

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA BERBASIS
AUTOPLAY PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
KELAS X DI MA SAYYID ABDURRAHMAN PAGERWOJO**

Novia Ayu Sekar Pertiwi

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

novia.as.pertiwi@unwaha.ac.id

T. Abdul Jalil Syakbani

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

t.abduljalil24@gmail.com

Korespondensi penulis: t.abduljalil24@gmail.com

Abstract

Education is the main factor in the process of human self-development and is a way to increase human knowledge. In this increasingly advanced and modern era, there are many conveniences that can be provided to make it easier to access knowledge. In this research, researchers developed autoplay multimedia learning media to adapt to current developments. This research uses the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall development model. This type of research is development research. The aim of this research is autoplay-based multimedia learning media on the subject of History of Islamic Culture. This research was carried out in 7 stages, including potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision. The research was conducted at MA Sayyid Abdurrahman Pagerwojo on class The results of the pre-test and post-test carried out showed an increase with the pre-test results being smaller than the post-test results, namely $63 > 84$. Thus, there was an increase in pre-test and post-test results which reached 21%. This shows that there is a significant difference in student learning outcomes before and after using autoplay-based multimedia learning media. So the use of teaching materials for Islamic Religious Education subjects in the form of autoplay-based multimedia learning media is effective in improving the learning outcomes of class X MA students Sayyid Abdurrahman Pagerwojo.

Keywords: Development, teaching materials, multimedia.

Abstrak

Pendidikan merupakan faktor utama dalam proses pengembangan diri manusia dan merupakan cara untuk meningkatkan pengetahuan manusia. Di perkembangan zaman yang semakin maju dan modern ini terdapat banyak kemudahan yang dapat dihadirkan untuk memudahkan dalam mengakses pengetahuan. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia autoplay untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development

(R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Tujuan penelitian ini adalah media pembelajaran multimedia berbasis autoplay pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini dilakukan melalui 7 tahap, diantaranya potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk. Penelitian dilakukan di MA Sayyid Abdurrahman Pagerwojo pada siswa kelas X. Validasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini dinyatakan valid dengan hasil ahli materi 82,5% sedangkan ahli media 77,5%. Jadi penggunaan bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berupa media pembelajaran multimedia berbasis autoplay efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MA Sayyid Abdurrahman Pagerwojo.

Kata Kunci: Pengembangan, bahan ajar, multimedia.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam proses pengembangan diri manusia dan merupakan cara untuk meningkatkan pengetahuan manusia. Di perkembangan zaman yang semakin maju dan modern ini terdapat banyak kemudahan yang dapat dihadirkan untuk memudahkan dalam mengakses pengetahuan. Seperti halnya menambah wawasan bagi para pelajar atau mahasiswa tidak hanya menggunakan buku atau media cetak lainnya, namun banyak cara mudah lainnya seperti dengan mengakses berbagai pengetahuan di internet, mengakses buku-buku digital dan lain sebagainya. Oleh karena itu pendidikan di formulasikan dalam bentuk yang tepat dengan menyesuaikan perkembangan zaman agar sesuai dengan kebutuhan pendidikan pada saat ini.

Perkembangan kebutuhan manusia terus bertambah seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Terutama dalam bidang pendidikan yang menuntut sistem pembelajaran yang dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Tingkat penerimaan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh bentuk dan sistem pendidikan yang ditawarkan. Pembelajaran saat ini tidak hanya berfokus pada aspek pembacaan atau lisan saja dengan sistem yang monoton dan membosankan, melainkan juga perlu untuk mengasah keterampilan dan pemahaman siswa melalui aspek visualnya sehingga dapat berfikir dan berimajinasi. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan dikenal dengan E-Education, yaitu sistem pendidikan yang berbasis elektronik. Teknologi informasi dapat menampilkan fitur-fitur yang baru dan menarik terhadap dunia pendidikan, sistem pengajaran yang berbasis multimedia (yang melibatkan teks, gambar dan suara) yang dapat menyajikan sesuatu hal yang menarik.

Pada era sekarang ini perubahan besar di bidang pendidikan dan pembelajaran sangat berpengaruh pada kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar berubah total

sehingga mengalami evolusi kearah pembelajaran digital yang dapat menciptakan pembelajaran yang lebih baik, kreatif, partisipatif, beragam, dan menyeluruh. Pada kegiatan belajar mengajar ini guru harus memiliki peran penting Untuk memperoleh pengetahuan oleh karena itu guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang multi-stimulasi sehingga lebih menyenangkan dan lebih fleksibel dalam memahami hal-hal baru dengan cepat. Artinya, sebagai guru sebaiknya untuk tidak gagap teknologi agar dapat berinovasi lagi dengan menggunakan teknologi yang ada.

