

Pengembangan Media Pembelajaran Metode Master pada Kauny Quranic School Ar-Rahman

Isral¹, Ferawati², dan Julita Mulya Dewi³

¹Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Indonesia

^{2,3}Teknik Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Indonesia

Email: ¹isral@global.ac.id, ²ferawat.071009@gmail.com, ³dwi13lita@gmail.com

Abstrak - Metode master adalah metode menghafal Al-Qur'an semudah tersenyum dengan mengimajinasikan ilustrasi visual pada setiap ayat yang dibacakan diiringi dengan gestur tubuh. Banyak siswa/i mengabaikan pembelajaran metode master tersebut, sehingga siswa/i kurang konsisten dalam berlatih atau mengulang-ngulang metode master dan mengabaikan makna arti dari ayat yang dihafal. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran metode master yang dilakukan tidak dapat maksimal. Apabila pembelajaran metode master tidak dapat maksimal, maka yang terjadi adalah siswa kurang memahami pelajaran tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi solusi berupa media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan pengguna sebagai alat bantu pembelajaran untuk berlatih di mana saja terutama di rumah. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis - Design - Development - Implementation - Evaluation*). Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran yang berisikan 20 surat dalam juz amma yang terdapat video materi metode master.

Kata Kunci – Media pembelajaran, Android, Video edukasi, Metode master, Construct 2.

Abstract - The master's method is a method of memorizing the Quran as easily as smiling by imagining visual illustrations on each verse that is recited accompanied by body gestures. Many students ignore the learning of the master method, so students are less consistent in practicing or repeating the master's method and ignore the meaning of the memorized verse. This results in the learning of the master method that is carried out cannot be maximized. If the learning of the master method cannot be maximized, then what happens is that students do not understand the lesson. Therefore, this study aims to contribute solutions in the form of learning media that can be used by users as learning aids to practice anywhere, especially at home. This study used the ADDIE (*Analysis - Design - Development - Implementation - Evaluation*) method. The result of this study is a learning media containing 20 letters in juz amma which contain videos of master method materials.

Keywords - Learning media, Android, Educational video, Master method, Construct 2.

I. PENDAHULUAN

Dikala ini teknologi media interaktif tumbuh sangat pesat serta menciptakan inovasi-inovasi baru bersamaan

dengan pertumbuhan pola pikir manusia yang tetap terus berganti kearah yang lebih baik. Salah satunya merupakan pertumbuhan teknologi media interaktif pada bidang multimedia. Dengan adanya multimedia manusia bisa berhubungan dengan komputer lewat media foto, bacaan, audio, video serta animasi sehingga data yang disajikan hendak lebih jelas serta menarik[1]. Teknologi multimedia pula bisa digunakan misalnya pada dunia pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bahan perlengkapan, atau metode yang digunakan dalam aktivitas belajar mengajar dengan itikad supaya proses komunikasi antara pengajar serta siswa bisa berlangsung secara efektif. Bersumber pada definisi tersebut, media pendidikan mempunyai khasiat yang besar dalam mempermudah siswa menekuni modul pelajaran. Media pendidikan yang digunakan wajib bisa menarik atensi siswa pada aktivitas belajar mengajar serta lebih mudah dalam aktivitas belajar siswa[2]. Al-Qur'an merupakan kitab suci umat Islam yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW serta membaca kitab suci Al-Qur'an adalah suatu ibadah. Selaku umat Islam, telah jadi kewajiban buat membaca, menguasai, mengamalkan serta mengarahkan kitab suci Al-Qur'an kepada umat islam yang lain. Sebagaimana hadits riwayat Al-Bukhari dari Utsman bin Affan, mengatakan Rasulullah SAW "sebetulnya orang yang sangat utama di antara kamu merupakan yang belajar Al-Qur'an serta mengajarkannya" [3].

Metode master adalah metode menghafal Al-Qur'an semudah tersenyum dengan memaksimalkan fungsi otak kanan, menggunakan gerakan tangan. Menghafal Al-Qur'an dengan mengimajinasikan ilustrasi visual pada setiap ayat yang dibacakan diiringi dengan gestur tubuh. Kebanyakan siswa/i mengabaikan pembelajaran master tersebut. Maka yang terjadi adalah siswa/i kurang konsisten dalam berlatih atau mengulang-ngulang media pembelajaran metode master ditempat belajar maupun di rumah dan siswa/i hanya mampu menghafal arab-nya saja, namun belum tentu mengerti arti atau makna dari ayat yang dihafalkannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi solusi berupa media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan pengguna sebagai alat bantu pembelajaran untuk berlatih di mana saja terutama di rumah.

