

IMPLEMENTASI BAHAN AJAR AUDIO VISUAL DENGAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN PAI

Oleh : Siti Nur'aini. M.Pd.I
Nurainimuthia24@gmail.com
STAI Muhammadiyah Blora

Abstract: This study aims to describe the develop of audio-visual based learning media (video) through Canva Application in PAI learning. The design of this study is library research. Based on descriptive and textual analysis refer to primary data is teaching material, secondary data is teachers and students and another data sources to support the study of the research. The result finding is the used of audio visual through Canva Application to increase students learning motivation on the material and the used of audio-visual learning media (video) is basically intended to make learning activities more effective in learning goals can be achieved well.

Abstrak

Adapun tujuan tulisan ini untuk memaparkan implementasi bahan ajar audio visual berbentuk video dengan menggunakan aplikasi *canva* dalam pembelajarn PAI. Penulisan ini merupakan jenis penulisan *library research* atau pustaka, berdasarkan analisis deskriptif dan tekstual dengan merujuk kepada sumber data primer berupa bacaan yang memuat tentang materi bahan ajar, guru dan peserta didik dan sumber data sekunder berupa referensi bacaan lainnya yang mendukung dalam menemukan data yang valid. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar audio visual dalam bentuk video yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva* bertujuan untuk menumbuhkan dan menambah minat belajar dari peserta didik. Kesukaan dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran akan memberikan kesempatan besar untuk memenuhi dan mencapai target pembelajaran.

Kata Kunci: *Inovasi Bahan Ajar, Audio Visual Video, Aplikasi Canva*

A. Pendahuluan

Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering mendengar istilah bahwa manusia adalah ciptaan Allah SWT yang paling adil di dunia ini jika dibandingkan dengan ciptaan lainnya. Sudah jelas bahwa gagasan ini merupakan paradigma yang didasarkan pada bukti yang nyata dan dapat divalidasi secara ilmiah. Salah satu hal yang sangat mendasar dari pernyataan tersebut adalah bahwa manusia, sebagai insan Allah SWT, diberi akal, yang, dibandingkan dengan semua anasir ciptaan Allah SWT lainnya, menempatkannya di atas semua yang lain.

Menurut Abdul Kadir al-Jufri manifestasi akal yang optimal ini pada akhirnya membawa manusia ke anasir yang berilmu, yang merupakan dasar implementasi tarbiyah yang sempurna. Kemudian, kata "tarbiyah", yang berarti pendidikan, telah mendidik manusia untuk melakukan tugasnya sebagai khalifah di Bumi, menerapkan amar ma'ruf nahi mungkar, seperti yang

tertulis dalam asas hukum Islam yang pertama, al-Qur'an.¹

Menurut Nasir A. Baki pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia dan merupakan dasar dari semua pencapaian. Pendidikan sangat penting untuk kemajuan dan keberhasilan kehidupan manusia, bahkan bangsa. Sesuai dengan kenyataan bahwa pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia, sangat penting untuk diperhatikan.²

Pendidikan merupakan proses transfer ilmu terus berlangsung.³ Jadi, pendidikan dapat terjadi kapan saja dan di mana saja dalam kehidupan manusia, dan biasanya dikenal di tengah-tengah keanekaragaman kehidupan. Orang-orang dididik di institusi pendidikan, baik sekolah maupun pesantren. Sekolah memiliki tingkatan dan fase yang harus dilewati oleh siswa secara bertahap, seperti halnya lembaga pendidikan seperti sekolah.

Lembaga pendidikan memilih dan menjadikan guru profesional untuk

¹ Laila Badriyah et al., "Implementasi Pembelajaran P5 Dalam Membentuk Karakter Bangsa Di Era Society 5.0 Implementation of P5 Learning in Forming National Character in Era Society 5.0," *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development Available*, vol. 1, 2021, https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/absorbent_mind.

² Rulitawati Rulitawati et al., "Sosialisasi Pendidikan Agama Islam Pada Anak Usia Dini Di

Kelurahan Sukodadi Kecamatan Sukarami," *Suluh Abdi* 1, no. 2 (2019): 90–93, <https://doi.org/10.32502/sa.v1i2.2297>.

