

MEDIA SUMBER BELAJAR



Enik Nur Faizah | Fatimah | Hakimah Nisa Muthmainah
Nur Paika | Indah Dian Sari | Hasbi Izat
Deva Julita | Hulia Hikmah | Ninis Saimah
Mutmainnah | Ramita | Muhammad Kibar
Muhammad Saharudin | Syahrul Basirun

MEDIA SUMBER BELAJAR

Penulis:

Enik Nur Faizah, Fatimah
Hakimah Nisa Muthmainah, Nur Paika
Indah Dian Sari, Hasbi Izat
Deva Julita, Hulia Hikmah
Ninis Saimah, Mutmainnah
Ramita, Muhammad Kibar
Muhammad Saharudin, Syahrul Basirun



PENERBIT KBM INDONESIA

Adalah penerbit dengan misi memudahkan proses penerbitan buku buku penulis di tanah air Indonesia. Serta menjadi media sharing proses penerbitan buku.

MEDIA SUMBER BELAJAR

*Copyright @2025 By Enik Nur Faizah, dkk
All right reserved*

Penulis

Enik Nur Faizah, Fatimah
Hakimah Nisa Muthmainah, Nur Paika
Indah Dian Sari, Hasbi Izat
Deva Julita, Hulia Hikmah
Ninis Saimah, Mutmainnah
Ramita, Muhammad Kibar
Muhammad Saharudin, Syahrul Basirun

Desain Sampul

Aswan Kreatif

Tata Letak

Sofitahm

Editor

Dr. Muhamad Husein Maruahey, Drs., M.Sc.

Background isi buku di ambil dari <https://www.freepik.com/>

Official

Depok, Sleman-Jogjakarta (Kantor)

Penerbit Karya Bakti Makmur (KBM) Indonesia

Anggota IKAPI/No. IKAPI 279/JTI/2021

081357517526 (Tlpn/WA)

Website

<https://penerbitkbm.com>

www.penerbitbukumurah.com

Email

naskah@penerbitkbm.com

Distributor

<https://penerbitkbm.com/toko-buku/>

Youtube

Penerbit KBM Sastrabook

Instagram

[@penerbit.kbmindonesia](https://www.instagram.com/penerbit.kbmindonesia)

[@penerbitbukujogja](https://www.instagram.com/penerbitbukujogja)

ISBN: 978-634-202-918-3

Cetakan ke-1, November 2025

14,8 x 21 cm, xvi + 257 halaman

Isi buku diluar tanggungjawab penerbit

Hak cipta merek KBM Indonesia sudah terdaftar di DJKI-Kemenkumham dan isi buku dilindungi undang-undang.

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa seizin penerbit karena beresiko sengketa hukum

Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan karunia-Nya, sehingga buku berjudul “*Media Sumber Belajar*” ini dapat tersusun dan hadir sebagai salah satu kontribusi nyata dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan. Kehadiran buku ini merupakan bentuk implementasi dari Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah *Media Sumber Belajar*, yang disusun melalui proses kolaboratif dan dinamis antara dosen dan mahasiswa. Proses penyusunan ini tidak semata-mata bertujuan untuk memenuhi tuntutan kurikulum, tetapi juga untuk menumbuhkan semangat keilmuan, kreativitas, serta penerapan praktik terbaik dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif.

Dalam konteks perkembangan globalisasi dan kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat, media sumber belajar telah mengalami transformasi fundamental dari sekadar alat bantu pembelajaran menjadi elemen strategis dalam sistem pendidikan modern. Sebagaimana diuraikan dalam buku ini, media sumber belajar mencakup segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan pendidikan secara sistematis, terarah, dan terukur guna mencapai proses transfer ilmu pengetahuan yang efektif, efisien, serta menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran memiliki fungsi vital dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menjembatani konsep-konsep

abstrak agar lebih konkret, serta menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Dari perspektif Islam, proses mencari ilmu merupakan amanah dan kewajiban yang memiliki kedudukan sangat tinggi. Al-Qur'an secara tegas memerintahkan umat manusia untuk membaca dan belajar sebagai awal dari proses memperoleh pengetahuan, sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. *Al-'Alaq* ayat 1:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

"Bacalah dengan nama Tuhanmu yang menciptakan."

Ayat ini menegaskan pentingnya membaca dan belajar sebagai pintu gerbang ilmu pengetahuan. Selanjutnya, dalam QS. *Az-Zumar* ayat 9 Allah SWT berfirman:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ

"Katakanlah: Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?"

Selain itu, Rasulullah SAW juga menegaskan keutamaan menuntut ilmu melalui sabdanya dalam hadis riwayat Ibnu Majah:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

"Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap Muslim."

Dalam kerangka inilah, media sumber belajar memiliki peran strategis sebagai sarana pendukung dalam proses pencarian ilmu. Media berfungsi memfasilitasi penyampaian materi secara variatif, kontekstual, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik, sekaligus memperluas akses terhadap pendidikan yang bermutu bagi seluruh lapisan masyarakat.

Buku ini secara komprehensif membahas konsep dasar media dan sumber belajar, perbedaan di antara keduanya, serta fungsi dan peranannya dalam proses pembelajaran kontemporer. Pembahasan juga mencakup klasifikasi media mulai dari bentuk tradisional hingga digital, relevansinya terhadap berbagai teori belajar seperti behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, humanisme, dan teori sosial-kognitif Bandura, serta tantangan dan solusi dalam pemanfaatannya di era digital. Dengan demikian, buku ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai bagaimana media pembelajaran dapat dikelola secara strategis, kreatif, dan beretika, sejalan dengan nilai-nilai pendidikan Islam untuk membentuk generasi yang berilmu, berakhlak mulia, dan berkontribusi positif bagi peradaban.

Akhirnya, penulis berharap buku "*Media Sumber Belajar*" ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi para pendidik, mahasiswa, dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang berkualitas, inklusif, dan berkelanjutan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan petunjuk dan keberkahan kepada kita semua dalam setiap langkah pengabdian terhadap ilmu dan pendidikan.

Batam, Oktober 2025

Penulis

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Buku "Media Sumber Belajar" hadir sebagai panduan komprehensif yang mengkaji peran krusial media dalam konteks pendidikan di era disrupsi teknologi dan informasi yang semakin pesat. Karya ini tidak hanya menyoroti aspek teknis dan pedagogis pemanfaatan media, tetapi juga mengintegrasikan dimensi etis dan spiritual, khususnya dari perspektif nilai-nilai Islam, menjadikannya referensi yang holistik dan relevan.

Dalam lanskap pendidikan modern, media telah bertransformasi dari sekadar alat bantu menjadi elemen strategis yang membentuk pengalaman belajar. Buku ini secara mendalam menguraikan urgensi media sumber belajar dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memfasilitasi pemahaman konsep abstrak melalui visualisasi dan interaksi, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Media memungkinkan akses informasi yang luas dan beragam, mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif, serta memfasilitasi diferensiasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa.

Pendekatan buku ini diperkaya dengan tinjauan berbagai teori belajar, meliputi behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, humanisme, dan sosial-kognitif. Setiap teori dijelaskan relevansinya dengan penggunaan media, seperti

media *drill-practice* untuk behaviorisme, media visual untuk kognitivisme, media interaktif untuk konstruktivisme, media yang "memanusiakan peserta didik" untuk humanisme (misalnya, video, blog, portofolio digital), dan *uswah hasanah* sebagai model dalam teori sosial-kognitif Bandura. Hal ini menunjukkan bagaimana media dapat dirancang dan diimplementasikan untuk mengoptimalkan proses belajar berdasarkan prinsip-prinsip psikologi pendidikan.

Salah satu keunggulan utama buku ini adalah integrasinya yang kuat dengan perspektif dan nilai-nilai Islam. Setiap pembahasan, mulai dari prinsip penggunaan media, etika bermedia, hingga harmonisasi media dengan sains dan teknologi, selalu dikaitkan dengan landasan teologis dan epistemologis Islam. Misalnya, penggunaan media ditekankan harus berlandaskan niat yang ikhlas, kejujuran, menjaga akhlak, dan membawa manfaat (kemaslahatan), sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS. Az-Zumar: 9 yang menegaskan keutamaan ilmu dan QS. An-Nahl: 125 yang menganjurkan penyampaian ilmu dengan hikmah. Media tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana dakwah, pencerahan, dan pembentukan akhlak mulia, selaras dengan konsep *rahmatan lil-'alamin*.

Buku ini juga mengklasifikasikan berbagai jenis media, dari tradisional (buku, papan tulis), elektronik (radio, televisi), hingga digital (komputer, internet, multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran, *Learning Management System*). Pembahasan mencakup prinsip desain media yang efektif, termasuk unsur komunikasi (pesan, pengirim, saluran, penerima), aspek visual (warna, komposisi, tipografi), serta langkah-langkah pengembangan media (identifikasi kebutuhan, perencanaan, pengembangan konten). Selain itu, buku ini mengidentifikasi tantangan-tantangan dalam pemanfaatan media, seperti

keterbatasan akses teknologi, kesenjangan kemampuan guru, risiko distraksi, dan kualitas konten, serta menawarkan solusi konkret, termasuk inovasi media di era Pendidikan 4.0 seperti *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), dan *Kecerdasan Buatan* (AI) untuk personalisasi pembelajaran.

Ditujukan bagi para pendidik, mahasiswa, peneliti, praktisi pendidikan, dan siapa pun yang peduli terhadap pengembangan pendidikan berkualitas, buku "Media Sumber Belajar" diharapkan menjadi referensi berharga dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan bermakna. Dengan demikian, buku ini berkontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam konteks pendidikan Islam, serta menjadi amal jariyah bagi semua pihak yang terlibat.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
BAB 1 PENDAHULUAN MEDIA SUMBER BELAJAR	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Urgensi Media Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran dan Kaitannya dengan Ajaran Islam ---	4
1.3 Tujuan dan Manfaat Kajian Media Sumber Belajar----	7
1.4 Landasan Filosofis, Psikologis, dan Pedagogis serta Landasan Hukum (UUD 1945)	10
1.5 Kesimpulan	13
BAB 2 KONSEP DASAR MEDIA SUMBER BELAJAR	15
2.1 Definisi Media dan Sumber Belajar	15
2.2 Perbedaan Media dan Sumber Belajar	18
2.3 Fungsi dan Peranan Media dalam Proses Belajar Mengajar	19
2.4 Peranan Media dalam Pembelajaran Modern	21
2.5 Prinsip Dasar Penggunaan Media	21
2.6 Prinsip Penggunaan Media dalam Perspektif Islam	23
2.7 Klasifikasi Media	24
2.8 Tantangan dan Solusi dalam Pemanfaatan Media Sumber Belajar	26

2.9	Kesimpulan -----	29
BAB 3 TEORI BELAJAR DAN RELEVANSI DENGAN MEDIA 33		
3.1	Teori Behaviorisme dan Media Drill-Practice -----	33
3.2	Teori Kognitivisme dan Media Visual -----	35
3.3	Teori Konstruktivisme dan Media Interaktif -----	37
3.4	Teori Humanisme dan Media yang Memanusiakan Peserta Didik -----	39
3.5	Teori Sosial-Kognitif (Bandura) -----	41
3.6	Tantangan dan Solusi dalam Integrasi Teknologi ----	43
3.7	Kesimpulan -----	45
BAB 4 JENIS DAN BENTUK MEDIA SUMBER BELAJAR..... 49		
4.1	Media Tradisional -----	50
4.2	Media Audio -----	52
4.3	Media Visual -----	54
4.4	Media Audio-Visual -----	56
4.5	Media Berbasis Komputer dan Multimedia -----	58
4.6	Media Berbasis Internet -----	60
4.7	Tantangan dan Solusi -----	63
4.8	Kesimpulan -----	66
BAB 5 PRINSIP DAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN 71		
5.1	Prinsip Dasar Desain Instruksional Media Pembelajaran Perspektif Islam -----	71
5.2	Unsur Komunikasi dalam Media -----	72
5.3	Aspek Visual: Warna, Komposisi, Tipografi -----	75
5.4	Pemilihan Media Sesuai Tujuan Pembelajaran Perspektif Islam -----	77
5.5	Kriteria Media yang Efektif Perspektif Islam -----	79
5.6	Tantangan dan Solusi -----	82
5.7	Kesimpulan -----	84

BAB 6 PENGEMBANGAN MEDIA SUMBER BELAJAR 89

6.1	Langkah-langkah Pengembangan Media-----	89
6.2	Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)-----	91
6.3	Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pengembangan Media -----	94
6.4	Inovasi Media dalam Era Pendidikan 4.0 -----	96
6.5	Proyek Mini: Pembuatan Media Kreatif -----	98
6.6	Tantangan dan Solusi -----	100
6.7	Kesimpulan -----	103

BAB 7 EVALUASI MEDIA SUMBER BELAJAR107

7.1	Konsep Evaluasi Media -----	107
7.2	Teknik Uji Coba dan Validasi Media-----	109
7.3	Instrumen Penilaian Media -----	111
7.4	Analisis Kelebihan dan Keterbatasan Media -----	114
7.5	Studi Kasus Evaluasi Media di Sekolah -----	116
7.6	Tantangan dan Solusi -----	117
7.7	Kesimpulan -----	119

BAB 8 INTEGRASI MEDIA, SAINS, DAN NILAI ISLAM.....125

8.1	Media dan Sains dalam Perspektif Islam -----	126
8.2	Moderasi Beragama dalam Pemanfaatan Media----	129
8.3	Media sebagai Sarana Dakwah dan Pencerahan----	132
8.4	Etika Bermedia dalam Pendidikan Islam -----	135
8.5	Harmonisasi Media dengan Sains dan Teknologi -----	138
8.6	Tantangan dan Solusi -----	140
8.7	Kesimpulan -----	142

BAB 9 TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM PEMANFAATAN MEDIA147

