

Pengembangan Media Ajar Berbasis Deep Learning Menggunakan Platform Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sahila¹, Machnunah Ani Zulfah², Moh. Fodhil³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang
e-mail: sahilaaaaa03@gmail.com, machnunah313@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar berbasis Deep Learning menggunakan platform Canva pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi Peradaban Islam masa Daulah Abbasiyah di kelas XI MAN 9 Jombang, guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Pembelajaran SKI selama ini cenderung monoton dengan media konvensional sehingga siswa kurang antusias meskipun fasilitas digital telah tersedia, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang interaktif. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan prosedur analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner; perancangan materi dan prototipe video interaktif; pengembangan produk dengan elemen teks, gambar, animasi, dan audio yang diakses melalui Google Sites; implementasi melalui pretest-posttest pada 30 siswa kelas XI-C; serta evaluasi melalui validasi ahli dan uji efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan media dinyatakan sangat layak oleh validator materi (88%) dan validator media (94%), dengan peningkatan hasil belajar siswa mencapai N-Gain tinggi pada uji coba kelompok kecil (0,71) serta kategori sedang pada uji coba kelompok besar (0,65 atau 65,2%, kategori cukup efektif). Respon siswa terhadap interaktivitas dan daya tarik visual media juga positif. Media ini terbukti mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton melalui fitur kuis, timeline sejarah, dan animasi responsif pada berbagai perangkat digital. Secara keseluruhan, pengembangan media ajar berbasis Deep Learning menggunakan platform Canva terbukti efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada materi Sejarah Kebudayaan Islam, dengan beberapa saran revisi untuk optimalisasi aksesibilitas dan stabilitas koneksi internet.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Deep Learning, Platform Canva, Sejarah Kebudayaan Islam, Model ADDIE

Abstract

This study aims to develop interactive learning media based on Deep Learning using the Canva platform for the Islamic Cultural History (SKI) subject, focusing on Islamic Civilization during the Abbasid Caliphate, in class XI of MAN 9 Jombang, to increase student interest and learning outcomes. SKI learning has often been monotonous with conventional media, causing students to lack enthusiasm even though digital facilities are available, so interactive innovation is needed. The study used the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model, including needs analysis through observation, interviews, and questionnaires; designing interactive video materials and prototypes; developing products with text, image, animation, and audio elements accessed via Google Sites; implementation through a pretest-posttest with 30 students in class XI-C; and evaluation through expert validation and effectiveness testing. The results showed that the media was rated highly feasible by the material validator (88%) and the media validator (94%), with student learning outcomes reaching a high N-Gain in the small-group trial (0.71) and a moderate category in the large-group trial (0.65 or 65.2%, fairly effective category).

Student responses toward the interactivity and visual appeal of the media were also positive. This media proved able to address monotonous learning through quiz features, a historical timeline, and responsive animation across digital devices. Overall, the development of Deep Learning-based teaching media using the Canva platform proved effective in increasing student motivation and understanding of Islamic Cultural History material, with several suggested revisions to optimize accessibility and internet connection stability.

Keywords: *Learning Media, Deep Learning, Canva Platform, Islamic Cultural History, ADDIE Model*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan sarana utama bagi setiap individu untuk mengembangkan diri dan meningkatkan kualitas hidupnya. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif, meliputi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat (Yenita Suatrina and Jamilus 2023). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), pendidikan memegang peran penting dalam membentuk karakter dan moral siswa berlandaskan nilai-nilai keislaman.

Pembelajaran PAI, khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), pada praktiknya masih menghadapi berbagai tantangan seperti kesenjangan kualitas antarlembaga, keterbatasan sarana, serta metode pengajaran yang cenderung monoton. Kondisi ini menyebabkan siswa mudah bosan, kurang tertarik, dan kurang aktif mengutarakan pendapat maupun menyalurkan kreativitasnya. Pengembangan media ajar berbasis Deep Learning menjadi salah satu solusi strategis untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi SKI (Lingga 2025), sebab media interaktif memungkinkan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Pendekatan Deep Learning berorientasi pada tiga elemen utama, yaitu *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*, yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif, memahami materi secara mendalam, berpikir kritis, sekaligus merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Pendekatan pembelajaran yang variatif dan adaptif dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kondusif sehingga meningkatkan minat serta motivasi siswa (Amaruddin et al. 2025). Salah satu upaya konkret yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan teknologi digital yang mudah diakses dan user-friendly, salah satunya platform Canva. Sebagai platform desain grafis berbasis web, Canva menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pembuatan video pembelajaran dengan elemen visual menarik, animasi, dan tata letak yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi, sehingga konten yang bersifat historis dan budaya dapat disajikan lebih hidup dan mudah dipahami siswa. Melalui akun belajar.id, siswa dan guru memperoleh akses fitur Canva for Education setara Canva Pro secara gratis, sehingga sangat relevan digunakan untuk pengembangan materi ajar (Rodi et al. 2025).

