

# Model Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Aplikasi *Augmented Reality* Sejarah Proklamasi di STT Indonesia Tanjungpinang

Naufal Muhammad Kautsar<sup>1</sup>, Zulfachmi<sup>2</sup>, Wanhendra<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Jurusan Sistem Informasi STMIK Putera Batam, <sup>2,3</sup> STT Indonesia Tanjungpinang  
Jln. Letjend R Soeprpto Muka Kuning, Kota Batam - Prov. Kepulauan Riau - Indonesia

<sup>1</sup>naufalmk@sttindonesia.ac.ac.id

<sup>2</sup>zulfachmi@sttindonesia.ac.id

<sup>3</sup>wanhendra@sttindonesia.ac.id

*Intisari*— Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui kondisi kegiatan belajar dan mengajar mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan sebelum adanya penerapan pengembangan media pembelajaran berbasis android. (2). Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis IT yang ada di STT Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *research and development*. Sumber data dipilih ketua program studi, dosen pendidikan kewarganegaraan, serta mahasiswa semester 8 di STT Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih memerlukan waktu 6 bulan. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk akhir media pembelajaran berbasis *augmented reality* sejarah proklamasi. Pengembangan media dikembangkan melalui lima tahapan (*analysis, design, development, implementation and evaluation*). Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan pada kelas kecil dan besar. Uji coba kelas kecil dilakukan pada kelas SI dengan sampel random sebanyak 5 mahasiswa, memperoleh hasil 82.6% , disimpulkan produk ini layak digunakan. Hasil uji coba luas dilakukan kepada kelas IF,SI.KA. Hasil yang diperoleh 29 mahasiswa IF memperoleh respon dengan presentase 78,2%,disimpulkan produk ini layak untuk digunakan. Uji coba luas dilakukan kepada 28 mahasiswa SI STT Indonesia Tanjungpinang memperoleh respon dengan presentase 74.7 % , disimpulkan produk ini cukup layak untuk digunakan. Uji coba luas dilakukan kepada 29 mahasiswa KA STT Indonesia Tanjungpinang memperoleh respon dengan presentase 87, 6 % , disimpulkan produk ini sangat layak untuk digunakan. Terakhir uji coba lapangan dilakukan kepada dosen pendidikan kewarganegaraan STT Indonesia Tanjungpinang memperoleh respon dengan skor 92, 7 % , disimpulkan produk ini sangat layak untuk digunakan. *Kata kunci*— Android, *Augmented Reality*, Media, Pendidikan Kewarganegaraan.

*Abstract*— This study aims to: (1) Determine the conditions of learning and teaching activities in Citizenship Education courses prior to the implementation of the development of Android-based learning media. (2) Knowing the development of IT-based learning media in STT Indonesia. The type of research used in this research is research and development research. The data source was chosen by the head of the study program, lecturers of civic education, and 8th semester students at STT Indonesia. This research was conducted in approximately 6 months. This development research resulted in the final product of learning media based on augmented reality of the history of the proclamation. Media development is developed through five stages (*analysis, design, development, implementation and evaluation*). Based on the results of field trials conducted in small and large classes. The small class trial was carried out in the SI class with a random sample of 5 students, obtaining a result of 82.6%, it was concluded that this product was suitable for use. The results of the extensive trial were carried out to the IF class, SI.KA. The results obtained by 29 IF students got a response with a percentage of 78.2%, it was concluded that this product was feasible to use. Extensive trials conducted on 28 students of SI STT Indonesia Tanjungpinang received a response with a percentage of 74.7%, it was concluded that this product was quite feasible to use. Extensive trials were carried out on 29 students of the STT Indonesia Tanjungpinang KA received a response with a percentage of 87.6%, it was concluded that this product was very suitable for use. Finally, the field trial was carried out on citizenship education lecturers of STT Indonesia Tanjungpinang who received a response with a score of 92, 7%, concluded This product is very feasible to use. *Keywords*— Android, Augmented reality, Media, Citizenship Education.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat pesat dan canggih, anak muda sekarang khususnya peserta didik SMA dan SMP sudah jauh lebih menguasai teknologi dibanding generasi sebelumnya, anak-anak SMP dan SMA sekarang sudah mempunyai gadget canggih seperti handphone untuk menunjang kehidupan. Sebagai seorang pendidik tentu harus bisa mengimbangi anak muda zaman sekarang dalam

hal meleak teknologi, supaya tidak dianggap ketinggalan zaman dan diremehkan peserta didik.<sup>[1]</sup>