³ Siti Nur'aini, "Implementasi Project Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin (P2RA) Dalam Kurikulum Prototipe Di Sekolah / Madrasah," *Jurnal Ilmiah Pedagogy* 2, no. 1 (2023): 84–97.

mendampingi siswa dalam fase transfer ilmu. Guru profesional akan mengasah kemampuan mereka untuk terus memilih dan memilah model, metode, dan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses penyaluran ilmu pendidikan, termasuk memilih dan menentukan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.⁴

Semua yang dibutuhkan guru untuk menjalankan proses pembelajaran di kelas adalah bahan ajar. Keanekaragaman bahan ajar yang digunakan oleh guru ini akan memberikan dan menumbuhkan hasil positif dalam pembelajaran, salah satunya adalah mengurangi bahkan menghilangkan kebosanan siswa selama proses pembelajaran.⁵ Dengan demikian, jelas betapa pentingnya untuk guru menjadi mahir dalam proses mengubah dan menginovasi materi ajar dalam transfer pendidikan.

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian pustakan juga dikenal sebagai "penelitian pustaka" sebagai proses sistematis dalam menggali dan mengumpulkan informasi. Dalam penulisan ini, peneliti menggunakan dan

menggali data langsung dengan menelaah bahan bacaan di pustaka. Mereka mencari dan menemukan serta mengumpulkan berbagai bahan bacaan, kemudian menulis, memilih dan mengumpulkan berbagai literatur yang mendukung karya peneliti, termasuk buku, jurnal, artikel ilmiah, dan lainnya yang berhubungan secara langsung maupun tidak langsung dengan karya kami.⁶

Tujuan penulisan ini adalah untuk mengubah bahan ajar menjadi bervariasi dan menarik. Jadi, bahan bacaan, yang berfokus pada materi pendidikan, guru, siswa, dan elemen lain yang diperlukan dalam proses pengumpulan data, digunakan sebagai sumber data primer dalam penulisan ini. Sementara itu, penulis mencari dan menggali data dari berbagai sumber yang diperlukan untuk mendapatkan data sekunder.

Dalam proses menganalisis data, penulis menggunakan pendekatan deskriptif; mereka menganalisis berbagai bahan temuan dari berbagai sumber, melakukan proses analisis, dan terakhir kami mendeskripsikannya dalam

⁴ Miftahul Huda, "Peran Pendidikan Islam Terhadap Perubahan Sosial," *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2015): 165–88, <https://doi.org/10.21043/edukasia.v10i1.790>.

⁵ Gita Permata Puspita Hapsari and Zulherman, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media

Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA," *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)* 6, no. 1 (2021): 22–29, <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>.

⁶ Pudji Muljono, "INSTRUMEN PENELITIAN Oleh," n.d.

tulisan.⁷

C. Hasil pembahasan

1. Eksistensi Inovasi Bahan Ajar Audio Visual

Hamdani mengatakan bahwa bahan ajar adalah materi pembelajaran yang dibuat dan dirancang secara teratur oleh sekelompok sesuai dengan peraturan nasional yang berlaku dan dimasukkan ke dalam kurikulum. Variasi bahan ajar yang dirancang oleh guru sebelum kelas dimulai akan sangat membantu dan memudahkan.⁸

Jika ruang kelas memiliki peserta didik yang kreatif, peserta didik yang semangat, dan ruang kelas yang nyaman dengan berbagai metode dan bahan ajar, akan ada kemungkinan besar bahwa setiap siswa akan lebih tertarik untuk belajar.⁹ Oleh karena itu, keberlangsungan pendidikan di dalam kelas akan berdampak positif pada kreativitas siswa dalam mengelola, menciptakan, dan mengubah bahan ajar.

Peserta didik diharapkan mampu menjadikan dirinya sebagai guru yang fleksibel mengikuti suasana hati dari setiap peserta didik. Guru harus mampu membaca sikon peserta didik, *moodi-an* peserta didik dalam pembelajaran secara tidak langsung sangat mempengaruhi terhadap keberlangsungan proses PBM di setiap ruang kelas.¹⁰

Kemampuan guru dalam membaca dan mengartikan suasana hati peserta didik ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam melahirkan ide-ide baru serta membuat gebrakan besar terhadap proses pembelajaran. Guru semakin berinovasi mengembangkan berbagai cara dan trik untuk mengolah bahan ajar yang bervariasi yang mampu menarik perhatian dan melahirkan suasana hati yang menyenangkan bagi peserta didik.

Abdul Majid menyebutkan beberapa standar bahan ajar yang harus diperhatikan oleh guru saat membuat dan mengubah bahan ajar

⁷ Ahmad Rijali Uin and Antasari Banjarmasin, "Analisis Data Kualitatif," vol. 17, 2018.

