip-prinsip, atau temuan-temuan penelitian untuk memecahkan masalah. (Mustaji & Rusjiono, 2008:39)

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. (Seels, 1994:38).

Dari 2 definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan dalam pendidikan adalah proses kegiatan untuk menghasilkan suatu produk yang telah di rancang dengan prinsip utamanya untuk memecahkan masalah yang aktual.

2.3 Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan kepada penerima pesan yang sudah dirancang secara khusus agar dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran,

sehingga tercipta kondisi pembelajaran yang kondusif.

2. Kriteria Pemilihan Media

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses pengajaran, maka diperlukan pemilihan dan perancangan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan. Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan kondisi, tujuan yang ingin dicapai, dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media yang dikembangkan.

3. Kelayakan Media Pembelajaran

Pada penelitian pengembangan, kelayakan media harus dilakukan dengan tujuan agar media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan harus tepat sasaran. Pada penelitian pengembangan media *Computer Assisted Instruction*, media yang akan di produksi harus di evaluasi terlebih dahulu dengan menggunakan variabel-variabel evaluasi media. Untuk menguji kelayakan yaitu dengan hasil wawancara ahli materi dan ahli media serta angket dari siswa. Menguji kelayakan suatu media CAI, maka termasuk dalam evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah pengumpulan data untuk menentukan apakah media yang dibuat patut digunakan dalam situasi-situasi tertentu atau apakah media tersebut benar-benar layak atau tidak, setelah media tersebut diperbaiki dan disempurnakan. (Andi Kristanto, 2015:79).

4. Keefektifan Media Dalam Pembelajaran

Untuk mengukur keefektifan sebuah media yaitu dapat dilakukan dengan diadakannya sebuah test. Test yang digunakan yaitu test sumatif, karena untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa setelah mengikuti program pengajaran dengan menggunakan media CAI. Evaluasi sumatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran. (Andi Kristanto, 2015:79).

5. Media *Computer Assisted Instruction* (CAI)

a. Pengertian Media CAI

CAI adalah bentuk penyajian sistem komputer untuk menyampaikan suatu materi ajar sebagai media interaksi yang dapat digunakan oleh siswa secara langsung.

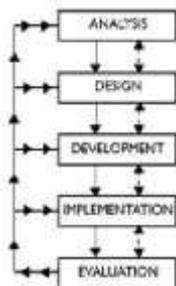
b. Karakteristik CAI

- 1) Dapat digunakan secara random atau tidak urut, maupun secara linier
- 2) Dapat digunakan sesuai dengan kemampuan pembelajaran, maupun dalam cara yang direncanakan oleh desainer
- 3) Konsep-konsepnya pada umumnya disajikan dalam gaya abstrak dengan kata-kata, simbol dan grafik
- 4) Prinsip ilmu pengetahuan kognitif diterapkan selama pengembangannya.
- 5) Belajarnya dapat berpusat pada siswa dan menghendaki kegiatan pembelajaran secara interaktif. (Seels & Richey 1994 : 43).

3. METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Pemilihan model pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang layak dan efektif. Ketepatan pemilihan model pengembangan akan menghasilkan produk yang tepat. Ketepatan hasil produk pengembangan yaitu produk tersebut dapat di aplikasikan dengan baik dan memberi manfaat bagi para penggunannya. Model yang digunakan dalam pengembangan ini pada media CAI adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*).



Dalam hal ini pengembang menggunakan model ini karena:

- a) Langkah-langkahnya bersifat sistematis, sehingga dalam pelaksanaan pengembangan dari masing-masing langkah dapat terkontrol dengan baik.
- b) Model ADDIE adalah model yang memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui.

