

THE EFFECT OF USING ANDROID APPLICATIONS FOR CHILD STORIES BASED ON STRENGTHENING CHARACTER EDUCATION ON STUDENT LEARNING OUTCOMES

Arinta Rezty Wijyaningputri^{1)*}, Innany Mukhlishina²⁾, Murtyas Galuh Danawati³⁾

¹⁾PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang, Jalan Raya Tlogomas No.246, 65144

²⁾PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang, Jalan Raya Tlogomas No.246, 65144

³⁾PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang, Jalan Raya Tlogomas No.246, 65144

*arinta@umm.ac.id

Diterima: 26 04 2022

Direvisi: 01 12 2022

Disetujui: 26 12 2022

ABSTRACT

The current development of technology-based education is growing rapidly, so that the world of compulsory education can use technology. Especially in the 21st century, smartphone media is a tool for online-based learning. That's why there are many benefits of smartphone media that students can use to learn online. SD Muhammadiyah 8 Dau has used media with various learning methods for face-to-face learning, but online learning media is still very limited. In addition, teachers have difficulty whether the media used has an effect or not on student learning outcomes, especially fourth grade students. The results of the interviews also showed that in class IV there was no media for learning children's stories that were in accordance with the applicable curriculum. Especially for children's story-based learning media to strengthen character education. In fact, the government is currently promoting the cultivation of character education for students in elementary schools. Related to the problems above, the purpose of this study is to measure the effect of utilizing the use of android applications as learning tools based on strengthening character education on student learning outcomes. This research was conducted at SD Muhammadiyah 8 Dau, Malang Regency. The design of this research is pretest-posttest-group design, with a simple random sampling method that is determined based on the results of the pretest posttest. The results obtained through the analysis showed the results of the average pretest value of 79.38 and the posttest average value of 84.38. In addition, the results of the T-Test in the Sig. (2-Tailed) table have a value of 0.150 where the value > 0.05 means that H1 is accepted. So it can be stated that there is an effect of using the android application for children's stories on the learning outcomes of fourth grade students at SD Muhammadiyah 8 Dau.

Keywords: *Android Application, Strengthening Character Education, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Perkembangan arus pendidikan berbasis teknologi semakin pesat, sehingga mewajibkan bagi dunia pendidikan dapat menguasai teknologi. Pada abad 21 ini perkembangan media smartphone, merupakan alat perangkat untuk belajar berbasis daring. Oleh karena itu media smartphone dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar secara daring. SD Muhammadiyah 8 Dau sudah memanfaatkan media dengan metode pembelajaran beragam untuk pembelajaran tatap muka, namun media pembelajaran daring masih relatif terbatas pemanfaatannya. Selain itu, guru mengalami kesulitan apakah media yang digunakan berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar siswa, khususnya siswa

kelas IV. Metodologi penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan desain penelitian ini yaitu pretest-posttest-group design, dengan metode pengambilan sampel simple random sampling yang ditentukan berdasarkan hasil pretest posttest. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa di kelas IV belum adanya media pembelajaran cerita anak yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Khususnya untuk media pembelajaran cerita anak berbasis penguatan pendidikan karakter. Padahal saat ini pemerintah tengah menggalakkan penanaman pendidikan karakter kepada siswa di sekolah dasar. Terkait permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu mengukur pengaruh dalam memanfaatkan penggunaan aplikasi android sebagai perangkat pembelajaran berbasis penguatan pendidikan karakter terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 8 Dau, Kabupaten Malang. Hasil penelitian diperoleh melalui hasil analisis yang menunjukkan hasil nilai rata-rata pretest 79,38 dan nilai rata-rata posttest sebesar 84,38. Selain itu hasil dari Uji-T pada tabel Sig.(2-Tailed) nilainya sebesar 0,150 dimana nilai tersebut > 0,05 artinya H_1 diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi android cerita anak terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah 8 Dau.