Berikut adalah draf pengembangan bagian **LATAR BELAKANG** dengan penambahan **6 paragraf baru** yang disusun secara logis, akademis, dan mengalir mulus dari paragraf terakhir Anda. Penambahan ini memperdalam analisis masalah, landasan teoritis Deep Learning, keunggulan Canva, urgensi materi Daulah Abbasiyah, hingga kontribusi praktis serta teoretis penelitian.

LATAR BELAKANG (Lanjutan)

Pengembangan media ajar interaktif ini sejalan dengan tuntutan transformasi digital dalam dunia pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. Perkembangan teknologi yang pesat menuntut guru PAI, khususnya pengampu mata pelajaran SKI, untuk bertransformasi dari pola pengajaran konvensional—yang kerap berpusat pada guru

(*teacher-centered*)—menuju pendekatan yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered*). Pada ranah pembelajaran sejarah, visualisasi peristiwa, alur periodisasi, dan pencapaian peradaban masa lalu sangat krusial agar siswa tidak hanya menghafal angka tahun dan nama tokoh, melainkan mampu merekonstruksi nilai-nilai sejarah tersebut secara kritis dan analitis.

Pengintegrasian pendekatan *Deep Learning* (*mindful, meaningful, joyful learning*) dalam media ajar berbasis Canva memberikan ruang bagi terciptanya proses pembelajaran yang bernilai tinggi. Elemen *mindful learning* memfasilitasi siswa untuk fokus dan sadar penuh saat menyerap materi, sementara *meaningful learning* menghubungkan peristiwa kebudayaan Islam masa lalu dengan konteks kehidupan siswa saat ini. Ditambah dengan elemen *joyful learning* yang dihadirkan melalui tampilan visual Canva yang estetik, dinamis, dan penuh warna, kecemasan atau kebosanan siswa saat mempelajari teks-teks sejarah yang panjang dapat direduksi secara signifikan.

Pemilihan materi Peradaban Islam masa Daulah Abbasiyah di MAN 9 Jombang menjadi fokus penting dalam penelitian ini karena substansi materinya yang sangat kaya akan cakrawala keilmuan, kebudayaan, dan dinamika pemerintahan. Masa Daulah Abbasiyah dikenal sebagai *The Golden Age of Islam* yang melahirkan banyak ilmuwan besar serta peninggalan intelektual yang relevan hingga hari ini. Namun, kompleksitas materi ini sering kali menjadi beban hafalan bagi siswa apabila disajikan hanya melalui teks naratif dalam buku cetak. Oleh karena itu, penyajian materi Daulah Abbasiyah melalui video dan media interaktif berbasis Canva diharapkan mampu menyederhanakan konsep-konsep abstrak menjadi visualisasi yang konkret dan menarik.

Di samping itu, kesiapan infrastruktur di MAN 9 Jombang, seperti ketersediaan LCD proyektor serta kepemilikan *smartphone* oleh mayoritas siswa, merupakan potensi besar yang belum terkelola secara optimal (*unmapped potential*). Pengadaan sarana digital tanpa diimbangi dengan ketersediaan media ajar yang inovatif hanya akan menjadikan teknologi tersebut sebatas formalitas di dalam kelas. Kehadiran media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan secara terstruktur akan menjembatani *gap* antara ketersediaan fasilitas teknologi dan pemanfaatannya dalam pembelajaran SKI secara nyata di kelas.

