

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS VISUAL BASIC FOR APPLICATIONS (VBA) DI POWERPOINT**

**Alimmulamar<sup>1\*</sup> Zuliana<sup>2\*</sup>**

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara<sup>1,2\*</sup>

[Muhammadalimulamar@gmail.com](mailto:Muhammadalimulamar@gmail.com), [zuliana@umsu.ac.id](mailto:zuliana@umsu.ac.id)

### **Abstrak**

Media belajar dapat membantu menggambarkan objek-objek dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Salah satu perangkat lunak yang bisa dimanfaatkan adalah Microsoft PowerPoint dengan penambahan fitur Visual Basic for Application (VBA). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan menciptakan media pembelajaran yang berbasis VBA guna mendorong kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran PAI dengan mutu yang tinggi, memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Model pengembangan yang dipilih oleh penulis merupakan model 4D (Define, Desain, Development, Disseminate). Instrumen yang digunakan mencakup angket untuk validasi, angket kepraktisan, serta tes hasil belajar. Media pembelajaran diuji coba pada siswa yang dijadikan sebagai objek penelitian. Berdasarkan evaluasi yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media dalam angket validasi, peneliti kemudian melakukan revisi pada media pembelajaran sesuai dengan masukan dan rekomendasi dari para validator, sehingga media pembelajaran dinyatakan memenuhi kriteria validitas dengan persentase 90%. Setelah media pembelajaran dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba pada siswa. Sesudah mencoba media tersebut, siswa diminta untuk melaksanakan posttest. Dari hasil posttest, diperoleh data mengenai efektivitas media pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis PowerPoint VBA yang dikembangkan dapat mendukung kepraktisan dan efektivitas dalam pembelajaran mata pelajaran PAI.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Powerpoint Visual Basic for Application, Mata Pelajaran PAI

### **Abstract**

Learning media can help illustrate objects in the Islamic Religious Education (PAI) learning process. One software that can be utilized is Microsoft PowerPoint with the addition of Visual Basic for Application (VBA) features. The purpose of this study is to design and create VBA-based learning media to encourage students' ability to understand Islamic Religious Education (PAI) learning with high quality, meeting the criteria of validity, practicality, and effectiveness. The development model chosen by the author is the 4D model (Define, Design, Development, Disseminate). The instruments used include a validation questionnaire, a practicality questionnaire, and a learning outcome test. The learning media was tested on students who were used as research objects. Based on the evaluations given by material experts and media experts in the validation questionnaire, the researcher then revised the learning media according to input and recommendations from the validators, so that the learning media was declared to meet the validity criteria with a percentage of 90%. After the

learning media was declared valid, the next step was to conduct a trial on students. After trying the media, students were asked to take a posttest. From the results of the posttest, data was obtained regarding the effectiveness of the learning media. The research findings show that the PowerPoint VBA-based learning media developed can support practicality and effectiveness in learning Islamic Religious Education subjects.

Keywords : Learning Media, Powerpoint Visual Basic for Application, Islamic Education Subject

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi maupun sosial dan ekonomi di abad ke-21 sangatlah cepat. Pendidikan di era revolusi 4.0 ini diarahkan untuk pengembangan kemampuan yang mengacu pada teknologi.<sup>1</sup> Pada abad ke-21 ini, dunia mengalami perubahan-perubahan yang terjadi dengan begitu cepat. Perubahan ini merupakan jawaban dari tantangan zaman yang semakin kompleks. Untuk mencapai kemajuan, perubahan-perubahan yang lebih baik menyebabkan pendidikan terus mengalami perkembangan.

Di zaman sekarang, kemajuan teknologi memberikan peluang untuk menciptakan dan memperbaiki mutu pendidikan. Dengan adanya teknologi modern, kita bisa menemukan cara baru untuk mengembangkan media pembelajaran agar aktivitas belajar menjadi lebih menarik bagi siswa.<sup>2</sup>

Tercapainya proses belajar yang menarik juga dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, pendidik diharapkan untuk merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan mendorong siswa untuk belajar secara lebih efektif. Namun, realitas yang sering dihadapi di dunia pendidikan adalah masih ada guru yang belum menyesuaikan diri dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga dalam menciptakan media pembelajaran hasilnya masih kurang optimal.

Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat untuk mengkomunikasikan informasi dari pengajar kepada peserta didik sebagai penerima. Dengan perancangan lingkungan belajar yang teratur, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif. Secara umum, penggunaan media mendukung guru dalam menyampaikan pesan atau topik kepada siswa, sehingga pesan tersebut menjadi menarik dan mudah dimengerti, khususnya dalam pendidikan agama.

---

<sup>1</sup> Yuriska Destania and Selvi Riwayati, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi TeoremaPythagoras," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 949-62.

<sup>2</sup> Saputra, V.H & Febriyanto, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita. *Mathema : Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(1) 2019. 15-23

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang ditujukan untuk mendukung proses pembelajaran para siswa, yang terdiri dari berbagai kejadian yang dibuat dan diatur sedemikian rupa agar dapat memengaruhi serta membantu terjadinya proses belajar yang bersifat internal pada siswa.<sup>3</sup>

Pendidikan Islam adalah suatu keharusan bagi seluruh umat Islam. Islam adalah peraturan yang ditetapkan oleh Allah bagi manusia, yang memungkinkan mereka untuk beribadah dengan panduan tersebut. Agar manusia dapat mengemban dan menerapkan amanat yang besar yaitu syariat, diperlukan praktik, pengembangan, dan pembinaan. Proses pengembangan dan pembinaan inilah yang dimaksud dengan pendidikan Islam. Sebagaimana diungkapkan dalam firman Allah pada Q. S al-Ahzab /33:72.

إِنَّا عَرَضْنَا الْأَمَانَةَ عَلَى السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَالْجِبَالِ فَأَبَيْنَ أَنْ يَحْمِلْنَهَا وَأَشْفَقْنَ مِنْهَا وَحَمَلَهَا الْإِنْسَانُ إِنَّهُ كَانَ ظَلُومًا  
جَهُولًا

Terjemahnya:

“Sesungguhnya Kami telah menyodorkan tanggung jawab kepada langit, bumi, dan gunung-gunung; namun semuanya menolak untuk menerima tugas tersebut dan merasa takut tidak bisa melaksanakannya. Kemudian, tanggung jawab itu diambil oleh manusia. Sesungguhnya dia (manusia) sangat tidak adil dan sangat bodoh.”<sup>4</sup>

Tampaknya tidak mungkin untuk menerapkan syariat Islam tanpa melibatkan diri, anak-anak muda, dan masyarakat dalam iman serta kepatuhan kepada Allah. Oleh karena itu, pendidikan Islam adalah tanggung jawab yang perlu diteruskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya, khususnya dari orangtua atau guru kepada anak-anak dan murid-murid mereka.

Dalam lingkungan masyarakat Indonesia yang beragam, Agama memiliki kemampuan untuk menyatukan (integratif) serta memecah (disintegratif). Oleh karena itu, pendidikan Agama Islam di sekolah seharusnya dapat menunjukkan perannya. Namun, penting untuk diperhatikan bahwa kritik terhadap pelaksanaan Pendidikan Agama di sekolah telah muncul selama ini. Salah satu kritik tersebut adalah metode pembelajaran yang masih konvensional, yaitu; ceramah yang cenderung monoton dan statis secara tekstual, lebih berfokus pada norma, tidak mengaitkan dengan sejarah, dan semakin kaku secara akademis. Maka dari itu, para guru perlu memperhatikan beberapa teori dan prinsip media ketika merancang atau mengembangkan media pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama

---

<sup>3</sup> Ahdar dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Cet 1: Parepare: CV. Kaafah Learning Center, 2019), h 13-14

<sup>4</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Bandung: Cordoba, 2018), h 427.