⁸ Yusawinur Barella et al., "Peningkatan Kemampuan Guru SMK Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web Melalui Aplikasi Canva," *I-Com: Indonesian Community Journal* 3, no. 1 (2023): 21–29, <https://doi.org/10.33379/icom.v3i1.2063>.

⁹ JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan et al., "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

INFORMATIKA MELALUI E-LEARNING UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA Article History," *Agustus* 3, no. 3 (2020): 330–39, <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p330>.

¹⁰ Ricky Firmansyah and Iis Saidah, "Perancangan Web Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT," *Informatika* 3, no. September (2016): 176–82.

untuk pembelajaran di kelas:¹¹

1. Bahan ajar yang dirancang maupun yang akan dilakukan penginovasian haruslah sebuah bahan ajar yang didalamnya mencakupi dan memuat petunjuk yang mumpuni dalam belajar, baik untuk guru sebagai yang mentransfer ilmu maupun kepada peserta didik sebagai yang menerima transfer ilmu.
2. Bahan ajar yang dirancang oleh setiap pendidik harus memuat berbagai kompetensi yang seharusnya dicapai dalam pembelajaran tersebut.
3. Bahan ajar yang dirancang harus mencakup informasi-informasi yang mendukung terhadap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.
4. Dalam bahan ajar yang akan dipergunakan oleh guru harus disertai dengan latihan-latihan, baik berupa soal-soal maupun bentuk eksperimen lainnya yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam menilai kemampuan hasil proses

belajar mengajar.

5. Bahan ajar harus mencakupi petunjuk kerja serta evaluasi.

Kreatifitas guru dalam menginovasi bahan ajar tidak menoton pada satu bentuk bahan ajar, karena bahan ajar sangat banyak ragam jenisnya, yaitu:¹²

1. Bahan ajar berupa bahan ajar cetak. Bahan ajar cetak adalah materi yang dipergunakan dalam pembelajaran dengan berupa media cetak. Bahan ajar cetak sangat banyak bagiannya, seperti buku, gambar, maket, grafik, brosur, modul, LKS dan lain sebagainya. Semua bahan ajar cetak tersebut tentu saja memiliki kelebihan serta kekurangannya masing-masing. Maka dari sinilah perlunya kreatifitas guru dalam memvariasikan bahan ajar atau memodifikasikan dengan berbagai bentuk yang menarik bagi peserta didik. Wina Sanjana (2009:216).
2. Bahan ajar berupa audio.

¹¹ "Implementasi Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI," n.d.

¹² Kori Cahyono, "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Motivasi

Dan Hasil Belajar (Studi Kasus Di Universitas Abdurrah Pekanbaru Riau)," *Jurnal Bina Praja* 05, no. 04 (2013): 243–52, <https://doi.org/10.21787/jbpb.05.2013.243-252>.

Maksud audio disini adalah bahan ajar yang dirancang dengan bentuk suara kosong (tanpa visual gambar) yang dapat memuat isi pembelajaran yang bertujuan untuk melahirkan kemampuan berfikir dan mengolah kata. Bahan ajar audio ini memiliki berbagai bentuk, seperti kaset, compact disk, radio dan lain sebagainya. Setiap jenis bahan ajar berupa audio memiliki kelemahan serta kelebihan yang dapat dijadikan sebagai wadah dalam melahirkan ide-ide baru bagi peserta didik agar mampumenginovasi dengan cara yang lebih menarik.

3. Bahan ajar audio visual. Bahan ajar jenis ini bukan hanya memuat yang bersamaan).

Saiful Bahri Djaramah berpendapat bahwa bahan ajar audio visual meliputi video, youtube, film, dan lain sebagainya yang memuat suara serta gambar. Bahan

ajar audio visual sekilas memang lebih dominan memiliki banyak manfaat jika dibandingkan dengan bahan ajar audio. Namun begitu tetap saja bahan ajar audio visual ini memiliki kelemahan serta juga kelebihannya., maka problem inilah yang dapat menjadi acuan bagi guru agar mampu memanfaatkan bahan ajar yang bervariasi.¹³

Salah satu kelebihan bahan ajar audio visual adalah dapat diulang sebanyak mungkin.¹⁴ Ini berarti bahwa jika ada siswa yang belum memahami materi selama proses pembelajaran, guru dapat mengulang bahan ajar audio visual tersebut sampai mereka memahaminya. Diharapkan bahwa ini juga akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mengolah kata untuk memahami materi pelajaran yang telah disampaikan melalui video.

