



Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Materi Merenungkan Kekuasaan Allah SWT

Melanie Putri¹, Meli Tri Khasanah², Muhammad As'ari Safutro³, Abdul Azis⁴

Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya¹⁻⁴

Email Korenpondensi : mellmelanie06@gmail.com¹, melitrikhasanah@gmail.com²,
ajjaasari41@gmail.com⁴, abdul.azis@iain-palangkaraya.ac.id⁴

Article received: 14 Oktober 2024, Review process: 27 Oktober 2024,
Article Accepted: 19 November 2024, Article published: 10 Desember 2024

ABSTRACT

From the needs analysis that has been carried out, the use of learning media that is not yet optimal is one of the challenges faced by Al-Qur'an Hadith teachers. This research aims to develop multimedia learning on material contemplating the power of Allah SWT. Development is carried out using the ADDIE model. Through several stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Media quality is measured by conducting validity tests and practicality tests. The results of material validation in learning multimedia obtained a result of 91.7%, while media validation obtained a result of 90% with a very valid category or can be used without revision. The practicality results of multimedia learning for teachers were 96%, while the results of multimedia learning for students were 93.46% with very practical criteria. Therefore, multimedia learning products based on material contemplating the power of Allah SWT can be used and implemented in learning.

Keywords: Development, Media, Learning, Al-Qur'an Hadith

ABSTRAK

Dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan, pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal menjadi salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru Al-Qur'an Hadits. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran pada materi merenungkan kekuasaan Allah SWT. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Melalui beberapa tahapan yaitu analisis, design, development, implementation, dan evaluation. Kualitas media diukur dengan melakukan uji validitas dan uji praktikalitas. Hasil validasi materi pada multimedia pembelajaran diperoleh hasil 91,7%, sedangkan validasi media diperoleh hasil 90% dengan kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Hasil praktikalitas multimedia pembelajaran pada guru adalah sebesar 96 %, sedangkan hasil multimedia pembelajaran terhadap siswa adalah 93,46 % dengan kriteria sangat praktis. Oleh karena itu produk multimedia pembelajaran pada materi merenungkan kekuasaan Allah SWT dapat digunakan dan diimplementasikan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Pembelajaran, Al-Qur'an Hadits.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan tentu saja sangat mempengaruhi seluruh dunia, fenomena tersebut mengakibatkan adanya persaingan dalam berbagai bidang kehidupan terutama di bidang pendidikan. Pengaruh Perkembangan ini telah banyak menciptakan pembaharuan, diantaranya sistem dalam pendidikan dan pembelajaran, yang dimana menuntut adaptasi baik dari tendik, pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan harus dilakukan sebaik mungkin untuk menciptakan pendidikan yang bermutu dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Sugiantara et al., 2024). Dalam hal ini keberhasilan pendidikan tidak lepas dari peran sekolah, baik negeri maupun swasta. Pendidik harus mampu memahami dan menggunakan alat yang tersedia untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Kemajuan teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran menuntut penggunaan bahan pembelajaran yang beragam dan peralatan yang semakin canggih. Dapat dikatakan bahwa dunia pendidikan saat ini hidup dalam dunia media, dimana kegiatan pembelajaran telah berkembang sedemikian rupa sehingga mengurangi pemberian materi pembelajaran konvensional yang mengutamakan metode ceramah dan digantikan dengan sistem penyampaian pembelajaran yang modern (Nurhasanah, 2023). Salah satu contoh pembaruan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah multimedia pembelajaran.

Multimedia adalah teknologi yang mengoptimalkan penggunaan komputer untuk membuat, menampilkan, dan mendesain teks, grafik, suara, dan gambar bergerak (video dan animasi) dalam satu program dengan menggunakan tautan dan alat yang memungkinkan pengguna menelusuri, berinteraksi, membuat, dan berkomunikasi. Heinich mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi dua atau lebih format media yang dipadukan secara integrative sehingga menghasilkan program informasi atau program Pendidikan (Cholid, 2015). Multimedia melibatkan kombinasi beberapa jenis media, termasuk teks, gambar diam atau bergerak, audio, video, grafik, animasi, dan bahkan interaksi pengguna. Karena beragamnya media yang berbeda, multimedia memungkinkan lebih banyak kreativitas dalam menyampaikan pesan atau cerita. Konten multimedia yang memukau, menghibur, dan dapat menarik perhatian serta menciptakan pengalaman yang lebih mendalam bagi audiens. Multimedia juga mempunyai fungsi memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan persepsi, serta mengatasi sikap pasif siswa (Z. Setiawan & Dkk, 2023).

