

Aplikasi M-Learning Pada Dongle Melalui Nilai-Nilai Islam

Alfitriani Siregar^{1*} Imelda Darmayanti Manurung²

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara^{*1, 2}

^{*1}email: alfitrianisiregar@umsu.ac.id

²email: imeldadarmayanti@umsu.ac.id

Abstract

This purpose of study analyzed mobile learning application using by Dangle tool through Islamic values for students of English department at Faculty of Teacher Training and Education in University of Muhammadiyah Sumatera Utara. Research method conducted descriptive qualitative. Population conducted of 136 students 4th semester of English department in 2019/2020 academic year in University of Muhammadiyah Sumatera Utara. Sample of 32 students taken Curriculum Design Material subject of English department at Faculty of Teacher Training and Education. The technique of collecting data used observation and documentation during the learning process. Data collection method carried out using by the spiral model of Kemmis and Mc and Taggart, these were; Action planning, treatment / observation of action, reflection and revision. The results of study showed the students can use the dongle properly and enthusiastically used it in the class of assignment presentation. M-learning application of dongle tool should be carried out in all classes in University of Muhammadiyah Sumatera Utara to advance learning technology.

Keywords : *M-learning, Dongle, Islamic Values*

Artikel Info

Received:

02 February 2021

Revised:

10 April 2021

Accepted:

02 June 2021

Published:

10 June 2021

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis aplikasi M-Learning (mobile learning) dengan menggunakan alat Dongle melalui nilai-nilai Islam pada mahasiswa jurusan Bahasa Inggris pada FKIP (Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan) di UMSU (universitas Muhammadiyah Sumatera Utara). Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif. Populasi dilakukan pada 136 mahasiswa semester 4 jurusan bahasa inggris FKIP tahun ajaran 2019/2020 di UMSU. Dengan sampel 32 mahasiswa kelas 4 mata kuliah

Curriculum Design Material jurusan bahasa inggris FKIP. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan dokumentasi pada saat pembelajaran berlangsung. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan tahapan model spiral Kemmis dan Mc dan Taggart yaitu; Perencanaan tindakan, Perlakuan/Pengamatan tindakan, Refleksi dan Revisi. Hasil penelitian terlihat mahasiswa dapat menggunakan dongle dengan baik dan antusias dalam menggunakan dikelas dalam pemaparan tugas. Aplikasi m-learning dengan menggunakan alat dongle sudah seharusnya dilakukan di seluruh kelas di UMSU untuk memajukan teknologi pembelajaran.

Kata Kunci : M-learning, Dongle, Nilai-nilai Islam

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan adanya persaingan di era Industri 4.0 untuk memberikan kesempatan agar mempersiapkan diri dan merubah kebiasaan lama yang konvensional menuju ketrampilan khusus dengan menggunakan teknologi secara cepat. Konsep pembelajaran di pendidikan tinggi juga mengharapkan untuk dapat menghasilkan para lulusan-lulusan yang berdaya saing tinggi. Dengan itu sistem pembelajaran yang baik mampu memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk membuka potensi dirinya dalam menginternalisasikan knowledge, skills dan attitudes serta pengalaman belajar. Sutrisno (2016: 22) menjelaskan KKNi (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) adalah

kerangka perjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan pelatihan kerja serta pengalaman kerja. Sehingga perguruan tinggi dapat memberikan para lulusan-lulusan untuk mampu bekerja dengan berkualitas, dan mengarahkan kepada lulusan-lulusan mempunyai karya mandiri yang berorientasi pada lulusan dengan jiwa enterprener, lalu ketika mereka lulus dapat membuka lapangan kerja sendiri.

Kemudian dijelaskan Deskripsi Generik KKNi secara umum pada Perpres Nomor 8 Tahun 2012 bahwa “ Sesuai dengan ideology Negara dan budaya Bangsa Indonesia dalam mengimplementasi system pendidikan nasional pada setiap jenjang kualifikasi

KKNI mencakup proses membangun karakter dan kepribadian manusia Indonesia dengan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki moral, etika, dan kepribadian yang baik dalam menyelesaikan tugas.” (Sutrisno, 2016:29) Memaknai tersebut, mahasiswa bukan hanya mempunyai pengetahuan dan memiliki jenjang kualifikasi pendidikan tinggi namun nilai-nilai Islam dengan bertakwa atau beriman kepada Allah, ini akan melingkupi semua aspek kehidupan baik dalam melakukan dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen. Menurut Marno & Trio (2008) nilai-nilai Islam pada hakikatnya adalah kumpulan dari prinsip-prinsip hidup, ajaran-ajaran tentang bagaimana seharusnya manusia menjalankan kehidupannya di dunia ini. Mahasiswa harusnya mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi sesuai dengan keimanan masing-masing, sehingga mereka tidak terpeleset kepada hal-hal yang negatif.

