

Pemanfaatan Aplikasi Digital Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Di Era Teknologi Digital

Budi Tri Cahyono¹, Ayu Fiska Nurryna², Kezia Novrina Natasari³, Suparmin⁴
^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Vokasi - Universitas Sebelas Maret

Email : buditricahyono@staff.uns.ac.id¹, ayufiska@student.uns.ac.id²,
kezianovrina14@student.uns.ac.id³, suparmin09@student.uns.ac.id

Histori Makalah

Diterima Editor :
25 Februari 2023

Direvisi Pemakalah :
16 Maret 2023

Diterima Publikasi :
29 Maret 2023

ABSTRAKSI

Media pembelajaran merupakan bagian dari kesemangatan siswa dalam menerima materi dari pendidik. Inovasi proses pembelajaran sangat diperlukan di era teknologi digital, yaitu materi ajar yang menyatu dengan teknologi dan merupakan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Model pengajaran yang menggunakan aplikasi digital flipbook dapat dijadikan sebagai solusi pengganti untuk membantu pembelajaran siswa di era teknologi digital 4.0. dengan menggunakan variasi yang menarik dari segi tampilan audiovisual maupun visual. Maka dari itu pemanfaatan aplikasi digital flipbook sebagai media pembelajaran merupakan solusi yang tepat dalam menghadirkan suasana pembelajaran di kelas yang komunikatif, interaktif, menarik serta menunjang pemahaman materi yang disampaikan pendidik terhadap siswa. Maksud diadakannya kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk memberikan pemahaman mengenai manfaat aplikasi digital flipbook untuk pendidik dan siswa, terpenting adalah menunjang pekerjaan keseharian dalam proses belajar mengajar. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini yaitu keberhasilan proses pembuatan tugas-tugas pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi digital flipbook dengan melihat dan memantau sampai dengan pendidik berhasil membuat media pembelajaran untuk diimplementasikan di kelas.

Kata Kunci: teknologi, digital, flipbook

ABSTRACT

Learning media is part of the enthusiasm of students in receiving material from educators. Learning process innovation is needed in the era of digital technology, namely teaching materials that integrate with technology and are learning resources in learning activities. The teaching model that uses a digital flipbook application can be used as a substitute solution to help student learning in the era of digital technology 4.0. by using interesting variations in terms of audio visual and visual appearance. Therefore the use of digital flipbook applications as learning media is the right solution in presenting a communicative, interactive, interesting learning atmosphere in the classroom and supporting the understanding of the material delivered by educators to students. The purpose of holding this community service activity is to provide an understanding of the benefits of digital flipbook applications for educators and students, the most important is to support daily work in the teaching and learning process. The expected result of this activity is the success of the process of making learning media creation tasks using a digital flipbook application by observing and monitoring until educators have succeeded in making learning media to be implemented in class.

Keywords: technology, digital, flipbook

Penulis Korespondensi

Budi Tri Cahyono ~ Universitas Sebelas Maret ~ buditricahyono@staff.uns.ac.id

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah kebutuhan dasar dari manusia, dengan tidak adanya pendidikan siklus kehidupan manusia akan mengalami statis dan tidak berkembang, bahkan mungkin akan mengalami kemunduran. Di dalam Undang-undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Kebutuhan pendidikan bagi manusia merupakan hak dasar yang diatur oleh Undang-Undang Dasar 1945 Bab XIII, Pasal 31 ayat 1 dan 2 "setiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran; dan Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran Nasional yang diatur dengan undang-undang".

Manusia memerlukan pendidikan dan pembelajaran guna meningkatkan potensi diri serta diharapkan dapat membantu kegiatan pembelajaran di sekolah (Cahyono, 2022). Pendidikan dimaksudkan menyiapkan siswa untuk memberikan kesinambungan kehidupan bermasyarakat (Subianto, 2013). Dalam metode pembelajaran seharusnya menggunakan model pengajaran yang berbasis teknologi yang berkembang saat ini untuk media pembelajaran dalam urutan proses mulai dari perancangan sampai disusunnya materi mengajar. Media pembelajaran ini yang berkaitan dengan teknologi merupakan salah satu komponen yang didalamnya terkandung dengan perkembangan teknologi digital (Huda, 2020).