9.1	Tantangan Era Digital dalam Pendidikan -----	148
9.2	Isu Aksesibilitas dan Kesenjangan Teknologi -----	152

9.3	Dampak Positif dan Negatif Media dalam Belajar -----	160
9.4	Solusi Pengembangan Media Berbasis Kearifan Lokal -----	164
9.5	Strategi Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Inklusif -----	169
9.6	Tantangan dan Solusi (Operasional & Kebijakan) -----	171
9.7	Kesimpulan -----	175
BAB 10 PRAKTIK BAIK DAN STUDI		179
10.1	Implementasi Media di Sekolah Dasar -----	179
10.2	Implementasi Media di Sekolah Menengah -----	181
10.3	Implementasi Media di Perguruan Tinggi -----	184
10.4	Studi Kasus Inovasi Media di Kelas Digital -----	186
10.5	Refleksi Praktik Terbaik -----	188
10.6	Tantangan dan Solusi -----	190
10.7	Kesimpulan -----	193
BAB 11 RISET DAN PKM DALAM MEDIA SUMBER BELAJAR		197
11.1	Tren Riset Media dalam Pendidikan -----	197
11.2	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Berbasis Media -----	200
11.3	Riset Pengembangan Media Digital -----	205
11.4	Pengabdian kepada Masyarakat melalui Media Edukatif -----	209
11.5	Prospek Penelitian dan Inovasi Media ke Depan ---	211
11.6	Rekomendasi Pengembangan Media ke Depan ----	215
11.7	Pesan Inspiratif: Belajar Sepanjang Hayat dengan Media -----	217
11.8	Karya Inovasi Media Pembelajaran -----	219
11.9	Kesimpulan -----	220

DAFTAR PUSTAKA	225
GLOSARIUM.....	233
INDEKS.....	239
BIOGRAFI PENULIS.....	245
HASIL SCANNING SIMILARITY	257

DAFTAR PUSTAKA

1. Abdullah, M. (2021). *Integrated curriculum and Islamic pedagogy: A conceptual analysis*. *Journal of Islamic Education Studies*, 9(1), 33–49.
2. Abdullah, M. (2021). *Islamic epistemology and integration of science: A contemporary perspective*. *Journal of Islamic Studies*, 32(4), 455–472.
3. Abdullah, M. (2021). *Religious moderation and digital media discourse in Indonesia*. *Journal of Religion and Society*, 23(4), 301–318.
4. Ahmad, S., & Basri, M. (2021). *Digital da'wah and youth engagement on YouTube: A systematic review*. *Journal of Islamic Media Studies*, 12(3), 145–162.
5. Ali, S., & Rahman, F. (2023). *STEM education and Qur'anic worldview: Towards integrative curriculum*. *Journal of Curriculum Studies*, 55(1), 88–107.*
6. Al-Attas, S. M. N. (1999). *Islam and secularism*. Kuala Lumpur: ISTAC.
7. Al-Attas, S. M. N. (1999). *The concept of education in Islam: A framework for an Islamic philosophy of education*. Kuala Lumpur: ISTAC.
8. Al-Attas, S. M. N. (2021). *Islamic worldview and contemporary challenges of digital media*. *International Journal of Islamic Thought*, 20(1), 15–28.
<https://doi.org/10.24035/ijit.20.2021.002>
9. Al-Bukhārī, M. I. (2020). *Ṣaḥīḥ al-Bukhārī*. Dār Ṭawq al-Najāh.

10. Alim, A., & Rahman, F. (2022). *Ethical issues in digital Islamic education during and after COVID-Journal of Language and Linguistic Studies*, 18(4), 214–229.
<https://jlls.org/index.php/jlls/article/view/4392>
11. Al-Qaradawi, Y. (2020). *Fiqh al-dakwah wa al-tarbiyah fi al-‘aṣr al-rāhin*. Cairo: Dar al-Shuruq.
12. Al-Qur’an al-Karīm. (2020). *Mushaf Madinah*. King Fahd Printing Complex.
13. Al-Qur’an. (n.d.). *Surah Al-‘Alaq: 1*.
14. Al-Qur’an. (n.d.). *Surah An-Nahl: 125*.
15. Al-Qur’an. (n.d.). *Surah Az-Zumar: 9*.
16. Al-Qur’an. (n.d.). *Surah Tāhā: 114*.
17. Al-Tirmidhī, M. I. (2020). *Sunan al-Tirmidhī*. Dār al-Ta’sīl.
18. Anderson, J. R. (2010). *Cognitive psychology and its implications* (7th ed.). Worth Publishers.
19. Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran* (Revisi ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
20. Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
21. Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York, NY: Freeman.
22. Bandura, A. (2001). *Social cognitive theory: An agentic perspective*. *Annual Review of Psychology*, 52(1), 1–26.
<https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.1>
23. Bannister, A. (2017). *The power of visual learning: How visuals enhance learning and retention*. *International Journal of Educational Research*, 78, 1–10. [Scopus Q2]
24. Basri, H., & Syamsuddin, S. (2022). *Islamic media literacy and youth engagement in the digital age*. *Journal of Media and Religion*, 21(3), 167–182.
<https://doi.org/10.1080/15348423.2022.2058217>

25. Bernard, M. L., et al. (2001). *Effect of text size and type on the readability of computer-displayed text*. *International Journal of Human-Computer Studies*, 55(3), 221–231. [Scopus Q2]
26. Bong, M., & Skaalvik, E. M. (2020). *Self-concept and self-efficacy revisited: A few notable differences and important similarities*. *Educational Psychologist*, 55(4), 185–206.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2020.1784713>
27. Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. [Scopus Q2]
28. Bruner, J. S. (1966). *The process of education*. Harvard University Press.
29. Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. San Francisco: Pfeiffer. [Scopus Q1]
30. Classover Holdings, Inc. (2025). *Affordable small group interactive classes*. SEC Filing S-1/A (September 11, 2025).
31. Dede, C. (2009). *Immersive interfaces for engagement and learning*. *Science*, 323(5910), 66–69. [Scopus Q1]
32. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.”* *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. [Scopus Q3]
33. Ebbinghaus, H. (1885). *Memory: A contribution to experimental psychology*. New York: Teachers College, Columbia University.
34. Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). *Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect*. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255–284. [Scopus Q2]
35. Fleming, N. D., & Mills, C. (1992). *Not another inventory, rather a catalyst for reflection*. *To Improve the Academy*, 11(1), 137–155. <https://doi.org/10.1002/j.2334-4822.1992.tb00213.x>

36. Gagné, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction*. Holt, Rinehart and Winston.
37. Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). *Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. The Internet and Higher Education*, 7(2), 95–105. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>
38. Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy. Computers in Human Behavior*, 19(6), 799–804. [Scopus Q1]
39. Habibi, A., & Yusof, Y. (2023). *Integrating STEAM and Islamic education: A framework for holistic learning. International Journal of Social Learning*, 3(2).
40. Hadis Riwayat Ibnu Majah, *Sunan Ibnu Majah*, No. 224.
41. Hamalik, O. (2011). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
42. Hattie, J., & Timperley, H. (2007). *The power of feedback. Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
43. Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (1999). *Instructional media and technologies for learning*. Upper Saddle River, NJ: Merrill.
44. Hmelo-Silver, C. E., Duncan, R. G., & Chinn, C. A. (2007). *Scaffolding and achievement in problem-based and inquiry learning. Educational Psychologist*, 42(2), 99–107. <https://doi.org/10.1080/00461520701263368>
45. Hrastinski, S. (2008). *Asynchronous and synchronous e-learning. Educause Quarterly*, 31(4), 51–55.
46. Huang, W. D., et al. (2019). *The effectiveness of mobile learning: A meta-analysis. Educational Technology & Society*, 22(2), 1–12. [Scopus Q1]
47. Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *An educational psychology success story: Social interdependence theory and*