Menurut Munir multimedia pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Multimedia pembelajaran merupakan salah satu bentuk teknologi yang dapat dijadikan alternatif sarana pembelajaran. Penggunaan multimedia dapat merangsang dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Kuswanto et al., 2017). Multimedia pembelajaran hadir dalam berbagai jenis sehingga selalu menyesuaikan dengan perkembangan zaman, termasuk penyesuaian penggunaan teknologi

informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan dan proses 'pembelajaran' (Purnama dkk, 2022).

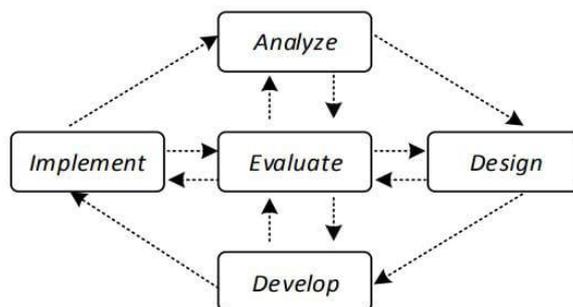
Setelah memahami pengertian multimedia kita dapat melihat relevansinya yang signifikan dalam konteks pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Al Qur'an Hadits di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Pembelajaran Al Qur'an Hadits di tingkat Madrasah Tsanawiyah, khususnya kelas VII merupakan fondasi penting dalam membangun pemahaman dan penghayatan siswa terhadap ajaran Islam. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran ini sering menghadapi tantangan, terutama dalam hal efektivitas penyampaian materi dan keterlibatan aktif siswa. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya hasil yang signifikan setelah proses pembelajaran, terutama ketika siswa diuji pemahaman mereka. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi yang di ajarkan, metode pengajaran yang kurang inovatif dan media pembelajaran yang belum optimal serta latar belakang pendidikan dan pengalaman siswa yang beragam juga mempengaruhi tingkat pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran Al Qur'an Hadits. Sehingga hal ini menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru (Rohima, 2023). Perbedaan ini menuntut adanya pendekatan yang lebih adaptif dan inklusif dalam penyampaian materi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan di kelas VII, mengingat usia siswa yang masih dalam tahap transisi dari sekolah dasar ke menengah. Media pembelajaran yang efektif dapat membantu menjembatani kesenjangan pemahaman dan meningkatkan minat siswa terhadap materi yang disampaikan.

Dalam beberapa tahun terakhir, para peneliti telah meneliti multimedia pembelajaran menunjukkan bahwa pendekatan ini sangat efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Zahwa, 2022) "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi" bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran. (Muslimah, 2024) "Investigating Islamic Religious Education Teacher Beliefs Toward Multimedia Learning" teachers believe that multimedia learning has excellent potential to improve students' learning experiences in Islamic religious education. (A. Setiawan & Suryani, 2017) "Urgensi Pemanfaatan Multimedia pada Pendidikan Agama Islam Jenjang SMK" Penggunaan multimedia tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar tentang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK. (Salsabila et al., 2024) "Integrasi Teknologi Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka" penggunaan teknologi dalam dunia Pendidikan sebagai upaya yang membantu terciptanya proses pembelajaran agar efektif dan efisien bagi setiap individu.