Islam (PAI), yang kini telah ada banyak jenis media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya adalah penggunaan Microsoft PowerPoint yang mudah diaplikasikan.

Untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan lebih interaktif dengan menggunakan Microsoft PowerPoint, kita dapat menyertakan fitur Visual Basic for Application selama proses pembuatannya. Visual Basic for Application (VBA) adalah bahasa pemrograman yang tersedia dalam program Microsoft Office seperti Microsoft Word, Microsoft Excel, Access, Outlook, dan Microsoft PowerPoint.

VBA adalah sebuah bahasa pemrograman lebih mudah dipelajari dibandingkan dengan bahasa pemrograman lainnya meliputi Java Script, Java SQL, PHP, C++, dan Python.<sup>5</sup> Penggunaan fitur-fitur yang terdapat dalam PowerPoint, seperti trigger, hyperlink, macro, VBA, serta fasilitas Add-on Microsoft PowerPoint seperti iSpring, dapat mengubah materi pembelajaran dalam Microsoft PowerPoint lebih efektif serta bermanfaat diberbagai pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan memanfaatkan VBA, kita dapat mengubah isi dan tampilan slide sesuai dengan input dari siswa, mengajukan pertanyaan juga mengelola berbagai jenis masukan, penambahan slide, serta merahasiakan dan menampilkan grafik, dan banyak lagi.<sup>6</sup>

Menyadari bahwa proses belajar siswa terasa monoton, pasif, dan membosankan, diperlukan sebuah pembaruan saat aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Powerpoint VBA tujuannya memvisualisasikan pelajaran agama, sampai siswa dapat lebih mudah menguasai materi. Siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran mempunyai kemampuan spasial jauh lebih unggul dibandingkan pada siswa yang belajar tidak menggunakan media ajar.

Merujuk pada latar belakang, peneliti merasa terpicat menciptakan media pembelajaran lewat suatu penelitian yang berjudul: "Pembuatan Media Pembelajaran PAI yang Menggunakan Visual Basic For Application (VBA) di Powerpoint"

Penelitian ini bertujuan menjabarkan langkah-langkah dalam menciptakan media pembelajaran serta menciptakan media pembelajaran yang menggunakan power point VBA. Ini bertujuan membantu siswa dalam memahami pelajaran PAI sehingga tercipta proses belajar mengajar yang lebih efisien dan praktis.

---

<sup>5</sup> Rosmayanti DR., Zanthi, LS. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Basic Application Powerpoint pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel . JPMI-Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif , 2(6) 2019, 401-414.

<sup>6</sup> Zarkasi dan Ahmad Taufik, *Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enable Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa...*, h.176-177

Sebagaimana tujuan penelitian harapannya penelitian ini bermanfaat yaitu Menambah khasanah penelitian pendidikan dalam mengembangkan Media pembelajaran berbasis powerpoint VBA pada mata pelajaran PAI. Bagi peserta didik dapat mempermudah pemahaman tentang pelajaran PAI berbasis powerpoint VBA. Selain itu juga menjadi alternatif yang dapat membantu siswa dan guru dalam memanfaatkan teknologi pada era yang modern ini.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini termasuk pada kategori penelitian pengembangan, dengan menerapkan model 4D yang terdiri dari empat tahap, yaitu Define (Penyebaran), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Dissemination (Penyebaran) yang mengacu pada model pengembangan dari Thiagarajan. Berikut ini akan dijelaskan langkah-langkah yang dilakukan sesuai dengan tahapan dalam model 4D.<sup>7</sup>

### **1. Define (Pendefinisian)**

Tahap pertama adalah tahap Pendefinisian. Pada tahap Define ini Pendefinisian terkait syariat pengembangan. Sederhananya pada tahapan ini adalah tahap analisis kebutuhan tujuannya menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan didalam proses pembelajaran serta mengumpulkan beragam informasi mencakup dengan produk yang ingin dikembangkan.

