

**PENGARUH PENGGUNAAN PEMBELAJARAN ONLINE MELALUI MEDIA
APLIKASI ASSEMBRL EDU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MTs AL ISHLAH
MAYANG JEMBER**

Muhammad Ilyas¹, Elga Yanuardianto², Talmizan Al Maghrobi³

Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Jember

e-mail: ¹ilyasalmaduri@gmail.com, ²elgayanuardianto1987@gmail.com,

³talmizan45@gamil.com

Abstract

The development of technology in the modern era is very rapid and sophisticated. This development covers various aspects/fields of human life. Likewise, in the world of education, it has a huge influence, especially in student learning activities. However, the use of technology or pedagogy tools is very minimal, because many teachers and students still do not know about the application media, so it is a pedagogy tool. After looking at the problem above then learn online via application media assemblr edu. It is hoped that the bus will improve student learning outcomes. The aim of this research is to obtain empirical data and valid and reliable facts about the influence of the use of learning online via application media Assemblr Edu on the learning outcomes of students in the subject of moral aqidah material on bad morals in class VII at MTs Al Ishlah Mayang for the 2022-2023 academic year. With a quantitative research approach, and using data collection techniques Pre Test Post Test, observation, documentation and interviews, as well as using the entire sample from the existing population, namely 20 respondents. using statistical analysis, namely simple linear regression analysis using SPSS Version 2.6. The results of the research state that there is a strong influence relationship of 93.2% between the influence of the use of learning online via application media Assemblr Edu on student learning outcomes with a very strong correlation of 0.965. This shows that the better the use of educational assembly media by students, the better the student's learning outcomes will be.

Keywords: Keywords: Asemblr Edu, Learning Outcomes

Abstrak

Perkembangan teknologi di era modern sangatlah pesat dan canggih. Perkembangan tersebut mencakup berbagai sendi / bidang kehidupan manusia. Begitupun di dunia pendidikan sangatlah besar pengaruhnya khususnya dalam kegiatan pembelajaran siswa, namun dalam pemanfaatan teknologi atau alat pedagogi tersebut sangatlah minim, karena guru maupun siswa masih banyak yang tidak tahu akan media aplikasi tersebut, sehingga alat pedagogi. Setelah melihat permasalahan diatas

maka pembelajaran online melalui media aplikasi assembrl edu diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data yang empiris dan fakta yang sah dan valid serta dapat dipercaya tentang adakah pengaruh penggunaan pembelajaran online melalui media aplikasi Assembrl Edu terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran aqidah akhlak materi akhlak tercela kelas VII di MTs Al Ishlah Mayang tahun ajaran 2022-2023. Dengan pendekatan penelitian kuantitatif, dan teknik pengumpulan data menggunakan PreTest PostTest, observasi, dokumentasi, dan wawancara, serta menggunakan sampel keseluruhan dari populasi yang ada yaitu sebanyak 20 responden. menggunakan analisis statistik yaitu analisa regresi linier sederhana menggunakan SPSS Versi 2.6. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat hubungan pengaruh yang kuat sebesar 93,2% antara pengaruh penggunaan pembelajaran Online melalui media aplikasi Assembrl Edu terhadap hasil belajar siswa dengan korelasi yang sangat kuat sebesar 0,965. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media assembrl edu pada siswa maka semakin baik pula hasil belajar siswa tersebut.

Kata Kunci: Aseembrl Edu, Hasil Belajar

Accepted: 29 May 2023	Reviewed: June 04 2023	Published: June 30 2023
--------------------------	---------------------------	----------------------------

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era modern sangatlah pesat dan canggih. Perkembangan tersebut mencakup berbagai sendi / bidang kehidupan manusia. Perkembangan teknologi dalam kehidupan dimulai dari proses sederhana dalam kehidupan sehari-hari sampai pada tingkat pemenuhan kepuasan sebagai individu dan makhluk sosial. Dari masa ke masa kemajuan teknologi terus berkembang, mulai dari era teknologi pertanian, era teknologi industri, era teknologi informasi, dan era teknologi komunikasi dan informasi (M. Danuri, 2019). Begitupun di dunia pendidikan sangatlah besar pengaruhnya khususnya dalam kegiatan pembelajaran siswa.

Pembelajaran di era sekarang banyak menggunakan pembelajaran online. Hal ini dikarenakan sarana dan prasarana dalam pembelajaran sangat memungkinkan ditambah lagi siswa sudah terbiasa menggunakan teknologi yang ada. Menurut Dabbagh dan Ritland (2005) dalam (Triono, 2020), Pembelajaran online adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar

dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi. Berdasarkan pengertian tersebut pembelajaran online memerlukan alat bantu pedagogi untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran seperti HP, laptop, computer, serta jaringan internet yang terintegrasi dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan layanan berupa media aplikasi, namun dalam pemanfaatan alat pedagogi tersebut sangatlah minim, karena guru maupun siswa masih banyak yang tidak tahu akan media aplikasi tersebut, sehingga alat pedagogi seperti HP, Laptop, Komputer hanya digunakan untuk melakukan bermain game, membuka tiktok, Youtube dan masih banyak media sosial lainnya.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia atau KPAI merilis hasil survei mengenai pemenuhan hak dan perlindungan anak pada masa pandemi virus corona 19. Survei dilakukan untuk melihat seberapa banyak anak yang memanfaatkan gadget untuk keperluan belajar di rumah selama sekolah ditutup. Hasilnya, sebanyak 79 persen orang tua memberi izin ke anak memakai gadget untuk kegiatan selain belajar online. Sementara itu, hanya 21 persen orang tua yang melarang anak memakai gadget selain untuk belajar online.

"Hasil survei memperlihatkan bahwa sebagian besar anak diizinkan menggunakan gadget selain untuk belajar, jumlahnya mencapai 79 persen dari responden kita," ujar Komisioner KPAI, Margaret Aliyatul Maimunah, dalam keterangan pers secara virtual, Rabu (22/7).

Selain penggunaan gadget untuk belajar online, survei itu juga memperlihatkan persentase kepemilikan gawai oleh anak. Ada sekitar 71,3 persen anak yang telah memiliki gadget sendiri, dengan rincian 17,1 persen menyatakan gadget masih berada di bawah kepemilikan penuh orang tua dan 11,6 persen menunjukkan kepemilikan bersama gadget antara orang tua dan anak. "Survei menunjukkan mayoritas responden sebanyak 71,3 persen menyatakan anak-anak telah memiliki gadget sendiri," ungkap Margaret.

Margaret membeberkan sejumlah alasan yang mendasari orang tua memberikan izin kepada anak untuk menggunakan gawai selain untuk belajar. Alasan utama sebagai sarana mencari pengetahuan dan sebagai sarana informasi.

"Orang tua mengizinkan anak menggunakan gadget selama pandemi COVID-19 selain untuk belajar dengan alasan sebagai sarana mencari pengetahuan 74,1 persen, sarana informasi 71,4 persen, bisa membuat tulisan video dan aktivitas produktif lainnya 44,9 persen," beber Margaret (Nugroho, 2020).

Pada kenyataannya setelah dilakukan wawancara kepada guru Aqidah Akhlak dilapangan, MTs Al Ishlah Kecamatan Mayang Kabupaten Jember (Anshori 2023), di MTs Al Ishlah masih menggunakan peralatan tradisional seperti pulpen, papan tulis, dan kertas terutama pada pelajaran Aqidah Akhlak, sehingga

pembelajaran kurang menarik yang akibatnya siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan terhadap pelajaran. Kurangnya alat peraga dan media pembelajaran yang memicu motivasi dan hasil belajar siswa kurang baik.

