

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN *AQIDAHQUEST* BERBASIS *THUNKABLE* PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS XI MAN 3 BOJONEGORO

M. Akbar Alfikri¹, Khoirotus Silfiyah², Alaika Abdi Muhammad³

1Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia

2 Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia

3 Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia

Email : akbaralfikri05@gmail.com 1, khoirotussilfiyah@unugiri.ac.id 2, alaika@unugiri.ac.id 3

DOI:

Received: October 2025

Accepted: November 2025

Published: December 2025

Abstrak :

Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong para pendidik untuk mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran. Fenomena yang terjadi di MAN 3 Bojonegoro, guru masih belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, khususnya dalam mata pelajaran akidah akhlak. Hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi serta rendahnya motivasi belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis *thinkable* bernama *qidahquest*, yang memuat materi ajaran tasawuf dari tokoh Junaid al-Baghdadi, Rabi'ah al-Adawiyah, Imam al-Ghazali, dan Syekh Abdul Qadir al-Jailani untuk peserta didik kelas XI MAN 3 Bojonegoro. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket validasi oleh ahli materi, ahli media, guru, serta Peserta didik. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Objek penelitian ini adalah aplikasi *aqidahquest* yang dikembangkan menggunakan platform *thinkable* dan dapat diakses secara offline. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor rata-rata 90,9% dengan kriteria "sangat layak", ahli media memperoleh 97,72%, dan respon guru serta Peserta didik menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 84% dengan kategori "sangat layak". Pada aspek keterbacaan memperoleh penilaian dengan skor rata-rata 91,7%. Dengan demikian, aplikasi *AqidahQuest* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran akidah akhlak.

Kata kunci : *Aqidah Akhlak, AqidahQuest, Aplikasi Pembelajaran.*

Abstract:

Technological advances in education encourage educators to integrate digital media into the learning process. A phenomenon that occurs at MAN 3 Bojonegoro, teachers still do not utilize learning media optimally, especially in the subject of faith and morals. This causes a lack of student understanding of the material and low learning motivation. To overcome this problem, this study aims to develop a thinkable-based learning application called *qidahquest*, which contains Sufism teachings from figures Junaid al-Baghdadi, Rabi'ah al-Adawiyah, Imam al-Ghazali, and Sheikh Abdul Qadir al-Jailani for grade XI students of MAN 3 Bojonegoro. This study used the *Research and Development* (R&D) method with the ADDIE development model consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques included observation, interviews, and validation questionnaires conducted by subject matter experts, media experts, teachers, and students. Data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The object of this study was the *qidahquest* application developed using the *thinkable* platform and accessible offline. The validation results from material experts obtained an average score of 90.9% with the criteria of "very feasible", media experts obtained 97.72%, and the responses of teachers and students showed a practicality level of 84% with the category of "very feasible". In the readability aspect, it obtained an assessment with an average score of 91.7%. Thus, the *AqidahQuest* application is declared very suitable for use as an innovative learning medium in the subject of *aqidah* and *akhlak*.

Keywords: *Moral Aqidah, AqidahQuest, Learning Application.*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana dalam mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menjalani kehidupannya secara mandiri dan bertanggung jawab. Dalam perspektif Islam, pendidikan tidak hanya bermakna transfer ilmu, tetapi juga proses internalisasi nilai-nilai spiritual dan moral. Hal ini tercermin dalam firman Allah SWT dalam QS. Al-‘Alaq ayat 1–5.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

yang menekankan pentingnya membaca, belajar, dan menulis sebagai bentuk awal dari pembentukan manusia berpengetahuan (Adib, 2022). Pendidikan dalam Islam tidak hanya menekankan pada aspek intelektual semata, tetapi juga aspek spiritualitas, akhlak, dan karakter.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah membawa pengaruh besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Salah satu implikasi dari perkembangan ini adalah munculnya berbagai inovasi media pembelajaran berbasis digital. Digitalisasi pembelajaran memberikan kemudahan akses terhadap sumber belajar, fleksibilitas dalam penyampaian materi, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Aeni et al., 2024). Internet sebagai sarana utama digitalisasi, telah memungkinkan peserta didik untuk mengakses modul, jurnal, artikel ilmiah, hingga bahan ajar interaktif secara cepat dan efisien (Maharani et al., 2021).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi diyakini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih jelas dan mudah dipahami serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Wulandari et al., 2023). Media digital yang menarik dan interaktif mampu memunculkan minat baru dan memperkuat retensi peserta didik terhadap materi pelajaran. Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi mobile sebagai bahan ajar berbasis android menjadi solusi yang tepat untuk menjawab kebutuhan zaman.