Bahan ajar audio visual adalah salah satu kelemahannya, dan itu memerlukan banyak biaya. Karena proses pemutaran video membutuhkan perangkat tambahan seperti laptop, speaker, infokus, dan

¹³ Heru Supriyono et al., "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi Guru Smp Dan Sma Muhammadiyah Kartasura," *Warta LPM* 18, no. 2 (2015): 98–109, <https://doi.org/10.23917/warta.v18i2.1949>.

¹⁴ Barella et al., "Peningkatan Kemampuan Guru SMK Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web Melalui Aplikasi Canva."

lainnya agar materi dapat disampaikan secara efektif kepada siswa. Alat-alat ini tentu saja mahal. Jadi, ketika bahan ajar audio visual ini digunakan dalam pembelajaran di lapangan, terkadang ada kendala yang sama. Misalnya, alat tidak lengkap membuat audio visual tidak dapat dilihat oleh siswa dengan baik.¹⁵

Namun, bisa kita rasakan dan amati dalam penggunaan media pembelajaran terdapat kendala dalam bentuk yang sama, seperti alat yang tidak lengkap. Audio visual itu seharusnya dapat ditunjukkan dengan baik kepada siswa, tetapi karena keterbatasan alat, itu tidak dapat dilakukan. Adapun salah satu dari banyaknya kelemahan bahan ajar berupa audio visual adalah memerlukan biaya yang banyak. Karena dalam proses pemutaran video agar dapat tersampaikan secara sempurna kepada peserta didik memerlukan alat-alat yang lain seperti laptop, speaker, infokus dan lain sebagainya.

2. Mengenal Aplikasi Canva

Aplikasi dewasa yang mudah

diakses saat ini memungkinkan pendidik untuk mengedit dan membuat bahan ajar audio visual. Kinemaster, Cupcat, Canva, Isnhot, Filmora, Toontastic, dan Youcut adalah beberapa contohnya. Semua aplikasi ini memiliki fitur yang dapat Anda gunakan untuk mengedit video yang menarik. Di antara berbagai jenis aplikasi edit video, pasti ada kelebihan dan kekurangannya.

Lebih tepatnya, satu aplikasi memiliki fitur tambahan dari pada aplikasi lainnya, atau bahkan beberapa aplikasi menawarkan fitur ini secara gratis. Jadi, mungkin perlu mengubah beberapa jenis aplikasi selama proses pengeditan video untuk mendapatkan hasil terbaik. Memadukan cupcat dengan kinemaster atau cupcut dengan canva adalah contoh dari hal-hal yang dapat dilakukan editor.

Aplikasi Canva adalah alat desain yang dapat digunakan oleh pemula untuk membuat karya grafis dengan mudah dan tanpa biaya. Namun, pemilik aplikasi harus membayar untuk beberapa fiturnya jika Anda ingin memiliki desain grafis yang sempurna dan tentu saja lebih menarik daripada mengedit video hanya

¹⁵ Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan et al., "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA MELALUI E-LEARNING UNTUK

MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA Article History."

dengan menggunakan fitur gratisnya.¹⁶

Sebagaimana diketahui bersama, pada tahun 2000-an, aplikasi yang biasanya digunakan untuk mengolah dan merancang karya grafis dijual dengan harga yang cukup mahal bagi editor, terutama karena proses menciptakan karya seni grafis sangat sulit. Adobe dan Corel adalah dua aplikasi yang paling sering digunakan oleh editor untuk mengedit grafis. Namun, banyak pengguna yang kalap bahkan tidak tahu cara menggunakan beberapa fitur yang disediakan.

Di tahun 2013, sebuah aplikasi bernama Canva dirilis di internet untuk membantu editor mengedit dan membuat desain grafis.¹⁷ Aplikasi ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah para editor ini. Tidak diragukan lagi, tujuan dari peluncuran aplikasi ini adalah untuk memberi semua orang kesempatan untuk mengeksplorasi media digital dan menciptakan dan mempublikasikan berbagai karya yang dapat diakses oleh banyak pengguna lainnya.¹⁸

Aplikasi Canva dirancang oleh Melanie Perkins dan memiliki banyak

fitur menarik yang memungkinkan pengguna menggunakannya dengan kebebasan penuh, seperti presentasi, poster, dan dokumen bahkan visual video.¹⁹ Aplikasi ini memungkinkan pengguna menggunakannya kapan saja, mengedit setengah-setengah, dan kemudian mengedit lagi di lain waktu.