PPKn (*Civic Education*) adalah pembelajaran yang menggugah rasa ingin tahu dan kepercayaan (*trust*) terhadap norma-norma sosial yang mengatur hubungan personal dalam masyarakat sebagaimana mengatur partisipasi politik (Alberta dalam Susiatik, 2013).<sup>[2]</sup>

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan hilang maknanya apabila peserta didik tidak menyukai mata

pelajaran tersebut. Ketidaksukaan ini di sebabkan karena menurut peserta didik materi PPKn terlalu rumit sehingga banyak yang harus dihafalkan. Para peserta didik sudah terlanjur menganggap PPKn adalah mata pelajaran hafalan, bukan pemahaman. Selain faktor di atas, penyebab PKN tidak diminati adalah dari pembawa materi itu sendiri, yaitu guru mata pelajaran PPKn. Menerangkan materi terlalu cepat sampai terlalu lambat. Selain itu, penjelasan dari guru tidak membuat peserta didik semakin jelas atas materi yang disampaikan, malah menambah bingung peserta didik. Terkadang juga, guru tidak begitu menguasai materi, sehingga terkadang ketika guru sedang mengajar di dalam kelas peserta didik kebanyakan tidak memperhatikan dan malah asik sendiri dengan teman-temannya (Allica, 2015).<sup>[3]</sup>

Berdasarkan hal tersebut, Penulis sebagai mahasiswa Sistem Informasi STMIK Putera Batam, yang merupakan calon praktisi dan analis Sistem Informasi, melakukan inovasi suatu media pembelajaran yang menggunakan media aplikasi android *augmented reality* untuk menarik perhatian peserta didik agar peserta didik lebih konsentrasi dalam mengikuti mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.

Menyesuaikan dengan kemajuan teknologi, tentunya diperlukan sebuah media pembelajaran yang menyelaraskan dengan kemajuan zaman, yang mampu merangsang minat seluruh tatanan masyarakat terutama peserta didik. Media yang dikembangkan tentulah harus dapat mengikuti kebutuhan zaman sekarang serta dapat diakses. Sayangnya, pemanfaatan media pembelajaran di Indonesia masih sangatlah minim, bagi media berupa IT maupun *non-IT*. Dibuktikan dengan hasil survei berikut ini bahwa permasalahan yang sering dihadapi oleh guru adalah "Peningkatan kemampuan di bidang keahlian" (42%), "Minimnya alat bantu mengajar di sekolah" (24 %), "Kurikulum" (15%), "Kompetensi Pedagogik perlu diasah" (8%), "Gaji" (5%), "Pelatihan dan diklat hanya teoritis" (3%) dan permasalahan-permasalahan yang lain yang dihadapi guru (3%) (Mashoedah, 2015).<sup>[3]</sup>

Tetapi seiring kemajuan IPTEK di Indonesia, permasalahan pemanfaatan media yang inovatif dan mudah diakses menemui titik terang. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *augmented reality* dinilai mampu menjadi salah satu solusi meningkatkan minat mengikuti mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di STT Indonesia Tanjungpinang. Pasalnya, menurut lembaga riset digital marketing Emarketer pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia diperkirakan akan mencapai lebih dari 100 juta orang. Artinya, Indonesia akan menempati posisi tertinggi keempat pengguna android terbanyak di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (Rahmayani. 2015).<sup>[5]</sup> Potensi pemakaian android di Indonesia khususnya di lingkungan STT Indonesia Tanjungpinang harus bisa dimanfaatkan dengan baik khususnya dalam bidang akademik, maka dari itu penulis membawa salah satu inovasi solusi upaya menjawab peluang pengembangan media pembelajaran android khususnya *augmented reality* untuk bidang pendidikan.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Peneliti memilih STT Indonesia Tanjungpinang di karenakan peneliti mengenal lingkungan dan seluk beluk problematika di dalamnya, di karenakan kebetulan STT

Indonesia Tanjungpinang merupakan tempat peneliti bekerja. Menurut analisa penulis STT Indonesia Tanjungpinang merupakan tempat strategis untuk diadakan penelitian.