Salah satu platform yang mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis mobile adalah Thinkable, sebuah perangkat lunak berbasis visual yang memungkinkan penggunaanya mengembangkan aplikasi tanpa harus menguasai bahasa pemrograman yang kompleks (Ismayani, 2019). Platform ini sangat sesuai digunakan oleh pendidik dalam merancang media pembelajaran berbasis android yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, baik secara daring maupun luring. Thinkable juga mendukung fitur interaktif yang memungkinkan aplikasi memiliki tampilan menarik, kuis, materi teks, hingga video pembelajaran.

Penelitian awal yang dilakukan di MAN 3 Bojonegoro menunjukkan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak masih bersifat konvensional. Guru cenderung

menggunakan metode ceramah tanpa diiringi media pembelajaran yang bervariasi. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa jenuh, kurang memahami materi, dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Hasil observasi menunjukkan minimnya penggunaan media pembelajaran modern dan rendahnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Dalam wawancara yang dilakukan bersama guru mata pelajaran Akidah Akhlak, disampaikan bahwa peserta didik cenderung lebih antusias dan responsif ketika materi disampaikan melalui video atau media visual lainnya (Mujayanah, wawancara, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik dan mendukung efektivitas proses pembelajaran. Media tersebut diharapkan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif, kontekstual, serta dapat digunakan secara fleksibel. Salah satu inovasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah AqidahQuest, sebuah aplikasi pembelajaran berbasis Thinkable yang dirancang untuk menyampaikan materi ajaran tasawuf. Aplikasi ini memuat materi ajaran empat tokoh utama tasawuf, yaitu Junaid al-Baghdadi, Rabi'ah al-Adawiyah, Imam al-Ghazali, dan Syekh Abdul Qadir al-Jailani. Materi disusun secara sistematis dan kontekstual sesuai dengan kurikulum Akidah Akhlak kelas XI Madrasah Aliyah.

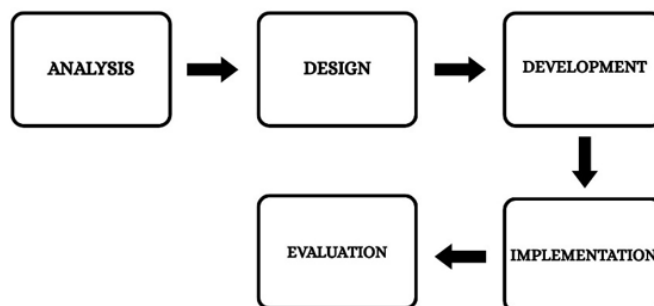
Penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas media mobile learning dalam meningkatkan hasil belajar. Misalnya, penelitian oleh Hana Mujahidatul Ula (2023) dan Ilham M. D. Fauzi (2020) yang mengembangkan media pembelajaran mobile berbasis Figma dan Thinkable terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran berbasis Thinkable dengan fokus pada ajaran tasawuf dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan dalam pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi interaktif yang dapat dijalankan secara offline, berisi materi tasawuf, serta dirancang untuk membentuk karakter dan spiritualitas peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kelayakan AqidahQuest sebagai media pembelajaran berbasis Thinkable dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN 3 Bojonegoro. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat dihasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap ajaran tasawuf.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Branch, 2009).

Gambar 1. Tahapan ADDIE



Model ini dipilih karena dianggap sesuai untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk aplikasi, sekaligus menguji tingkat kelayakan dan kepraktisannya sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Pendekatan ini dirancang agar setiap langkah dalam pengembangan produk dilakukan secara berurutan dan berbasis kebutuhan nyata di lapangan.

Penelitian dilaksanakan di MAN 3 Bojonegoro, dengan subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas XI, guru mata pelajaran Akidah Akhlak, serta dua orang validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Subjek utama uji coba terbatas berjumlah 12 peserta didik yang dipilih secara purposive, yaitu berdasarkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran serta kesiapan mengikuti uji coba media. Pemilihan lokasi ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan media digital dalam pembelajaran Akidah Akhlak, serta kebutuhan guru akan bahan ajar yang kontekstual dan berbasis teknologi.