Di era teknologi digital diperlukan penguasaan kompetensi-kompetensi oleh siswa mengingat adanya persaingan dalam penguasaan teknologi digital serta usaha memperkuat kemampuan dan kinerja terlebih pada unsur sumber daya manusia. Materi pembelajaran yang dibuat menggunakan teknologi secara terintegrasi akan

melahirkan sistem sumber belajar yang bermanfaat guna membantu proses belajar. Ketiadaan sebuah inovasi teknologi dalam pemanfaatan materi yang menyebabkan tidak adanya integrasi, menjadikan pencapaian tujuan pembelajaran kurang optimal dan penguasaan kompetensi - kompetensi oleh peserta didik (Sari & Ahmad, 2021).

Saat ini masa era digital, diperlukan penyesuaian pendidikan dengan kemajuan dan perkembangan teknologi, dimana kemampuan teknologi dalam membuat media ajar baru dan menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman diperlukan untuk memberikan kelancaran kegiatan proses belajar mengajar (Y. P. Sari & Ali, 2019). Media ajar yang baru dapat dibuat oleh kecanggihan teknologi tetapi harus dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa (Nursyifa, 2019). Penggunaan teknologi digital sudah melampaui proses pembaharuan proses pembelajaran (Nursyifa, 2019). Disamping itu, teknologi sudah terintegrasi dengan berbagai peluang siswa untuk memanfaatkan akses sumber belajar di dalam maupun di luar sekolah (Murizal, 2021: 227-236). Keuntungan menggunakan teknologi digital yaitu memberikan dampak proses pembelajaran berkembang (Fatimah, 2017).

Perkembangan Teknologi digital yang memiliki kemampuan mengemas, mengolah, menyebarkan serta menampilkan penjelasan pembelajaran baik multimedia, audio, visual bahkan audiovisual saat ini memiliki kemampuan mewujudkan virtual learning. Jenis multimedia dalam situasi pembelajaran saat ini dimungkinkan digunakan oleh pendidik untuk membantu pembuatan media-media ajar yang dibutuhkan. Pembelajaran interaktif yang terintegrasi serta berbasis teknologi mempunyai nilai tambah, dibandingkan materi pembelajaran berbentuk modul (Rahmat, 2015). Untuk mengaktifkan siswa supaya memiliki motivasi tinggi maka pendidik harus membuat model pembelajaran yang interaktif guna mendukung ketertarikan pada tampilan dengan suguhan tampilan teks, gambar, video, sound, dan animasi.

Sebagai pilar utama seorang pendidik dalam dunia pendidikan, pendidik diharapkan menjadi tumpuan masa depan sekaligus garda terdepan untuk memajukan pendidikan bagi siswa (Rozaq, 2013). Permasalahannya yaitu adanya kekurangpahaman pengetahuan serta implementasi dari para pendidik terkait aplikasi digital flipbook, sedangkan pendidik diharuskan untuk selalu terus belajar dalam mengembangkan materi ajarnya, hal lain menyebabkan pemanfaatan aplikasi digital flipbook sebagai media pembelajaran tentunya dapat memberikan keuntungan dalam menyajikan materi yang menarik bagi siswa, yang dapat dilakukan editing serta perbaikan kapanpun jika dibutuhkan dengan kondisi tingkat pemahaman siswa (F. F. K. Sari & Atmojo, 2021).

Dalam proses pembelajaran mutlak diperlukan adanya inovasi-inovasi untuk mewujudkan model pembelajaran yang dapat memberikan tampilan menarik serta memberikan situasi dan kesan baru siswa dalam bentuk media ajar digital (Widayat et al., 2021). Dikarenakan pembelajaran model konvensional sudah kurang/tidak sesuai dengan kondisi pembelajaran yang dilakukan saat ini, sehingga dalam pengabdian ini dilakukan dengan menggunakan metode yaitu memberikan tutorial penggunaan aplikasi digital flipbook untuk menunjang proses pembelajaran terintegrasi dengan teknologi digital (Sugianto et al., 2017).