3.2 Prosedur Pengembangan

a. Analysis (Analisis)

Analisis merupakan langkah awal prosedur pengembangan, dimana sebagai seorang peneliti harus menganalisis masalah baik dari kinerja, dan keterampilan peserta didik.

b. Design (Desain)

Tahap kedua adalah desain, tujuan desain yaitu kegiatan untuk memilih, merancang, dan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berbasis komputer yaitu CAI.

c. Development (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah pengembangan, dimana kita merealisasikan apa yang sudah kita rancang dalam bentuk *Flowchart* atau bagan.

d. Implementation (Penerapan)

Tahap selanjutnya adalah penerapan, pada tahap ini semua yang telah kita kembangkan di set sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar bisa di terapkan.

e. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir, yaitu mengklarifikasikan data yang di dapatkan dari hasil tanggapan dari peserta didik, serta tanggapan terhadap pengetahuan, keterampilan dan sikap perubahan yang harus dimiliki oleh siswa.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk disini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipergunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektifitas dan efisiensi terhadap produk yang dihasilkan, kemudian data-data tersebut dimasukkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk tersebut.

Adapun instrumen pengumpulan datanya sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan sengajam yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala yang ingin diselidiki

b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2010:199).

c. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingi

melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2010:317).

Untuk menghitung hasil angket dan wawancara menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase Jawaban

f = Jumlah responden yang menjawab benar

n = Jumlah maksimal jawaban

d. Tes

Instrumen tes ini digunakan untuk mengukur efektifitas dari sebuah media terhadap pengetahuan maupun kemampuan siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test* objektif (pilihan ganda). Dalam hal ini pengembang melakukan penelitian terhadap daftar nama siswa kelas VII MTs Bina Insani, daftar nilai siswa kelas VII MTs Bina Insani, RPP Guru pengajar Fiqih, silabus dan kurikulum sekolah MTs Bina Insani.

Untuk menghitung yaitu menggunakan rumus uji t:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

4. HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA

4.1 Hasil Pengembangan

Pada bab ini dijabarkan tentang hasil dari pengembangan media CAI dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan berdasarkan langkah-langkah pada model pengembangan ADDIE yang telah dijelaskan pada bab III. Berikut ini adalah penjabaran dalam mengembangkan media *Computer Assisted Instruction*(CAI) berdasarkan model pengembangan ADDIE:

1. *Analysis* (analisis)

Dalam observasi yang dilakukan di MTs Bina Insani Surabaya, Khususnya pada mata Pelajaran Fiqih kelas VII terdapat permasalahan belajar terutama pada materi Najis dimana dalam materi ini masih baru yang diterima oleh peserta didik, materi ini memang sulit untuk dijelaskan karena banyaknya pengertian yang hampir sama dan peserta didik membutuhkan visualisasi untuk

materi ini agar dapat mengerjakan latihan soal. Sedangkan pembelajaran di dalam kelas masih menggunakan pembelajaran tradisional atau klasikal. Untuk pemanfaatan barang elektronik di dalam kelas sudah dapat digunakan karena disetiap kelas sudah terdapat LCD, namun guru tidak memakainya untuk proses pembelajaran. Data yang diperoleh menunjukkan 55% siswa dari jumlah kelas mendapatkan nilai yang belum mencapai standart KKM yakni 70. Maka dari itu diperlukan media interaktif seperti CAI.

2. *Design* (Desain)

Dalam desain ini yaitu peneliti membuat *flowchart* dan *Storyboard* tentang media yang akan dikembangkan. Desain tersebut untuk memudahkan pengembang dalam mengerjakan media CAI.

Langkah berikut yang dilakukan, pengembang harus merumuskan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. Tujuan yang akan dicapai disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di sekolah.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan sebuah produksi atau membuat materi najis kedalam bentuk media CAI. Meskipun masih produk awal, namun produk media CAI ini disusun lengkap dan sesempurna mungkin. Dalam tahap ini juga dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media.

4. *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap penerapan yang dilakukan adalah kegiatan untuk menilai apakah media CAI ini layak untuk digunakan oleh siswa kelas VII di MTs Bina Insani Surabaya. Dalam langkah uji coba lapangan ini menggunakan uji coba kelompok besar. Dalam uji coba ini akan diujikan pada 30 peserta didik dari kelas VII. Dimana terdiri dari 15 siswi dan 15 siswa.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi di dapat dari data *Pretest* dan *Posttest* yang diambil dari kelas VII. Jumlah siswa dikelas VII yaitu 30 peserta didik dimana terdiri dari 15 siswi dan 15 siswa. Data *Pretest* dan *Posttest* nantinya akan dibandingkan, apakah ada perubahan belajar yang terjadi pada siswa sebelum belajar menggunakan media CAI dan sesudah belajar menggunakan media CAI. *Pretest* diberikan

pada siswa sebelum media diuji cobakan baik ke kelompok perseorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Untuk *Posttest* diberikan sesudah siswa belajar dengan menggunakan media CAI.