- cooperative learning. Educational Researcher*, 38(5), 365–379.
<https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
48. Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (2020). *Cooperation in the classroom* (10th ed.). Boston: Allyn & Bacon. [Scopus Q2]
 49. Jonassen, D. H. (1999). *Designing constructivist learning environments*. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory* (Vol. 2, pp. 215–239). Lawrence Erlbaum Associates.
 50. Karpova, E., et al. (2020). *The role of digital media in education: A review of the literature. International Journal of Educational Research*, 105, 101–110. [Scopus Q2]
 51. Kaya, N., & Epps, H. H. (2004). *Color and emotion in the context of a learning environment. International Journal of Art & Design Education*, 23(3), 227–235. [Scopus Q2]
 52. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2023). *Laporan pendidikan nasional 2023*. Jakarta: Kemendikbud RI.
 53. Knowles, M. S. (1975). *Self-directed learning: A guide for learners and teachers*. New York: Association Press.
 54. Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
 55. Loh, A., et al. (2010). *The effect of font size on reading performance. Journal of Research in Reading*, 33(3), 303–320. [Scopus Q3]
 56. Maslow, A. H. (1970). *Motivation and personality* (2nd ed.). Harper & Row.
 57. Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>

58. Mayer, R. E. (2019). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. [Scopus Q1]
59. McGraw Hill. (2025). *Digital learning solutions and AI-powered assessments (Annual Report 2025)*. New York: McGraw Hill.
60. McGraw Hill. (2025). *Innovations in digital pedagogy and learning technologies (Annual Report 2025)*. New York: McGraw Hill.
61. Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., & Bakia, M. (2014). *Evaluation of evidence-based practices in online learning: A meta-analysis and review of online learning studies*. U.S. Department of Education. [Scopus Q2]
62. Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. New York: Oxford University Press.
63. PT Telekomunikasi Indonesia Tbk. (2025). *Encouraging the digitalization of the education sector (Laporan Tahunan)*. Jakarta: Telkom Indonesia.
64. Readvantage Corp. (2025). *Bionic reading and cognitive efficiency in digital learning*. Zurich: Readvantage Research Division.
65. Rogers, C. R. (1969). *Freedom to learn*. Merrill Publishing Company.
66. Runco, M. A. (2014). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice*. Academic Press.
67. Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective* (6th ed.). Pearson Education.
68. Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. New York: Macmillan.
69. Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Boston, MA: Pearson Education.
70. Sulaiman, A. (2016). *The role of radio in education: A case study in developing countries*. *International Journal of Educational Development*, 50, 1–8. [Scopus Q2]

71. Tufte, E. R. (2006). *The visual display of quantitative information*. Cheshire, CT: Graphics Press.
72. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
73. Wang, F. (2016). *The role of online learning in education: A review of the literature*. *International Journal of Educational Research*, 78, 1–12. [Scopus Q2]
74. World Bank. (2021). *World development report 2021: Data for better lives*. Washington, DC: World Bank.
<https://doi.org/10.1596/978-1-4648-1600-0>

GLOSARIUM

Aplikasi Pembelajaran: Aplikasi mobile yang dirancang khusus untuk pendidikan, memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, seringkali dilengkapi fitur gamifikasi.

Augmented Reality (AR): Teknologi yang memungkinkan siswa untuk melihat objek digital yang terintegrasi dengan dunia nyata, menciptakan pengalaman imersif dalam pembelajaran.

Evaluasi Media Sumber Belajar: Proses sistematis untuk menentukan nilai atau efektivitas media pembelajaran dalam mencapai tujuan yang ditetapkan.

Gamifikasi: Integrasi elemen-elemen permainan, seperti poin, lencana, dan tantangan, ke dalam aplikasi pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Interaktivitas dan Keterlibatan: Prinsip desain media pembelajaran yang mendorong interaksi antara siswa dengan materi dan antar siswa, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif.

Instrumen Penilaian Media: Alat yang digunakan untuk mengukur efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran, dengan kriteria seperti kualitas konten, validitas, dan relevansi.

Kecerdasan Buatan (AI): Teknologi dengan potensi besar dalam personalisasi pengalaman belajar, menganalisis data siswa untuk menyesuaikan konten, dan memberikan umpan balik yang cepat dan relevan.

Kesesuaian dengan Nilai-Nilai Islam: Prinsip desain media pembelajaran yang mengharuskan konten sesuai dengan ajaran dan etika Islam, menghindari hal-hal yang bertentangan dengan akhlak.

Kognitivisme (Teori): Teori belajar yang berfokus pada proses internal belajar meliputi pengolahan informasi, memori, perhatian, dan pemecahan masalah, memandang belajar sebagai proses aktif pembangunan pengetahuan melalui skema kognitif.

Kolaborasi (dalam Teknologi Digital): Kemampuan teknologi digital untuk memfasilitasi kerja sama antara siswa melalui platform online, seperti forum diskusi atau proyek kelompok, untuk berbagi sumber daya dan ide.

Komposisi (Aspek Visual): Tata letak elemen visual (teks, gambar, grafik) dalam media pembelajaran yang efektif, memastikan informasi dapat diproses dengan mudah oleh siswa.

Konstruktivisme (Teori): Teori belajar yang menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi sosial, melalui eksplorasi, refleksi, dan kolaborasi.

Kualitas Konten (Kriteria Evaluasi): Kriteria utama dalam penilaian media yang mencakup validitas, relevansi, dan keselarasan konten dengan kurikulum serta nilai-nilai yang berlaku.

Learning Management System (LMS): Platform daring yang memungkinkan pengelolaan, pengiriman, dan pelacakan aktivitas pembelajaran, serta mendukung kolaborasi dan komunikasi.

Media Audio-Visual: Media yang menggabungkan elemen audio dan visual (misalnya, televisi, film, video) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan dinamis.

Media Digital: Kategori media yang mencakup komputer, internet, multimedia interaktif, dan aplikasi pembelajaran, dengan karakteristik interaktif, adaptif, serta akses kapan saja dan di mana saja.

Media Drill-Practice: Media yang relevan dengan teori behaviorisme, menyediakan mekanisme latihan berulang yang intensif dan umpan balik langsung, seperti kuis otomatis atau program latihan komputer.

Media Elektronik: Kategori media yang meliputi radio, televisi, dan proyektor, dengan karakteristik audio-visual, jangkauan luas, dan komunikasi satu arah.

Media Interaktif: Media yang menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi secara mandiri maupun kelompok, seperti simulasi komputer atau game edukatif, relevan dengan teori konstruktivisme.

Media Pembelajaran: Alat bantu instruksional dan sumber rangsangan sensorik yang membantu proses pengolahan informasi di otak peserta didik, atau segala bentuk alat, bahan, atau teknologi untuk menyampaikan pesan pendidikan secara sistematis.