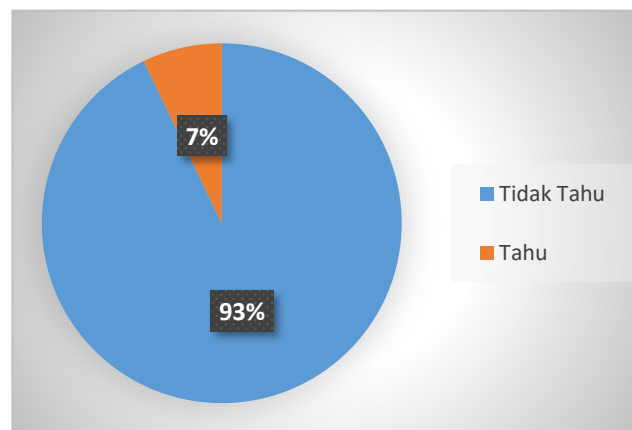
TINJAUAN PUSTAKA

Media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi digital flipbook merupakan proses pembuatan bahan ajar yang relatif mudah sebagai alternatif untuk membantu siswa dalam melakukan pembelajaran di era revolusi industri 4.0, banyak variasi dan model yang menarik dalam segi tampilan baik secara visual ataupun audiovisual (Amanullah, 2020). Maka dari itu pendidik yang menggunakan media ajar dengan proses pembuatan dari aplikasi digital flipbook ini merupakan sebuah penyelesaian terbaik guna memberikan tampilan situasi belajar di kelas lebih efektif dan efisien dimana bahan ajar yang ditampilkan lebih bermakna, informatif, interaktif dan membuat semangat siswa secara pengajaran lebih baik sesuai dengan yang

disampaikan oleh pendidik (W. N. Sari & Ahmad, 2021).

SMP Budi Luhur Masaran merupakan salah satu mitra pengabdian dalam mempersiapkan pendidiknya untuk menghadapi era revolusi industri 4.0, dengan mengikuti kegiatan pelatihan aplikasi digital dengan harapan dapat membuat dan memberikan materi ajar kepada siswa dengan memanfaatkan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Dari observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah SMP Budi Luhur Harsono, S.Pd., M.Pd. dapat kami simpulkan, yaitu sebagian besar pendidik belum pernah menggunakan aplikasi digital flipbook, sehingga selama ini para pendidik masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana untuk proses belajar mengajar, sehingga siswa kadang kurang tertarik dengan model pembelajaran tersebut. Dengan menggunakan video pembelajaran menggunakan aplikasi flipbook, diharapkan siswa lebih semangat dan giat mengikuti pembelajaran. Ketidakpahaman pendidik aplikasi digital flipbook dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1:
Pemahaman Pendidik SMP Budi Luhur Terkait Aplikasi Digital Flipbook



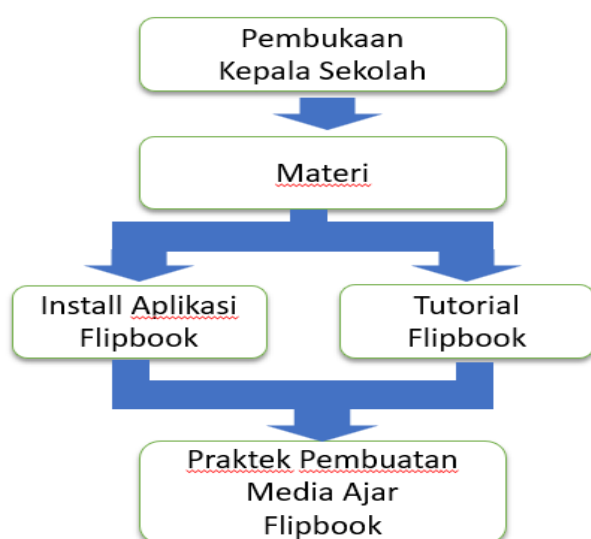
Dari Gambar 1 dapat disimpulkan bahwa 93% atau 13 pendidik belum memahami aplikasi flipbook sedangkan 7% atau 1 pendidik pernah mencoba memanfaatkan tetapi hanya sebatas mengerti. Selama ini pendidik menggunakan materi pembelajaran yang sudah di unduh dari web kementerian pendidikan kebudayaan riset dan teknologi dan siswa diminta membaca.

Flipbook merupakan aplikasi untuk membuat media pembelajaran tetapi tidak hanya berupa teks namun juga dapat diisikan gambar, suara, link dan video pada lembar kerja. Secara umum, perangkat multimedia ini juga dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video atau animasi sehingga hasilnya bisa menjadi lebih menarik (Rozanda & Maisaroh, 2012). Flipbook juga sudah menyediakan desain template dan fitur lainnya seperti background, tombol control, navigasi bar, hyperlink dan back sound. Dengan adanya fitur-fitur ini dapat membuat peserta didik membaca sambil merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena ada animasi saat perpindahan halaman.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertujuan memberikan pengarahan dan cara pemanfaatan platform flipbook untuk kegiatan pengajaran kepada pendidik mengenai pentingnya model pembelajaran menggunakan teknologi digital untuk menunjang materi ajar dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan ini dibimbing oleh pengabdian selaku tenaga pendidik dari Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Vokasi Universitas Sebelas Maret. Dengan menggunakan metode kegiatan seperti yang dapat dilihat di Gambar 2.

Gambar 2:
Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan



TAHAP PERSIAPAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Berdasarkan masalah yang dihadapi, maka langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan dan sasaran bagi kegiatan pengabdian ini maka diadakan pendekatan kepada instansi terkait, melalui pelatihan berupa penjelasan atau uraian mengenai pemanfaatan platform Flipbook sebagai media pembelajaran dan diakhir kegiatan diharapkan pendidik dapat membuat sebuah media ajar dengan menggunakan aplikasi digital flipbook. Pelatihan ini dilaksanakan tanggal 26 Nopember 2022 di SMP Budi Luhur Masaran dimulai pukul 08.00 s.d. 15.00 WIB dengan pelaksanaan diawali pembukaan oleh Kepala Sekolah serta dilanjutkan sesi materi dan pembuatan media ajar sesuai bidang studi masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian diawali dengan koordinasi dengan Kepala Sekolah SMP Budi Luhur Masaran Sragen Jawa Tengah tentang kegiatan pengabdian dengan model pelatihan yang akan dilakukan, memberikan penjelasan rounddown kegiatan mulai penjelasan aplikasi digital flipbook sampai dengan pendidik membuat materi ajar, mengkondisikan ruangan mencakup instalasi listrik dan jaringan wifi dalam kondisi baik dan stabil, hal ini bertujuan adalah ketika pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat berjalan lancar dan sesuai rencana. Jadwal Kegiatan seperti yang terlihat di Tabel 1. Sebelum kegiatan, kami melakukan uji coba beberapa pendidik terkait media pembelajaran yang digunakan selama ini, karena untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang dilaksanakan pendidik SMP Budi Luhur Masaran.

Keuntungan yang didapatkan dari pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi digital flipbook saat ini dapat membantu pendidik untuk meramu media pembelajaran secara efektif dan efisien dalam hal:

1. Secara waktu tidak terbuang dengan mengulang-ulang materi, tetapi dengan media ajar siswa sudah memperoleh penjelasan secara detail;

2. Materi ajar dapat dimanfaatkan dilain kesempatan, jika diperlukan dapat ditambahkan dengan yang baru tanpa mengurangi materi lama;
3. Pendidik dapat mengalokasikan waktu untuk mendesain supaya materi menarik dan berbobot.

Setelah selesai kegiatan pengabdian pendidik diberi kesempatan untuk memperbaiki tugas-tugasnya dan satu minggu kedepan, setelah itu kami akan melakukan monitoring dan evaluasi

terkait hasil produk media ajar yang telah dibuat pendidik. Penilaian yang kami lakukan adalah “mampu” dan “tidak” dengan mengesampingkan kesempurnaan tetapi mampu membuat secara benar sesuai urutan instruksi yang diberikan. Dari hasil pembuatan media ajar tersebut diperoleh hasil dari 14 pendidik 12 orang mampu membuat dengan baik 2 orang mengalami kesulitan dalam pembuatan media ajar menggunakan aplikasi digital flipbook karena dari segi usia sudah diatas 50 tahun, sehingga dalam hal pemanfaatan teknologi digital kurang mumpuni. Hasil dapat di lihat pada Gambar 3.

Tabel 1.
Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Waktu	Agenda	Personal
08.00 - 08.15	Pembukaan dan	MC : Parida Kuswanti, S.Pdi.
08.15 - 08.30	Sambutan Kepala Sekolah SMP Budi Luhur	Harsono, S.Pd., M.Pd
08.30 - 09.30	Instalasi Aplikasi Flipbook	Budi, Ayu Kezia, Suparmin
09.30 - 09.45	Istirahat	-
09.45 - 12.00	Materi Aplikasi Flipbook	Budi, Ayu Kezia, Suparmin
12.00 - 13.00	Ishoma	-
13.00 - 15.00	Pendidik membuat media ajar Penutupan	Budi, Ayu Kezia, Suparmin

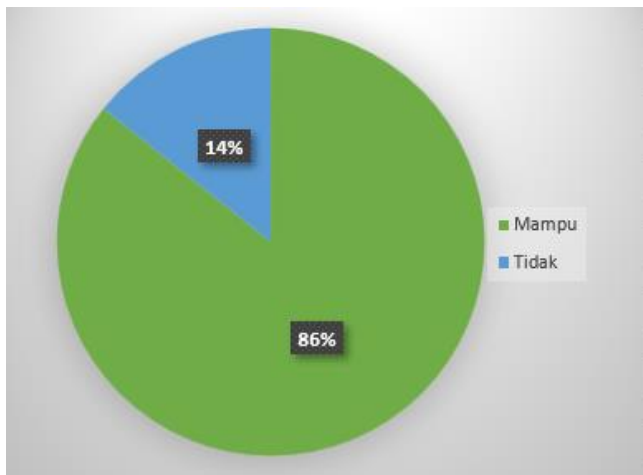
Berdasarkan Gambar 1 dan Gambar 3. terlihat perbedaan pengetahuan pendidik sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan pelatihan. Sebelum pelatihan Pendidik SMP Budi Luhur yang mengerti/pernah menggunakan tentang aplikasi digital flipbook yaitu 7% sekitar 1 orang yang 93% atau 13 orang belum pernah menggunakan aplikasi digital flipbook, setelah kegiatan dilakukan selama sehari penuh dan penugasan selama satu minggu dengan pendampingan, di peroleh hasil 86% atau sekitar 12 pendidik mampu membuat materi ajar menggunakan aplikasi digital flipbook, sedangkan 14% atau 2 pendidik belum berhasil membuat materi ajar menggunakan aplikasi digital flipbook,

dikarenakan kondisi usia, tetapi dari pendidik lain menyanggapi untuk melakukan pendampingan supaya 2 pendidik dapat membuat materi ajar sederhana dengan aplikasi digital flipbook. Pendidik SMP Budi Luhur mengharapkan tindak lanjut kegiatan seperti ini lebih ditingkatkan kedepannya supaya pendidik yang memiliki kemampuan di teknologi informasi dapat melakukan pembuatan media pembelajarannya sendiri yang menarik dan sesuai dengan kondisi siswa yang diajarnya.

Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, diharapkan minat siswa untuk belajar semakin meningkat sehingga akan meningkat

pula pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan pendidik tersebut. Disamping itu juga akan berimbas terhadap akreditasi sekolah, jika menerapkan pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital.

Gambar 3.
Hasil Kegiatan Pelatihan



Gambar 4.
Penjelasan Awal Aplikasi Digital Flipbook



Gambar 4 menunjukkan kegiatan penjelasan awal dari aplikasi digital yang dimulai dari penjelasan manfaat aplikasi flipbook, cara menginstall, cara menggunakan aplikasi dengan baik dan benar. Peserta diajak untuk melakukan install Bersama-sama dengan didampingi oleh tim dari Universitas Sebelas Maret, guna memastikan bahwa aplikasi flipbook terinstall dengan

sempurna. Kegiatan ini juga disertakan beberapa contoh video pembelajaran yang sudah di buat oleh pendidik di sekolah berbeda untuk memotivasi semangat belajar menggunakan aplikasi flipbook.

Sedangkan gambar 5 menunjukkan kesemangat pendidikan dalam melaksana kegiatan pembuatan video pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diinginkan, kenapa harus mata pelajaran yang diinginkan, bukan yang di berikan oleh tim?, karena tim berharap dengan materi yang disenangi, para pendidik akan lebih memahami template-template atau asset-aset media yang akan di tempatkan aplikasi flipbook.

Gambar 5.
Pendidik Melakukan Pembuatan Bahan Ajar menggunakan Aplikasi Digital Flipbook



KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan di SMP Budi Luhur Masaran ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan berlangsung dengan baik, sebanyak empat belas pendidik semangat mengikuti sampai akhir sesi tidak ada kendala baik dalam hal sumber daya listrik maupun jaringan wifi. Hasil yang diperoleh yaitu sebagian besar pendidik dapat membuat media ajar dari aplikasi digital flipbook. Sebagian kecil pendidik karena faktor usia kurang mampu mengoperasikan teknologi komputer dengan baik, tetapi dari pendidik lain membantu untuk memberikan pendampingan selama di sekolah. Selanjutnya akan dilakukan pendampingan secara mandiri melalui daring aplikasi zoom meeting / google

meet untuk memastikan hasil pembuatan ajar yang dilakukan oleh pendidik, Hasil yang dihasilnya kemudian diunggah di aplikasi youtube.com.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, M. A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Cahyono, B. T. 2022. Study Management to Improve the Motivation of Educators Through Merdeka Belajar. *X*(1), 1-9. <https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/alfikrah/article/view/5490>
- Fatimah, S. 2017. Pembelajaran di Era New Normal. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
- Huda, I. A. 2020. Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121-125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- Murizal, I. 2021. Pemanfaatan Media Internet Sebagai Sumber Belajar Pada Siswa SMA Negeri 1 Jarai Kabupaten Lahat. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(221), 227-236.
- Nursyifa, A. 2019. Transformasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 51-64. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019>
- Rahmat, S. T. 2015. Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196-208.
- Rozanda, N. E., & Maisaroh. 2012. Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri*, 9(2), 124-134.
- Rozaq, A. 2013. Pendidikan Moral Anak Pilar Utama dalam Keluarga. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 34-43. <http://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/180%0Ahttp://ejournal.unisnu.ac.id/index.php/JPIT/article/download/180/302>
- Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. 2021. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6079-6085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1715>
- Sari, W. N., & Ahmad, M. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819-2826. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1012>
- Sari, Y. P., & Ali, R. 2019. Implementasi Sistem Pelaporan Sarana Dan Prasarana Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Android (Studi Kasus: Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya). *Jurnal Informatika*, 19(1), 47-53. <https://doi.org/10.30873/ji.v19i1.1500>
- Subianto, J. 2013. Peran Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat Dalam Pembentukan Karakter Berkualitas. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 8(2), 331-354. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v8i2.757>
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. 2017. Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101-116. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Widayat, P. A., Munthe, B., & Musthofa, T. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Interaksional Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Arab Siswa. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 6(1), 41-53. <https://doi.org/10.24865/ajas.v6i1.310>
- Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun (2005), Tentang Guru dan Dosen. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Usman U, M. (2006) Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT. Remaja Rodaskara.
- Wahidmurni, Ali Nur. (2008). Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama Islam dan Umum Dari teori Menuju Praktik Disertai contoh Hasil Penelitian. Malang: UM Press
- Yusuf, S (2007). Bahan Ajar Pedagogik Pendidikan Dasar.Prodi Pendidikan Dasar SPs UPI. Bandung.