4.2 Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah mendapatkan hasil data di lapangan, langkah ini untuk mengetahui hasil dari uji coba media CAI. Data yang dianalisis diperoleh dari instrument angket yang telah diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa. adapun untuk menguji keefektifan dengan uji coba menggunakan *Pretest* dan *Posttest*.

Berikut adalah hasil datanya:

Dari hasil ahli materi I dan II diperoleh 90% (dikategorikan BAIK), ahli media I dan II diperoleh 90% (dikategorikan BAIK), uji coba perorangan 88% (dikategorikan BAIK), uji coba kelompok kecil terdiri dari 5 orang 92,85% (dikategorikan BAIK), dan uji coba kelompok besar diperoleh 94,76% (dikategorikan BAIK). Sedangkan hasil rata-rata uji coba *pretest* 59,3 dan *posttest* 82,6. Hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil *posttest* lebih tinggi dibandingkan hasil dari *pretest*. Selain itu, berdasarkan pengujian menggunakan taraf signifikansi 5% $db=30-1=29$, sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,28 > 2,045$.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Suatu media dapat dikatakan layak jika suatu media sudah di uji oleh ahli materi, ahli media, uji perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Hasil kelayakan media CAI dapat ditunjukkan dari penilaian dari ahli materi I dan II yaitu 90% yang termasuk dalam kategori baik, ahli media I dan II yaitu 90% dimana juga termasuk dalam kategori baik. Uji coba yang dilakukan baik uji coba perorangan menilai 88% termasuk dalam kategori baik, uji coba kelompok kecil menilai 92,85% sedangkan uji kelompok besar 94,76% dan semua termasuk dalam kategori baik. Dari semua penilaian dan kategori yang sudah dinilai maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media *Computer Assisted Instruction* pada mata pelajaran fiqh materi najis bagi siswa kelas VII di MTs Bina Insani layak untuk digunakan oleh siswa.

Sedangkan dari hasil belajar siswa untuk menguji keefektifan media yaitu hasil yang diperoleh dari uji coba menggunakan soal test baik *pretest* dan *posttest* yang merupakan pengujian menggunakan taraf signifikansi 5% $db = 30-1 = 29$, sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,28 >$

2,045. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa menggunakan media CAI tersebut mengalami peningkatan. Sedangkan dari hasil, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Computer Assisted Instruction* pada mata pelajaran fiqh materi najis bagi siswa kelas VII di MTs Bina Insani Surabaya efektif untuk digunakan oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fauzan, Saleh. 2009. *Fiqh Sehari-hari*. Jakarta : Gema Insan
- Andi Kristanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bahan Ajar Kuliah
- Arikunto, Suharsimi, 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar, 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arthana, I Ketut Pegig, dan Damajanti, 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran Bahan Ajar*. Surabaya: Prodi Teknologi Pendidikan
- Darmawan, Deni, 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya
- Dyta, Ajeng. *Makalah Model ADDIE (online)*. (http://www.academia.eu/5152425/Makalah_model_ADDIE), diakses pada 1 November 2015: Pukul 20.15)
- Hamid, Abdul. 2008. *Fiqh Ibadah*, Bandung: CV Pustaka Setia
- Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. *Educational Technology: A Definition With Commentary*. New York & London: Lawrence Erlbaum Associates
- Munandi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung. Persada Press
- Mustaji dan Rusjiono, 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rifa'i, Drs.H. Moh1978. *Ilmu Fiqh Islam Lengkap*. Semarang :PT. Karya Toha Putra
- Sadiman, Arief, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Seels, Barbara B & Richey, Rita, 1994. *Teknologi Pembelajaran (Terjemahan)*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta
- Shalih, Muhammad, 2007. *Pelajaran Fiqih*. Jakarta : Kementerian Agama 2007
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad, 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru algesindo

- Sugiyono, 2010. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2008. *Media pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima
- Warsita, Bambang, 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta

