

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF DENGAN
MODEL PBL UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER RELIGIUS
PADA MATA PELAJARAN PAI SMP IT DARUSSALAM LAHAT**



DISUSUN OLEH:

JANURI

06032682327022

PROGRAM

**STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF
DENGAN MODEL PBL UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTER RELIGIUS PADA MATA PELAJARAN PAI SMP
IT DARUSSALAM LAHAT**

TESIS

**Oleh:
Januri
NIM : 06032682327022
Program Studi Magister Teknologi pendidikan**

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Magister

Pembimbing I,



**Dr. Makmum Raharjo, M.Sn
NIP. 197001232006041001**

Pembimbing 2



**Dr. Dwi Hasmidyani, S.Pd, M.Si
NIP. 1984052620099122007**

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi**



**Dr. Makmum Raharjo, M.Sn
NIP. 197001232006041001**

**PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF
DENGAN MODEL PBL UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER
RELIGIUS PADA MATA PELAJARAN PAI SMP IT
DARUSSALAM LAHAT**

TESIS

Oleh

Januri

NIM : 06032682327022

Program Studi Magister Teknologi pendidikan

Mengesahkan:

Pembimbing 1



**Dr. Maksum Raharjo, M.Sn
NIP. 197001232006041001**

Pembimbing 2



**Dr. Dwi Hasmiyani, S.Pd., M.Si
NIP. 198405262009122007**

Mengetahui:

Dekan FKIP



**Dr. Hartono, M.A
NIP. 196710171993011001**

KPS Teknologi Pendidikan



**Dr. Maksum Raharjo, M.Sn
NIP. 197001232006041001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Januri
NIM : 06032682327022
Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Dengan penuh kesungguhan, saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul “Pengembangan Media *Infografis Interaktif* dengan Model PBL untuk Mengembangkan Karakter Religius pada Mata Pelajaran PAI di SMP IT Darussalam Lahat” adalah hasil karya saya sendiri. Saya memastikan bahwa tidak ada tindakan penjiplakan atau pengutipan yang dilakukan dengan cara yang melanggar etika keilmuan sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran dalam tesis ini atau terdapat pengaduan terkait keaslian karya saya, saya siap menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa adanya pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 3 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Januri

NIM : 06032682327022

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan bukan hanya sekadar proses belajar di bangku sekolah, tetapi merupakan perjalanan seumur hidup. Melalui pendidikan, kita terus belajar, berkembang, dan mengasah kemampuan diri. Hal ini memungkinkan kita untuk menghadapi tantangan zaman dan menjadi individu yang lebih baik. (Ridwan, 2023). Pendidikan bukan hanya soal transfer ilmu, tapi juga pembentukan karakter dan sikap positif. Guru memiliki peran krusial dalam proses ini. Di era digital, guru perlu kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi agar menarik bagi siswa. Salah satu caranya adalah dengan menyediakan bahan ajar yang berkualitas untuk mendukung pembelajaran di kelas. (Pahlevi *et al*, 2021).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter. Pendidikan bertujuan membentuk individu yang berakhlak mulia, memiliki nilai-nilai luhur, dan mampu hidup berdampingan dengan orang lain. Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan moral individu. Lebih dari sekadar transfer ilmu pengetahuan, pendidikan diharapkan dapat meningkatkan iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidik memiliki tanggung jawab ganda, yaitu mengembangkan intelektualitas dan karakter peserta didik. Seperti yang ditekankan oleh Alfurqan dan Susanti (2021), pengajaran nilai-nilai agama dan moral merupakan bagian penting dalam membentuk individu yang berakhlak mulia dan siap menghadapi tantangan hidup. Aspek-aspek spiritual dan moral ini harus diintegrasikan secara holistik dalam kurikulum pendidikan, sehingga setiap peserta didik dapat tumbuh menjadi individu yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Oleh karena itu, Selain memberikan pengetahuan, pendidikan juga berperan krusial dalam membentuk karakter bangsa yang bermartabat.

Tujuan pendidikan karakter adalah membantu siswa menjadikan nilai-nilai moral sebagai bagian dari diri mereka sehingga dapat bertindak sesuai dengan nilai-nilai tersebut dalam berbagai situasi. (Putri dan Wangi, 2021). Tujuan akhir pendidikan di Indonesia, sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, adalah membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara akademik,

tetapi juga memiliki kepribadian dan karakter yang baik. (Wardah dan Nurlaili, 2021) Menurut Sugiana dan Sofyan (2019), pendidikan karakter merupakan pengembangan dari pendidikan budi pekerti. Selain aspek kognitif (pengetahuan), pendidikan karakter juga menekankan pada aspek afektif (perasaan) dan psikomotorik (tindakan). (Sugiana, A., & Sofyan, S., 2019)

Berdasarkan kutipan tersebut, pendidikan karakter memiliki peran krusial dalam membentuk karakter siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum menerapkan nilai-nilai yang diajarkan, seperti rasa hormat kepada guru. Menurut Ansori, Nahdi, dan Saepuloh (2021), masalah ini menyebabkan lulusan belum mampu memenuhi harapan sebagai individu yang cakap, kreatif, hormat, dan bertanggung jawab. Data BPS mengungkapkan bahwa kasus kenakalan remaja di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup tajam dalam kurun waktu tiga tahun terakhir. Pada tahun 2015, tercatat sebanyak 7.762 kasus, meningkat dari 6.325 kasus pada tahun 2013. Kasus-kasus tersebut meliputi berbagai jenis pelanggaran, mulai dari pencurian hingga penyalahgunaan narkoba. (Fitri dan Oktaviani, 2019).

Berdasarkan pengertian di atas maka Masalah penurunan moral pada generasi muda merupakan tantangan serius yang harus segera diatasi. Berbagai tindakan seperti kekerasan, pencurian, dan pelanggaran norma sosial lainnya menunjukkan perlunya upaya yang lebih intensif untuk meningkatkan kualitas karakter generasi muda..

Menurut Djamarah dan Zain (2020), media pembelajaran mencakup berbagai jenis alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Mulai dari media cetak seperti buku, hingga media digital yang lebih interaktif seperti presentasi multimedia, semua dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dengan lebih mudah. (Kasmawati *et al.*, 2022).

Berdasarkan Pernyataan yang telah dibahas sebelumnya maka , Media pembelajaran adalah elemen krusial dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran seharusnya menjadi perhatian utama guru dalam kegiatan pembelajaran. Namun, kurangnya variasi dan optimalisasi media pembelajaran

sering membuat siswa kehilangan minat untuk belajar. Hal ini sangat disayangkan karena menghambat tujuan utama media pembelajaran, yaitu sebagai alat bantu untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Ada berbagai jenis media pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran cetak yang sering digunakan di sekolah. Media ini populer karena praktis, dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa, dan mudah didistribusikan. Namun, media cetak memiliki keterbatasan karena tidak bisa menampilkan elemen seperti suara, gambar, atau infografis.

Rendahnya Ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pelajaran pendidikan agama islam tentang karakter mengakibatkan kurang terbentuknya sikap positif terhadap karakter siswa. Selain anggapan tersebut, rendahnya sikap menghormati orang tua dan guru, dan kurangnya pemahaman konsep pembelajaran adalah diakibatkan oleh peserta didik kurang memiliki ketertarikan, partisipasi peserta didik, dan kurang tepatnya strategi dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menyempitkan pola pikir peserta didik tentang suatu pemahaman konsep yang dipelajari. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa kesulitan untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan observasi yang saya lakukan di SMP IT Darussalam, pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas guru biasanya menggunakan media seperti buku paket yang sudah disediakan oleh pihak sekolah. Maka dari itu saya akan melakukan penelitian dengan menggunakan media infografis yang akan saya ajarkan di kelas yang menjadi objek penelitian saya, agar proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada peserta didik sehingga dapat tercipta suasana belajar di kelas yang menyenangkan dan bervariasi.