Pengembangan produk *augmented reality* sejarah proklamasi ini menggunakan jenis pengembangan metode ADDIE. Pengembangan ADDIE terdiri atas 5 fase yang saling terkait, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*.<sup>[4]</sup>

ADDIE sendiri merupakan model desain media pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistematis sebagai prosedural pendekatan sistem yang telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk pengembangan teks, materi. Hasil akhir dari penelitian ini merupakan produk awal bagi fase pengembangan berikutnya.<sup>[6]</sup>

Observasi dilakukan bertempat di STT Indonesia Tanjungpinang kelas SI dan IF yang mengambil mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan untuk mendapatkan informasi terkait proses pembelajaran, karakteristik mahasiswa dan analisis kebutuhan di kampus. Observasi dilakukan sebelum di berikan produk. Observasi dilakukan dengan cara mengamati kegiatan mahasiswa selama proses belajar mengajar dikelas khususnya saat pembelajaran mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan, apakah dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sudah menggunakan media pembelajaran atau belum. Peneliti juga mengobservasi karakteristik mahasiswa saat proses pembelajaran.

Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai, Dosen mata kuliah wajib Pendidikan Kewarganegaraan, mahasiswa dan Ketua Prodi IF dan SI. Wawancara dengan Ketua Prodi dilakukan untuk mendapatkan informasi ketika melakukan studi pendahuluan yang meliputi kendala dosen dalam mengajar, mengetahui KI, KD dan materi yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, mengetahui minat mahasiswa terhadap mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dan juga media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Peneliti juga mewawancarai tentang kelemahan dan kelebihan media yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan wawancara dengan kepala sekolah dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis IT yang telah dilakukan di STT Indonesia Tanjungpinang.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kondisi proses kegiatan belajar dan mengajar Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan

Kondisi kegiatan belajar dan mengajar Pendidikan Kewarganegaraan sebelum adanya penerapan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* sejarah proklamasi di STT Indonesia Tanjungpinang, mahasiswa ketika mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan jam pagi, semangat belajarnya masih tinggi, tapi ketika dosen mengajar mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan siang, minat belajar peserta didik turun. Ketika mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ditaruh pada saat jam pelajaran siang mahasiswa kebanyakan mengantuk, tidak konsentrasi serta kurang semangat.

Media pembelajaran yang biasanya digunakan dosen Pendidikan Kewarganegaran di STT Indonesia Tanjungpinang adalah dengan media pembelajaran konvensional dengan menggunakan kompas, dalam penggunaannya mahasiswa nantinya akan melihat arah mata angin yang dosen mata pelajaran tempel di *power point*, arah mata angin ada 4 yang menggunakan penamaan arah mata angin jawa. Di setiap arah mata angin itu ada akronimnya yaitu tahapan-tahapan yang harus mahasiswa lakukan.

Tapi sayangnya, penggunaan media pembelajaran ini tidak begitu efektif dalam meningkatkan semangat mahasiswa dalam proses pembelajaran. Perkembangan dari suatu media pembelajaran berbasis IT di STT Indonesia sudah pernah dilakukan, namun kurang begitu optimal di karenakan ada mahasiswa yang menyalahgunakan fasilitas IT untuk kegiatan negatif, sehingga sekolah akhirnya belum bisa memfasilitasi untuk adanya suatu pengembangan media berbasis IT kalau menggunakan HP android, karena rawan untuk disalahgunakan.