Pembelajaran di fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) genap pada program-program studi merupakan pembelajaran kurikulum secara Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia

(KKNI) yang diperbaharui ditiap semesternya. Peraturan Presiden RI No. 8 Tahun 2012 tentang Kualifikasi KKNI memiliki pengetahuan faktual, bertanggung jawab atas pekerjaan sendiri, menyelesaikan masalah dan mampu mengaplikasikan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Kegiatan yang dilakukan kepada mahasiswa merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk memajukan perkembangan mereka. Kegiatan untuk memajukan mahasiswa tersebut dapat dilakukan dengan kegiatan seperti melakukan ujian, tugas, pengamatan oleh dosen di ruang kelas dengan tatap muka atau di luar ruang kelas dengan menggunakan telepon pintar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menggeser paradigma pembelajaran konvensional menuju model pembelajaran yang inovatif. Dengan adanya media pembelajaran menurut Nizwardi (2016) dapat berfungsi untuk mengarahkan siswa dalam memperoleh berbagai pengalaman belajar (learning experience) yang ditentukan oleh interaksi mahasiswa dengan media. Sehingga memudahkan

mahasiswa menggunakan media pembelajaran menggunakan telepon pintar melalui hdmi dongle.

Masalah pada mahasiswa FKIP sekarang ini, mereka membutuhkan media pembelajaran menggunakan telepon pintar melalui hdmi dongle dapat meringankan pembelajaran dengan melakukan kegiatan yang secara sistematis, dimana mereka harus memaparkan, menjelaskan, mencari jurnal-jurnal karya ilmiah dengan mudah. Mahasiswa sekarang belum mampu benar menggunakan telepon pintar yang sebenarnya banyak mempengaruhi motivasi belajar mereka, mereka hanya menggunakan untuk sosial media dan gawai pada telepon mereka. Mereka masih menggunakan laptop yang dapat memaparkan tugas-tugas dengan mengandalkan bantuan teman lain. Padahal, pemaparan tugas-tugas mahasiswa melalui dongle akan semakin berinovasi tinggi. Menurut Agust (2015) Penyebutan dengan nama 'Dongle' lebih terkenal dari pada terminologi atau nama lain yang digunakan oleh pembuat atau penyedia alat tersebut. Pada penelitian terdahulu menurut Agus (2016) menyajikan penggunaan dongle pada saat pemberian

mata pembelajaran dikelas. Bukan hanya pada pemaparan tetapi dongle juga dapat berfungsi dengan menggunakan itu sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.

1. M-Learning

Penerapan teknologi maju dalam pendidikan mengeluarkan teknologi jenis baru, karena ini cukup fleksibel bagi siapa saja dengan menggunakan mobile (bergerak). Alfitriani (2020) Ini merupakan teknologi bagian dari electronic learning (e-Learning) sehingga, dengan sendirinya, juga merupakan bagian dari distance learning (d-Learning). E-learning dijelaskan pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dengan menggunakan rangkaian elektronik seperti LAN (local area network), WAN (wide area network), dan PAN (personal area network) yang berhubungan dengan WI-FI (wireless fidelity).

Mobile learning membutuhkan alat atau perangkat yang akan mentransfer data-data, situs bacaan dengan menggunakan internet. Alat atau perangkat yang digunakan haruslah bersifat mobility (bergerak), dan dapat digunakan dimana saja, kapan saja, siapa saja.

Mobile learning, atau m-learning, didefinisikan sebagai pembelajaran dengan teknologi mobile, dan berdasarkan penerapan teknologi pendidikan nirkabel (misalnya, ponsel, asisten pribadi digital (PDA), komputer, laptop, media portable, smartphone).

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia pendidikan terus berkembang dalam berbagai strategi dan pola, yang pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam sistem e-Learning sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik dan media digital, maupun mobile learning (m-learning) sebagai bentuk pembelajaran yang khusus memanfaatkan perangkat dan teknologi komunikasi bergerak.

Pembelajaran menggunakan model m-learning merupakan pembelajaran yang konvensional menuju pembelajaran bergerak, ini membuktikan siapa saja dapat berkesempatan mencari ilmu pengetahuan melalui smartphone.