Alasan peneliti memilih SMP IT Darussalam sebagai objek penelitian yaitu karena materi yang digunakan oleh peneliti untuk mengajar di kelas yakni tentang karakter serta etika islami, alasan lain juga karena letak SMP IT Darussalam ini yang berada di Desa Purnamasari Kecamatan Kikim Barat dan juga SMP ini merupakan SMP terdekat yang ada di Kecamatan Kikim Barat. Oleh sebab itulah mengapa peneliti memilih SMP IT Darussalam ini sebagai lokasi penelitian Tesis. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media

pembelajaran Infografis pada saat mengajar di kelas.

Media pembelajaran infografis merupakan salah satu metode yang sangat efisien dalam menyajikan data dan informasi. Dengan menggunakan infografis, informasi kompleks dapat disederhanakan dan disajikan secara visual sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Infografis menggabungkan elemen visual seperti grafik, diagram, dan ilustrasi dengan teks yang ringkas, menjadikannya alat yang sangat efektif untuk menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman. Menurut Asyha (2019). Penggunaan infografis dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Desain infografis yang menarik dan terstruktur membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik. Selain itu, infografis juga cocok untuk pembelajaran yang terbatas waktu.

Dengan adanya media infografis ini proses pembelajaran di dalam kelas akan terasa lebih bervariasi dan lebih menarik karena media infografis ini memiliki daya tarik visual yang sederhana namun bisa menarik perhatian para pembacanya. Media infografis ini sangat cocok untuk digunakan pada saat proses pembelajaran di dalam kelas, karena media ini bisa menarik perhatian para siswa sehingga dapat terjadi proses pembelajaran yang aktif di dalam kelas. Namun peran guru juga sangat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik, guru diharapkan mampu mengatur para peserta didik agar bisa memahami dan mencerna materi yang disampaikan. Dengan adanya kerjasama yang baik antara guru dengan peserta didik maka proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF DENGAN MODEL PBL UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER RELIGIUS PADA MATA PELAJARAN PAI SMP IT DARUSSALAM LAHAT”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi terdapat beberapa permasalahan di antaranya sebagai berikut :

- 1.2.1 Kurangnya pemahaman tentang pengembangan infografis sebagai media pembelajaran.
- 1.2.2 Tidak adanya strategi yang menarik untuk mengintegrasikan infografis dalam pembelajaran.
- 1.2.3 Kurangnya pemahaman tentang bagaimana infografis dapat memengaruhi karakter siswa.
- 1.2.4 Ketidak mampuan memanfaatkan potensi infografis secara efektif dalam proses pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

- 1.3.1 Bagaimana mengembangkan Infografis Interaktif sebagai media pembelajaran PAI untuk meningkatkan karakter Religius siswa di SMP IT Darussalam yang valid?
- 1.3.2 Bagaimana mengembangkan Infografis Interaktif sebagai media pembelajaran PAI untuk meningkatkan karakter Religius siswa di SMP IT Darussalam yang praktis?

1.4 Tujuan Penelitian

- 1.4.1 Untuk menghasilkan infografis interaktif yang valid sebagai media pembelajaran PAI guna meningkatkan karakter religius siswa di SMP IT Darussalam.
- 1.4.2 Untuk menjadikan Infografis Interaktif sebagai media pembelajaran PAI untuk meningkatkan karakter Religius siswa di SMP IT Darussalam yang praktis.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian Pengembangan Media Infografis interaktif Dengan Metode PBL Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran PAI SMP IT Darussalam Lahat mempunyai manfaat, untuk pengembangan khasanah PAI, di antaranya:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan memperkaya ilmu pengetahuan mengenai pengembangan media Infografis dalam meningkatkan karakter siswa.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Bagi Peserta Didik

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta memperkuat karakter siswa dalam menghormati orang tua dan guru..

