

**PENGARUH APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PAI
(SD AN-NAJIYAH SURABAYA)**

Amaliatus Sholikhah,

Irma Soraya

amaliasakti87@gmail.com

irmasoraya@uinsa.ac.id

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Abstrak

Media pembelajaran sangatlah diperlukan oleh guru dalam menunjang dan mendukung suatu pengajaran dalam pendidikan. Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam mengajar, selain menggunakan buku atau metode ceramah. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya ialah aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategorikategori yang diberikan di dalamnya. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Tempat penelitian ini di SD An-Najiyah Surabaya Kelas VI B Tahun Pelajaran 2023/2024. Di Kelas VI B SD An-Najiyah Surabaya, dengan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran terlihat jelas semangat belajar anak menjadi meningkat, anak bisa lebih fokus terhadap materi ajar sehingga hasil belajar menjadi meningkat hal ini terlihat dari nilai capaian siswa saat melakukan evaluasi akhir pembelajaran ternyata diatas rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah diterapkan sebelumnya. Hasil dari penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil

prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD An-Najiyah Surabaya. Hal ini dapat dilihat dari Hasil tes menunjukkan adanya persentase ketuntasan hasil belajar, yaitu pada Siklus I 62,5% dan meningkat pada siklus II 87,5%. Dengan memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran siswa menjadi aktif, kreatif dan belajar menjadi menyenangkan, Keterampilan menggunakan komputer dan teknologi informasi menjadi kebutuhan dalam mengembangkan diri guru dan pembelajarannya, pemanfaatan Canva meningkatkan motivasi belajar anak dan membangkitkan rasa ingin tahu tentang banyak hal, memberikan apresiasi dan inspirasi untuk dapat berkreasi sendiri bagi guru dan siswa.

Key words : Canva; Hasil Belajar; Media Pembelajaran; PAI

Pendahuluan

Kegiatan belajar dan mengajar adalah suatu proses yang kompleks karena didalamnya ada interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Jika proses pembelajaran dilakukan secara formal dilakukan di lingkungan sekolah, maka interaksi yang terjadi selama proses tersebut tentu dipengaruhi oleh lingkungan yang terdiri dari peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, serta berbagai sumber dan fasilitas pendukung lainnya. Proses belajar juga merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi selalu melibatkan pendidik, peserta didik, dan materi pembelajaran.

Permasalahan umum yang sering terjadi di SD diantaranya adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kurang diminati oleh peserta didik karena cara penyampaian guru yang monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik. Waktu yang disediakan 2x45 menit dalam satu kali pertemuan terasa terlalu lama dan membosankan. Dengan metode ceramah yang dilakukan guru, peserta didik kurang berhasil dalam memahami materi pelajaran, sehingga dampaknya adalah rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan masih jarang siswa yang mengajukan pertanyaan, belum melakukan sanggahan, belum berani maju ke depan saat pembelajaran

berlangsung, dan tidak adanya partisipasi siswa baik langsung maupun tidak langsung. Sementara itu, rendahnya hasil belajar dilihat dari nilai peserta didik yang masih ada di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) karena peserta didik kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan observasi awal, penyebab rendahnya kemampuan peserta didik adalah faktor dari peserta didik itu sendiri yaitu kurangnya minat dan perhatian pada pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar pada peserta didik akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Melihat fenomena tersebut maka dari itu harus ada inovasi dalam pembelajaran, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan hasil belajar peserta didik. Guru tidak boleh hanya menggunakan metode yang konvensional seperti ceramah saja melainkan harus menggunakan cara dan media yang menarik dan mudah diterapkan agar dapat menumbuhkan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengingat apa yang telah dipelajari.

Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat guru menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Bila dilihat juga, kurikulum saat ini berfokus peserta didik untuk berpikir kreatif, terampil, mandiri, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku ataupun guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan.