Penelitian menggunakan metode ADDIE (*Analysis-Design-Development- Implementation-Evaluation*) untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan, menggunakan teknologi terbaru, dan menciptakan produk

atau layanan terbaik. Penelitian ini berstudi kasus pada rumah Tahfizh Kauny *Quranic School* Ar-rahman.

Media pembelajaran akuntansi yang dilakukan oleh Sulistiani sebagai alat pembelajaran untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi persediaan metode average akuntansi perusahaan dagang, yang dimuat dalam media pembelajaran ini terdiri dari materi, contoh dan latihan soal yang berupa pilihan ganda. Pengembangan aplikasi didapatkan kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah yaitu hasil pengujian kualitas menggunakan standar ISO 9126 dengan menggunakan karakteristik Usability dengan 4 subkarakteristik yaitu Understandability, Learnability, Operability, dan Attractiveness yang telah dilakukan terhadap 32 sampel siswa dan 3 orang guru, sehingga memperoleh nilai Cronbach alpha untuk variabel kepuasan sebesar 0.931 yang termasuk kedalam kategori baik dan dapat diterima untuk digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi persediaan average berbasis multimedia[4].

Berdasarkan hasil penelitian Fatmawati disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android sangat efektif dan layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPS hal ini di perkuat dari hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan pada hasil pre test dan post test yang awalnya rata-rata 65, setelah penggunaan media menjadi 75 dengan siswa yang tunas 85% [5].

Rustandi dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa Media pembelajaran berbasis desktop dikembangkan dengan menggunakan PPT VBA dan Parkol Videoscribe dengan model pengembangan ADDIE. Tahap awal yaitu analisis kebutuhan yang menjadi standar dalam pembuatan media, kemudian mendesain media dengan membuat storyboard. Setelah itu, membuat media dan dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan media. Tahap selanjutnya melakukan perbaikan media hasil dari evaluasi ahli media dan materi dimana akan diperoleh informasi kelayakan media serta melakukan pelaporan. Menurut ahli media, media pembelajaran berbasis desktop pada pokok bahasa operasi hitung aljabar “Sangat Layak” digunakan dengan persentase kelayakan 90% dan menurut ahli materi “Sangat Layak” dengan presentase kelayakan 91% [6].

Dalam Faqih Media pembelajaran matematika berbasis etnomatematika pada materi bangun datar dan bangun ruang menyajikan materi matematika yang dikaitkan dengan alat-alat masak tradisional. Adapun keunggulan yang terdapat pada media pembelajaran ini yaitu bahan ajar ditampilkan dalam bentuk tiga dimensserta interaktif. Kelemahan pada media pembelajaran ini yaitu tidak terdapat simulasi, belum dapat terkoneksi dengan internet dan belum dapat digunakan pada smart phone [7].

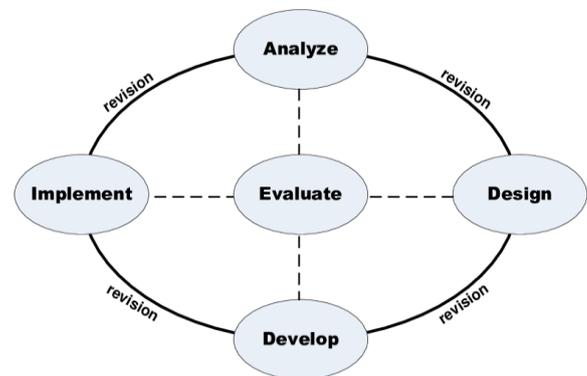
Adesti pengembangan media pembelajaran berbasis android kelas X SMA. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis android ini peneliti telah melakukan prosedur atau tahapan sesuai dengan model yang dipakai yaitu model Prosedural yang terdiri dari tiga tahap antara lain: pertama tahap perancangan, kedua tahap produksi, dan

yang ketiga evaluasi. Kemudian dilanjutkan dengan tahap uji coba lapangan yang sesuai dengan model Evaluasi Pramaster yaitu evaluasi ahli yang dilakukan sebanyak 3 tahap. Hasil validasi dari (ahli media, ahli desain, dan ahli materi) dengan hasil persentase masing-masing yaitu 80,45%; 81,90%; dan 88,41% dengan kriteria baik. Hasil uji coba skala perorangan (one-to-one) mendapatkan hasil persentase 91,45% dengan predikat sangat baik, hasil uji coba skala kecil (small group) mendapatkan hasil persentase 86,35% dengan predikat sangat baik, dan Hasil uji coba skala besar (field test) mendapatkan hasil persentase 89,43% dengan predikat sangat baik [8].