1.5.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru dalam meningkatkan kompetensi mereka dalam merancang media pembelajaran infografis yang mampu mengaktifkan siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

1.5.2.3 Bagi Sekolah

Untuk hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan variasi pembelajaran Pada mata pelajaran PAI di SMP IT Darussalam

1.5.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan memperkaya pengalaman dan pengetahuan dalam menangani siswa selama pembelajaran, serta menjadi bekal bagi peneliti sebagai calon pengajar yang kompeten.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrita, J. (2023). Peran artificial intelligence dalam meningkatkan efisiensi dan efektifitas sistem pendidikan. *comserva*, 2(12), 3181–3187. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i12.731>
- Amali, L. N. (2021). Media pembelajaran interaktif berbasis fitur mind map. *jurnal jtech*, 9(1), 1–6. <https://doi.org/10.30869/jtech.v9i1.649>
- Amir, M. T. (2009). *Inovasip pendidikan melalui problem based learning*. Jakarta: media group.
- Anggreni, n. l. p. y., jayanta, i. n. l., & mahadewi, l. p. p. (2021). multimedia interaktif berorientasi model problem based learning (PBL) pada muatan ipa. *jurnal mi*, 26(2), 214. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35715>
- Anwar, & ahmad, a. (2009). *pendidikan anak usia dini*. bandung: media group.
- Ariyanto, a., wijoyo, h., & jayanti, k. d. (2022, march 1). optimalisasi peran tenaga pendidik sebagai model dalam pembentukan karakter anak asuh di yayasan yatim piatu sahabat yatim rmj serpong tangerang selatan. *jurnal jpm*, 2(2). <https://doi.org/10.59818/jpm.v2i2.92>
- Basyar, m. k. (2020). pengembangan pembelajaran pai model addie di smp insan cendekia mandiri boarding school, sidoarjo. *jurnal jpi*, 11(1), 44–57. <https://doi.org/10.22236/jpi.v11i1.5033>
- Brown, a., & green, t. (2020). using educational podcasts to enhance learning in the online environment. *journal of educational technology development and exchange*, 13(1), 15–26.
- Deli, A., Astuti, I., & Salam, U. (2023). Desain Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Fotografi Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal JTI-K*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v10i1.46477>
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Universitas PGRI Madiun*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Djazilan, M. S., & Akhwani, A. (2022). Pengembangan Karakter Religius di Masa Pandemi Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya*, 1(1), 192–200. <https://doi.org/10.33086/snpm.v1i1.800>
- Endaryati, D., Hartono, R., & Kurniawati, S. (2021). Penggunaan Media Infografis dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 123–134.