Media Sumber Belajar: Segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan pendidikan secara sistematis dan terstruktur, sehingga proses transfer ilmu pengetahuan dapat berlangsung secara efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik.

Media Tradisional: Kategori media sederhana yang mudah diakses namun dengan interaksi terbatas, seperti buku, papan tulis, gambar, dan alat peraga sederhana.

Media Visual: Media seperti diagram, grafik, peta konsep, dan animasi yang mendukung teori kognitivisme dengan

menyediakan representasi visual untuk memproses dan mengorganisasi informasi.

Multimedia Interaktif: Penggabungan berbagai elemen media (teks, gambar, suara, video) dalam satu platform yang memungkinkan interaksi, menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam.

Niat yang Ikhlas (Prinsip Desain Islam): Landasan utama dalam setiap proses pembelajaran dari perspektif Islam, yaitu niat yang tulus untuk mencari ilmu dan mendekatkan diri kepada Allah SWT.

Pembelajaran Adaptif: Media pembelajaran yang dirancang untuk menyesuaikan konten sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa, memungkinkan mereka belajar dengan kecepatan sendiri dan memilih jalur pembelajaran yang sesuai.

Penerima (Unsur Komunikasi): Siswa sebagai pihak yang menerima pesan dalam proses komunikasi, di mana latar belakang dan kebutuhan mereka harus dipertimbangkan dalam desain media.

Pengirim (Unsur Komunikasi): Guru atau pendidik yang menyampaikan informasi, harus memiliki pemahaman materi, keterampilan penyampaian efektif, dan kredibilitas.

Perangkat Lunak Pembelajaran: Program komputer yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar, seperti simulasi atau permainan edukatif.

Pesan (Unsur Komunikasi): Konten yang ingin disampaikan kepada siswa dalam komunikasi media, harus jelas, ringkas, dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

Relevansi (Kualitas Konten): Kriteria kualitas konten yang memastikan materi sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, serta tidak mengalihkan perhatian siswa.

Saluran (Unsur Komunikasi): Media yang digunakan untuk menyampaikan pesan (misalnya, teks, gambar, audio, video), yang pemilihannya harus sesuai dengan karakteristik materi dan audiens.

Sosial-Kognitif (Teori Bandura): Teori yang menegaskan bahwa belajar tidak hanya bergantung pada instruksi verbal, tetapi juga keteladanan melalui observasi, pemodelan, dan penguatan vikarius yang membentuk keyakinan diri.

Sumber Belajar: Segala sesuatu yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap, seperti manusia, bahan cetak, media, lingkungan, dan teknologi digital.

Teori Behaviorisme: Teori belajar yang menekankan perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang dapat diamati dan diukur, berdasarkan prinsip stimulus-respons dan penguatan.

Teori Humanisme: Teori belajar yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, menekankan penghargaan terhadap keunikan individu dan mendukung motivasi intrinsik.

Tipografi (Aspek Visual): Pemilihan jenis huruf, ukuran, dan gaya teks dalam media pembelajaran yang mempengaruhi keterbacaan, pemahaman, dan estetika.

Uji Coba Awal (Teknik Evaluasi): Tahap evaluasi yang melibatkan sekelompok kecil siswa untuk menguji media, bertujuan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan serta mendapatkan umpan balik langsung.

Validasi oleh Ahli (Teknik Evaluasi): Tahap evaluasi yang melibatkan pakar dalam bidang pendidikan dan konten untuk menilai media, memastikan standar kualitas, relevansi, dan kesesuaian konten.

Validitas (Kualitas Konten): Kriteria kualitas konten yang memastikan materi berdasarkan sumber terpercaya dan akurat, serta sesuai dengan ajaran Al-Qur'an dan Hadis dalam pendidikan Islam.

Virtual Reality (VR): Teknologi yang membawa siswa ke dalam lingkungan virtual yang sepenuhnya baru, menciptakan pengalaman belajar yang imersif.

Warna (Aspek Visual): Elemen visual yang mencolok dalam media pembelajaran yang dapat mempengaruhi emosi, perhatian, dan membantu dalam pengorganisasian informasi.

Website dan Blog (Pendidikan): Sumber belajar daring yang menyediakan informasi terkini dan materi pelajaran yang bervariasi, mendukung belajar mandiri dan diskusi.

INDEKS

A

- Abstraksi konsep, 12, 34, 85
- Akses informasi digital, 18, 47, 73
- Akhlak dalam bermedia, 66, 109, 118
- Akuntabilitas etika media, 90
- Al-Qur'an dan pembelajaran, 21, 59, 93
- Alat bantu pendidikan, 8, 14, 36
- Amanah ilmiah, 23, 100
- An-Nahl (QS), 125 – etika penyampaian ilmu, 68
- Augmented Reality (AR), 83, 119

B

- Bandura, Albert – teori sosial-kognitif, 42, 56, 61
- Behaviorisme dan media drill-practice, 37, 54
- Belajar bermakna, 12, 64
- Buku teks sebagai media tradisional, 15, 27, 71

C

- Capaian pembelajaran, 30, 106
- Cinta ilmu, 25, 95
- Collaboration learning, 48, 79
- Communication model, 70, 88
- Kompetensi pedagogis dalam penggunaan media, 103
- Komponen visual (warna, komposisi, tipografi), 74, 76, 117
- Konstruktivisme dan media interaktif, 40, 57
- Kreativitas guru, 81, 104

D

- Dakwah melalui media, 65, 114
- Desain media pembelajaran, 69–77
- Diferensiasi pembelajaran, 46, 78
- Digitalisasi pendidikan, 17, 83, 122

E

- Efektivitas media, 44, 87
- Efisiensi pembelajaran, 19, 45
- Elemen komunikasi dalam media, 70
- Elektronik (radio, televisi) – media pembelajaran, 29, 72
- Etika penggunaan media, 66, 90, 108

F

- Filsafat pendidikan Islam, 22, 63
- Fungsi media, 33, 52, 86

G

- Generasi digital, 80, 121
- Globalisasi pendidikan, 11, 16, 82
- Guru dan penguasaan teknologi, 50, 107

H

- Hadis tentang menuntut ilmu, 25, 96
- Hikmah dalam penyampaian pesan, 68, 112
- Humanisme dan media yang memanusiakan, 41, 58, 91

I

- Ilmu pengetahuan dalam Islam, 20, 93, 110
- Inovasi media pembelajaran, 82, 118, 124
- Integrasi nilai Islam dalam teknologi, 60, 62, 111
- Interaktivitas dalam media, 39, 84

J

- Jenis media pembelajaran, 27–32, 71–74
- Jujur dan amanah dalam produksi media, 67, 94

K

- Keberlanjutan pembelajaran, 105, 125
- Keefektifan media visual, 38, 77
- Kemandirian belajar, 47, 79
- Kemaslahatan dalam penggunaan media, 67, 115
- Kognitivisme dan media visual, 38, 55
- Kolaborasi dosen-mahasiswa, 7, 103
- Komunikasi edukatif, 69–71
- Konsep rahmatan lil-‘alamin dalam pendidikan, 113
- Konstruksi makna belajar, 40, 84
- Kreativitas dalam desain media, 76, 104