### **Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaran Berbasis *Augmented Reality* Sejarah Proklamasi.**

Pengembangan produk aplikasi media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis *augmented reality* sejarah proklamasi ini menggunakan jenis pengembangan metode *ADDIE*. Pengembangan *ADDIE* terdiri atas 5 fase yang saling terkait, yaitu *Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate* (Tegeh, dkk, 2014).<sup>[4]</sup>

#### 1. Tahap Validasi

Tahap ini media divalidasi oleh Ahli Materi Pendidikan Kewarganegaran Bapak Drs. Rohmad Widodo. M.Si selaku dosen Pendidikan Kewarganegaraan Di Universitas Muhammadiyah Malang dan 2 orang ahli IT yaitu operator jaringan Infokom UMM Bapak Faizal Harwin. S.Kom, dan operator jaringan DPPM Dicky Cahyo Hariyanto. S.Kom. Terakhir ahli media pembelajaran Dr. Nurul Zuriah, M.Si. Masukan dan saran dari ahli materi, ahli media serta ahli IT akan dijadikan dasar untuk revisi media agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

Hasil yang diperoleh dari validasi media pembelajaran ahli materi berdasarkan angket validator dapat diperoleh skor 87,27 %. Berdasarkan pedoman kelayakan kriteria interpretasi maka produk aplikasi *augmented reality* sejarah proklamasi, berada pada kualifikasi “sangat layak” dengan mempunyai skor antara 86%-100 %, artinya produk aplikasi *augmented reality* ini dianggap sangat layak untuk dipakai di sekolah.

Hasil yang diperoleh dari validasi media pembelajaran ahli Program I berdasarkan angket validator dapat diperoleh skor 70 %. Berdasarkan pedoman kelayakan kriteria interpretasi Sugiono, maka produk aplikasi android ini, berada pada kualifikasi “cukup layak” dengan mempunyai skor antara 56 %-75 %, artinya produk aplikasi *augmented reality* ini dianggap cukup layak untuk dipakai di STT Indonesia Tanjungpinang.

Hasil yang diperoleh dari validasi media pembelajaran ahli Program II berdasarkan angket validator dapat diperoleh skor 90 %. Berdasarkan pedoman kelayakan kriteria interpretasi Sugiono, maka produk *augmented reality* sejarah proklamasi ini, berada pada kualifikasi “sangat layak” dengan mempunyai skor antara 86%-100 %, artinya produk aplikasi *augmented reality* ini dianggap sangat layak untuk dipakai di kampus meskipun perlu diperbaiki.

Hasil yang diperoleh dari validasi media pembelajaran ahli media pembelajaran berdasarkan angket validator dapat diperoleh skor 92,5 %. Berdasarkan pedoman kelayakan kriteria interpretasi Sugiono, maka produk *augmented reality* ini, berada pada kualifikasi “sangat layak” dengan mempunyai skor antara 86%-100 %, artinya produk *augmented reality* sejarah proklamasi ini dianggap sangat layak untuk dipakai di STT Indonesia Tanjungpinang.

#### 2. Tahap Implementasi

Uji coba media dilakukan untuk mengetahui keterterapan media berbasis *augmented reality* sejarah proklamasi. Peneliti memerlukan partisipasi mahasiswa dalam melakukan uji coba media. Sehingga peneliti melakukan uji coba media pada Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang semester 8 dengan jumlah sampel 5 mahasiswa untuk jurusan SI untuk uji coba kecil dan uji kelompok besar di kelas IF, SI, KA jumlah mahasiswa 29, 28, dan 29 mahasiswa.

##### a. Uji Coba Terbatas

Hasil yang diperoleh dari data yang diperoleh dari uji coba produk kepada 5 mahasiswa semester 8 SI Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang berdasarkan angket respon peserta mahasiswa dapat diperoleh skor 82.6%. Berdasarkan pedoman kelayakan kriteria interpretasi sugiono, maka produk *augmented reality* sejarah proklamasi ini, berada pada kualifikasi “layak” dengan mempunyai skor antara 76 % - 85%, artinya produk *augmented reality* ini dianggap layak untuk dipakai di sekolah dan digunakan dalam media pembelajaran mata kuliah pendidikan kewarganegaraan dan secara umum media pembelajaran *augmented reality* sejarah proklamasi ini tidak diperlukan adanya direvisi lagi.