Salah satu dari banyaknya aplikasi yang ada dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah sebuah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi Canva dapat dilihat sebagai berikut:

a. Memiliki beragam desain yang menarik

- b. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
- c. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
- d. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. (Tanjung & Faiza, 2019)

Maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa PAI peneliti memanfaatkan Canva untuk meningkatkan hasil belajar PAI kelas VI B SD An-Najiyah Surabaya Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini, diharapkan mampu memberi pelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah aplikasi Canva sebagai pemanfaatan dalam media pembelajaran PAI. Bagaimana aplikasi ini dapat digunakan dalam media pembelajaran PAI khususnya pada salah satu contoh materi pelajaran jenjang sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Media Pembelajaran Agama Islam

Di era globalisasi, Pendidikan Agama Islam harus ikut berperan di dalam dunia persaingan bebas, baik di bidang politik, ekonomi, maupun komunikasi. Konsep dan istilah baru dalam pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara tidak langsung memperkaya khasanah Ilmu Pendidikan Agama Islam. Pengaruh teknologi di dalam pendidikan tentu sangatlah penting dalam kemajuan pendidikan. Melalui ilmu pengetahuan yang dikembangkan pada tataran pendidikan, membuat pendidikan maju bersamaan dengan kondisi zaman. Maka dari itu, guru haruslah berperan aktif untuk mengembangkan media yang dapat digunakan

dalam suatu pembelajaran, dengan melihat keadaan situasi dan kondisi peserta didik dan sekolahnya.

Media berasal dari bahasa Latin yaitu “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar” (Nunu Mahnun,2012). Lebih lanjut, media merupakan sarana penyaluran pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. (Tafanao, 2018)

Maka dari itu, pada zaman ini teknologi seperti sekarang semakin pesat dan maju, guru haruslah memilih-milih media pembelajaran apa yang cocok untuk peserta didiknya sesuai dengan lingkungannya. Pada pengembangan ini, media pembelajaran yang akan dibahas ialah aplikasi Canva. Aplikasi ini juga dapat dipakai melalui handphone ataupun laptop yang mana bisa dipakai di berbagai tempat juga ranah pendidikan dan materi.

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi Canva. Media yang menyediakan lebih banyak template yang menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Sangat banyak contoh-contoh yang dapat digunakan guru dalam aplikasi Canva untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template menarik untuk disajikan dalam bentuk Power Point. Microsoft Office Power Point merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan objek berganti) digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain (Misbahudin et al., 2018).

Secara langsung ataupun daring, guru menggunakan media pembelajaran Power Point untuk mempresentasikan materinya dalam proses pembelajaran. Dilain sisi, untuk menarik minat peserta didik dalam proses

pembelajaran, maka guru harus pandai menampilkan presentasinya itu secara menarik. Aplikasi Canva menjadi faktor pendukung dalam membuat template yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh guru lebih menarik. Dengan cara membuka aplikasi Canva, pilih di penelusuran, ketik “Presentasi” maka template yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai dibuat, template atau hasil dari desain tersebut bias dipindahkan ke dalam Power Point. Keuntungan yang didapatkan ialah, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, guru juga ikut belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu.

Penerapan Pemanfaatan Aplikasi Canva

Di dalam Proses Pembelajaran yang berlangsung di SD An-Najiyah Surabaya, khususnya di kelas VI B, penulis menerapkan media pembelajaran Canva dalam bentuk Program Media Presentasi Interaktif (MPI) Audio Visual Power Point yang sudah dirancang khusus dalam bentuk software sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berlangsung. Sebelum peneliti memaparkan proses penerapan dalam belajar, terlebih dahulu penulis ingin menggambarkan langkah proses pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran.

Adapun langkah pembuatan media pembelajaran yang penulis gunakan adalah:

1. Mencari Bahan Ajar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan.
2. Membrowsing Gambar, Video yang relevan dengan materi di Internet.
3. Mendesain Tampilan Slide Power Point dengan tampilan gambar yang menarik yang sudah di disain sesuai materi
4. Membuat Media Presentasi Interaktif (MPI) di aplikasi Canva dengan menarik.

5. Mengklaborasikan materi dengan gambar serta video yang menarik ke dalam Canva

6. Uji Coba Program Aplikasi yang sudah dirancang sambil merefleksikan dimana kekurangan.

7. Media Canva siap digunakan.

Dari langkah-langkah pembuatan media pembelajaran diatas langkah selanjutnya penulis menyiapkan alat-alat yang berkaitan dengan kebutuhan penulis dalam mengajar seperti Laptop, Speaker, Proyektor untuk menampilkan bahan ajar. Disamping itu juga Penulis juga membagikan soft copy materi yang sudah siap sehingga siswa bisa mengulang lagi materi yang telah diajarkan.

Untuk mengetahui pemanfaatan media Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD An-Najiyah Surabaya maka akan disajikan data penelitian dari hasil tes dan observasi.

Siklus I

Temuan Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar. Adapun proses pembelajaran mengacu pada RPP yang telah dipersiapkan, Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar dengan media Canva. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 13 April 2024 Waktu yang dibutuhkan yaitu 2 jam pelajaran atau 2 x 45 menit. Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I ini sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) I, yang disusun dengan langkah-langkah pembelajaran yang meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah rekan sejawat. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan proses pelaksanaan pembelajaran. Pada akhir proses pembelajaran siswa diberi LKPD dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun data hasil belajar pada siklus I adalah sebagai berikut:

Lembar Hasil Penilaian Siswa

Tabel 1. Hasil belajar Siswa pada Siklus I

NO	NAMA SISWA	KETUNTASAN	
		SIKLUS I	KETERANGAN
1.	FAHMI AMIRUL ABD. LATIF	80	Tuntas
2.	FAIRUS BINTANG YUSUF ABDUL FATAH	85	Tuntas
3.	MARSYA ZAULINOVIA	85	Tuntas
4.	MAS ACHMAD SHOLIH ABROR AR-ROQI	80	Tuntas
5.	MAS MUHAMMAD SYAUQILLAH	80	Tuntas
6.	MAS SAYYID ALWI	87	Tuntas
7.	MOCHAMMAD AFREZA NURTSANI	65	Tidak Tuntas
8.	MOH. REHAN ADI SAPUTRA	65	Tidak Tuntas
9.	MUCHAMMAD WAFIE FAUZI CHAMIM RIZQULLAH	65	Tidak Tuntas
10.	MUHAMMAD ARIPIIN	85	Tuntas
11.	MUHAMAD HAIKAL ARISETYA	67	Tidak Tuntas
12.	MUHAMMAD ALI AKBAR RAFSANJANI	80	Tuntas
13.	NUR ALFIAH	85	Tuntas
14.	QOTRUN NADA FIRDAUS	87	Tuntas
15.	VINDA SILVIA FEBRIYANTI	65	Tidak Tuntas
16.	ZAHIRA AISHA RAMADHANI	67	Tidak Tuntas

$$\text{Ketuntasan Kelas} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas} \times 100\%}{\text{Total siswa}} = 62,5\%$$

Berdasarkan tabel di atas, pada siklus I kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta pemahaman terhadap materi pembelajaran masih kurang maksimal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu ≥ 70 hanya sebesar 62,5% lebih kecil dari prosentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

Siklus II

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 20 April 2022 Waktu yang dibutuhkan yaitu 2 jam pelajaran atau 2 x 45 menit. Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I ini sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 2, yang disusun dengan langkah-langkah pembelajaran yang meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir seperti yang dilakukan di siklus I.