Observasi dilapangan, peneliti menemukan bahwa permasalahan tersebut dipicu oleh beberapa hal, yaitu Guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis android terutama pada pelajaran Aqidah Akhlak, biasanya guru masih menggunakan cara pembelajaran secara ceramah dan penugasan, guru kurang mengembangkan model dan strategi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan, dan kesenangan dalam pembelajaran, kurangnya media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa bosan terhadap pelajaran Aqidah Akhlak, guru kurang memanfaatkan teknologi smartphone yang rata-rata siswa MTs Al Ishlah memiliki dan menguasai. Permasalahan-permasalahan tersebut diharapkan pendidik agar bisa mengatasi masalah tersebut guna untuk memperbaiki pembelajaran dengan menggunakan beberapa media pembelajaran yang efektif, inovatif dan menyenangkan, dengan tujuan untuk memberikan stimulus siswa agar semangat dan tidak bosan terhadap pelajaran terutama pelajaran Aqidah Akhlak.

Assemblr Edu merupakan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan AR (Argumented Reality), media ini juga sudah banyak dikembangkan pada setiap lembaga pendidikan, khususnya di MTs Al Ishlah Mayang yang sebagian guru pada setiap masing-masing Mata Pelajaran dan juga peneliti sudah melaksanakan pemberlakuan media tersebut.

Berdasarkan uraian diatas menunjukan bahwa media aplikasi Assemblr Edu dapat memungkinkan membawa perubahan terhadap hasil belajar siswa, Dimana pada aplikasi Assemblr Edu ini Berbasis visual media untuk menarik perhatian dan memicu keingintahuan siswa, dan mudah dimengerti Assemblr Edu memungkinkan guru membuat konsep-konsep yang rumit dan abstrak terasa lebih nyata dengan menghadirkannya tepat di ruang kelas. Dengan menerangkannya dari tiap sudut menggunakan teknologi 3D dan AR, dapat menghidupkan materi apapun dan memudahkan siswa menangkap pelajaran dengan lebih cepat

Dengan latar belakang diatas peneliti tertarik meneliti lebih jauh tentang PENGARUH PENGGUNAAN PEMBELAJARAN ONLINE MELALUI MEDIA APLIKASI ASSEMBRL EDU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MTs AL ISHLAH MAYANG JEMBER

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian corelation kuantitatif karena mencari hubungan dari dua variabel. Hubungan dua

variabel itu bisa terjadi karena adanya hubungan sebab akibat atau hanya kebetulan.

dengan populasi sebanyak 20 responden, sampel yang diambil keseluruhan dari populasi yang ada yaitu 20 responden, jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya. Berdasarkan penelitian ini karena jumlah populasinya kurang dari 100 responden, maka penulis mengambil 100% jumlah populasi yang ada pada siswa kelas VII MTs Al Ishlah Mayang yaitu sebanyak 20 responden Arikunto (2012:104) dalam (Sifa, 2017).

Teknik pengumpulan data menggunakan Pretest-Posttest yaitu alat ukur untuk mengukur kemampuan siswa sebelum pemberlakuan pembelajaran dan setelah pemberlakuan pembelajaran pada Mapel Aqidah Akhlak Materi Akhlak Tercela di MTs Al Ishlah Mayang, Observasi dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya di sekolah yang akan diteliti seperti memperoleh data sekolah, kondisi sekolah yang berkaitan dengan penelitian. Observasi dilakukan di MTs Al Ishlah Mayang Jember, Dokumentasi data pendukung yang dikumpulkan sebagai penguatan data yang berupa gambar, grafik, data angka, atau dokumen lain yang sesuai kebutuhan peneliti, Wawancara digunakan untuk mengetahui data mengenai umum serta catatan lain yang berhubungan dengan kegiatan penelitian pada siswa di MTs Al Ishlah Mayang Jember sehingga diharapkan data yang di dapatkan peneliti akan lebih akurat dengan metode ini. Dengan Instrumen penelitian menggunakan Pretest-Posttest berisi soal atau test dari peneliti yang akan diberikan kepada responden sebelum pemberlakuan media pembelajaran dan sesudah pemberlakuan media perbelajaran tersebut.

Adapun indikator dari variabel pembelajaran Online melalui media aplikasi Assembrl Edu/ variabel x yaitu a. Pengertian pembelajaran online, b. Definisi pembelajara Online melalui Assembrl Edu, c. Fungsi pembelajaran online melalui Assembrl Edu, dan d. Karakteristik pembelajara Online melalui Assembrl Edu.