### **2. Desain (Perancangan)**

Tahap kedua dari model 4-D ini adalah tahap desain atau perancangan. Pada tahap ini bertujuan untuk merancang produk yang dikembangkan yaitu desain Media pembelajaran berbasis Visual Basic For Application (VBA) di Powerpoint yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI.

### **3. Development (Pengembangan)**

Tahap ketiga adalah tahap Pengembangan. Tujuannya yakni menciptakan media pembelajaran berbasis Powerpoint VBA. Tahapan berikutnya adalah memvalidasi media tersebut kepada para validator yang ahli di bidang materi dan media untuk menguji keabsahan dari media pembelajaran. Setiap validator diberikan angket kevalidan guna menilai sejauh

---

<sup>7</sup> Nuraini, Aeva Jannah, et al. "Implementasi Model 4-D dalam Pengembangan Video Animasi Pembelajaran dengan Berbantuan Powtoon." *Kosmologi* 1.1 (2025).

mana kevalidan media pembelajaran, juga untuk menghasilkan masukan atas setiap validator guna mengoreksi media pembelajaran tersebut.

#### 4. Dissemination (Penyebaran)

Tujuan dari langkah ini adalah untuk melakukan pengujian terhadap kelayakan media pembelajaran yang telah dicoba dan disempurnakan, selanjutnya akan diluncurkan ke lapangan. Ini menjadi langkah akhir dalam proses pengembangan model 4D yang diterapkan

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Hasil dari penelitian ini mencakup langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran yang dijelaskan melalui model 4D. Berikut ini penulis menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran.

#### 1. Tahap Pendefinisian (Define)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis dan pengumpulan data awal untuk pengembangan media pembelajaran yang menggunakan VBA. Analisis awal yang dilakukan melibatkan wawancara dengan guru dan siswa di sekolah. Hasil wawancara menjelaskan dimana sebagian besar guru mengajar berdasar metode ceramah. Ketika penyampaian materi, guru belum mahir dalam mengaplikasikan PowerPoint.

Pada pengkajian kebutuhan diketahui bahwa saat proses belajar mengajar, pengajar telah menggunakan media pembelajaran Powerpoint untuk menyajikan materi pelajaran. Akan tetapi menurut para siswa, Powerpoint yang diaplikasikan kurang menarik akibatnya mereka cepat merasa bosan serta kurangnya minat siswa. Selain itu, juga terungkap bahwa kemampuan belajar setiap siswa sangat bervariasi; ada siswa yang sudah bisa memahami hanya dengan membaca buku, ada yang memerlukan penjelasan terlebih dahulu, dan ada pula yang membutuhkan penjelasan sambil menonton video atau animasi.

Menurut sejumlah analisis yang dilakukan, diketahui dimana diperlukan media pembelajaran interaktif berupa powerpoint yang dapat memotivasi minat siswa dan membantu mereka dalam memahami materi PAI.

#### 2. Tahap Perancangan (Desain)

Pada tahap perancangan, peneliti menciptakan konsep tampilan media, mengumpulkan bahan grafis dan animasi, serta menyiapkan soal untuk contoh dan

kuis agar menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan analisis awal yang menunjukkan perlunya media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Berikut adalah tampilan desain slide pada media pembelajaran, yaitu (a) Slide pembuka yang memuat judul dan tombol untuk memulai, (b) Slide pengantar cerita yang meliputi kisah relevan sesuai materi dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa dalam mempelajarinya. (c) Slide yang menjelaskan kompetensi dasar dari materi PAI, (d) Slide kuis yang berisi 20 soal pilihan ganda, (e) Slide ringkasan materi, (f) dan slide terakhir adalah profil yang menampilkan informasi tentang peneliti.

Bukan hanya menciptakan sarana pembelajaran, peneliti juga mempersiapkan berbagai alat penelitian yang dibutuhkan, seperti kuesioner validasi, kuesioner kepraktisan, serta soal pretest dan posttest tujuannya menilai kelayakan media pembelajaran sesuai kriteria valid, praktis, dan efektif.