Kata kunci: Aplikasi android, Penguatan Pendidikan Karakter, Hasil Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Perkembangan arus pendidikan berbasis teknologi semakin pesat, sehingga mewajibkan bagi dunia pendidikan dapat menguasai teknologi. Hal ini sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi pada abad 21 ini perkembangan media *smartphone*, merupakan sebagai alat perangkat untuk belajar berbasis daring. Oleh sebab itulah banyak manfaat dari media *smartphone* yang dapat dimanfaatkan bagi siswa untuk belajar daring. Hal ini sesuai dengan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Pembelajaran daring yang terjadi di seluruh jenjang sekolah melibatkan kesiapan guru dan orang tua. Pembelajaran daring tentu memerlukan alat teknologi seperti *smartphone* dan laptop. Hasil survei *Gesellschaft für Konsumforschung (Society for Consumer Research)* terbaru membuktikan bahwa penetrasi *smartphone* dan proses digitalisasi terus terjadi dengan sangat pesat di Indonesia

(Deny Sukma, 2016). Hingga saat ini tercatat ada lebih dari 88 juta pengguna internet di Indonesia, dan 9 dari 10 pengguna internet tersebut (93%) ternyata mengakses internet melalui *smartphone* mereka (Okezone.com, 2015). Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Menurut Riyana (2019:114) pembelajaran daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara *online*. Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet.

Media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan suatu pesan dan perangkat yang lunak mengandung sebuah pesan (Sanjaya, 2015:25). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai karakter pada siswa adalah media pembelajaran berbasis cerita anak (Lukens, 2009). Menurut Lukens, (2009) cerita anak adalah cerita yang menceritakan tentang gambar-gambar dan binatang-binatang maupun manusia dengan konteks lingkungan. Cerita

anak memiliki banyak gambar yang menarik agar anak tertarik untuk membacanya. Media pembelajaran menjadi bagian penting dalam sebuah pembelajaran.

Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 8 Dau menyatakan bahwa pada masa pandemi Covid-19 saat ini, SD Muhammadiyah 8 Dau mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara daring (*online*). SD Muhammadiyah 8 Dau sudah menggunakan media dengan metode pembelajaran beragam untuk pembelajaran tatap muka, namun media pembelajaran daring masih sangat terbatas. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa di kelas IV belum adanya media pembelajaran cerita anak yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, belum ada media pembelajaran cerita anak berbasis penguatan pendidikan karakter. Padahal saat ini pemerintah tengah menggalakkan penanaman pendidikan karakter kepada siswa khususnya di sekolah dasar.

Media Pembelajaran

Media adalah alat perantara atau sebagai pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.(Sadiman, 2010:7). Media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan suatu pesan dan perangkat yang lunak mengandung sebuah pesan (Sanjaya, 2015:25). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajar. Media pembelajaran tersebut digunakan sebagai membantu untuk menyampaikan sebuah materi yang dipaparkan dalam proses pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan pesan serta dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan dalam belajar sehingga mampu mendorong terjadinya proses suatu pembelajaran yang disengaja maupun tidak disengaja, yang mempunyai tujuan dan mampu dikendalikan (Sumanto, 2014:5).

Aplikasi Android

Android adalah software untuk perangkat mobile yang mencakup sistem

operasi, middleware dan aplikasi kunci. Pengembangan aplikasi pada platform *Android* menggunakan bahasa pemrograman Java. Serangkaian aplikasi inti *Android* antara lain klien email, program SMS, kalender, peta, browser, kontak, dan lain-lain.

Cerita Anak

Menurut Lukens, (2009) cerita anak adalah cerita yang menceritakan tentang gambar-gambar dan binatang-binatang maupun manusia dengan lingkungan. Cerita anak memiliki banyak gambar yang menarik agar anak tertarik untuk membacanya. Pada cerita anak biasanya terdapat penuturan yang menuturkan pengalaman, kejadian dan sebagainya yang dikemas dalam bentuk cerita sederhana. Cerita mampu menggelitik imajinasi anak saat mereka berpura-pura menjadi tokoh-tokoh dan menceritakan kembali ceritanya. Cerita juga dapat membantu anak memahami bahwa banyak hal yang terjadi secara berurutan, atau serangkaian. Menyadarkan mereka bahwa cerita memiliki awalan, pertengahan, dan akhiran merupakan hal penting. Agar mereka memahaminya, beberapa ahli berpendapat bahwa saat anda membacakan cerita kepada anak, penting untuk selalu menyelesaikannya hingga akhir cerita. Permainan berdasarkan cerita yang meminta anak menyusun sesuatu secara berurutan biasanya juga efektif (Caroline Young, 2010).