Sedangkan indikator variabel dari hasil belajar (y) yaitu, a. pengertian hasil belajar, b. kognitif, c. efektif, dan d. psikomotorik

C. Hasil dan Pembahasan

Uji Validitas, Kuesioner dikatakan valid apabila mampu mengungkapkan nilai variabel yang diteliti. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan antara nilai r hitung dengan nilai r table dengan nilai signifikan (α) = 0,05. Jika r hitung >

dari r tabel dan bernilai r positif, maka butir pertanyaan valid. Sebaliknya, jika r hitung $< r$ tabel maka pernyataan dapat dikatakan tidak valid Sugiyono (2017: 125) dalam (Yulia, 2019), Penguji validitas dilakukan dengan menggunakan Aplikasi SPSS. Dalam uji validitas ada 15 pertanyaan, dari 15 pertanyaan yang dibagikan terdapat 3 pertanyaan yang dianggap kurang valid, yaitu nomor 10, 12, dan 14. Peneliti mengambil keputusan untuk memberikan 12 pertanyaan saja yang akan dibagikan kepada kelas VII.

Uji Reliabilitas, uji reabilitas dilakukan untuk mengukur suatu test yang merupakan indikator dari variabel. Pertanyaan dikatakan handal atau reliable ketika jawaban terhadap soal tersebut konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pernyataan. Jika nilai Alpha $> 0,60$ maka reliable (Sujarweni, 2021). Sedangkan setelah pengujian reliabilitas, diperoleh diperoleh nilai Alpha 0,831, artinya dari uji reliabilitas, instrumen dikatakan reliable.

Analisis data menggunakan teknik analisa *Regresi linier Sederhana* dengan rumus

$$Y' = a + bx$$

Keterangan:

Y' = Variabel Hasil Belajar

X = Variabel Pembelajaran Online Melalui Media Aplikasi Assemblr Edu

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi

Dengan hasil

TABEL KERJA PRE TEST DAN POST TEST PENGARUH PENGGUNAAN PEMBELAJARAN *ONLINE* MELALUI MEDIA *ASSEMBRL EDU* TERHADAP HASIL BELAJAR

NO	NAMA	PRE TEST	POST TEST
1	ANGGI MADINATUL PUTRI	87	87
2	DWI RAFALINA	87	87
3	INTAN	82	87
4	M. ADI ALI ALDIANSYAH	78	83
5	M. FIKI	83	87
6	M. RISKI	78	83
7	ROHIM ADITYA PUTRA	78	83
8	SILVIA RAHMADANI	70	78
9	SAIRATUL HASANAH	58	74
10	ARIFUR RAMZI AL MUSTHOFA	66	78
11	AHMAD AMIR	58	70

12	AHMAD MUIZ	49	62
13	AHMAD NAHROWI	58	70
14	MUHAMMAD DIMAS HARIYANTO	53	70
15	MUHAMMAD FANI	41	58
16	SITI NUR AZIZAH	41	53
17	SULISTIYA AGUSTIN	41	62
18	AYU	49	58
19	MUHAMMAD YONGKI ANDI PUTRA PANGESTU	41	62
20	SULTON	37	62
Jumlah		1235	1454
Rata-rata		61,75	72,7

Berdasarkan data pretes dan postes pada jurnal penelitian tersebut, rata-rata nilai pretes adalah 61,75 dan rata-rata nilai postes adalah 72,7. Artinya, terjadi kenaikan rata-rata sebesar 17,73% setelah penerapan pembelajaran online melalui media aplikasi Assemblr Edu.

Kenaikan rata-rata nilai dihitung dengan rumus:

$$\text{Persentase Kenaikan} = \left(\frac{\text{Rata-rata Postes} - \text{Rata-rata Pretes}}{\text{Rata-rata Pretes}} \right) \times 100$$

$$= \left(\frac{72,7 - 61,75}{61,75} \right) \times 100 = 17,73\%$$

Kenaikan sebesar 17,73% ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran online melalui aplikasi Assemblr Edu

Regression

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
	Entered	Removed	
1	Assemblr Edu ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Hasil belajar

b. All requested variables entered.