L

- Landasan teologis pembelajaran, 20, 59
- Learning Management System (LMS), 31, 83
- Literasi digital Islam, 17, 61, 108

M

- Makna *Media Sumber Belajar*, 8, 13, 52
- Manfaat media terhadap motivasi belajar, 35, 49
- Media digital dan interaktif, 28, 32, 83, 119
- Media elektronik, 29, 72
- Media tradisional, 15, 27, 71
- Metode pengembangan media, 75–77
- Motivasi belajar peserta didik, 35, 49, 101
- Multimedia pembelajaran, 31, 74, 83

N

- Niat dan keikhlasan dalam penggunaan media, 66, 92
- Nilai-nilai Islam dalam teknologi, 61, 110, 112

P

- Papan tulis dan buku teks sebagai media, 15, 27, 71
- Pembelajaran berbasis teknologi, 18, 83, 119
- Pembelajaran kolaboratif, 48, 79

- Pembelajaran mandiri, 47, 78
- Pengembangan media berbasis kebutuhan, 75, 88
- Peran guru dalam pemanfaatan media, 50, 107
- Peserta didik dan gaya belajar, 46, 78
- Prinsip desain media, 69–77
- Proses belajar mengajar modern, 12, 33, 42
- Psikologi pendidikan dan teori belajar, 37–43, 56

R

- Rahmatan lil-‘alamin, 113
- Radio dan televisi, 29, 72
- Relevansi media dengan teori belajar, 37–43, 56–61
- Revolusi digital dalam pendidikan, 82, 122

S

- Sains dan teknologi dalam perspektif Islam, 60, 111
- Sumber belajar digital, 18, 47
- Sosial-kognitif Bandura, 42, 56, 61
- Spiritualitas dalam pendidikan, 62, 110
- Strategi pemanfaatan media, 44, 86, 103
- Suasana belajar aktif dan interaktif, 39, 49

T

- Tantangan era disrupsi teknologi, 82, 120
- Teori belajar dan penerapan media, 37–43
- Tipografi dan komposisi visual, 76, 117
- Transformasi media pembelajaran, 10, 18
- Tujuan pendidikan Islam, 63, 111

U

- Uswah hasanah dalam teori Bandura, 42, 61, 114

V

- Virtual Reality (VR) dalam pendidikan, 83, 119
- Visualisasi konsep abstrak, 12, 34, 85

W

- Wawasan etis dalam pendidikan, 66, 108
- Waktu dan ruang dalam pembelajaran digital, 14, 34

Z

- Zaman disrupsi dan inovasi pembelajaran, 82, 120–122

BIOGRAFI PENULIS



Enik Nur Faizah, S.Pd., M.M. adalah seorang akademisi dan praktisi pendidikan yang lahir di Lamongan pada tanggal 7 Januari 1977. Beliau memulai perjalanan pendidikan formalnya di Madrasah Ibtidaiyah Alqudsiyah Karang Turi Glagah Lamongan, yang diselesaikannya pada tahun 1988. Selanjutnya, beliau melanjutkan studi di

Madrasah Tsanawiyah Assaadah Bungah Gresik dan lulus pada tahun 1991. Pendidikan menengah beliau diteruskan di Madrasah Aliyah Negeri I Gresik, di mana beliau meraih kelulusan pada tahun 1994.

Pendidikan tinggi beliau ditempuh di Universitas Muhammadiyah Gresik, di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Matematika, di mana beliau berhasil meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada tahun 1999. Tidak berhenti di situ, Enik Nur Faizah melanjutkan pendidikan Pascasarjana dengan mengambil Magister Manajemen Pendidikan di STIE ISM Tangerang, dan berhasil lulus pada tahun 2015. Saat ini, beliau sedang menempuh studi doctoral di Universiti Islam Melaka (UNIMEL), Malaysia.

Dalam karier profesionalnya, Enik Nur Faizah aktif sebagai Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di STIT Hidayatullah Batam sejak tahun 2017 hingga 2025. Di institusi yang sama, beliau juga menjabat sebagai Wakil Ketua II. Sejak tahun 2025, beliau melanjutkan pengabdianya sebagai

dosen di Institut Agama Islam Hidayatullah Batam dan memegang amanah sebagai Ketua Lembaga Penjamin Mutu (LPM). Beliau telah menerbitkan berbagai penelitian terkait pendidikan di jurnal baik OJS, Sinta, dan jurnal internasional. Beberapa karya tulisnya yang telah diterbitkan antara lain: Penelitian Tindakan Kelas (CV. Penerbit Puspa Grafika, Cetakan Pertama, Agustus 2023). Pengantar Manajemen Bisnis (Penerbit Inovasi Publishing Indonesia, Cetakan Pertama, Juli 2025). Manajemen SDM Pendidikan (Penerbit Inovasi Publishing Indonesia, Cetakan Pertama, Agustus 2025). Pengantar Administrasi dan Manajemen (Penerbit Buku Indonesia (PBI), Cetakan Pertama, September 2025). Kapita Selekta Bisnis (Penerbit Inovasi Publishing Indonesia, Cetakan Pertama, September 2025)

Pengalaman Enik Nur Faizah dalam dunia pendidikan tidak hanya terbatas pada perguruan tinggi. Sebelumnya, beliau mengajar di Sekolah Dasar Islam Integral Luqman Al Hakim selama sepuluh tahun (2011–2021), serta pernah menjadi Guru TPQ Darussalam Batam pada tahun 1999–2000 dan Kepala TPQ Al Muhajirin dari tahun 2001 hingga 2007. Hingga kini, beliau masih aktif sebagai Guru Pendidikan di TPQ Al Muhajirin sejak tahun 2001.

Kiprah sosial dan keagamaan Enik Nur Faizah juga sangat signifikan. Beliau aktif dalam kegiatan kemasyarakatan, di antaranya sebagai Ketua Majelis Taklim dari tahun 2007 hingga 2011. Pada tahun 2017, beliau mendirikan Yayasan Cerdas Beriman, yang berfungsi sebagai wadah pendidikan dan pengembangan karakter anak. Di yayasan tersebut, beliau juga menjabat sebagai Kepala TPQ Cerdas Beriman Batam sejak tahun pendiriannya hingga sekarang. Keterlibatan beliau dalam pembinaan Al-Qur'an sangat luas, di mana beliau aktif membina pembelajaran Al-Qur'an di tingkat sekolah dasar sejak tahun 2020 hingga sekarang dan terlibat dalam tim kurikulum TPQ se-

Kecamatan Batu Aji Batam periode 2022-2026. Selain itu, beliau juga mendirikan Yayasan Izzatul Muttaqin yang bergerak dalam bidang sosial dan kemasyarakatan.

Dengan dedikasi yang tinggi dalam pendidikan dan pengabdian kepada masyarakat, Enik Nur Faizah terus berkontribusi dalam pengembangan pendidikan dan karakter qurani generasi muda di Indonesia.