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran di kelas serta penggunaan media yang selama ini diterapkan guru. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan guru mata pelajaran guna menggali lebih dalam mengenai kendala dalam penyampaian materi, respon peserta didik, serta kebutuhan akan media pembelajaran digital. Sedangkan angket digunakan dalam dua bentuk, yakni angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media, serta angket respon yang diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengukur aspek kepraktisan dan keterbacaan aplikasi *AqidahQuest*. Semua instrumen disusun dalam skala Likert dan telah melalui proses validasi isi sebelum digunakan.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari angket validasi dan uji coba dianalisis dengan cara mengkonversi skor mentah ke dalam bentuk persentase.

Gambar 2. Rumus Presentase

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Angka presentase atau skor penilaian

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan.

Tabel 1. Kategori Kelayakan Skala Likert

Skor	Kriteria
$0\% \leq x \leq 25\%$	Tidak Layak
$25\% \leq x \leq 50\%$	Kurang Layak
$50\% \leq x \leq 75\%$	Cukup Layak
$75\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Layak

Adapun hasil observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif dengan pendekatan tematik untuk memperkuat temuan kuantitatif serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konteks implementasi media pembelajaran di lapangan. Melalui prosedur ini, diharapkan produk *AqidahQuest* yang dikembangkan tidak hanya valid secara konten dan tampilan, tetapi juga layak dan praktis digunakan oleh peserta didik dan guru dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah.

Hasil dan Diskusi

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi pembelajaran *AqidahQuest* berbasis Thinkable dapat memberikan solusi konkret terhadap rendahnya minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi ajaran tasawuf dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI. Proses pengembangan media dilakukan melalui pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang telah diimplementasikan secara sistematis mulai dari tahap analisis hingga evaluasi. Pada tahap awal, melalui observasi di MAN 3 Bojonegoro, ditemukan bahwa proses pembelajaran Akidah Akhlak belum banyak memanfaatkan media berbasis teknologi. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah konvensional dengan dukungan buku teks, yang menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik. Kondisi ini diperkuat dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran yang menyatakan bahwa siswa cenderung merasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi tasawuf karena sifatnya yang abstrak dan bersifat filosofis. Guru menyampaikan harapannya terhadap pengembangan media pembelajaran yang mampu

menyajikan materi secara interaktif dan menyenangkan, serta dapat diakses secara fleksibel baik di dalam maupun di luar kelas.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan aplikasi *AqidahQuest*, yang memuat materi ajaran tasawuf dari empat tokoh besar: Junaid al-Baghdadi, Rabi'ah al-Adawiyah, Imam al-Ghazali, dan Syekh Abdul Qadir al-Jailani. Materi dikemas dalam bentuk visual, disertai kuis, soal evaluatif, dan fitur interaktif lainnya. Aplikasi dikembangkan melalui platform Thunkable yang memungkinkan produk dapat diakses melalui perangkat Android dan dapat digunakan secara offline, sehingga sangat cocok diterapkan di lingkungan madrasah yang mungkin mengalami keterbatasan jaringan internet. Setelah aplikasi selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Σx peraspek	Skor Maks	Presentase	Kategori
1	Kesesuaian Materi	22	24	91,66%	Sangat Layak
2	Keterbacaan	18	20	90%	Sangat Layak
	Jumlah	40	44		
	Presentase Rata-rata			90,9 %	Sangat Layak

Hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor 90,9%, yang dikategorikan sangat layak. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian isi dengan kurikulum, keakuratan materi, kedalaman pembahasan tokoh dan ajaran tasawuf, serta kebermanfaatan isi bagi perkembangan nilai-nilai spiritual peserta didik. Ahli materi juga memberikan catatan bahwa penyusunan materi sudah kontekstual dan disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik tingkat menengah.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Σx peraspek	Skor Maks	Presentase	Kategori
1	Kelayakan Desain	24	24	100%	Sangat Layak
2	Keterbacaan	19	20	95%	Sangat Layak
	Jumlah	43	44		
	Presentase Rata-rata			97,72 %	Sangat Layak

Selanjutnya, hasil validasi ahli media menunjukkan skor 97,72%, juga dikategorikan sangat layak. Penilaian mencakup kejelasan navigasi, estetika tampilan, kombinasi warna, kesesuaian

ikon, dan keterpaduan antarhalaman. Validator menyampaikan bahwa aplikasi dirancang dengan memperhatikan prinsip *user experience* (UX) yang baik, yakni sederhana, ramah pengguna, dan responsif. Aplikasi ini dinilai memiliki potensi besar untuk diimplementasikan di berbagai jenjang pendidikan, khususnya di madrasah berbasis kurikulum PAI.