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE [9].



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Berdasarkan gambar 1, tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap Analisis. Desain tahap analisis berfokus pada target audiens [10]. Pada tahap analisis, dilakukan pendefinisian permasalahan instruksional, tujuan instruksional, sasaran pembelajaran serta dilakukan identifikasi lingkungan pembelajaran dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa/i. Tahap kedua yaitu Desain. Tahap desain yaitu proses mempelajari masalah dan kemudian mendesain alternatif solusi yang akan ditempuh untuk mengatasi masalah yang sudah diidentifikasi [11]. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa proses perancangan yaitu perancangan model fungsional perangkat lunak, menentukan batasan perancangan perangkat lunak, perancangan pengambilan video, perancangan editing video, perancangan arsitektur perangkat lunak, dan perancangan menu perangkat lunak. Tahap ketiga yaitu Pengembangan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan produksi media pembelajaran berbasis android [12]. Pada tahap ini, aplikasi media pembelajaran metode master, mulai dikembangkan sesuai yang sudah diterapkan pada tahap *Design*. Tahap berikutnya yaitu Implementasi. Pada tahap implementasi penulis melakukan pelatihan penggunaan media pembelajaran metode master kepada siswa/i rumah tahfizh Kauny *Quranic School* Ar-rahman. Tahap terakhir adalah Evaluasi. Setelah dilakukan tahap implementasi, maka pada tahap ini peneliti melakukan proses evaluasi. Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap media pembelajaran [13].

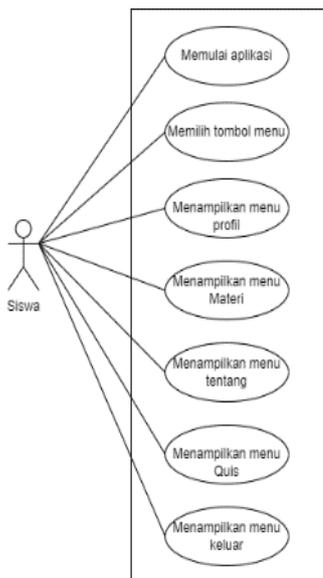
Evaluasi pada penelitian ini juga yaitu uji ahli isi, uji ahli media dan uji respon pengguna.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penjelasan ini menunjukkan bagaimana pengembangan aplikasi dilakukan sesuai dengan desain yang telah ditentukan oleh penulis pada materi pembelajaran sebelumnya yaitu pembelajaran metode master. Guru tentu memberi tahu siswa pelajaran metode master karena siswa di rumah sangat malas belajar dan mengulangi pelajaran metode master serta tidak menggunakan media digital sebagai alat untuk mempraktekkan pelajaran tersebut. Konsep dari media pembelajaran ini adalah user harus mematikan musik terlebih dahulu sebelum menuju ke menu materi, lalu user menuju ke menu materi dan memilih surat pendek yang ingin dipelajari. Didalam menu materi terdapat 20 surat pendek yaitu surat An-nas sampai dengan surat At-tin yang berisi video metode master pada masing-masing surat. Kemudian, jika user sudah belajar di menu materi user dapat menuju ke menu quiz yang berisi 5 soal yaitu menebak nama-nama surat. Didalam quiz User wajib memperhatikan video dan user menjawab dengan memilih tombol surat untuk melanjutkan soal berikutnya. Pada menu quiz jika benar satu soal akan mendapatkan nilai 20 poin. Jika salah maka tidak akan mendapatkan poin dan quiz diakhiri dengan memunculkan hasil nilai serta keterangan nilai.

Pada tahap Desain penelitian ini, penulis menggunakan *activity diagram* sebagai rancangan Unified Modeling Language (UML) yang terdiri dari *Use Case Diagram*, dan *Activity Diagram* pada sistem yang berjalan[14].