Lembar Hasil Penilaian Siswa

Tabel 2. Hasil belajar Siswa pada Siklus II

NO	NAMA SISWA	KETUNTASAN	
		SIKLUS II	KETERANGAN
1.	FAHMI AMIRUL ABD. LATIF	85	Tuntas
2.	FAIRUS BINTANG YUSUF ABDUL FATAH	87	Tuntas
3.	MARSYA ZAULINOVIA	90	Tuntas
4.	MAS ACHMAD SHOLIH ABROR AR-ROQI	85	Tuntas
5.	MAS MUHAMMAD SYAUQILLAH	85	Tuntas
6.	MAS SAYYID ALWI	95	Tuntas
7.	MOCHAMMAD AFREZA NURTSANI	90	Tuntas
8.	MOH. REHAN ADI SAPUTRA	85	Tuntas
9.	MUCHAMMAD WAFIE FAUZI CHAMIM RIZQULLAH	67	Tidak Tuntas
10.	MUHAMMAD ARIPIN	85	Tuntas
11.	MUHAMAD HAIKAL ARISETYA	67	Tidak Tuntas
12.	MUHAMMAD ALI AKBAR RAFSANJANI	80	Tuntas
13.	NUR ALFIAH	85	Tuntas
14.	QOTRUN NADA FIRDAUS	87	Tuntas
15.	VINDA SILVIA FEBRIYANTI	85	Tuntas
16.	ZAHIRA AISHA RAMADHANI	87	Tuntas

$$\text{Ketuntasan Kelas} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas} \times 100\%}{\text{Total siswa}} = 87,5\%$$

Berdasarkan tabel di atas, pada siklus II kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta pemahaman terhadap materi pembelajaran sudah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan peneliti, yaitu siswa yang

memperoleh nilai di atas KKM yaitu ≥ 70 hanya sebesar 87,5% lebih besar dari prosentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

Berdasarkan hasil pengamatan dan perbandingan siklus I dan siklus II terjadi peningkatan/perbaikan hasil belajar yang memuaskan. Namun demikian masih ada yang diperbaiki supaya hasil belajar siswa bisa tuntas 100%, dari catatan peneliti hal-hal yang perlu diperbaiki adalah Guru dan orang tua siswa perlu bekerja sama untuk mendorong (memotivasi) siswa yang masih di bawah rata-rata diharapkan untuk terus selalu memberikan bimbingan yang ekstra kepada siswa yang kemampuannya masih dibawah ratarata. Adapun perbandingan hasil belajar siswa setelah melakukan tindakan siklus I, dan II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Lembar Hasil Penilaian Siswa

Tabel 3. Hasil belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

NO	NAMA SISWA	KETUNTASAN	
		SIKLUS I	SIKLUS II
1.	FAHMI AMIRUL ABD. LATIF	85	85
2.	FAIRUS BINTANG YUSUF ABDUL FATAH	87	87
3.	MARSYA ZAULINOVIA	90	90
4.	MAS ACHMAD SHOLIH ABROR AR-ROQI	85	85
5.	MAS MUHAMMAD SYAUQILLAH	85	85
6.	MAS SAYYID ALWI	95	95
7.	MOCHAMMAD AFREZA NURTSANI	90	90
8.	MOH. REHAN ADI SAPUTRA	85	85
9.	MUCHAMMAD WAFIE FAUZI CHAMIM RIZQULLAH	65	67
10.	MUHAMMAD ARIPIIN	85	85
11.	MUHAMAD HAIKAL ARISETYA	67	67
12.	MUHAMMAD ALI AKBAR RAFSANJANI	80	80
13.	NUR ALFIAH	85	85
14.	QOTRUN NADA FIRDAUS	87	87
15.	VINDA SILVIA FEBRIYANTI	85	85
16.	ZAHIRA AISHA RAMADHANI	87	87

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada setiap tahapan. Pada siklus I jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas

KKM ada 10 orang (62,5%) dan sebanyak 6 orang (37,5%) siswa belum mendapat nilai tuntas KKM, dan pada siklus ke II sebanyak 14 orang (87,5%) siswa mendapat nilai tuntas KKM dan masih ada 2 orang (12,5%) siswa yang belum tuntas KKM.