### 3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan adalah langkah selanjutnya setelah desain yang telah direncanakan untuk menciptakan sebuah produk dengan memanfaatkan perangkat lunak Powerpoint dan tambahan fungsi VBA. Setelah media pembelajaran selesai dibuat, langkah berikutnya ialah melakukan uji validasi agar produk tersebut siap digunakan. Dalam tahap ini, terdapat beberapa proses yang dilakukan oleh peneliti, antara lain yaitu:

- a. Merealisasikan tampilan slide Media Pembelajaran.
  - b. Validasi Media Pembelajaran
  - c. Revisi Media Pembelajaran
- ### 4. Tahap Penyebaran (Dissermination)

Setelah produk sudah divalidasi, direvisi, dan dinyatakan sesuai oleh validator, langkah selanjutnya adalah penyebaran atau dissemination. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarkan dan menguji media pembelajaran kepada sejumlah siswa di kelas yang telah ditentukan sebagai sampel dan populasi. Media pembelajaran tersebut diuji coba untuk mengevaluasi kepraktisan dan efektivitasnya.

Kegiatan ujicoba media pembelajaran pertama peneliti memberikan soal pretest kepada masing-masing siswa. Kedua peneliti menampilkan file media pembelajaran Powerpoint VBA. Ketiga peneliti membagikan tes akhir kepada setiap

siswa. Keempat siswa diundang untuk mengisi kuesioner tentang kebermanfaatan dan diminta untuk mengevaluasi media pembelajaran berdasarkan pengalaman mereka saat menggunakannya. Setelah media diuji coba, diperoleh hasil yang menunjukkan ketuntasan dan ketidakuntasan untuk menilai efektivitas media tersebut.

## **PEMBAHASAN**

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sejatinya menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan terarah. Bahan ajar adalah sumber atau materi yang disusun dengan rapi untuk digunakan oleh guru dan murid dalam proses belajar. Dari penjelasan tersebut, bisa disimpulkan bahwa bahan ajar mesti mengikuti prinsip instruksional, karena ini akan dijadikan panduan oleh guru dalam mengajar peserta didik. Dengan bahan ajar, guru bisa lebih mudah menyampaikan materi, dan siswa juga dapat menerima informasi yang diberikan dengan lebih efektif. Salah satu jenis bahan ajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah media pembelajaran berbasis VBA yang ada di Powerpoint. Media ini dikembangkan sebagai alternatif dalam proses belajar yang bisa dipakai oleh guru dalam mengajar pelajaran PAI.

Desain Media Pembelajaran berbasis VBA pada Powerpoint yang digunakan peneliti dengan menggunakan model Pengembangan 4D (Define, Desain, Deveompent, Disserminate). Dari keempat tahapan tersebut peneliti sudah melaksanakan tahapannya mulai dari tahap pendefenisian, desain dan uji coba serta tahapan terakhir yaitu tahap penyebaran. Untuk mengetahui desain media pembelajaran berbasis VBA di Powerpoint pada penelitian ini didapatkan pada tahap kedua yaitu perancangan (Design).

Tahap kedua yaitu tahap perancangan (design) setelah ditemukan permasalahan yang ada kemudian dicari solusinya untuk menciptakan sebuah media pembelajaran berbasis VBA pada Powerpoint yang sesuai dengan karakter, gaya belajar dan kemampuan pada pembelajaran di era teknologi modern ini.