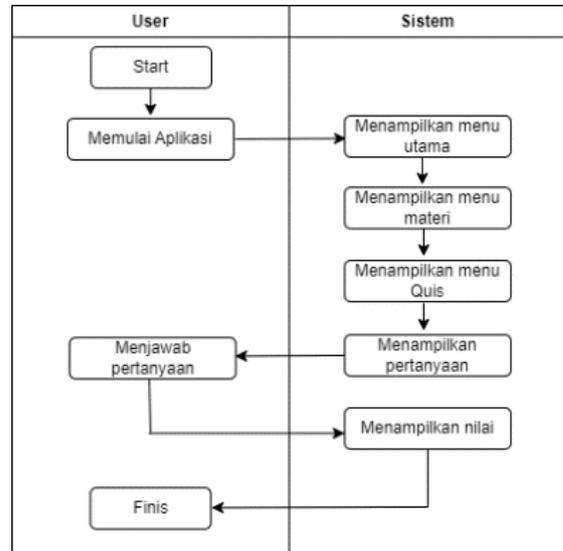
Pada gambaran yang diproyeksi oleh *Use Case Diagram* rancangan sistem media digital yang digunakan berupa smartphone, apabila user memasuki aplikasi otomatis aplikasi akan menampilkan menu utama terdapat tombol yaitu: menu profil, menu materi, menu tentang, dan menu quiz. Dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram

Pada gambaran yang diproyeksikan oleh *Activity Diagram* Diagram gambar 3, rancangan sistem media digital yang

digunakan berupa smartphone, apabila user memasuki aplikasi dan mengklik tombol materi sistem akan memunculkan tampilan menu materi yang berisi nama-nama surat yang dipilih oleh user selanjutnya akan menampilkan sebuah video pembelajaran metode master lalu user memulai Quiz maka didalam Quiz terdapat soal-soal yang harus dijawab oleh user dan nilai akan muncul ketika Quiz selesai.



Gambar 3. Activity Diagram

Storyboard merupakan tindakan atau asosiasi yang saling terkait antara penghibur dan kerangka kerja atau sebaliknya sebagai aturan umum, cenderung diartikan sebagai metode yang digunakan untuk kemajuan pemrograman, untuk menemukan kebutuhan praktis dari kerangka kerja[15]. Berikut adalah storyboard dari sistem yang diusulkan pada rumah tahfizh *Quranic school* Ar-Rahman.



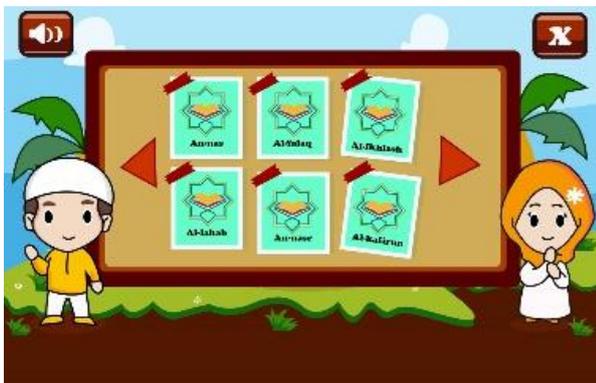
Gambar 4. Storyboard tampilan menu utama

Gambar 4 adalah tampilan *storyboard* pada aplikasi media pembelajaran metode master. Aplikasi memunculkan lima tombol pada menu utama yaitu tombol materi, tombol sound, tombol tentang, tombol profil, dan tombol quiz.



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

Gambar 5 adalah tampilan utama pada media pembelajaran terdapat tombol profil, tombol materi, tombol tentang, dan tombol quiz.



Gambar 6. Tampilan Menu Materi 1

Gambar 6 adalah tampilan menu materi 1 terdapat 6 surat yaitu surat An-nas, Al-falaq, Al-ikhlas, Al-lahab, dan Al-kafirun.



Gambar 7. Tampilan Isi Materi

Gambar 7 adalah tampilan isi materi terdapat video pembelajaran metode master dan terdapat tombol X yaitu tombol kembali, tombol *pause*, tombol *play*, serta tombol mengulangi video.



Gambar 8. Tampilan Quiz 1

Gambar 8 adalah tampilan quiz 1 terdapat video dan tombol pilihan. Jika user benar menjawab akan mendapatkan nilai 20 pada setiap soal, sedangkan jika user salah menjawab maka tidak mendapat nilai serta menuju ke soal berikutnya.



Gambar 9. Tampilan Nilai

Gambar 9 adalah tampilan nilai terdapat nilai yang diperoleh user, terdapat keterangan nilai dan terdapat tombol X berfungsi untuk kembali ke menu utama.