Berdasarkan dari permasalahan yang ditemukan, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia pembelajaran. Penelitian Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, mendorong keterlibatan aktif siswa, dan pada akhirnya meningkatkan pemahaman serta hasil belajar mereka.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research & Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi kekuasaan Allah SWT. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya, Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Fayrus & Slamet, 2022). Untuk mencapai hasil produk tertentu, penelitian digunakan untuk menganalisis permintaan dan menguji efektivitas produk sehingga dapat bekerja di masyarakat luas (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Orientasi dari penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan produk perangkat pembelajaran bagi siswa berupa video multimedia pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang memiliki lima tahapan dalam prosedur pengembangannya singkatan dari Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations (Mulyatiningsih, 2015). Menurut Sezer dkk (2013:137) menyatakan bahwa ADDIE Model is the systems approach implies an analysis of how its components interact with each other and requires coordination of all phases (Rayanto & Sugianti, 2020).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Sugihartini & Yudiana, 2018)

Penelitian ini menggunakan lembar validasi dan angket sebagai instrument pengumpulan data dan melaksanakan uji validitas dan praktikalitas dalam penggunaan multimedia pembelajaran.

1. Uji Validasi Media

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid. Alat ukur yang dimaksud disini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan tersebut pada kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner (Janna & Herianto, 2021).

Lembar validasi digunakan agar mengetahui bagaimana nilai kevalidan atau kelayakan produk yang sudah dirancang dan dikembangkan. Sebuah multimedia pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII dengan materi Merenungkan Kekuasaan Allah SWT. Proses ini dilakukan bersama validator ahli materi dan ahli media. Menggunakan lima skor penilaian kelayakan atau validasi media. Dalam perhitungan hasil rata-rata peneliti menggunakan rumus persentase dibawah ini.

$$P(k) : S/N \times 100 \%$$

Keterangan:

P (k) : Angka Persentase komponen

S : Jumlah skor komponen hasil telaah instrumen

N : Jumlah skor maksimum

Berikut adalah pedoman kategori hasil dari perhitungan rata-rata skor yang di dapatkan:

Tabel 1.
Kriteria Validitas Media (Fuada, 2015)

Persentase	Keterangan
81,26 % - 100 %	Sangat valid/ dapat digunakan tanpa revisi
62,51 % - 81,25%	Valid/dapat digunakan namun perlu revisi kecil
43,76 % - 62,50%	Tidak valid/disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
25,00% - 43,75%	Sangat tidak valid/tidak boleh digunakan

2. Uji Praktikalitas Media

Uji praktikalitas dilakukan setelah melakukan validasi materi dan validasi media. "Praktikalitas merupakan tingkat keterpakaian perangkat pembelajaran dengan melakukan uji coba menggunakan bahan ajar yang telah dinyatakan valid oleh validator (Hamdunah, 2015).

Lembar angket digunakan untuk mengetahui nilai praktikalitas media yang sudah di uji cobakan dalam pembelajaran. Lembar angket ini guna untuk mendapati bagaimana hasil respon peserta didik terhadap penggunaan media. Dalam perhitungan rata-rata, peneliti menggunakan rumus persentase dibawah ini.

$$P(k) : S/N \times 100 \%$$

Keterangan:

P (k) : Angka Persentase komponen

S : Jumlah skor komponen hasil telaah instrumen

N : Jumlah skor maksimum

Menentukan kriteria kepraktisan. Kriteria kepraktisan menggunakan klasifikasi dapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.
Kriteria Praktikalitas Media (Arikunto, 2020)

Persentase	Keterangan
81,26 % - 100 %	Sangat Praktis/dapat digunakan tanpa revisi
62,51 % - 81,25%	Praktis/dapat digunakan namun perlu revisi kecil
43,76 % - 62,50%	Tidak Praktis/disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
25,00% - 43,75%	Sangat tidak praktis/tidak boleh digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu multimedia pembelajaran, sumber utama yang digunakan peneliti dalam membuat produk ini adalah bahan ajar Al-Quran Hadits kelas VII MTs. Produk ini dihasilkan berdasarkan permasalahan dan analisis kebutuhan proses pembelajaran di sekolah MTs Darul Amin. Di dalam Multimedia pembelajaran ini peneliti mengintegrasikan beberapa komponen antara lain video animasi, video factual berupa video yang dibuat dengan bantuan canva, animaker, serta beberapa aplikasi editing dalam penyusunan multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran ini dicocokkan pada kompetensi dan indikator pembelajaran hingga menentukan capaian pembelajaran yang diharapkan. Multimedia pembelajaran ini menggunakan materi pokok merenungkan kekuasaan Allah SWT. Pada multimedia ini terdapat cover, pertanyaan pemantik, materi pokok bahasan, video animasi singkat mengenai materi, pemaparan bacaan Al-Quran dan video fakta mengenai contoh kekuasaan Allah di dalam kehidupan nyata. Peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran dengan berbagai background yang menarik, font yang jelas dan mudah dibaca.