Aplikasi yang telah divalidasi dan direvisi kemudian diujicobakan kepada 40 peserta didik kelas XI. Hasil respon guru terhadap kepraktisan penggunaan aplikasi menunjukkan nilai 95,83%, sedangkan respon peserta didik menunjukkan nilai 83,3%, keduanya berada pada kategori sangat layak. Guru menilai bahwa aplikasi dapat menjadi media alternatif yang mendukung pembelajaran mandiri, memperkaya kegiatan belajar, dan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa. Guru juga menyoroti bahwa fitur evaluasi berbentuk kuis dalam aplikasi sangat membantu dalam mengukur pemahaman siswa secara langsung dan instan.

Peserta didik dalam uji coba menyampaikan bahwa aplikasi *AqidahQuest* menyajikan materi tasawuf dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami. Sebagian besar menyukai adanya fitur kuis dan soal-soal evaluatif yang membuat pembelajaran terasa seperti bermain. Respons ini menegaskan bahwa penggunaan pendekatan digital berbasis aplikasi mampu meningkatkan pengalaman belajar dan mendorong motivasi siswa. Hal ini sejalan dengan teori *constructivism*, di mana peserta didik membangun pemahaman mereka melalui pengalaman dan interaksi langsung dengan media pembelajaran yang kontekstual (Piaget dalam Slavin, 2012).

Rekapitulasi nilai dari masing-masing pihak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Data Validasi dan Uji Lapangan

Aspek	Sumber Data	Hasil	Rata-rata	Kualifikasi
Desain	Ahli Media	100%	-	Sangat Layak
Materi	Ahli Materi	91,66%	-	Sangat Layak
Kepraktisan	Guru	87,5%	84%	Sangat Praktis
	Peserta didik	80,5%		
Keterbacaan	Ahli Media	95%	91%	Sangat Layak
	Ahli Materi	90%		
	Guru	95,83%		
	Peserta didik	83,3%		

Selain aspek kepraktisan, aplikasi juga diuji dari sisi keterbacaan. Penilaian ini mencakup kejelasan kalimat, penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik, serta keterpahaman istilah-istilah tasawuf. Hasil rata-rata skor keterbacaan menunjukkan angka 91,7%, yang mengindikasikan bahwa aplikasi ini telah memenuhi prinsip penyusunan teks pembelajaran yang baik. Hal ini sangat penting karena bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi tasawuf harus mampu menjembatani antara konsep

spiritualitas tinggi dengan pemahaman siswa yang masih dalam tahap pengembangan berpikir abstrak.

Penemuan ini memperkuat sejumlah penelitian sebelumnya. Penelitian oleh Wulandari et al. (2023) menunjukkan bahwa media digital interaktif berbasis aplikasi meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI. Begitu pula Mujahidatul Ula (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Figma dalam pembelajaran akidah mempercepat pemahaman siswa terhadap materi keimanan. Namun, aplikasi *AqidahQuest* memiliki kekhasan karena mengangkat konten tasawuf yang selama ini kurang mendapatkan perhatian dalam bentuk media digital. Dengan demikian, *AqidahQuest* tidak hanya memenuhi fungsi pedagogis, tetapi juga membawa nilai-nilai transformasional yang dapat memperkaya kehidupan spiritual peserta didik.

Dengan hasil validasi dan respon yang sangat tinggi dari berbagai pihak, aplikasi ini berpeluang untuk dikembangkan lebih lanjut, baik dengan menambahkan materi tasawuf dari tokoh lain, memperluas fitur interaktif, atau mengintegrasikan sistem evaluasi otomatis. Penelitian ini juga membuka ruang eksplorasi baru bagi pengembangan media pembelajaran digital berbasis keislaman yang inklusif, mendalam, dan adaptif terhadap kebutuhan zaman.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Thinkable yang bernama *AqidahQuest*, guna mendukung proses pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI, khususnya pada materi ajaran tasawuf. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, serta uji coba kepada guru dan peserta didik, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat layak dari aspek isi, tampilan, kepraktisan, dan keterbacaan. Aplikasi ini mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang lebih interaktif, mudah digunakan, dan menyenangkan, serta mendekatkan peserta didik dengan nilai-nilai tasawuf yang selama ini dianggap abstrak dan sulit dipahami.

Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam bidang pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Integrasi konten tasawuf ke dalam aplikasi mobile menjadikan materi keislaman yang bersifat spiritual dapat diakses secara digital dan fleksibel. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan nilai dapat bersinergi dengan kemajuan teknologi, serta mendukung model pembelajaran yang adaptif di era digitalisasi. Media ini juga memberikan alternatif pembelajaran berbasis nilai yang mampu membentuk karakter religius dan spiritual siswa secara lebih mendalam dan aplikatif.