2. Alat Dongle

Dogle adalah alat, suatu perangkat keras (hardware) dengan bentuk USB interface yang berfungsi untuk mengenkripsi (membuat kode enkripsi). Dongle ditemukan pertama kali pada awal tahun

1980-an. Fungsinya khusus untuk melindungi hak cipta atau lisensi pada software. Mengapa harus dongle? Pada halaman blog Riandiarsono (2015) menjelaskan alasan penggunaan Dongle merupakan kekhawatiran mengenai pembajakan software dan kriminalitas yang semakin tinggi dengan sangat hebat yang dilakukan oleh hacker, maka dari itu para software developer atau pengembang software beralih menggunakan Dongle.

Hdmi Dongle adalah Alat penerima Wifi berbentuk dongle HDMI, di mana fungsinya bisa untuk menghubungkan Gadget Android Tab, Ipad/ Iphone / Smartphone dan laptop melalui koneksi WIFI untuk supaya bisa share gambar, video dan music ataupun jenis Mirroring Screen di Gadget anda ke Layar Besar.

Cara menghubungkan aplikasi dongle;

- a) Pastikan ada koneksi WiFi yang aktif
- b) Hidupkan Receiver (micro USB connector) dan pasang Dongle Wifi
- c) Masukkan hdmi connector
- d) Sambungkan USB connector dan micro USB connector agar dapat menikmati tampilan.

Media dogle bermanfaat untuk menyampaikan materi pembelajaran.

3. Nilai-nilai Islam

Arti dalam nilai-nilai Islam sering dikaitkan pada perilaku atau tingkah laku. Menurut Marno & Triyo (2008) nilai adalah standar tingkah laku, keindahan, keadilan, dan efisiensi yang mengikat manusia dan sepatutnya dijalankan serta dipertahankan. Sedangkan nilai-nilai Islam merupakan bagian dari nilai materi yang terwujud dalam kenyataan pengalaman rohani dan jasmani. Antara nilai dan Islam merupakan pertemuan antara perilaku dan kebiasaan dengan mewujudkan pengalaman rohani dan jasmani sehingga menjadi insan kamil. Insan kamil merupakan manusia yang sempurna bukan karena fisik namun sifat yang dapat diteladani.

Ada macam-macam nilai Islam menurut Marno dan Triyo (2008) diantaranya mencakup nilai etnik insani dibagi atas;

- a) Nilai ilahiyah ubudiyah. Termasuk nilai yang berisi keimanan seseorang kepada Allah dan nilai ini akan mewarnai semua aspek kehidupan, atau yang mempengaruhi nilai-nilai lain.

- b) Nilai-nilai ilahiyah muamalah yaitu nilai-nilai terapan yang bersumber dari wahyu, dan sudah mulai jelas pembedangan aspek-aspek hidup, yang mencakup politik, ekonomi, social, individu, rasional, estetika dan lainnya.

- c) Nilai-nilai insani yaitu meliputi tujuh nilai yang di atas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Hal ini dikarenakan untuk menggambarkan analisis proses aplikasi media pembelajaran menggunakan telepon pintar melalui hdmi *dongle*, peneliti menjelaskan secara detail proses pembelajaran yang berlangsung.

Menurut Sugiyono (2012) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan seluruh mahasiswa semester IV FKIP di semester genap tahun ajaran 2019/2020 sebagai populasi

penelitian, jumlah populasi dalam penelitian ini sebesar 136 mahasiswa.

Sampel yang akan digunakan sebanyak 32 mahasiswa kelas IV B mata kuliah Curriculum Design Material pada jurusan Bahasa Inggris di FKIP tahun ajaran 2019/ 2020 mereka diambil dikarenakan peneliti mudah untuk mendapatkan data dari kelas peneliti mengajar, ini disebut purposive sampling (Indra: 2019)

Teknik pengumpulan data adalah suatu kegiatan yang digunakan untuk mendapatkan data atau bahan yang diperlukan dalam penelitian (Setiawan, 2019). Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi dan observasi.