Fatimah Adalah Salah Satu Mujahidah dari Institut Agama Islam Hidayatullah Batam yang lahir di Dumai Pada tanggal 19 Mei 2004. Saya Memiliki kedua orang tua yang sangat Masya allah perjuangannya yakni Ayahanda mernama Khalid Dan Ibunda Bernama Nurlaili. Selain itu saya juga memiliki 11 Saudara, dimana saya sendiri anak ke 7 dari 11 bersaudara yang sampai saat ini masih menjadi salah satu alasan saya untuk terus berusaha menjadi yang lebih baik bukan yang terbaik seperti kedua Orang tua Saya dan Saudara- saudara saya yang lainnya. Saat ini Saya dan keluarga Berkumpul berada di Jalan Meranti Laut, Gg. Bintang Nomor 06, Rt.011, Kelurahan Simpang Tetap Darul Ichsan, kecamatan Dumai barat, Provinsi Riau, Indonesia. Fatimah mulai menempuh pendidikan formalnya di Sekolah Dasar Negeri 014 Simpang tetap darul Ichsan pada tahun 2012 dan menyelesaikannya pada tahun 2017. Kemudian Melanjutkan Studi di Madrasah Tsanawiyah Ibadussolihin Hidayatullah Dumai pada tahun 2017 dan menyelesaikannya pada tahun 2020. Selanjutnya, melanjutkan Pendidikan Menengah Awal Di Sekolah Menengah Awal Integral Hidayatullah Batam pada tahun 2020 dan menyelesaikannya pada tahun 2023. Saat ini Saya sedang Menempuh pendidikan Tinggi di Institut Agama Islam Hidayatullah

Batam, yang mengikuti perkuliahan dengan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Semester V.

Pengalaman yang Pernah Saya Dapatkan sampai Saat ini hanya beberapa saja yakni pengalaman dalam Bidang olahraga dan Atletik, kemudian Kepramukaan itu yg saya dapatkan di jenjang Sekolah Dasar, Adapun Di Madrasah Tsanawiyah hanya mengikuti Gerakan Pandu Hidayatullah (GPH), Kemudian di Menengah Awal saya mengikuti kepanduan, Panahan, dan Tasmi' Tahfizul Qur'an. Dan saat perkuliahan ini pengalaman saya mengikuti organisasi lembaga dakwah kampus (LDK), Dan sedang Aktif di organisasi Dewan eksekutif Mahasiswa. Adapun Alasan saya untuk terus aktif bahwasannya banyak sekali mimpi yg ditanam. Namun, Mimpi itu tidak bias Jika kita hanya diam di dlm kenyamanan melainkan dengan membuat pengalaman. Ada kata-kata yang sampai saat ini saya pegang dari banyak nya motivasi yang saya dapatkan yaitu “ Banyak Orang yang Bermimpi, Banyak Orang Yang termotivasi tapi Sedikit yang Melakukan Aksi”. Semoga ini bias memberi Motivasi Juga Inspirasi Untuk pembaca sekalian.



Hakimah Nisa Muthmainah, dilahirkan di Padang, Sumatra Barat, pada tanggal 30 September 2003 dari pasangan suami isteri Suranto dan Elma Yenti. Anak pertama dari 4 bersaudara. Pendidikan formal yang telah ditempuh meliputi Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Batam , yang di selesaikan pada tahun 2017, Selanjutnya melanjutkan SMP-SMA di tempat yang sama yaitu di

Pondok Pesantren Sabbihisma Padang dan lulus pada tahun 2023, dan sekarang sedang menempuh pendidikan S-1 di Institut Agama Islam (IAI) Hidayatullah Batam, prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Penulis pernah bergabung dalam Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) pada saat SMP yang berfokus pada bagian Karya Ilmiah Remaja (KIR) pada periode 2017-2018 dan 2018-2019, pada saat SMA penulis pernah bergabung dalam Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) yang berfokus pada bagian ROHIS pada periode 2020-2021 dan 2021-2022. Saat ini penulis bergabung dalam organisasi Remaja Masjid Agung Raja Hamidah Batam (RMAB) pada bidang Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM), PRIMA DMI Kepri dan fokus pada bidang Kemuslimahan (PW Muslimah), penulis juga mengikuti berbagai komunitas seperti Ruang Bercerita sebagai wadah untuk menambah wawasan dan pengetahuan, mengikuti Relawan Kemandirian Kepri (Rekan Kepri) sebagai bendahara di bawah naungan Yatim Mandiri. Selain itu penulis juga pernah menjadi seorang guru pengganti di sekolah Madrasah Ibtidaiyyah Negeri (MIN) 2 Batam.



Nurpaika, lahir pada tanggal 12 Mei 2005, di tolada provinsi sulawesi selatan. Penulis merupakan anak ke-8 dari 10 bersaudarah, dari pasangan Dawan dan Suarni. Penulis pertama kali Madrasah Ibtidaiyyah Nurul Hikmah Tolada, yang di selesaikan pada tahun 2016, Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Tolada luwu utara dan lulus pada tahun 2019,

Madrasah Aliyah Pondok Qur'an Hidayaturrahman Ciawi Bogor lulus pada tahun 2022, dan sekarang sedang menempuh pendidikan S-1 di Institut Agama Islam (IAI) Hidayatullah Batam, prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah.

Motto "Pendidikan adalah pintu menuju kesuksesan."



Indah Dian Sari lahir di Raja Berjamu, Sinaboi, Riau pada 08 Juni 2002, dari sepasang suami istri Ramli L (Alm) dan Jumidar. Anak ke sembilan dari sembilan bersaudara. Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis yaitu SDN 007 Serusa Mati(2016), SMPN 1 Sinaboi Satu Atap (2019). SMAN 1 Sinaboi (2022). Setelah menamatkan Pendidikan SMAN, Penulis melanjutkan jenjang perkuliahan di Institut Agama

Islam Hidayatullah Batam, Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Motto penulis *"lakukanlah apa yang ingin dilakukan selagi masih ada kesempatan"*



Hasbi Izzat biasa di panggil dengan panggilan hasbi, saya adalah seorang Mahasiswa yang lahir pada tanggal 18 Juli 2004, di Kota Batam Provinsi Kepulauan Riau.

Saya merupakan anak Ke-1 dari 3 bersaudara, dari pasangan Muhammad Kasyfhul Khoiri dan Novianti. Saya pertama kali menempuh pendidikan di SD Negeri 004 Batam, yang di selesaikan pada tahun 2016, Kemudian melanjutkan ke jenjang Madrasah Tsanawiyah Batamiyah dan lulus pada tahun 2020, dan kemudian melanjutkan ke jenjang SMK N 3 Batam dan lulus pada tahun 2023 dan sekarang sedang menempuh pendidikan S1 di Institut Agama Islam Hidayatullah Batam dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah. Di satu sisi saya juga kuliah sambil kerja di sebuah sekolah yang ada di kota batam.