Pada analisis responden sekolah terhadap media pembelajaran metode master, maka dilakukan pengujian dengan memberikan 7 pertanyaan kepada 9 responden pengajar atau guru di rumah tahfiz kaun *Quranic School Ar-Rahman* dari jawaban pertanyaan tersebut, memiliki tingkatan yang terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Jawaban Kuesioner Guru

No	Pertanyaan	Nilai					Persentase				
		A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
1.	Apakah semua tombol berfungsi dengan baik?	9	0	0	0	0	66,7%	33,3%	0	0	0
2.	Apakah tampilan media pembelajaran menarik?	9	0	0	0	0	66,7%	33,3%	0	0	0

3.	Apakah materi yang disampaikan mudah dipahami?	7	2	0	0	0	77,8%	22,2%	0	0	0
4.	Apakah Tampilan aplikasi mudah diterima siswa?	7	2	0	0	0	77,8%	22,2%	0	0	0
5.	Apakah menu materi cukup untuk menjelaskan tentang pembelajaran metode master?	7	2	0	0	0	77,8%	22,2%	0	0	0
6.	Apakah aplikasi ini membantu untuk media pembelajaran?	9	0	0	0	0	100%	0	0	0	0
7.	Apakah media pembelajaran ini menyenangkan?	7	2	0	0	0	77,8%	22,2%	0	0	0

Tabel diatas adalah data hasil kuesioner yang didapat dari guru rumah tahfizh kauny *Quranic School* Ar-Rahman melalui tahapan pengujian *User Acceptance Test* (UAT). Nilai presentase didapat dengan cara:

$$\text{Presentase (x)} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

A: banyaknya guru yang memberi tanggapan.

B: jumlah keseluruhan guru yang memberikan tanggapan

Selanjutnya adalah menghitung nilai dengan perkalian, setiap nilai jawaban dengan bobot nilai yang sudah ditentukan maka hasil dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Data kuesioner guru setelah diolah

No	Pertanyaan	Nilai					Jumlah
		Ax5	Bx4	Cx3	Dx2	Ex1	
1.	Apakah semua tombol berfungsi dengan baik?	45	0	0	0	0	45
2.	Apakah tampilan media pembelajaran menarik?	45	0	0	0	0	45
3.	Apakah materi yang disampaikan mudah dipahami?	35	8	0	0	0	43
4.	Apakah Tampilan aplikasi mudah diterima siswa?	35	8	0	0	0	43
5.	Apakah menu materi cukup untuk menjelaskan tentang pembelajaran metode master?	35	8	0	0	0	43
6.	Apakah aplikasi ini membantu untuk media pembelajaran?	45	0	0	0	0	45
7.	Apakah media pembelajaran ini menyenangkan?	35	8	0	0	0	43

Analisis pada pertanyaan pertama, pada table 2 dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 9 responden pada pertanyaan pertama adalah 45. Nilai rata-ratanya adalah $45/9 = 5$ Prosentase nilainya adalah $5/5 \times 100 = 100\%$

Analisis pada pertanyaan kedua, pada table 2 diatas dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 9 responden pada pertanyaan kedua adalah 45. Nilai rata-ratanya adalah $45/9 = 5$ Prosentase nilainya adalah $5/5 \times 100 = 100\%$

Analisis pada pertanyaan ketiga, pada table 2 dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 9 responden pada pertanyaan ketiga adalah 43 Nilai rata-ratanya adalah $43/9 = 4,7$ Prosentase nilainya adalah $4,7/5 \times 100 = 95\%$.

Analisis pada pertanyaan keempat, pada table 2 dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 9 responden pada pertanyaan keempat adalah 43 Nilai rata-ratanya adalah $43/9 = 4,7$ Prosentase nilainya adalah $4,7/5 \times 100 = 95\%$.

Analisis pada pertanyaan kelima, pada table 2 dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 9 responden pada pertanyaan kelima adalah 43 Nilai rata-ratanya adalah $43/9 = 4,7$ Prosentase nilainya adalah $4,7/5 \times 100 = 95\%$.

Analisis pada pertanyaan keenam, pada table 2 dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 9 responden pada

Analisis pertanyaan keenam adalah 45. Nilai rata-ratanya adalah $45/9 = 5$ Prosentase nilainya adalah $5/5 \times 100 = 100\%$

Analisis pada pertanyaan ketujuh, pada table 2 dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 9 responden pada pertanyaan ketujuh adalah 43 Nilai rata-ratanya adalah $43/9 = 4,7$ Prosentase nilainya adalah $4,7/5 \times 100 = 95\%$.