Ada beberapa tahapan model spiral Kemmis dan Mc dan Taggart pada Ajat (2018) yaitu pada:

- a. Perencanaan tindakan.
- b. Perlakuan/Pengamatan tindakan.
- c. Refleksi.
- d. Revisi jika masih dibutuhkan untuk tindakan ulang.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Perencanaan tindakan

Ada banyak media komputer berpindah menjadi pembelajaran yang

menggunakan jaringan. Pada awalnya, ICT (Information Communications Technology) merupakan penggunaan sebagai bahan untuk mencari informasi, namun berkembang zaman seiring dengan globalisasi, proses belajar mengajar beralih menjadi pembelajaran berbasis komputer (Setiawan, 2018). Semakin manusia ingin tau, maka pembelajaran berbasis komputer harus menggunakan jaringan. Pembelajaran ini disebut internet learning yang digunakan dengan beberapa alat teknologi, yang beralih menjadi e-learning, kemudian beralih menjadi mobile learning dan selama pandemi covid-19 banyak pelajar yang belajar dirumah dengan menggunakan distance learning, untuk mempermudah penggunaan komputer berbasis jaringan diharapkan kegunaan hdmi dongle dapat berinteraksi antara guru dan pelajar seperti dikelas.

Selama perencanaan pembelajaran dilakukan diruang kelas mahasiswa dapat melakukan proses pembelajaran menggunakan aplikasi dongle, kegiatan ini dilakukan pada bulan januari sebelum pandemic covid 19. Pembelajaran yang biasanya dilakukan menggunakan internet dan perangkat telepon pintar, mahasiswa semakin tertatik dan

antusias dengan adanya perangkat dongle. Ada beberapa mahasiswa yang bertanya “Mam, Dongle ini apakah bisa kami gunakan pada perkuliahan yang lain?” Ketika mahasiswa bertanya, ada kemungkinan keinginan menggunakan perangkat Dongle dapat digunakan pada mata kuliah lainnya, ini dapat diartikan bahwa mereka antusias dalam menggunakan perangkat ini. Dosen melakukan pemaparan perkuliahan dengan berbagai multimedia diantaranya laptop, telepon pintar, infokus dan dongle HDMI. Ini membuktikan ada beberapa media yang harus mendukung pembelajaran, diantaranya:

- a. Melakukan presentasi menggunakan laptop pada software Microsoft Power Point, kegiatan ini sebelum memaparkan melalui infokus, dosen dan mahasiswa menggunakan laptop pada software.
- b. Kemudian, telepon pintar dapat mendukung dalam kegiatan pemaparan dengan mudah dan efisien, tanpa menggunakan laptop yang bervolume lebih berat. Telepon pintar bisa digunakan dengan merek brand apa saja,

seperti Samsung, iphone, oppo, xiomi dan lain-lain.

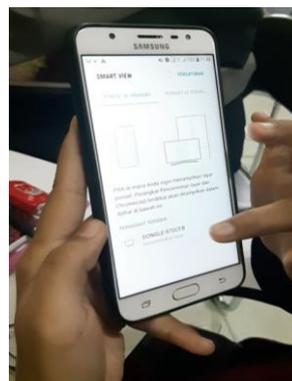
- c. Telepon pintar dapat menampilkan slide dengan dukungan infokus projector dan dongle HDMI.
- d. Unduh aplikasi Dongle, agar mampu mendukung tampilan slide. Kegiatan pemaparan dapat dilakukan mahasiswa melalui Dongle HDMI diruang kelas.

2. Perlakuan /Pengamatan Tindakan

Pada saat pelaksanaan mahasiswa diberi tugas kelompok yaitu menulis karya ilmiah. Diantara mereka ada yang sudah benar-benar faham, dan diantaranya masih ada yang bertanya bagaimana susunan karya ilmiah pada umumnya. Tugas mahasiswa bukan untuk di publikasikan, namun mereka faham dan mampu menulis karya ilmiah dengan baik, sehingga nantinya mereka mampu menulis dengan mandiri. Setelah beberapa hari pada minggu ketiga di tanggal 28 Januari 2020, mahasiswa mengumpulkan tugas-tugas karya ilmiah yang telah diselesaikan. Dosen memeriksa tugas-tugas kelompok, dan mulai mengkoreksi, merevisi dan memperbaiki dengan benar.

Kegiatan pemaparan mulai dilakukan oleh kelompok pertama. Dosen memerintahkan agar mengunduh smart view atau screen mirroring pada smarhandphone Android untuk tiap kelompok, agar mendukung kegunaan HDMI Dongle yang digunakan pada saat pemaparan. Mereka mulai mengunduh. Setelah memilih pada aplikasi di android yaitu Screen Mirroring 2020 terunduh, pilih “install” pada smartphone agar HDMI Dongle dapat digunakan. Atau pengguna Samsung dapat menggunakan smart view dan dapat terhubung dengan HDMI Dongle secara langsung. Terlihat pada gambar di bawah smart view untuk menghubungkan HDMI Dongle.