Penguatan Pendidikan Karakter

Penguatan Pendidikan Karakter lahir karena kesadaran akan tantangan ke depan yang semakin kompleks dan tidak pasti, namun sekaligus melihat ada banyak harapan bagi masa depan bangsa. Hal ini menuntut lembaga pendidikan untuk mempersiapkan peserta didik secara keilmuan dan kepribadian, berupa individu-individu yang kokoh dalam nilai-nilai moral, spiritual dan keilmuan. Memahami latar belakang, urgensi, dan konsep dasar Penguatan Pendidikan Karakter menjadi sangat penting

bagi kepala sekolah agar dapat menerapkannya sesuai dengan konteks pendidikan di daerah masing-masing (Andiarini, Arifin dan Nurabadi, 2018:243). Beberapa jenis nilai-nilai utama PPK adalah religiusitas, nasionalis, kemandirian, gotong-royong, integritas yaitu sebagai berikut :

Religiusitas seringkali diidentikkan dengan keberagamaan. Bagi seorang Muslim, religiusitas dapat diketahui dari seberapa jauh pengetahuan, keyakinan, pelaksanaan dan penghayatan atas agama Islam. Bila semua unsur itu telah dimiliki oleh seseorang, maka dia itulah insan beragama yang sesungguhnya (Effendi, 2008: 12). Sikap religiusitas dalam suatu masyarakat memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku bersih masyarakat (Yanuarti, 2018 : 38).

Nasionalisme merupakan pemahaman dari masyarakat suatu bangsa yang mempunyai keselarasan kebudayaan, dan wilayah serta kesamaan cita-cita dan tujuan sehingga timbul rasa ingin mempertahankan negaranya, baik dari internal maupun eksternal (Masroer, 2017 : 230). Berikut ini merupakan sikap dan perilaku dalam Nasionalisme yaitu : Mematuhi aturan yang berlaku, mematuhi hukum Negara, melestarikan budaya Indonesia, menciptakan dan mencintai produk dalam negeri.

Kemandirian berkenaan dengan pribadi yang mandiri, kreatif dan mampu berdiri sendiri yaitu memiliki kepercayaan diri yang bisa membuat seseorang mampu sebagai individu untuk beradaptasi (Suid, 2017: 80).

Gotong royong adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dan bersifat suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan dengan lancar, mudah dan ringan. Gotong royong juga sangat sesuai dengan ajaran islam, Islam menginginkan umatnya saling mencintai, menyayangi dan saling berbagi, itu sangat sejalan dengan prinsip gotong royong.

Integritas adalah kualitas kejujuran dan prinsip moral di dalam diri seseorang yang dilakukan secara konsisten dalam kehidupannya secara menyeluruh. Integritas Gostick & Dana Telford (2006, dalam Gea 2016) seseorang dianggap berintegritas ketika ia memiliki kepribadian dan karakter berikut : Jujur dan dapat dipercaya, Memiliki komitmen, Bertanggung jawab, Menepati ucapannya dan Setia.

Pemanfaatan Aplikasi Android Cerita Anak berbasis PPK pada Pembelajaran

Di dalam aplikasi tersebut terdapat 3 cerita anak. Pada cerita anak biasanya terdapat penuturan yang menuturkan pengalaman, kejadian dan sebagainya yang dikemas dalam bentuk cerita sederhana yang setiap ceritanya dikaitkan dengan beberapa nilai yang terdapat pada Penguatan Pendidikan Karakter, antara lain: religious, nasionalisme, mandiri, gotong royong, dan integritas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 8 Dau, Kabupaten Malang. Desain penelitian ini yaitu *pretest-posttest-group design*, dengan metode pengambilan sampel *simple random sampling yang ditentukan berdasarkan hasil pretest*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah data hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol lalu diuji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui data nilai yang didapat berdistribusi normal dan homogen. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari data observasi, wawancara dan dokumentasi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode tes dan non tes. Metode tes menggunakan instrumen berupa soal *essay* yang digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa, sedangkan metode non tes menggunakan instrumen angket tanggapan

siswa yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Selain itu pengumpulan data juga diperoleh dari dokumentasi, yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelumnya di SD Muhammadiyah 8 Dau, Kabupaten Malang. Beberapa instrumen pendukung juga digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar validasi media dan rencana pelaksanaan pembelajaran, dan *storyboard* media pembelajaran.