Penelitian pengembangan ini (*Research and Development*) juga memberikan jawaban atas kebutuhan guru akan bahan ajar yang praktis, fleksibel, dan berdaya guna tinggi tanpa membutuhkan kemampuan pemrogram komputer yang rumit. Melalui pemanfaatan Canva for Education yang terintegrasi dengan akun belajar.id, guru dipacu untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitasnya dalam merancang media berbasis audio-visual. Dengan demikian, media yang dihasilkan tidak hanya efektif meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga dapat diadaptasi dan direplikasi oleh pendidik lain dalam lingkup madrasah maupun madrasah sejenis.

Secara keseluruhan, pembaruan media pembelajaran SKI berlandaskan prinsip *Deep Learning* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa di MAN 9 Jombang. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada produk media yang dihasilkan, tetapi juga pada bagaimana media tersebut mampu mengubah persepsi siswa terhadap mata pelajaran SKI dari pelajaran yang dianggap monoton menjadi pelajaran yang menyenangkan, inspiratif, dan bermakna. Berdasarkan argumentasi dan urgensi tersebut, pembaharuan media ajar berbasis Canva dengan pendekatan *Deep Learning* menjadi suatu langkah strategis yang sangat penting untuk diteliti dan diterapkan.

Observasi awal di MAN 9 Jombang menunjukkan bahwa fasilitas pembelajaran seperti LCD di kelas dan kebiasaan siswa menggunakan ponsel pribadi sudah cukup memadai, namun pendidik belum mampu mengelola dan memanfaatkan fasilitas tersebut secara optimal dalam pembelajaran SKI, khususnya pada materi Sejarah Peradaban Islam masa Daulah Abbasiyah. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar berbasis *Deep Learning* menggunakan platform Canva pada mata pelajaran SKI, sekaligus mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Media ajar ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan

motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman terhadap materi SKI, serta menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan masa kini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), yaitu proses untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Agus Rustamana et al. 2024). Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai kerangka kerja sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran, mulai dari menganalisis kebutuhan, merancang materi dan metode, mengembangkan produk secara terstruktur, mengimplementasikan produk dalam pembelajaran, hingga melakukan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan efektivitasnya (Fayrus and Slamet 2022).

Tahap analisis dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru SKI, dan kuesioner kepada siswa untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan kondisi fasilitas sekolah. Tahap desain menghasilkan rancangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Canva yang diakses melalui Google Sites, meliputi pemetaan materi menjadi modul (timeline peradaban Islam, tokoh ulama), storyboard alur presentasi, serta prototipe awal. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk sesuai rancangan yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dilanjutkan revisi berdasarkan saran validator. Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media kepada siswa kelas XI-C MAN 9 Jombang disertai observasi aktivitas guru dan siswa. Tahap evaluasi dilakukan dengan menilai dampak penerapan media melalui hasil pretest-posttest, angket, dan observasi.

Subjek uji coba adalah peserta didik kelas XI-C MAN 9 Jombang yang berjumlah 30 siswa, dengan pengambilan sampel dilakukan secara bertahap yaitu uji coba perseorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Penentuan jumlah sampel kelompok besar menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%, namun peneliti tetap melibatkan seluruh siswa dalam satu kelas (Hasana 2023). Jenis data yang digunakan terdiri dari data kuantitatif (hasil angket validasi ahli dan respon siswa) dan data kualitatif (hasil wawancara, dokumentasi, serta masukan validator). Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, angket, wawancara, tes (pretest-posttest), dan dokumentasi.

Teknik analisis data menggunakan rumus N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media (Sukarelawan, Indratno, and Ayu 2024), serta skala Likert untuk mengukur kelayakan media berdasarkan angket validasi ahli media dan ahli materi. Persentase kelayakan dihitung dengan rumus $P = f/n \times 100\%$, dengan kategori interpretasi 81-100% sangat layak, 61-80% layak, 41-60% cukup layak, 21-40% kurang layak, dan 0-20% tidak layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran SKI di kelas XI MAN 9 Jombang masih bersifat monoton dan kurang memanfaatkan fasilitas teknologi yang tersedia, seperti LCD dan smartphone siswa, sehingga siswa kurang berminat dan kurang responsif terhadap materi. Kondisi ini menjadi dasar pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan platform Canva yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kurikulum SKI.