Setelah muncul layar maka akan terlihat smat view, ini adalah tombol untuk mengaktifkan HDMI Dongle. Lalu akan muncul pilihan kabel yang akan terhubung pada layar perangkat infokus atau televisi. Maka terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Menghubung Pada Dongle Dan Smartphone

Layar Smartphone meminta pilihan untuk menghubungkan HDMI Dongle dan Smartphone. Dan penggunaan Dongle dapt dilakukan untuk media pembelajaran persentasi mahasiswa. Seperti gambar mahasiswa yang sedang melakukan persentasi kelompok di depan kelas.

Mahasiswa semangkin aktif dikelas untuk melakukan persentasi didepan kelas, karena mereka bersama-sama menelaah tugas kelompok mereka.

Menurut Sinar (2018) bahwa pembelajaran aktif merupakan siswa aktif dalam melakukan kegiatan dikelas, mahasiswa mampu memahami dan mengembangkan pengetahuan yang mereka pelajari, juga mampu mengekspresikan dalam kehidupan nyata.

Mahasiswa yang melakukan presentasi dengan menggunakan media pembelajaran melalui HDMI Dongle dapat berperan langsung untuk memaparkan, mendiskusikan, dan menjelaskan karya tulis mereka didepan kelas.



Gambar 2. Pemaparan

Tanpa ada sikap canggung, tidak menertawai teman lain, dan saling mendukung teman sekelompoknya. Ini dapat dilihat dari prinsip-prinsip dalam pembelajaran aktif, diantaranya:

- Belajar dapat terjadi pada proses mengalami.
- Belajar merupakan transaksi aktif.
- Belajar secara aktif memerlukan kegiatan secara essential, sehingga berupaya untuk tercapainya tujuan dan memenuhi kebutuhan pribadi.

- Belajar terjadi melalui proses hambatan, sehingga mencapai pemecahan.
- Melalui masalah mendorong belajar aktif sehingga timbul motivasi belajar.
- Melalui kegiatan belajar akan timbul pengalaman.

3. Refleksi

Kegiatan selanjutnya menjelaskan kepada mahasiswa untuk tetap memegang smartphone dengan menganalisis tugas paparan mahasiswa lainnya dan dapat dibuat kedalam rangkuman masing-masing. Seperti yang terlihat dalam gambar di bawah:



Gambar 3. Mahasiswa Menggunakan Smartphone

Terlihat mahasiswa aktif dalam menggunakan smartphone dikelas. Ada seorang mahasiswa yang bertanya “apakah penggunaan alat dongle ini bias digunakan dengan presentasi angka atau rumus-rumus aritmatika? Kan, kami lagi mata kuliah mam fitri jadinya hanya deskripsi dan tulisan-tulisan saja mam.” Artinya alat dongle mampu menjangkau data semua pemaparan dengan menggunakan smartphone. Maka dengan itu harus berhati-hati pada membrowse data. Pada hal ini dosen harus menanamkan nilai-nilai Islam, agar selalu menutupi hal-hal yang negatif. Menurut Marno dan Triyo (2008) mengatakan nilai-nilai Islam bersifat mutlak kebenarannya, universal dan suci. Kebenaran dan kebaikan agama mengatasi perasaan, keinginan, dan nafsu-nafsu manusiawi. Maka dengan ini kehadiran nilai-nilai agama harus disisipkan pada penggunaan teknologi. Karena semakin tinggi ilmu seseorang maka keinginan taunya tinggi, dan nafsu-nafsu negatif akan timbul. Bersama ini juga ada nilai ilahiyah ubudiyah yang harus ditanamkan kepada mahasiswa agar tetap beriman kepada Allah.

4. Revisi

Kegiatan ini menyempurnakan antara mahasiswa dan dosen. Dosen telah melakukan presentasi menggunakan HDMI Dongle dengan dukungan perangkat smartphone dan televisi dirumah. Pada saat melakukan proses pembelajaran dosen berperan dalam membantu mahasiswa untuk mengakses informasi, memotivasi, dan memproses perkuliahan. Menurut Sutrisno (2016) menjelaskan secara praktisi, dalam proses pembelajaran berbasis Student Cented Learning, dosen memiliki peran penting, diantaranya:

- a. Dosen berperan sebagai inspirator, motivator, dan fasilitator dalam proses pembelajaran
- b. Dosen berperan sebagai pemegang peran kendali capaian pembelajaran yang harus dicapai mahasiswa di akhir perkuliahan.
- c. Dosen sebagai perancang strategi pembelajaran yang dapat menyediakan beragam pengalaman belajar untuk tercapainya kompetensi mata kuliah.
- d. Dosen berperan penting dalam membantu mahasiswa mengakses informasi, menata, dan memproses data untuk dimanfaatkan dalam

memecahkan permasalahan hidup sehari-hari.