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran metode master memiliki tampilan aplikasi yang sangat baik, dan aplikasi ini dapat menjadi media pembelajaran karena di dalamnya terdapat video pelajaran metode master dan kuis sebagai evaluasi yang menarik serta dapat menambah minat dan semangat siswa dalam belajar di kelas maupun di rumah.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan dengan dibuatnya aplikasi media pembelajaran metode master untuk media pembelajaran, aplikasi ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar pada pelajaran metode master baik di rumah tahfizh maupun di rumah. Serta aplikasi ini membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara yang lebih efektif baik di rumah maupun di rumah tahfizh.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Bahroni and R. Purwanto, "Aplikasi Pembelajaran (E-learning) Mengenal Huruf Hijaiyah bagi Anak-anak Berbasis Mobile untuk Mendukung Pembelajaran Secara Mandiri," *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 4, no. 2, p. 163, 2018, doi: 10.26418/jp.v4i2.25566.
- [2] A. N. Andrasari, Y. D. Haryanti, A. Yanto, and U. Majalengka, "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis," pp. 76–83, 2022.
- [3] U. M. Khasanah, *Pembelajaran Menghafal Hadis*

Menggunakan Metode Kaunyy Di Ma'had Askar Kaunyy Banyuwangi. 2020.

- [4] H. Sulistiani, D. Darwis, D. S. M. Silaen, and D. Marlyna, "Pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia (studi kasus : sma bina mulya gading rejo, Pringsewu)," *J. Komput. dan Inform.*, vol. 15, no. 1, pp. 127–136, 2020, [Online]. Available: <https://journal.untar.ac.id/index.php/JKI/article/view/7195>
- [5] F. Fatmawati, Y. Yusrizal, and A. M. Hasibuan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa," *Elem. Sch. J. Pgsd Fip Unimed*, vol. 11, no. 2, p. 134, 2021, doi: 10.24114/esjpgsd.v11i2.28862.
- [6] Andi Rustandi and Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda," *J. Fasilkom*, vol. 11, no. 2, pp. 57–60, 2021, doi: 10.37859/jf.v11i2.2546.
- [7] A. Faqih, O. Nurdiawan, and A. Setiawan, "Pengembangan Media pembelajaran Multimedia Interaktif Alat Masak Tradisional Berbasis Etnomatematika," *Mosharafa J. Pendidik. Mat.*, vol. 10, no. 2, pp. 301–310, 2021, doi: 10.31980/mosharafa.v10i2.876.
- [8] Anita Adesti and Siti Nurkholimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi," *Eduainment J. Ilmu Pendidik. dan Kependidikan*, vol. 8, no. 1, pp. 27–38, 2020, doi: 10.35438/e.v8i1.221.
- [9] A. Sahfitri and S. Hartini, "Metode ADDIE Pada Aplikasi Interaktif Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dua Bahasa Untuk Anak Sekolah Dasar," *Inf. Syst. Educ. Prof.*, vol. 3, no. 2, pp. 141–152, 2019, [Online]. Available: <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ISBI/article/view/1085/955>
- [10] M. I. Hanafri, S. Ramdhan, and K. Nisa, "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 7, no. 2, pp. 38–44, 2017.
- [11] A. Rizal, "Tahapan Desain dan Implementasi Model Machine Learning untuk Sistem Tertanam," *Ultim. Comput. J. Sist. Komput.*, vol. 12, no. 2, pp. 79–85, 2020, doi: 10.31937/sk.v12i2.1782.
- [12] N. K. Adzan, B. Pamungkas, and et al. Juwita, "Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android," *J. IKRA-ITH Hum.*, vol. 5, no. 1, pp. 93–102, 2021.
- [13] M. G. L. Putra, N. R. Sabilla, and S. R. Natasia, "Evaluasi Usability Website Berita Online Prokal.Co Menggunakan Evaluasi Heuristic dan Webuse," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 5, p. 911, 2020, doi: 10.25126/jtiik.2020753707.
- [14] V. Afifah and D. Setyantoro, "Rancangan Sistem Pemilihan dan Penetapan Harga dalam Proses Pengadaan Barang dan Jasa Logistik Berbasis Web," *J. IKRA-ITH Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 108–117, 2021.
- [15] F. Yasin Al Irsyadi, A. Prasuci Priambadha, and Y. Indra Kurniawan, "Game Edukasi Bahasa Arab

untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo,” *J. Manaj. Inform.*, vol. 10, no. April, pp. 55–66, 2020, doi: 10.34010/jamika.v10i1.