Data penelitian hasil belajar kognitif dianalisis secara statistik parametrik yaitu dihitung dengan uji homogenitas dan normalitas, uji kesamaan dua varians, uji t, uji *N-gain*, analisis pengaruh antar variabel, dan penentuan koefisien determinasi (Arikunto, 2006). Pengujian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa. Kemudian untuk hasil angket tanggapan siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung presentase rata-rata tanggapan siswa dari hasil angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian diambil dari hasil tes berupa pretest dan post test dan dokumentasi. Untuk mengambil data tersebut peneliti menyusun rencana belajar yang ditindaklanjuti dengan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *android* cerita anak Tema 4 Berbagai Pekerjaan, Subtema 2 Pekerjaan di Sekitar Kita dimana muatan mata pelajarannya terdiri dari Bahasa Indonesia, IPA, dan PPKn yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* dengan menggunakan media aplikasi android cerita anak berbasis PPK. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan pembelajaran yaitu dapat menganalisis watak setiap tokoh pada cerita anak, keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam, keberagaman suku bangsa, social, dan budaya yang terikat persatuan dan

kesatuan yang dikemas dengan cerita anak. Setelah itu, pemberian soal kepada peserta didik, maka akan diperoleh data kemampuan penalaran dari peserta didik sehingga dapat diketahui pengaruh dalam memanfaatkan penggunaan aplikasi *android* sebagai perangkat pembelajaran yang berbasis penguatan pendidikan karakter terhadap hasil belajar siswa. Khususnya dari pembelajaran tersebut, siswa langsung memahami contoh nyata bagaimana menerapkan nilai-nilai sesuai dengan Penguatan Pendidikan Karakter pada Kehidupan sehari-hari seperti yang sudah disampaikan pada isi cerita anak di dalam aplikasi android.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV dengan menggunakan aplikasi *android* sebagai perangkat pembelajaran yang berbasis penguatan pendidikan karakter selama 2 hari pada tanggal 14 dan 17 Desember 2021. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menggunakan aplikasi *android* sebagai perangkat pembelajaran yang berbasis penguatan pendidikan karakter, sehingga peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan *smartphone* masing-masing siswa.

Data hasil penelitian yang diperoleh dari pembelajaran yang diterapkan di kelas yaitu berupa nilai *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil rekapitulasi nilai *pretest* ialah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Rekapitulasi Nilai Pre-Test dan Post-Test

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	AMRM	16	14
2	DMEPS	17	16
3	HEIA	17	16
4	MACS	16	17
5	MIC	12	11

6	MFW	15	16
7	MFF	15	14
8	NAA	20	20
9	NNA	20	16
10	NSYA	10	17
11	PJAS	17	20
12	SB	17	20
13	MRY	16	17
14	MRSY	15	16
15	ZMJWP	16	20
16	ATS	18	20
Jumlah		257	270

Pada tabel 1 rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* di atas merupakan olahan data dari hasil perhitungan secara manual dan terperinci dari setiap indikator. Sedangkan berikut ini merupakan hasil dari perhitungan melalui program SPSS versi 26, antara lain:

Tabel 2. Hasil nilai *pretest* dan *posttest*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Nilai_Pre_test	79.38	16	13.022	3.256
Nilai_post_test	84.38	16	13.150	3.287

Data dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil nilai rata-rata *pretest* yaitu 79,38 sedangkan hasil nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,38. Dari hasil kedua nilai tersebut *pretest* maupun *posttest* menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*. Berikutnya, sebelum melakukan uji hipotesis untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, maka terlebih dahulu peneliti melakukan uji normalitas.

Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini ialah *kolmogorov-smirnov* pada SPSS versi 26. Setelah melakukan uji normalitas *kolmogorov-smirnov*, maka dapat diketahui interpretasi dengan ketentuan syarat yang berlaku. Berikut ini merupakan data hasil analisis, yaitu:

Tabel 3 Uji Normalitas *kolmogorov-smirnov*

kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Nilai pre test	.145	16	.200 [*]	.950	16	.483
Nilai post test	.195	16	.105	.883	16	.043