Secara ilmiah, penelitian ini memperkuat pendekatan pedagogi berbasis teknologi dalam pengajaran pendidikan agama, khususnya dalam menyampaikan nilai-nilai tasawuf yang bersifat reflektif dan transformatif. Dengan menggunakan platform Thinkable, aplikasi *AqidahQuest* menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan alat pengembangan digital yang mudah diakses untuk membuat media yang sesuai kebutuhan lokal, kontekstual, dan sesuai

dengan karakter peserta didik. Sebagai bentuk pengembangan lanjutan, aplikasi ini dapat diperluas dengan menambahkan fitur-fitur multimedia seperti audio, video kisah tokoh, atau game berbasis tasawuf yang lebih interaktif. Selain itu, perlu dilakukan uji coba dalam skala yang lebih luas di beberapa madrasah atau sekolah Islam, agar efektivitas aplikasi dapat diukur dalam konteks pembelajaran yang beragam. Penelitian ini juga membuka peluang kolaborasi antar guru dan pengembang media digital dalam merancang media pembelajaran keislaman berbasis lokal yang modern, menarik, dan berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Adib, M. A. (2022). Aktualisasi nilai-nilai pendidikan Islam pada surat Al-‘Alaq ayat 1-5 dalam pembelajaran agama Islam. *Islamic Review: Jurnal Riset dan Kajian Keislaman*, 1.
- Aeni, A. N., et al. (2024). Pengembangan aplikasi berbasis Thinkable PEMANAH (Pembelajaran Mengenal Hijaiyah) beserta harakatnya pada pembelajaran PAI kelas 1 SD. *Saliba: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 2.
- Alfikri, M. A. (2025, Februari 14). Observasi. MAN 3 Bojonegoro.
- Anggraini, A. A. D., et al. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengenal huruf dan angka dengan model ADDIE. *Education and Development*, 4.
- Ani, I. (2019). *Cara mudah membuat aplikasi pembelajaran Android dengan Thinkable*. Elex Media Komputindo.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Butar-Butar, N., et al. (2023). Pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis kontekstual untuk meningkatkan capaian hasil belajar. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2.
- Dafit, F., & Mustika, D. (2021). Pengembangan bahan ajar membaca berbasis Higher Order Thinking Skills pada siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6.
- Damayanti, R., et al. (2024). Pengolahan hasil non-test angket, observasi, wawancara dan dokumenter. *Student Research Journal*, 3.
- Darwanto, D., & Meilasari, V. (2022). Bahan ajar digital sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh dan mandiri (pengembangan bahan ajar mata kuliah teori graf). *Jurnal Basicedu*, 1.
- Elvina, D., & Dewi, I. P. (2020). Analisis tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Android dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika: Jurnal Teknik Elektronika dan Informatika*, 3.

- Faruqi, I., & Rohmah, L. F. (2023). Nilai tasawuf Imam Junaid Al-Baghdadi sebagai Qadi. *Spiritualita: Jurnal Kajian Tasawuf Islam*, 1.
- Fasya, A. A. (2022). Konsep tasawuf menurut Imam Al-Ghazali. *JOUSIP: Journal of Sufism and Psychotherapy*, 2.
- Fiqron, M. Z., & Parawati, E. D. (2023). Relevansi tasawuf cinta ilahi Rabi'ah Al-Adawiyah terhadap problem radikalisme beragama di Indonesia. *Hikamia: Jurnal Pemikiran Tasawuf dan Psikoterapi Islam*, 2.
- Ismayani, I. (2019). *Cara mudah membuat aplikasi pembelajaran Android dengan Thinkable*. Elex Media Komputindo.
- Maharani, L. A., Ramadhan, D. N., & Fahriza, S. (2021). Inovasi pembelajaran berbasis digital dalam peningkatan kualitas pendidikan di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 101–110.
- Mujahidatul Ula, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran mobile berbasis Figma untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pemikiran Pendidikan Islam*, 7(1), 13–24.
- Mujayanah. (2025, Februari 10). Wawancara. MAN 3 Bojonegoro.
- Piaget, J. (dalam Slavin, R. E.). (2012). *Educational psychology: Theory and practice* (10th ed.). Pearson Education.
- Saifullah, I., Nabilah, A., & Rahmat, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dengan aplikasi Thinkable pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 2.
- Wulandari, S., Hasanudin, H., & Rachmawati, E. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi mobile dalam meningkatkan hasil belajar PAI. *EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 88–95.