##### b. Uji Coba Luas

Hasil yang diperoleh dari data yang diperoleh dari uji coba produk kepada 29 mahasiswa kelas SI semester 8 Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang berdasarkan angket respon mahasiswa dapat diperoleh skor 78,2%. Berdasarkan pedoman kelayakan kriteria interpretasi Sugiono, maka produk aplikasi *augmented reality* sejarah proklamasi ini, berada pada kualifikasi “layak” dengan mempunyai skor antara 76 % - 85 %, artinya produk aplikasi android ini dianggap layak untuk dipakai di kampus.

Hasil yang diperoleh dari data yang diperoleh dari uji coba produk kepada 28 peserta didik kelas IF semester 8 STT Indonesia Tanjungpinang berdasarkan angket respon peserta didik dapat diperoleh skor 74,7%. Berdasarkan pedoman kelayakan kriteria interpretasi Sugiono, maka produk media pembelajaran *augmented reality* sejarah proklamasi ini,

berada pada kualifikasi “cukup layak” dengan mempunyai skor antara 56%-75 %, artinya produk aplikasi *augmented reality* sejarah proklamasi android ini dianggap cukup layak untuk dipakai di kampus dan digunakan dalam media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Hasil yang diperoleh dari data yang diperoleh dari uji coba produk kepada 29 Mahasiswa KA semester 8 STT Indonesia Tanjungpinang berdasarkan angket respon peserta didik dapat diperoleh skor 87,6%. Berdasarkan pedoman kelayakan kriteria interpretasi Sugiono, maka produk *augmented reality* sejarah ini, berada pada kualifikasi “sangat layak” dengan mempunyai skor antara 86%-100 %, artinya produk aplikasi *augmented reality* sejarah ini dianggap sangat layak untuk dipakai di sekolah dan digunakan dalam media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

### c. Hasil Respon Dosen Pendidikan Kewarganegaraan

Penelitian ini respon dosen digunakan peneliti untuk mengetahui kelayakan materi media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui hasil respon guru, digunakan angket respon dosen yang dilakukan oleh dosen mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang. Peneliti memilih dosen tersebut sebagai respon guru karena guru kelas yang mengetahui karakteristik dan kebiasaan saat pembelajaran, sehingga dosen tahu betul pengaruh sebelum penggunaan media dan sesudah penggunaan media itu seperti apa.

Hasil yang diperoleh dari responden dosen PPKn semester 8 berdasarkan angket dapat diperoleh skor 92,7 %. Berdasarkan pedoman kelayakan kriteria interpretasi Sugiono, maka produk aplikasi android *augmented reality* sejarah ini, berada pada kualifikasi “sangat layak” dengan mempunyai skor antara 86%-100 %, artinya produk aplikasi android ini dianggap sangat layak untuk dipakai di sekolah dan digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

### 3. Tahap Evaluasi

Bersamaan dengan uji coba aplikasi, penulis juga menyebar angket untuk melihat daya tarik dan kekurangan pada media. Dari segi inovasi dan ketertarikan, sebagian besar peserta didik termasuk dosen pengampu menilai bahwa media ini inovatif dan sangat menarik. Tetapi, dari angket ditemukan kekurangan dan masukan mulai dari tombol close yang tidak berfungsi serta kompatibilitas media pada handphone peserta. Dari kritik dan masukan tersebut, maka penulis mengembangkan ulang media untuk mengatasi permasalahan yang muncul tadi. Di karenakan model *ADDIE* ini bersifat saling terkait, maka evaluasi dapat dilakukan pada tahap manapun sehingga yang mengambil peran penting dalam pengembangan aplikasi ini adalah pada tahap evaluasi.