Pada hasil pemantauan di lapangan, anak-anak banyak yang malas belajar dan mengabaikan kewajibannya, tapi betah berjam-jam bermain handphone dan kecanduan game online maupun playstation, Oleh karenanya guru sebaiknya menciptakan format atau bentuk pembelajaran yang bisa di terima kalangan peserta didik di era saat ini yang tidak biasa lepas dengan gadget. Karakter siswa sekarang ini dapat diketahui bahwa mereka menginginkan pembelajaran yang inovatif dan Jadi para siswa menginginkan pembelajaran yang mereka terima itu dapat mereka akses dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan teknologi yang mereka punya. Maka dari itu, inovasi teknologi pendidikan di era ini sangat dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia supaya bisa bersaing dikancah global, maka diperlukan guru-guru yang kreatif dan inovatif untuk menciptakan itu.

Penggunaan media yang tepat dapat bermanfaat bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuannya, dan dapat memperjelas penyajian pesan. Selanjutnya, kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki makna yang sangat urgen, ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada anak dapat disederhanakan dengan media. Selain itu, media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan seorang guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan materi yang abstrak dapat dikonkritkan melalui media karena media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena dapat membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pengajaran. Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar mengajar. Selain itu, penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Beberapa media pembelajaran yang dapat kita kembangkan yaitu, Autoplay Media Studio, Wondershare Quiz Creator, Sparkol, Flip Book, dan lainlain. Media pembelajaran dengan menggunakan software autoplay media studio sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, karena software ini dapat membuat suatu materi pembelajaran dan dapat diisi dengan video, soal, tombol musik, teks, latar belakang yang menarik dan juga dapat dimasukan gambar-gambar sebagai penunjang pembelajaran. Dengan software ini guru dapat mengelola sebuah materi menjadi lebih dan lebih menarik agar peserta didik bisa secara mudah mengakses dan mempelajari pelajaran yang akan mereka dapat melalui gadget mereka.

Pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dibutuhkan adanya bahan ajar yang menarik agar peserta didik tidak bosan dan tertarik untuk mempelajarinya, karena dalam mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memuat banyak tulisan yang membuat peserta didik jenuh jika hanya sekedar membaca tulisan saja. Maka dari itu peneliti mengambil mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk dikembangkan bahan ajarnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di MA Sayyid Abdurrahman Pagerwojo Jombang dengan menggunakan metode Reaserch and Development (R&D) atau yang biasanya disebut dengan penelitian pengembangan. Model yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah mengacu pada model Research and Development (R&D) dari Borg and Gall. Tujuan rancangan pengembangan oleh Borg ang Gall ini adalah untuk mengembangkan dan menvalidasi produk. Untuk menghasilkan suatu produk tertentu dilakukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk supaya dapat berfungsidan digunakan di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi, penelitian dan pengembangan bersifat bertahap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas X MA Sayyid Abdurrahman Pagerwojo Jombang telah dilakukan melalui beberapa tahapan yang komprehensif. Proses ini dimulai dengan identifikasi potensi dan masalah yang ada dalam pembelajaran SKI. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran, ditemukan bahwa

siswa kurang antusias dalam pembelajaran dan media yang digunakan masih terbatas pada buku cetak dan papan tulis. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Untuk menunjang pengembangan media, dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber, termasuk buku SKI yang ditulis oleh ahli di bidangnya, serta jurnal dan internet sebagai sumber informasi tambahan. Penggunaan beragam sumber ini memastikan bahwa konten media pembelajaran yang dikembangkan komprehensif dan up-to-date. Selanjutnya, desain produk media pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan aspek fungsionalitas dan estetika. Komponen utama media meliputi cover, tujuan pembelajaran, materi yang terbagi menjadi dua bagian utama (Khalifah dan Khulafaur Rasyidin), evaluasi, dan profil pengembang.

Validasi desain dilakukan oleh dua kelompok ahli: ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan rata-rata 82,5%, sedangkan validasi ahli media menghasilkan tingkat kelayakan rata-rata 77,5%. Kedua hasil ini termasuk dalam kategori "valid", menunjukkan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan. Namun, terdapat beberapa aspek yang memerlukan perbaikan, terutama pada desain visual media.

Berdasarkan masukan dari validator, dilakukan revisi pada beberapa aspek media pembelajaran, termasuk perubahan background pada beberapa slide, perbaikan tata letak, dan penyesuaian desain antar slide untuk menciptakan konsistensi visual. Revisi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran, baik dari segi tampilan maupun fungsionalitas.