Tabel diatas menjelaskan tentang variabel yang dimasukkan serta metode yang digunakan. Dalam hal ini variabel yang dimasukkan adalah variabel **Assemblr Edu** sebagai variabel **Independent** dan **Hasil Belajar** sebagai variabel **Dependent** dan metode yang digunakan adalah **Metode Enter**.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.965 ^a	.932	.928	3.07412

a. Predictors: (Constant), Assembrl Edu

Pada tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi / hubungan (R) yaitu sebesar 0,965. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,932. Yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Assemrl Edu) terhadap variabel terikat (Hasil Belajar) adalah sebesar 93,2%. Sedangkan 6,8% dipengaruhi factor lain.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2324.096	1	2324.096	245.930	.000 ^b
	Residual	170.104	18	9.450		
	Total	2494.200	19			

a. Dependent Variable: Hasil belajar

b. Predictors: (Constant), Assembrl Edu

Dari output diatas diketahui bahwa nilai F hitung = 245,930 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi hasil belajar atau dengan kata lain ada pengaruh variabel X (*Assembrl Edu*) terhadap variabel Y (Hasil Belajar).

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	33.590	2.587		12.985	.000
	Assembrl Edu	.633	.040	.965	15.682	.000

a. Dependent Variable: Hasil belajar

Diketahui nilai konstanta (a) sebesar 33,590 sedangkan nilai Assembrl Edu 0,633, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis

$$Y = a + bX$$

$$Y = 33,590 + 0,633X$$

- Berdasarkan nilai signifikan dari tabel koefisien diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel (X) berpengaruh terhadap variabel (Y).
- Berdasarkan nilai t , diketahui nilai t_{hitung} sebesar $15,682 > t_{tabel} 2,100$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel (X) berpengaruh terhadap variabel (Y).

Berdasarkan penjelasan diatas, perbandingan nilai uji $t =$ nilai t_{hitung} $15,682 > t_{tabel} 2,100$, yang menunjukkan bahwa H_a diterima sehingga ada Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Online Melalui Media Aplikasi Assemblerl Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa Tahun Ajaran 2022-2023.

Pembahasan dari penjelasan diatas, pengujian hipotesis dapat didiskripsikan berdasarkan nilai signifikansi hasil analisis regresi linier sederhana tentang Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Online Melalui Media Aplikasi Assemblerl Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menyatakan bahwa H_a diterima sedangkan H_0 ditolak. Artinya terdapat Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Online Melalui Media Aplikasi Assemblerl Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Tercela Kelas VII di MTs Al Ishlah Mayang Tahun Ajaran 2022-2023. Hal ini ditunjukkan dengan nilai koefisien determinasi $R Square$ menunjukkan media aplikasi Assemblerl Edu memiliki pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar.

Berdasarkan perbandingan nilai uji $t =$ nilai t_{hitung} $15,682 > t_{tabel} 2,100$, yang menunjukkan bahwa H_a diterima sehingga ada pengaruh penggunaan pembelajaran online melalui media aplikasi assemblerl edu terhadap hasil belajar siswa tahun ajaran 2022-2023.

Sedangkan berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa terdapat hubungan pengaruh yang kuat 93,2% antara Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Online Melalui Media Aplikasi Assemblerl Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Tercela Kelas VII di MTs Al Ishlah Mayang Tahun Ajaran 2022-2023.

Hal tersebut dengan data perolehan wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, bahwasannya semakin baik penggunaan pembelajaran online melalui media aplikasi Assemblerl Edu maka akan memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih optimal. Media pembelajaran sebagai media yang berfungsi melancarkan jalannya kegiatan belajar mengajar. melalui penggunaan media

aplikasi assembrl edu secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik.