1. Hasil Validitas Produk

Hasil Analisis data berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil validitas isi yang tinggi. Seluruh aspek yang diukur, termasuk kelengkapan materi, kejelasan video pembelajaran telah tercakup dengan baik. Hasil validasi materi, mendapatkan kriteria sangat valid atau sangat baik digunakan dengan perolehan hasil 91,7%. Selanjutnya hasil validasi ahli media, mendapatkan kriteria sangat valid atau sangat baik digunakan dengan perolehan hasil 90%. Secara keseluruhan, hasil uji validitas menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas yang sangat baik. Dengan demikian, produk ini siap digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Praktikalitas Produk

Hasil uji praktikalitas media didapatkan dari hasil lembar angket respon peserta didik secara individu yang berjumlah 21 siswa dan angket respon guru. Hasil lembar angket siswa mendapatkan perolehan hasil 93,48% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan lembar angket respon guru mendapatkan perolehan hasil 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil angket respon siswa dan guru tersebut menunjukkan bahwasannya multimedia yang dikembangkan untuk pembelajaran mengenai materi kekuasaan Allah SWT adalah sangat praktis dan efektif.

Berikut adalah tabel hasil lembar angket respon peserta didik secara individu dan angket respon guru.

Tabel 3.
Hasil Lembar Angket Respon Peserta Didik

No	Indikator Penilaian	Jumlah respon peserta didik			
		4 SS	3 S	2 KS	1 TS
1	Saya lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media video pembelajaran.	19	2		

2	Saya merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan media pembelajaran.	7	14		
3	Penggunaan media pembelajaran memberi pengaruh yang sangat besar bagi saya dalam menerima pelajaran materi merenungi kekuasaan Allah SWT.	18	3		
4	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran yang menggunakan media video pembelajaran.	20	1		
5	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang menarik.	20	1		
6	Penggunaan media video pembelajaran membuat saya tidak bosan karena pembelajaran yang menarik.				
7	Multimedia pembelajaran menarik digunakan untuk belajar	12	8	1	
8	Multimedia pembelajaran mudah digunakan.	9	8	4	
9	Tampilan multimedia pembelajaran menarik.	11	9	1	
10	Gambar pada materi memiliki penempatan yang tepat dengan suara yang ada.	9	11	1	
11	Petunjuk mudah dipahami.	9	11	1	
12	Materi dalam multimedia pembelajaran mudah dipahami.	10	8	3	
13	Rangkuman dalam multimedia pembelajaran jelas.	9	11	1	
14	Paham terhadap istilah yang terdapat dalam multimedia pembelajaran.	6	12	3	
15	Memahami materi-materi yang disampaikan dengan multimedia pembelajaran.	9	10	2	
16	Menyukai pembelajaran dengan multimedia pembelajaran.	11	10		
17	Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi mudah dipahami.	14	7		

Tabel 4.
Hasil Lembar Angket Respon Guru

No	Indikator Penilaian	Respon Guru			
		4 SS	3 S	2 KS	1 TS
1	Tampilan Multimedia pembelajaran menarik	✓			
2	Media pembelajaran video membuat siswa lebih semangat dalam belajar	✓			
3	Media pembelajaran video mendukung siswa untuk menguasai materi Merenungi kekuasaan Allah	✓			
4	Dengan menggunakan media pembelajaran video membuat siswa tidak bosan dalam belajar	✓			
5	Media pembelajaran video memiliki daya tarik	✓			
6	Dengan adanya media pembelajaran video dapat membantu pemahaman siswa tentang materi Merenungi kekuasaan Allah	✓			
7	Materi yang disajikan mudah dipahami		✓		