Pada tahap desain, disusun media video pembelajaran mengenai Sejarah Peradaban Islam masa Daulah Abbasiyah yang memuat sejarah berdirinya, tokoh-tokoh, dan masa keemasan Daulah Abbasiyah, dilengkapi kuis interaktif berdurasi 30 detik per soal. Seluruh materi diakses melalui Google Sites dengan tiga menu utama, yaitu Home, Materi, dan Quiz beserta soal pretest dan posttest, dengan desain responsif untuk perangkat laptop maupun ponsel.

Pada tahap pengembangan, media divalidasi oleh satu ahli media dan satu ahli materi menggunakan angket skala Likert. Hasil validasi ditunjukkan pada Tabel 1 dan Tabel 2 berikut.

No.	Aspek Penilaian	Persentase
1	Desain Cover	100%
2	Desain Isi	84%
3	Tampilan Desain	100%
	Rata-rata (Ahli Media)	94% (Sangat Layak)

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Persentase
1	Kesesuaian materi dengan TP, CP, dan IPK	88%
2	Aspek Bahasa	88%
	Rata-rata (Ahli Materi)	88% (Sangat Layak)

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan dengan beberapa saran perbaikan, yaitu penambahan keterangan pembuka "Kelas XI Semester 1", penghapusan subtitle pada video karena menutupi materi, serta perlambatan pergerakan slide agar lebih nyaman diikuti siswa. Saran tersebut diterapkan sebelum media diujicobakan kepada siswa.

Pada tahap implementasi, media diujicobakan secara bertahap kepada siswa kelas XI-C. Uji coba perseorangan dan kelompok kecil (8 siswa) memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,71 dengan interpretasi tinggi dan persentase 70,9% (cukup efektif). Uji coba kelompok besar yang melibatkan 30 siswa memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,65 dengan interpretasi sedang dan persentase 65,2% (cukup efektif), sebagaimana dirangkum pada Tabel 3.

Uji Coba	Rata-rata N-Gain	Interpretasi	Persentase	Keterangan
Perseorangan	0,67	Sedang	66,5%	Cukup Efektif
Kelompok Kecil (8 siswa)	0,71	Tinggi	70,9%	Cukup Efektif
Kelompok Besar (30 siswa)	0,65	Sedang	65,2%	Cukup Efektif

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil N-Gain Pretest-Posttest

Dari uji coba kelompok besar, sebanyak 15 siswa mengalami peningkatan tinggi dan 15 siswa mengalami peningkatan sedang, dengan 25 siswa termasuk kategori cukup efektif dan 5 siswa kategori kurang efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Deep Learning menggunakan platform Canva cukup efektif digunakan dalam pembelajaran SKI di kelas XI-C MAN 9 Jombang.

Data angket persepsi siswa menunjukkan hasil positif, dengan rata-rata skor kategori "Iya" sebesar 28 dari 30 siswa, sedangkan kategori "Tidak" hanya memperoleh rata-rata 2.

Hasil observasi juga mengonfirmasi bahwa siswa antusias, aktif bertanya, dan menikmati proses pembelajaran melalui kuis interaktif yang disediakan. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Ariyanto, Mangku Negara, and Feriyanto 2024; Hidayanti, Usmanto, and Candra 2024).