Uji coba produk dilakukan kepada 10 siswa kelas X MA Sayyid Abdurrahman Pagerwojo Jombang. Hasil uji coba menunjukkan tingkat kelayakan rata-rata 89,5%, yang termasuk dalam kategori "sangat valid". Aspek-aspek yang mendapat penilaian sangat tinggi meliputi kemampuan media dalam membantu siswa belajar secara mandiri, meningkatkan motivasi belajar, memberikan pesan moral dan nilai-nilai yang baik, serta menambah wawasan keteladanan Khulafaur Rasyidin.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay ini mendemonstrasikan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran di era digital. Media yang dikembangkan berhasil menjawab kebutuhan akan alat bantu pengajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan software Autoplay Menu Builder menunjukkan bagaimana teknologi dapat

diintegrasikan secara efektif ke dalam proses pembelajaran, sejalan dengan tuntutan pendidikan modern yang menekankan pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Kualitas konten dan penyajian media pembelajaran telah divalidasi oleh ahli materi dan media. Konten yang disajikan memenuhi standar kurikulum dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, sementara penyajiannya dilakukan dengan cara yang menarik dan efektif. Respon positif dari siswa, terutama dalam aspek motivasi belajar dan ketertarikan terhadap media, menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan engagement siswa dalam proses pembelajaran.

Penting untuk dicatat bahwa pengembangan media pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif. Penilaian tinggi pada aspek pesan moral dan nilai-nilai yang disampaikan melalui media menunjukkan bahwa media ini juga berkontribusi pada pembentukan karakter dan nilai-nilai positif pada siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang lebih luas.

Penggunaan media berbasis Autoplay memungkinkan fleksibilitas dalam penyampaian materi. Guru dapat mengadaptasi penggunaan media sesuai dengan kebutuhan kelas dan gaya belajar siswa yang beragam. Meskipun demikian, masih ada ruang untuk perbaikan, terutama dalam aspek desain visual. Hal ini menunjukkan pentingnya proses iteratif dalam pengembangan media pembelajaran, di mana umpan balik dari pengguna dan ahli digunakan untuk penyempurnaan berkelanjutan.

Dalam pendidikan Islam, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Autoplay ini memiliki signifikansi yang mendalam. Materi Khulafaur Rasyidin, yang menjadi fokus dalam media pembelajaran ini, merupakan bagian penting dari sejarah Islam yang sarat dengan nilai-nilai kepemimpinan dan moral. Melalui media interaktif, siswa tidak hanya belajar tentang fakta sejarah, tetapi juga dapat menghayati dan mengambil pelajaran dari kisah-kisah inspiratif para khalifah.

Penggunaan elemen multimedia seperti gambar, audio, dan video dalam media pembelajaran Autoplay memungkinkan penyajian materi sejarah menjadi lebih hidup dan kontekstual. Hal ini penting mengingat salah satu tantangan dalam pembelajaran sejarah adalah membuat peristiwa masa lalu terasa relevan dan bermakna bagi siswa masa kini. Dengan visualisasi yang menarik dan interaktif, siswa dapat lebih mudah membayangkan

dan memahami konteks historis dari peristiwa-peristiwa penting dalam masa Khulafaur Rasyidin.

Selain itu, pengembangan media pembelajaran ini juga sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivisme, di mana siswa didorong untuk aktif membangun pemahaman mereka sendiri. Fitur-fitur interaktif dalam media Autoplay memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Hal ini mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih personal dan bermakna.

Aspek penting lainnya yang perlu diperhatikan adalah kemampuan media pembelajaran ini dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Dengan menggabungkan elemen visual, auditori, dan kinestetik (melalui interaksi dengan media), media pembelajaran berbasis Autoplay dapat melayani kebutuhan belajar siswa yang beragam. Ini merupakan implementasi dari konsep multiple intelligences dalam praktik pembelajaran.

Dalam konteks yang lebih luas, pengembangan media pembelajaran seperti ini juga berkontribusi pada upaya digitalisasi pendidikan di Indonesia. Dengan semakin banyaknya sekolah yang memiliki akses ke perangkat digital, ketersediaan media pembelajaran berkualitas menjadi semakin penting. Media pembelajaran berbasis Autoplay dapat menjadi jembatan antara metode pengajaran tradisional dan tuntutan pendidikan di era digital.

Namun, penting untuk dicatat bahwa penggunaan media pembelajaran digital bukanlah solusi universal untuk semua tantangan pendidikan. Peran guru sebagai fasilitator dan pembimbing tetap krusial dalam memaksimalkan manfaat media pembelajaran. Guru perlu dibekali dengan keterampilan untuk mengintegrasikan media digital ke dalam strategi pengajaran mereka secara efektif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran sebaiknya diikuti dengan pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam penggunaannya.

Lebih lanjut, pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay ini juga membuka peluang untuk kolaborasi antardisiplin dalam dunia pendidikan. Misalnya, ahli desain grafis, programmer, dan pendidik dapat bekerja sama untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual dan interaktif. Kolaborasi semacam ini dapat mendorong inovasi lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran.