## **KESIMPULAN**

Media pembelajaran yang dibuat dengan memanfaatkan Powerpoint VBA ini mengikuti model pengembangan 4D yang meliputi langkah-langkah Define, Desain, Development dan Disserminate

Pada fase Define, peneliti menganalisis aktivitas pembelajaran, sifat-sifat siswa, dan kebutuhan yang ada. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru telah memakai media pembelajaran berupa Powerpoint, tetapi menurut para siswa, presentasi Powerpoint tersebut hanya memuat teks, sampai tampilan media pembelajaran terasa kurang menarik cenderung monoton. Selain itu, terdapat sejumlah siswa yang belum sepenuhnya memahami konsep materi yang diajarkan dalam mata pelajaran IPA. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran Powerpoint agar menarik perhatian siswa supaya lebih memahami materi PAI.

Pada fase Desain, peneliti mengatur rancangan visual dan menetapkan elemen-elemen yang akan digunakan pada media pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan alat pengumpulan data, termasuk kuesioner untuk validasi, kuesioner untuk praktisnya, serta tes untuk mengevaluasi hasil belajar yakni pretest dan posttest.

Pada tahap Development yaitu mengaktualkan desain dengan memanfaatkan perangkat lunak PowerPoint VBA. Aktivitas tahap ini meliputi pengembangan, validasi, juga revisi media pembelajaran dan juga validasi alat ukur hasil belajar.

Pada langkah Disseminate, peneliti melakukan percobaan media pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran tersebut dianggap valid dan diperbaiki berdasarkan saran serta masukan dari para validator. Media itu diserahkan kepada siswa dan dilanjutkan dengan pengujian keefektifan.

Sebagaimana kesimpulannya bahwa alat pembelajaran yang berbasis Powerpoint VBA yang telah dibuat untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran PAI sangat pantas untuk digunakan karena memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Salah satu keunggulan dari alat pembelajaran ini adalah bisa diakses melalui laptop atau komputer, hingga siswa memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan individual. Selain itu, tampilan alat pembelajaran ini lebih interaktif karena terdapat fitur VBA yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung, dan penyampaian materi juga difasilitasi animasi membantu siswa dalam menggambarkan berbagai elemen dari materi PAI, sehingga dapat mendukung kemampuan mereka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ahdar dan Wardana, Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis (Cet 1: Parepare: CV. Kaafah Learning Center , 2019), h 13-14

- Arianti, Luluk, Maolinda Sagila, and Anindya Ika Yulia. "Peran Agama Dalam Pembentukan Identitas Budaya Masyarakat Lokal: Kajian Literatur Sistematis." *KHAZANAH: Jurnal Studi Ilmu Agama, Sosial dan Kebudayaan* 1.1 (2025): 41-50.
- Chotimah, Siti Chusnul. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Visual Basic For Application (VBA) Untuk Mendukung Kemampuan Spasial Siswa." *MATHEdunesa* 10.2 (2021): PDF\_374-384.
- Dapertemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Bandung: Cordoba, 2018), h . 427
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U.2020 Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311-326.
- Maulani, Meva, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif Berbasis Canva pada Tema Norma di dalam Masyarakat di Kelas IV SD Negeri 79 Palembang." *Education Achievement: Journal of Science and Research* (2025): 442-455.
- Ningsih, Fitri, and Murni Murni. "Penggunaan Media Pembelajaran Happy Note dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas 1 SDN 003 Bontang Utara Tahun Pelajaran 2024/2025." *NABAWI: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 3.3 (2025): 142-153.
- Nuraini, Aeva Jannah, et al. "Implementasi Model 4-D dalam Pengembangan Video Animasi Pembelajaran dengan Berbantuan Powtoon." *Kosmologi* 1.1 (2025).
- Saleh, M. Sahib, et al. "Media pembelajaran." (2023).
- Thalib, Muh Dahlan. "Implementasi Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enable dalam Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 4 Wajo." *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 18.2 (2023): 92-100.
- Waluyo, Budi. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT." *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 7.02 (2021): 229-250.
- Yuriska Destania and Selvi Riwayati, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Untuk MenumbuhkanKemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi TeoremaPythagoras," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5,no. 2 (2021): 949-62
- Zarkasi, Zarkasi, and Ahmad Taufik. "Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa." *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)* 7.2 (2019): 187-206.