Secara keseluruhan, pengembangan media ajar berbasis Deep Learning menggunakan platform Canva yang dibantu Google Sites terbukti mampu mengatasi permasalahan pembelajaran SKI yang monoton, meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan bermakna. Produk akhir media pembelajaran ini dapat diakses melalui tautan <https://sites.google.com/view/websitesahila/home>.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media ajar berbasis Deep Learning menggunakan platform Canva yang dibantu Google Sites pada materi Peradaban Islam masa Daulah Abbasiyah di kelas XI-C MAN 9 Jombang, dikembangkan melalui lima tahapan model ADDIE. Media telah divalidasi oleh ahli materi (88%) dan ahli media (94%) dengan kategori sangat layak, serta terbukti cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata N-Gain 0,65-0,71. Media ini mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton dan mendukung pembelajaran SKI yang lebih interaktif. Disarankan bagi guru untuk memanfaatkan media ini sebagai alternatif pembelajaran, bagi siswa untuk menggunakannya sebagai sarana belajar mandiri, serta bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media serupa dengan materi atau platform yang lebih variatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang, dosen pembimbing Ibu Machnunah Ani Zulfah, S.Pd.I., M.Pd.I., serta pihak MAN 9 Jombang yang telah memberikan izin dan dukungan selama proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah Najwa Azzahra, Ahyu Manja, Nurjannah Nurjannah, And Putri Handayani Syam. 2023. "Tinjauan Literatur Tentang Media Pembelajaran Interaktif Dan Perannya Dalam Pembelajaran Agama Islam." *INSIS* 4(2722-7618): 1151-58.
- Agus Rustamana, Khansa Hasna Sahl, Delia Ardianti, And Ahmad Hisyam Syauqi Solihin. 2024. "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan." *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2(3): 60-69.
- Amaruddin, Muhammad, Asy Syarif, Siti Khalima, And Nur Sa'diyah. 2025. "Strategi Guru Menciptakan Kelas Yang Kondusif Untuk Membangun Keaktifan Siswa Di MA Hidayatul Islamiyah Plumpang." *Moral: Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 2(2): 168-78.
- Ardiansyah, Risnita, And M. Syahrani Jailani. 2023. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1(2): 1-9.
- Ariyanto, Arif Setia Sandi, Iis Setiawan Mangku Negara, And Yanuar Feriyanto. 2024. "Optimalisasi Canva Dan Akun Belajar.Id Dalam Pembuatan Bahan Ajar Kreatif Untuk Guru." *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat METHABDI* 4(2): 182-87.
- Ela Fatmawati A Id, Yessi Fitriani, Arif Rahman, Yessi Sepriyani, Muhammad Usman Khan, And Ayesha Fatima. 2025. "Pengumpulan Data Untuk Analisis Praktik Berbahasa Di Kelas." *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)* 15(2): 29-39.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, And Usep Setiawan. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal Of Student Research (JSR)* 1(2): 1-17.
- Fayrus, And Abadi Slamet. 2022. *Model Penelitian Pengembangan (R N D)*.

- Hasana, Isrotul. 2023. "Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bangkinang." 3: 7414-24.
- Hidayanti, Nur, Heri Usmanto, And Alif Aditya Candra. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Canva Untuk Mendukung Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Ppkn Kelas X-1 MAN 1 Muaro Jambi." Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia 9(1): 35-47.
- Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, And Usep Setiawan. 2023. "Evaluasi Media Pembelajaran." Journal Of Student Research (JSR) 1(2): 18-32.
- Lingga, Sartika. 2025. "Metode Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan Agama Islam: Menyiapkan Guru PAI Menghadapi Tantangan Abad 21." Jurnal Edukatif 3(1): 107-11.
- Magdalena, Ina, Miftah Nurul Annisa, Gestiana Ragin, And Adinda Rahmah Ishaq. 2021. "Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di SDN Bojong 04." Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial 3(2): 150-65.
- Manurung, Purbatua. 2021. "Deep Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." Al-Fikru: Jurnal Ilmiah 14(1): 1-12.
- Miyagi Sitanggang, Mutiara, Juliaman Sitopu, Atika Suhardini, Hasyim, And Saidun Hutasuhut. 2024. "Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern." Cendekia Pendidikan 3(6): 101-12.
- Rodi, Muhamad, Khairul Imtihan, Mardi, And Wire Bagye. 2025. "Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Web Melalui Pelatihan Canva." Ika Bina En Pabojo: Pengabdian Kepada Masyarakat 5: 10-22.
- Saputra, Rizki Yan, And Alexon. 2023. "The Development Of Android-Based Interactive Multimedia To Improve Learning Independence." DIADIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan 13(1).
- Sukarelawan, Moh. Irma, Toni Kus Indratno, And Suci Musvita Ayu. 2024. N-Gain Vs Stacking. Yogyakarta: Suryacahya.
- Syafi'i, Ahmad, And Muhammad Rapi. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran: Menerapkan Model Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan 14(1): 52-70.
- Titin, Titin, Anisyah Yuniarti, Amalia Putri Shalihat, Dea Amanda, Ineke Laili Ramadhini, And Virga Virnanda. 2023. "Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran." JUTECH: Journal Education And Technology 4(2): 111-23.
- Yenita Suatrina, And Jamilus. 2023. "Peranan Pendidikan Islam Dalam Konteks Sistem Pendidikan Nasional." Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan 1(2): 46-52.