Sebenarnya, Canva adalah aplikasi yang memiliki fitur template grafis yang diinginkan, sehingga editor dapat menggunakan template yang tersedia di dalam aplikasi, baik gratis maupun berbayar, jika mereka merasa kurang mampu mengedit dari awal. Dengan demikian, Canva dapat digunakan untuk menamabah tulisan atau foto tertentu yang diinginkan editor saat mereka mengedit desain.

Selain itu, Canva memberi pengguna berbagai bentuk font yang menarik dan cantik untuk membuat desain yang menarik. Canva menawarkan banyak keuntungan lebih lanjut sebagai aplikasi yang dapat digunakan untuk mengubah karya seni, terutama kepada seorang guru, yang bertanggung jawab atas proses

¹⁶ Barella et al., "Peningkatan Kemampuan Guru SMK Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web Melalui Aplikasi Canva."

¹⁷ Barella et al.

¹⁸ Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, "Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah," no. 1 (2022): 99–112, <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.10553>.

¹⁹ Supriyono et al., "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi Guru Smp Dan Sma Muhammadiyah Kartasura."

pendidikan.²⁰ Bahkan banyak lagi kelebihan yang dipersembahkan oleh *canva* sebagai aplikasi yang dapat dipergunakan untuk mengedit karya seni, terlebih kepada seorang guru yang merupakan pemangku pertama dalam menjalankan proses pendidikan.

Aplikasi Canva sangat mudah digunakan. Bahkan, Anda sering melihat berbagai tutorial yang membahas cara menggunakan dan mengedit video dari berbagai aplikasi yang disediakan oleh berbagai platform. Di beberapa aplikasi media sosial, seperti tiktok dan youtube, video tutorial dapat diakses. Membuat konten terus membuat video menarik untuk belajar menggunakan Canva. Jika seorang guru mengatakan bahwa membuat bahan ajar video sangat sulit, pernyataan tersebut tidak dapat diterima.

3. Implementasi Bahan Ajar Audio Visual Dengan Menggunakan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran PAI

Bahan ajar audio visual yang dirancang dalam video merupakan inovasi dalam pengembangan bahan ajar yang dapat membantu guru dalam pembelajaran di ruang kelas.

Penggunaan bahan ajar yang bervariasi setiap jam belajar sangat mempengaruhi keberlangsungan pendidikan di ruang kelas. Ini dilakukan untuk menjawab keresahan, tantangan zaman, dan mood peserta didik.²¹

Tidak diragukan lagi, guru harus selektif dalam memilih dan memilih alat yang dapat digunakan untuk mengolah bahan ajar mereka. Penggunaan media canva sebagai alat untuk merancang bahan ajar yang menarik merupakan upaya besar untuk menarik perhatian, minat, dan kesukaan belajar setiap siswa.

Pembelajaran PAI yang ditawarkan dengan cara yang sangat menarik secara tidak langsung telah membawa peserta didik ke dimensi baru dalam pembelajaran. Selain mendengar dan menulis saja, namun semua indera peserta didik diaktifkan, mulai dari mata untuk melihat bahan ajar visual, kemudian audio yang mengharuskan peserta didik untuk mendengarkan dan memahami materi bahan ajar kata demi kata. Setelah itu, materi bahan ajar audio visual dan video dimasukkan ke dalam buku sebagai validasi materi.

²⁰ Barella et al., "Peningkatan Kemampuan Guru SMK Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web Melalui Aplikasi Canva."

²¹ Barella et al.

Penggunaan bahan ajar audio-visual yang dimodifikasi memberikan peluang lebih besar bagi setiap siswa untuk mengatasi rasa kantuk dan kejenuhan selama proses pembelajaran.²² Peserta didik memiliki kemampuan untuk tetap fokus saat menyimak materi pembelajaran audio visual sampai selesai. Proses menyimak yang didasarkan pada kefokusannya ini pada akhirnya akan memastikan bahwa peserta didik memperoleh pemahaman yang optimal tentang materi pelajaran. Selain memberikan kesan positif kepada siswa, guru juga dapat menghemat waktu dan suara mereka selama proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Pendidikan dianggap berhasil jika dapat memenuhi tujuan dan target pendidikan nasional. Jika guru dan siswa dapat bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajaran, tujuan dan target pendidikan ini dapat dicapai. Pendidik harus dapat beradaptasi. Selain menjadi subjek utama proses pembelajaran di kelas, guru juga harus mampu mengikuti tren saat ini agar mampu menyesuaikan diri dan mengembangkan berbagai model, pendekatan, atau bahkan bahan ajar

yang dapat menarik perhatian siswa.