- e. Dosen berperan penting dalam mengidentifikasi dan menentukan pola penilaian hasil belajar mahasiswa yang relevan dengan capaian pembelajaran yang akan diukur.

Peran dosen tidak penting tanpa adanya mahasiswa, maka mereka saling berhubungan agar tercapainya kompetensi belajar pada mata kuliah yang sedang berlangsung.

D. Simpulan

Pada kesimpulannya dapat digambarkan dosen dan mahasiswa saling berinteraksi dengan menggunakan alat teknologi tingkat tinggi dengan membatasi pada nilai-nilai agama yang telah diajarkan sesuai pada unsur-unsur KKNI. Sehingga pembelajaran mobile learning menggunakan alat dongle melalui smartphone mahasiswa dan dosen dapat menyeimbangi penggunaan teknologi dan nilai-nilai Islam.

Penelitian ini dilakukan menggunakan kualitatif, maka akan lebih baik nantinya dilakukan secara kuantitatif akan terlihat tingkat

ketrampilan dalam pembelajaran mahasiswa. Penelitian ini juga dapat dilakukan dengan pembelajaran lainnya.

E. Daftar Pustaka

- A., Siregar. (2020). Media learning of dongle during covid-19 pandemic. *Proceeding International Webinar on Education 2020*. ISBN: 978-623-7259-47-3.
- A.,Siregar (2020) . M-Learning Device: Using Video To Improve Students' Writing Skill. *Journal of Language Teaching and Linguistics*. Vol 1. No 1.
- A.,Siregar.,&Imelda.(2018). Pendidikan Tinggi Di Era Revolusi Industri 4.0: Model Pembelajaran E-Learning Pada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Prosiding Konferensi Nasional Ke-8. Asosiasi Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah (APPPTMA)*. ISBN: 978-623-90018-1-0.
- Dewi, Putri Kumala. (2018). *Media pembelajaran Bahasa: Aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran*. Malang: UB Press. ISBN 978 602 432 570 1.

- Dimiyati, Mujiono. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta ISBN 979 518 823 2.
- Hamalik, Oemar. (2013). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara ISBN 979 526 232 7.
- Jalinus, Nizwardi, & Ambiyar. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. Kencana: Jakarta. ISBN: 978-602-422-104-1.
- Jaya, Indra. (2019). Penerapan Statistik untuk penelitian pendidikan. Jakarta: Prenadamedia group ISBN 978 602 422 872 9.
- Marno & Triyo Supriyatno. (2008). Manajemen dan Kepemimpinan Pendidikan Islam. Bandung; Refika Aditama.
- Martinus, Agust Isa. (2015). Dongle: Sistem Otentikasi Software Secara Hardware. Jurnal Teknik Informatika. Vol 7 No 1 (2015): Edisi Januari - Juni 2015.
- Riyana, Cepy. (2012). Media Pembelajaran. Kemenag: Jakarta. ISBN 978 602 7774 12 4.
- Rukajat, Ajat. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Disertai contoh judul skripsi dan metodologinya. Yogyakarta: DeepPublish.
- Setiawan, H. R. (2018). Improving Student's Study Result Using Role Playing Methods and Animation Media on Arabic Courses in the Faculty of Islamic Religion University of Muhammadiyah Sumatra Utara. *Proceedings International Conference Bksptis* (p. 43). Semarang: UNISULA Press.
- Setiawan, H. R. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Bildung.
- Setiawan, H. R. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Bildung.
- Shenia Ananda. (2009). Buku pintar menguasai multimedia. Jakarta: Media Kita ISBN 979 794 173 6.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy. (2017). Media Pembelajaran. Pustaka Abdi: Mataram: Pustaka Abdi ISBN 978 602 727 544 7.

Sutrisno, Suyadi. (2016). Desain Kurikulum Perguruan Tinggi. Bandung: Remaja Rosdakarya ISBN 978 979 692 707 4.

Wahyudi, Agus. (2016). Evaluasi program pembelajaran menggunakan media belajar pesona edu pada mata ajar sains dan matematika. *Jurnal Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Volume 1, Nomor 2. Hal 183-198. Juli – Desember 2016.