8	Materi yang disajikan mencakup materi yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka	✓			
9	Materi ini relevan dengan praktik keagamaan sehari-hari yang dapat dipahami dan diterapkan oleh siswa	✓			
10	Penjabaran materi sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran	✓			
11	Materi dalam media ini mendukung tercapainya tujuan pembelajaran	✓			
12	Kalimat dan paragraph yang digunakan dalam konten jelas dan mudah dipahami		✓		
13	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti pada tingkat pemahaman kelas VII	✓			
14	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca		✓		
15	Pemilihan kata dan penggunaan kalimat sesuai dengan kemampuan Bahasa Siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama	✓			
16	Media pembelajaran video membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran	✓			
17	Siswa terlibat secara kolaboratif dalam media pembelajaran video	✓			
18	Permainan memfasilitasi kerja sama di antara siswa, misalkan saat mereka bekerja dalam kelompok atau bersaing secara sehat	✓			
19	Siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam pembelajaran	✓			

Produk yang dihasilkan berupa multimedia pembelajaran, yang dibuat menggunakan aplikasi canva, animaker, video animasi, dan video faktual serta aplikasi editing. Media ini menggunakan subtema merenungkan kekuasaan Allah SWT. Peneliti memasukkan gambar yang sesuai dan menyesuaikan pilihan warna, latar belakang, dan font pada media. Dalam pembuatan media, kualitas materi pembelajaran dan isi media disesuaikan dengan kebutuhan siswa, materi yang jelas, mudah dan dipahami serta sesuai dengan indikator ketercapaian pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat mempunyai kaidah bahasa yang mudah dipahami dan gambar yang ditampilkan dalam media sesuai dengan topik yang dibicarakan. Media disajikan secara praktis sehingga memudahkan guru dalam mengembangkannya dan mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini bahwa multimedia pembelajaran materi merenungkan kekuasaan Allah SWT menggunakan model penelitian Research and Development dengan kevalidan oleh ahli materi sebesar 91,7% dan ahli media sebesar 90%. Hasil kepraktisan oleh guru diperoleh hasil 96%, serta kepraktisan oleh siswa adalah sebesar 93,48%. Oleh karena itu, produk multimedia pembelajaran ini dapat digunakan dan diimplementasikan dalam proses belajar mengajar pada materi merenungkan kekuasaan Allah SWT.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Media dan Bahan Ajar PAI, guru dan kepala sekolah Mts Darul Amin yang telah menerima penulis dengan baik dan memperbolehkan melakukan penelitian di lokasi sekolah MTs Darul Amin Palangkaraya. Penulis sangat mengapresiasi diri sendiri yang telah kuat dan bertahan sampai detik ini. Tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Semoga hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Arikunto. (2020). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa Dan Praktisi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara.
- Cholid, N. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. FATAWA PUBLISHING.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Fuada. (2015). Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscillator) Untuk Pembelajaran Workshop Instrumen Industri. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan*.
- Hamdunah. (2015). Jurnal Praktikalitas Pengembangan Modul Konstruktivisme dan Website pada Materi Lingkaran dan Bola. *STKIP PGRI SUMBAR*.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1-12.
- Kuswanto, J., Walusfa, Y., Artikel, S., Korespondensi, A., Ratu Penghulu No, J., Sari, K., Baru, T., Raja Tim, B., Ogan Komerung Ulu, K., & Selatan, S. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2), 58-64. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>.
- Mulyatiningsih, E. (2015). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Muslimah. (2024). *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam Investigating Islamic Religious Education Teacher Beliefs Toward Multimedia Learning*. 19(1), 23-40. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v19i1.25952>
- Nurhasanah, enung. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam Bebas Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3155-3159. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1960>

-
- Purnama dkk, Y. (2022). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII*. 3(1).
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute Perum Sekar Indah II.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1-12.
- Salsabila, U. H., Rifki, M., Oktavianda, T., Annisa, & Fauzan Abid, D. (2024). Integrasi Teknologi Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 136-147. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v2i1.133>
- Setiawan, A., & Suryani, N. (2017). *Urgensi Pemanfaatan Multimedia pada Pendidikan Agama Islam Jenjang SMK*. 15(02), 1-11.
- Setiawan, Z., & Dkk. (2023). *Buku Ajar Multimedia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73-80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277-286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Zahwa, F. A. (2022). *PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. 19(01), 61-78.