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Setelah melakukan uji normalitas, dilanjutkan dengan uji reliabilitas untuk mengetahui ketepatan dari instrumen yang digunakan. Ketentuan dan syarat yang berlaku pada uji reliabilitas ini ialah apabila nilai data > 0,05 maka dapat dikatakan reliabel, sedangkan jika data < 0,05 maka dikatakan tidak reliabel. Tabel data dari uji reliabilitas antara lain:

Tabel 4 Uji Realiabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.661	2

Uji hipotesis merupakan inti dari pengolahan suatu data, dimana pengujian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dengan mengetahui ada atau tidak ada pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Apabila dilihat dari hasil rata-rata baik *pretest* maupun *posttest*, data tersebut secara deskriptif terdapat perbedaan hasil rata-rata. Namun, untuk mengetahui perbedaan tersebut benar-benar signifikan atau tidak, perlu melakukan uji *paired sampel t-test*. Hasil dari uji *paired sampel t-test* ialah sebagai berikut:

Tabel 5 Interpretasi Tabel Output “Paired Sampel Test”

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Nilai_Pre_test- Nilai_post_test	-5,000	13,166	3,291	-12,015	2,015	-1,519	15	.160

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo, et al.,(2015) dan Nurrokmah, et al., (2013) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam bentuk aplikasi android dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik sehingga menumbuhkan kemauan belajar siswa yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Valk, et al., (2010) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android memberikan gairah baru, rasa senang dan ketertarikan untuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga menimbulkan ketertarikan siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar (Hirsh Pasek, et al., 2015).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian beserta pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat disampaikan oleh penjabaran hasil analisis melalui program SPSS versi 26 yang menunjukkan hasil nilai rata-rata *pretest* 79,38 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,38. Selain itu hasil dari Uji-T pada tabel Sig.(2-Tailed) nilainya sebesar 0,150 dimana nilai tersebut > 0,05 yang artinya H_1 diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *android* cerita anak terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah 8 Dau.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada pihak Universitas Muhammadiyah Malang, khususnya

kepada pihak DPPM (Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) dan semua pihak yang terkait sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

REFERENSI

- Andiarini, Arifin, dan Nurabadi. 2018. Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pembiasaan Dalam Peningkatan Mutu Sekolah. *Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan (JAMP)*. Vol 1 No. 2. Hal 238-244.
- Arief S, Sadiman, (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Deni Sukma. 2016. Fintechfest, mempopulerkan teknologi finansial di Indonesia. *Arena LTE*. Diakses 20 Juni 2020. Tersedia di <http://arenalite.com>.
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Effendy, Onong Uchjana. 2008. *Ilmu Komunikasi, Teori & Praktik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Gostick, Adrian & Dana Telford. 2006. *Keunggulan Integritas*. Judul Asli: *The Integrity Advantage*. Alih Bhasa: Fahmi Ihsan. Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer
- Lukens, Rebecca J. 2009. *A Critical Handbook of Children’s Literature*. New York: Longman
- Masroer Ch Jb., dkk. *Demi Ayat Tuhan: Upaya KPPSI dalam menegakkan Syariat Islam*, Jakarta, OPSI, 2014
- Okezone.com. 2015. Pengguna *Smartphone* di Indonesia Capai 55 Juta, (Online), (<https://techno.okezone.com/read/2015/09/19/57/1217340/2015-pengguna-smartphone-di-indonesia-capai-55-juta>), diakses 18 Mei 2021.
- Suid, Syafrina, Tursinawati. 2017. Analisis Kemandirian Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas III SD Negeri 1 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar Unsyiah*. ISSN: 2337-9227

Riyana Cepi (2008) "Peranan Teknologi dalam Pembelajaran" Jakarta, Universitas Indonesia

Sanjaya, W. (2015). Perencanaan dan desain sistem pembelajaran. Jakarta: Kencana.

Sumanto. (2014). Psikologi Perkembangan (Fungsi dan Teori). Jakarta: PT Buku Seru.

Yanuarti, Eka. 2018. Pengaruh Sikap Religiusitas terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Masyarakat Kabupaten Rejang Lebong. Jurnal Kajian Keislaman dan Kemasyarakatan STAIN Curup-Bengkulu. [Http://journal.staincurup.ac.id/index.php/JFp-ISSN_2548-334X](http://journal.staincurup.ac.id/index.php/JFp-ISSN_2548-334X), e-ISSN 2548-3358. Vol.3 No. 1.