Hasil belajar siswa tidak hanya dapat diukur dari hasil akhirnya saja namun untuk mengukur hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yaitu melalui ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik. Apabila siswa dapat menguasai 3 ranah tersebut maka besar kemungkinan siswa akan mendapatkan nilai yang optimal. Selain itu terdapat faktor-faktor yang mendukung hasil belajar diantaranya yaitu adanya motivasi dari diri sendiri, teman sebaya, keluarga, dan lingkungan.

D. Simpulan

Penggunaan Pembelajaran Online Melalui Media Aplikasi Assemblerl Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Tercela Kelas VII di MTs Al Ishlah Mayang Tahun Ajaran 2022-2023, memiliki pengaruh yang kuat yaitu sebesar 93,2%. Dengan demikian semakin baik penggunaan media aplikasi Assemblerl Edu pada proses belajar mengajar maka akan semakin baik pula kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Materi Akhlak Tercela Kelas VII di MTs Al Ishlah Mayang.

Saran Peneliti, menilai penelitian ini masih banyak kekurangan yang masih perlu dibenahi dan disempurnakan. Adapun saran dan harapan peneliti, bagi peneliti selanjutnya semoga melanjutkan penelitian dengan menggunakan indikator lain yang mempengaruhi hasil belajar agar penelitian selanjutnya memiliki pengaruh lebih besar, sehingga bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Daftar Rujukan

- FAISOL, Achmad; ILYAS, Muhammad. Pengaruh Mobile Legend (Game Online) Terhadap Minat Belajar. Jurnal Pendidikan Dan Kajian Aswaja, 2021, 7.1: 53-66.
- Halid, Ahmad, and Muhammad Ilyas. "APPLICATION OF SCRAMBLE LEARNING MODEL ON CLASS V AQIDAH AKHLAK SUBJECTS IN MI MIFTAHUL ULUM WIROWONGSO AJUNG JEMBER." Al-Ashr: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar 7.1 (2022): 79-96.
- ILYAS, Muhammad; ROSYIDAH, Ulfatur. Implementasi Metode Project Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran

- Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Smp 11 Ma'arif Bangsalsari Tahun Ajaran 2021/2022. FAJAR Jurnal Pendidikan Islam, 2023, 3.1: 96-110.
- Ilyas, Muhammad, and Lukman Efendi. "Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I di MI Al Badri dalam Pembelajaran Tematik." Al-Ashr: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar 6.1 (2021): 55-63.
- ILYAS, Muhammad; FAISOL, Achmad. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR. JURNAL PENDIDIKAN DAN KAJIAN ASWAJA, 2020, 6.1.
- M. Danuri. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. Infokam, pp. No.2,(March).
- Nugroho, k W. (2020). Survei KPAI: 79% Anak Pakai Gadget Selain untuk Belajar Selama Pandemi Corona. KumparanNEWS. <https://kumparan.com/kumparannews/survei-kpai-79-anak-pakai-gadget-selain-untuk-belajar-selama-pandemi-corona-1tr1EmSiNur/full>
- Sifa, N. N. (2017). Pengaruh Budaya Organisasi dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat. Ekonomi Dan Bisnis Universitas Pasundan, 53(9), 1689–1699.
- Sujarweni, W. (2021). Metodologi penelitian. Pustakabarupress.
- Triono, A. (2020). Pengertian Pembelajaran Online Menurut Ahli. Haidunia. <https://www.haidunia.com/pengertian-pembelajaran-online-menurut-ahli/>
- Yulia, Y. (2019). Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Strategi Asosiatif. Repositori STEI, 2007, 45–61.
- Yanuardianto, Elga, Muhammad Ilyas, and Muhammad Fawwaz Al Karim. "Cultivating Discipline in Students Through The Application Of Kobimtaq in Class IV At MIMA 29 Miftahul Ulum Ambulu Jember." FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman 13.02 (2022): 166-176.
- Yanuardianto, E. ., Ilyas, M. ., & Wafa, M. A. . (2023). Development of Pop-Up Book Learning Media Assisted by QR Code in Increasing Student Learning Motivation On the Science of Plant Parts. EDUCARE: Journal of Primary Education, 4(2), 105-116. <https://doi.org/10.35719/educare.v4i2.220>