**Tabel Kriteria interpretasi sugiono dalam annas (2016 : 56)<sup>17</sup>**

Kategori	Persentase	Kualifikasi
----------	------------	-------------

4	86% - 100 %	Sangat Layak
3	76%-85%	Layak
2	56%-75%	Cukup Layak
1	<55 %	Tidak Layak

## IV. KESIMPULAN

Pengembangan media dikembangkan melalui lima tahapan (*analisis, design, development, implementation and evaluation*). Tahap analisis digunakan untuk menganalisis permasalahan berdasarkan hasil observasi dan wawancara di sekolah. Tahap perancangan digunakan untuk penyusunan rancangan bentuk media yang akan dikembangkan. Tahap pengembangan adalah tahap untuk membuat dan merancang media untuk dilakukan uji validasi oleh para ahli. Kelayakan media pembelajaran *augmented reality* sejarah proklamasi diperoleh dari hasil penilaian dan tanggapan positif dari uji validasi ahli, respon peserta didik dan respon guru. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang digunakan dalam media sudah sesuai dengan kompetensi yang berlaku hal ini sesuai dengan perolehan sebesar 87,27 %, hasil validasi ahli program I sebesar 70 %, hasil validasi ahli program II sebesar 90 % serta hasil validasi ahli media pembelajaran 92,5 %. Skor tersebut menunjukkan bahwa media valid digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil uji coba kecil memperoleh hasil 82.6% yang artinya produk ini layak digunakan. Hasil yang diperoleh dari uji coba luas 29 mahasiswa semester 8 SI memperoleh respon yang baik dengan presentase 78,2% yang artinya produk ini layak untuk digunakan. Uji coba luas yang dilakukan kepada 28 mahasiswa IF semester 8 memperoleh respon yang baik dengan presentase 74.7 % yang artinya produk ini cukup layak untuk digunakan. Uji coba luas yang dilakukan kepada 29 mahasiswa KA semester 8 memperoleh respon yang baik dengan presentase 87, 6 % yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Terakhir uji coba lapangan dilakukan kepada dosen pendidikan kewarganegaraan memperoleh respon yang baik dengan skor 92, 7 % yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Pada beberapa data di atas dapat disimpulkan bahwa media *augmented reality* sejarah proklamasi dinyatakan layak.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Allah SWT yang telah melancarkan pengerjaan jurnal ini, Terimakasih kepada bapak Zulfachmi., MT yang telah membimbing pengerjaan ini sehingga selesai waktunya.

## REFERENSI

- [1] Iis Prasetyo, “Teknik Analisis Data Dalam Research And Development”, (Online), (<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf>.) Diakses 13 Desember 2017.
- [2] Ramhmayani, I. 2015. Indonesia Raksasa Teknologi Asia, (Online), [https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media). (diakses tanggal 26 Februari 2018).

- [3] Thrasning Ayu, Alica.2015. PKn Membosankan? Whats Wrong, (Online),[https://www.kompasiana.com/allica/pkn-membosankan-whats-wrong\\_552fd0506ea83451408b465e](https://www.kompasiana.com/allica/pkn-membosankan-whats-wrong_552fd0506ea83451408b465e). (Diakses 5 April 2018).
- [4] Tegeh, IM, et.al. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Singaraja: Graha Ilmu.
- [5] Susiatik, Titik. 2013. Pengembangan E-Module Berbasis Problem Based Learning Mata Pelajaran Kimia Untuk Siswa Kelas X Sma Negeri 8 Malang, (Online), Vol 1 (6) : 1159—1168,(<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/download/6460/2741>)diakses 14 Mei 2018.
- [6] Mashoedah. 2015. Kajian Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pelatihan Peningkatan Kompetensi Profesional Guru, (Online), Vol 1 (1) : 17 - 25, (<https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/download/10875/8985>) diakses 14 Desember 2017.
- [7] Ribab Sibilana. Annas. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis An-droid Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang. Tesis tidak Diterbitkan. Malang: Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.