Kemampuan dan kreativitas guru dalam menggunakan bahan ajar yang bervariasi secara tidak langsung telah menarik perhatian, insentif, dan fokus belajar setiap siswa. Hasil belajar peserta didik akan meningkat seiring mereka memiliki lebih banyak kesempatan untuk berkonsentrasi pada bahan ajar dan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Perhatian yang berpusat pada pembelajaran inilah yang akan mengarahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

²² Hastiani Hastiani, Hendra Sulistiawan, and Mudafiatun Isriyah, "Sosialisasi Pentingnya Kolaborasi Orang Tua Dalam Mendukung Penerapan Proyek

Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)," *Jurnal Pengabdian Multidisiplin* 3, no. 1 (July 29, 2023): 31–35, <https://doi.org/10.51214/japamul.v3i1.592>.

DAFTAR PUSTAKA

- Badriyah, Laila, Kholidatur Rodiyah, Abidatul Chasanah, Moh Arifudin Abdillah, and Universitas Sunan Giri Surabaya. "Implementasi Pembelajaran P5 Dalam Membentuk Karakter Bangsa Di Era Society 5.0 Implementation of P5 Learning in Forming National Character in Era Society 5.0." *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development Available*. Vol. 1, 2021.
https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/absorbent_mind.
- Barella, Yusawinur, Rustiyarso, Venny Karolina, Yohanes Bahari, Amrazi Zakso, and Supriadi. "Peningkatan Kemampuan Guru SMK Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web Melalui Aplikasi Canva." *I-Com: Indonesian Community Journal* 3, no. 1 (2023): 21–29. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i1.2063>.
- Cahyono, Kori. "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar (Studi Kasus Di Universitas Abdurrah Pekanbaru Riau)." *Jurnal Bina Praja* 05, no. 04 (2013): 243–52. <https://doi.org/10.21787/jbp.05.2013.243-252>.
- Firmansyah, Ricky, and Iis Saidah. "Perancangan Web Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT." *Informatika* 3, no. September (2016): 176–82.
- Hastiani, Hastiani, Hendra Sulistiawan, and Mudafiatun Isriyah. "Sosialisasi Pentingnya Kolaborasi Orang Tua Dalam Mendukung Penerapan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)." *Jurnal Pengabdian Multidisiplin* 3, no. 1 (July 29, 2023): 31–35.
<https://doi.org/10.51214/japamul.v3i1.592>.
- Huda, Miftahul. "Peran Pendidikan Islam Terhadap Perubahan Sosial." *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2015): 165–88.
<https://doi.org/10.21043/edukasia.v10i1.790>.
- Ibtidaiyah, Jurnal Madrasah. "Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah," no. 1 (2022): 99–112. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.10553>.
- "Implementasi Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI," n.d.
 Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, JKTP, Helmy Fitriawan, Jl Sumantri Brojonegoro, and Bandar Lampung. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA MELALUI E-LEARNING UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA Article History." *Agustus* 3, no. 3 (2020): 330–39. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p330>.
- Muljono, Pudji. "INSTRUMEN PENELITIAN Oleh," n.d.
- Nur'aini, Siti. "Implementasi Project Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin (P2RA) Dalam Kurikulum Prototife Di Sekolah / Madrasah." *Jurnal*

Ilmiah Pedagogy 2, no. 1 (2023): 84–97.

Permata Puspita Hapsari, Gita, and Zulherman. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)* 6, no. 1 (2021): 22–29.

<https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>.

Rulitawati, Rulitawati, Sri Yanti, Karliana Indrawari, and Risca Risca. "Sosialisasi Pendidikan Agama Islam Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Sukodadi Kecamatan Sukarami." *Suluh Abdi* 1, no. 2 (2019): 90–93. <https://doi.org/10.32502/sa.v1i2.2297>.

Supriyono, Heru, Sujalwo Sujalwo, Adjie Sapoetra, and Endah Tri Rahayu. "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi Guru Smp Dan Sma Muhammadiyah Kartasura." *Warta LPM* 18, no. 2 (2015): 98–109.

<https://doi.org/10.23917/warta.v18i2.1949>.

Uin, Ahmad Rijali, and Antasari Banjarmasin. "Analisis Data Kualitatif." Vol. 17, 2018.