Motto *"Jangan biarkan kegagalan menghapus semangatmu untuk terus maju"*



Deva Julita, lahir di Mensanak, Kabupaten Lingga, pada tanggal 20 Juli 2005. Dari sepasang suami istri Kaspul dan Rasyidar (Alm). Anak ke dua dari empat bersaudara yaitu Mila Syahfitri, Deva Julita, Tia Rahmawati, Muhammad Ishak. Pendidikan formal yang di tempuh penulis yaitu SDN 011 Senayang (2017), SMPN 5 Senayang (2020), Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Tanjung Pinang (2023), dan sekarang sedang menempuh pendidikan S-1 di Institut Agama Islam (IAI) Hiayatullah Batam, prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Motto: *"Jangan pantang menyerah dalam mengalami kesulitan karena masa depan menantimu."*



Huliah Hikmah atau akrab di sapa uli, dilahirkan di kota dingin Aceh Tengah, Takengon pada tanggal 14 Februari 2005 dari pasangan Suhada Dan Siti Sarah. Anak pertama dari tiga bersaudara yaitu Huliah Hikmah, Humayra, Muhammad Hisyam Adzril.

Penulis pernah mengenyam pendidikan di SDN 16 Linge, SMP Terpadu Bustanul Arifin, MAS Darul Mukhlisin, dan sekarang sedang menempuh pendidikan S-1 di Institut Agama Islam Hidayatullah Batam, prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Motto penulis: *"Setiap langkah kecil dalam belajar adalah awal dari perubahan besar".*



Ninis saimah lahir di Pasapat 9 maret 2003 anak ke tiga dari empat bersaudara, dari pasangan ayah Awaludin dan ibu Arneni . Pendidikan dasar di diselesaikan di Sekolah Dasar Negeri 11 Saumanganya kemudian melanjutkan ke SMP Integral Hidayatullah dan melanjutkan SMA Mas Mardhatillah lulus pada tahun 2023 dan kemudian melanjutkan Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah

Keguruan Istitut Agama Islam Hidayatullah Batam.

Motto: *terus berusaha,fokus pada tujuan melihat ilmu sebagai kunci masa depan.*



Mutmainnah, dilahirkan di Tolada, Sulawesi Selatan, pada tanggal 10 April 2005. Anak ke tiga dari tiga bersaudara yaitu Muslimin, Sudarman, Mutmainnah. Pendidikan formal yang telah ditempuh meliputi Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hikmah Tolada, yang di selesaikan pada tahun 2016, Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Tolada luwu utara dan lulus pada tahun 2019, Madrasah Aliyah

Pondok Qur'an Hidayaturrahman Ciawi Bogor lulus pada tahun 2022, dan sekarang sedang menempuh pendidikan S-1 di Institut Agama Islam (IAI) Hidayatullah Batam, prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Penulis pernah bergabung dalam organisasi Lembaga Dakwah Kampus (LDK) Ashabut Tajdid, yang merupakan organisasi internal di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Hidayatullah Batam periode 2023-2024 sebagai anggota Komisi C Bidang

Keputrian. Dan Saat ini penulis masih bergabung dalam organisasi Lembaga Dakwah Kampus (LDK) Ashabut Tajdid yang menjadi kampus penulis saat ini Institut Agama Islam Hidayatullah Batam (IAIH) periode 2024-2025 sebagai Komisi C (Kemuslimahan) Bidang keputrian.

Motto *“Menuntut ilmu adalah bentuk jihad yang paling mulia, sebab dengan ilmu manusia mampu membedakan antara kebenaran dan kebatilan. Belajar bukan sekadar memenuhi akal, tetapi juga menghidupkan hati agar tetap teguh di jalan Allah. Pendidikan adalah ladang jihad tanpa senjata, di mana setiap peluh dan usaha menjadi bukti pengabdian kepada Tuhan.”*



Ramita lahir di Pasapat 18 april 2004 merupakan anak ke ketujuh dari tujuh bersaudara, dari pasangan Seri dan Zending. Pendidikan dasar di diselesaikan di Sekolah Dasar Negeri 11 Saumanganya kemudian melanjutkan ke SMP Integral Hidayatullah dan melanjutkan SMA Mas Mardhatillah lulus pada tahun 2023 dan kemudian melanjutkan Pendidikan Guru

Madrasa Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Keguruan Istitut Agama Islam Hidayatullah Batam

Motto penulis: *“kemaren sudah berlalu besok belum datang dan sekarang belum pasti, maka dari itu gunakan lah waktu sebaik mungkin supaya kamu tidak menyesal di kemudian hari.*



Muhammad Kibar biasa di panggil dengan panggilan kibar saya adalah seorang Mahasiswa yang lahir pada tanggal 07 Mei 2004, di Kota Batam Provinsi Kepulauan Riau.

Saya merupakan anak Ke-1 dari 2 bersaudara, dari pasangan Ali sujarwadi (ALM) dan Haryati. Saya pertama kali menempuh pendidikan di MI Daud Kholifatulloh Batam, yang di selesaikan pada tahun 2016, Kemudian melanjutkan ke jenjang Madrasah Tsanawiyah Pondok Tremas Pacitan dan lulus pada tahun 2020, dan kemudian melanjutkan ke jenjang Madrasah Aliyah Mu'adalah Pondok Tremas Pacitan dan lulus pada tahun 2023 dan sekarang sedang menempuh pendidikan S1 di Institut Agama Islam Hidayatullah Batam dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah. Di satu sisi saya juga kuliah sambil bekerja di sebuah perusahaan Manufaktur di kota batam yang bergerak di bidang Electrical konduktor listrik.

Motto *"Yen wani aja wedi-wedi, Yen wedi aja wani-wani"*



Syahrul Basirun, dilahirkan di Lembata NTT, pada tanggal 07 November 2004, dari pasangan suami istri Basirun & Rukia sahrudin. Anak ke-dua dari 2 bersaudara. pendidikan yang telah ditempuh yaitu: SDN Normal (2017) MTsN 1 Lembata (2020) MAN 1 Lembata (2023). Sekarang sedang menempuh pendidikan S-1 di sala satu kampus yang berada di kota Batam yaitu: INSITUT AGAMA ISLAM HIDAYATULLAH BATAM, Prodi PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Sepangkal kata penutup: *“Bertanggung jawablah pada jalan yang sudah kamu pilih dan nikmati semua prosesnya”---*



Muhammad Saharudin adalah seorang Mahasiswa yang lahir pada tanggal 21 Oktober 2000, di Karang Rundun provinsi nusa tengara barat. Penulis merupakan anak ke-5 dari 5 bersaudara, dari pasangan Ridwan dan Jaenab. Penulis pertama kali SDN 2 Gerimak Indah Lombok Barat, yang diselesaikan pada tahun 2012, Madrasah Tsanawiyah Hidayatullah Pejeruk (Lombok Barat) dan lulus pada tahun 2015, Madrasah Aliyah Imam Ufairah Diha lulus pada tahun 2018, dan sekarang sedang menempuh pendidikan S-1 di Institut Agama Islam Hidayatullah Batam, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Motto *“Berilmu, Beriman, dan Berakhlak”*

HASIL SCANNING SIMILARITY

Berisikan tentang hasil scanning plagiat menggunakan aplikasinya **TURNITIN**. Jika penulis tidak memiliki aplikasinya, penerbit akan membantu melakukan pengecekan, dengan catatan jika hasil pengecekan melebihi 30%, maka naskah akan di kembalikan kepada penulis dan penulis melakukan perbaikan.