Dari perspektif kebijakan pendidikan, keberhasilan pengembangan media pembelajaran ini dapat menjadi contoh baik (best practice) yang bisa diadopsi atau diadaptasi oleh sekolah-sekolah lain. Pihak berwenang dalam bidang pendidikan dapat mempertimbangkan untuk mendukung inisiatif serupa melalui kebijakan dan pendanaan yang tepat. Hal ini dapat mendorong terciptanya ekosistem pendidikan yang lebih inovatif dan responsif terhadap perkembangan teknologi.

Evaluasi berkelanjutan terhadap efektivitas media pembelajaran juga merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan. Meskipun hasil uji coba awal menunjukkan respon positif dari siswa, penelitian longitudinal diperlukan untuk mengukur dampak jangka panjang penggunaan media ini terhadap hasil belajar siswa. Hal ini akan memberikan wawasan berharga untuk penyempurnaan dan pengembangan media pembelajaran di masa depan.

Dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau blended learning yang semakin relevan di era post-pandemi, media pembelajaran berbasis Autoplay seperti ini memiliki potensi besar. Media ini dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa ketika mereka tidak berada di sekolah, sekaligus menjadi alat bantu yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi secara daring.

Pengembangan media pembelajaran ini juga dapat dilihat sebagai langkah awal dalam menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang lebih luas. Misalnya, di masa depan, media pembelajaran serupa dapat dikembangkan untuk berbagai mata pelajaran dan tingkatan kelas, membentuk sebuah perpustakaan digital yang komprehensif. Hal ini akan mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan individual siswa.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay untuk mata pelajaran SKI pada materi Khulafaur Rasyidin telah berhasil menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya menjawab kebutuhan akan alat bantu pengajaran yang lebih interaktif, tetapi juga berhasil meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Keberhasilan pengembangan media ini juga menunjukkan pentingnya kolaborasi antara teknologi, konten akademik yang berkualitas, dan desain instruksional yang efektif.

Pendekatan ini dapat menjadi model bagi pengembangan media pembelajaran serupa untuk mata pelajaran atau topik lainnya.

Akhirnya, pengalaman ini menekankan pentingnya inovasi berkelanjutan dalam pendidikan untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Dengan memanfaatkan teknologi secara tepat, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital.

SARAN

Peneliti sadar bahwa data yang peneliti ambil masih belum akurat, kami berharap data yang telah peneliti ambil dan teliti dapat menjadi acuan dan dapat diteruskan oleh penelitian selanjutnya terkhusus dalam bidang pembelajaran multimedia berbasis autoplay.

DAFTAR REFERENSI

- Fahira Iramadhan, Yuan Amelia Tri Ananda, Tri Hartanti, and Zulham Zulham. "Peradaban Islam Pada Masa Pemerintahan Khulafaur Rasyidin." *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 67–78.
- Indrianto, Nino. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multikultural Bagi Siswa Kelas XII SMAN 2 Kediri*, 2011.
- Islam, Kebudayaan, Siswa Kelas, V I I Mts, and Alma Arif. "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berpendekatan Saintifik Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII MTs Al Ma'arif 01 Singosari" (2019).
- Kurikulum, Evaluasi. "Education and Learning Journal 1" 2 (2020): 113–23.
- Mubin, Fatkhul. "Khulafaur Rasyidin." *The Early Caliphate (Khulafaur Rasyidin)* 1, no. 2 (2020): 1–260.
- Noviyah. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Memelihara Lingkungan Kelas III MI Yaspuri Malang." *Revista CENIC. Ciencias Biológicas* 152, no. 3 (2016): 28. file:///Users/andreaataquez/Downloads/guia-plan-de-mejora-institucional.pdf%0Ahttp://salud.tabasco.gob.mx/content/revista%0Ahttp://www.revistaalad.com/pdfs/Guias_ALAD_11_Nov_2013.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v66n3.60060.%0Ahttp://www.cenetec.
- Nugroho, Abdurrohman. "Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTS Denanyar Jombang" 53, no. 9 (2017): 141.
- Nurul Shafiyah Dama. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Autoplay Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 9 Manado" (2020): 1–89. [http://repository.iain-manado.ac.id/126/%0Ahttp://repository.iain-manado.ac.id/126/1/nurul shafiyah dama.pdf](http://repository.iain-manado.ac.id/126/%0Ahttp://repository.iain-manado.ac.id/126/1/nurul%20shafiyah%20dama.pdf).

- Rahmawati, Widya. "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Autoplay Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas X MAN Malang Kota Batu." *Block Caving – A Viable Alternative?* 21, no. 1 (2015): 1–9.
- Tsuroyya, Elfa. *Sejarah Kebudayaan Islam MA Kelas X*. Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020.
- Yusmani, Muhammad. "Media Pembelajaran" 4 (2017): 9–15.