Dari gambaran diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan pemanfaatan aplikasi canva diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 80,32 dan ketuntasan belajar mencapai 87,5% atau ada 14 siswa dari 16 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus dua secara klasikal siswa tuntas dalam mengikuti proses pembelajaran, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebesar 87,5% lebih besar dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva sangat cocok diterapkan pada proses pembelajaran pendidikan agama Islam.

Dengan media pembelajaran ternyata mempermudah proses pembelajaran, Anak didik tinggal memilih saja lagu yang ingin dibawakannya, yang sudah disiapkan sehingga anak menjadi senang dan bersemangat untuk membuka dan memulai pembelajaran. Waktu tampilan disesuaikan dengan alokasi waktu. Anak-anak lebih bersemangat jika ada video yang sudah diklaborasikan dalam media power point tersebut. Kegiatan ini menghasilkan anak yang antusias dan bersemangat dalam belajar arena diberikan kesempatan untuk menonton tayang yang berkaitan dengan materi sehingga anak tidak bosan dan rasa ingin tahunya besar

Kesimpulan

Berdasarkan hasil tes dan pengamatan yang dilakukan pada setiap siklus penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi canva dapat meningkatkan hasil prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD An-Najiyah Surabaya. Hal ini dapat

dilihat dari Hasil tes menunjukkan adanya persentase ketuntasan, yaitu pada Siklus I 62,5 % dan meningkat pada siklus II 87,5%.

Dengan pemanfaatan aplikasi canva siswa menjadi aktif, kreatif dan belajar menjadi lebih menyenangkan.

1. Keterampilan menggunakan komputer dan teknologi informasi menjadi kebutuhan dalam mengembangkan diri guru dan pembelajarannya.
2. Pemanfaatan Aplikasi Canva meningkatkan motivasi belajar anak dan membangkitkan rasa ingin tahu tentang banyak hal.
3. Memberikan apresiasi dan inspirasi untuk dapat berkreasi sendiri bagi guru dan siswa.

Refrensi

Hardivizon, H. “Metode Pembelajaran Rasulullah SAW (Telaah Kualitas Dan Makna Hadis).” *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2017): 101–24. doi:10.29240/bjpi.v2i2.287.

Hardivizon, Hardivizon. “Telaah Historis-Hermeneutis Hadis-Hadis Tentang Ayah.” *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman dan Kemasyarakatan* 3, no. 2 (2019): 147–70. doi:10.29240/jf.v3i2.616.

Miftah, M. 2014. Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatkan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*. Vol. 2(1), 95–105.

Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. 2018. Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*. Vol. 3(1), 44.

Pulungan, S. (2017). Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran PAI. *Query: Journal of Information Systems*, 1(01)

Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah.

Humanika, *Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 20(2), 115-128. Tafonao, Talizaro. 2018. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2(2), 104–105.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional*

TeknikElektronik dan Informatika. Vol. 7(2).

References

Azhari, Devi Syukri & Mustapa. 2021. Konsep Pendidikan Islam Menurut Imam Al-Ghazali. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, (4) 2.

<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/2865/1869> di akses 25 Oktober 2023.

Bagi Generasi Z. *Didaché: Journal of Christian Education*, (2) 1.

<https://journal.sttsimpson.ac.id/index.php/DJCE/article/view/396> di akses 5 November 2023.

Fauzi, Muhammad. 2016. Pemberian Hukuman dalam Perspektik Pendidikan Islam. *Al-Ibrah* (1) 1.

<https://ejournal.stital.ac.id/index.php/alibrah/article/view/15> di akses 6 November 2023.

Rahman, Mhd Habibu. 2019. Metode Mendidik Akhlak Anak dalam Perspektif Imam Al-Ghazali. *Equalita* (1) 2.

Rizki Wulandari dan Netrawati Netrawati. 2020. Analisis tingkat kecanduan media sosial pada remaja. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, (5) 2.

<https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/download/653/577> di akses 10 Oktober 2023.