- Eviyanti, A., Abror, M., & Arifin, S. (2023). Inovasi Desain Pemasaran dengan Petani Muda Muhammadiyah IPM Candi. *SA*, 5(1), 23. <https://doi.org/10.32502/sa.v5i1.6203>
- Fauziah, N. S., & Sahlani, L. (2023, March 31). Implementasi Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *IJED*, 2(1), 21–30. <https://doi.org/10.54801/ijed.v2i1.172>
- Fitriani, F., Hafidhuddin, D., Husaini, A., & Herawati, H. (2022). Konsep pendidikan karakter kepemimpinan profetik dan implementasinya di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Fikri. *Tarumanagara University*, 11(4), 505. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v11i4.8268>
- Fulton, R. M., Fulton, D., & Kaplan, S. (2022). Artificial Intelligence: Framework of Driving Triggers to Past, Present and Future Applications and Influencers of Industry Sector Adoption. *CSIT*, 12(6). <https://doi.org/10.5121/csit.2022.120613>
- Hasmidyani, Dwi., & Budiman, M.A. (2023). Student Learning Outcomes in International Economics Courses through Case Method Learning Assisted by the Quizizz Platform. *JPE (Edutama Education Journal)*. 10(1). <http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v10i1.2863>
- Herawati, H. (2021, September 30). Wali Nikah Anak Perempuan Yang Lahir dari Perempuan Hamil Luar Nikah Tinjauan Analisis Normatif dan Sosiologis (Studi di Kecamatan Sukakarya). *El-Ghiroh*, 19(2), 155–175. <https://doi.org/10.37092/el-ghiroh.v19i2.3>
- Hutagalung, M. H., Nasution, Z., & Siregar, E. Y. (2021, November 1). Peran Orang Tua Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Selama Pandemi COVID-19 di Lingkungan III Kecamatan Sosorgadong. *Mathedu*, 4(3), 96–104. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i3.2597>
- Ifadah, A. S., & Fatmawati, F. A. (2023, September 1). Pendidikan Anak Usia Dini yang Berkarakter Islami. *Dedikasimu*, 5(3), 313. <https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v5i3.5930>
- Jannah, N. N. A., Afgani, M. W., & Paradesa, R. (2023). Implementasi Pendekatan PMRI dan Konteks Islam Melayu pada Pengembangan E-Modul Materi Prisma dan Limas Berbasis Canva. *FJIK*, 10(2), 27. <https://doi.org/10.30998/fjik.v10i2.15370>
- Jannah, R., & Hasan, M. (2021). Pemanfaatan CorelDRAW X5 dalam Pembuatan Infografis Pendidikan. *Jurnal Desain Grafis*, 8(1), 45–56.

- Japari, A. H. (2022, March 31). Pengaruh Komunikasi Guru Dengan Orang Tua Terhadap Minat Orang Tua Menyekolahkan Anak Dalam Mewujudkan Perilaku Belajar Siswa (Penelitian di MI Al-Jamila Kecamatan Sukaresmi Kabupaten Garut). *Jurnal Khazanah Akademia*, 5(01), 21–30. <https://doi.org/10.52434/jurnalkhazanahakademia.v5i01.82>
- Kasmawati, K., Parizu, C. Z. L., Sisi, L., & Juwariyah, A. (2022). Pelatihan Pengembangan dan Penerapan Media Big Book untuk Pembelajaran Membaca yang MEA (Menyenangkan dan Aktif) bagi Guru-Guru SDN 30 Kendari. *Jurnal BTJPM*, 4(1), 132. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i1.4669>
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Masnawari, M., Rohana, R., & Hasibuan, B. W. (2021, March 10). Peran Orang Tua Dalam Pembentukan Kepribadian Islami Anak di TK Amalia Kabupaten Labuhanbatu Selatan Tahun 2017. *Civitas*, 7(1), 13–24. <https://doi.org/10.36987/civitas.v1i1.3199>
- Nugraha, M. T., & Rahmatullah, M. (2021). Leaders and Leadership: An Overview of Abdul Rani Mahmud's Thoughts. *Cakrawala*. <https://doi.org/10.31603/cakrawala.4445>
- Nurhasan, N. (2022). Pembentukan karakter kerukunan umat beragama di universitas sriwijaya. *Jurnal cakrawala ilmiah*, 2(1), 317–324. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i1.3518>
- Puspita, A. M. I., & Setyaningtyas, D. (2022). Pengembangan Media Pop-up Book Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Gotong Royong. *Educatio*, 8(3), 915–922. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2907>
- Putritama, A. D., Wadi, H., & Suud, S. (2022). Penguatan Karakter Siswa Melalui Penerapan Kultur Sekolah di SMAN 7 Mataram. *Jurnal JIPP*, 7(3b), 1418–1428. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.753>
- Raharjo, M., Musnir, D., & Suriani. (2020). The Role of Graphic Design Elements and Cloud Computing in Designing Online Learning Media Based on Moodle CSM. In *Proceedings of the International Conference on Education, Language and Society (ICELS)*. SciTePress, 289–298. <https://doi.org/10.5220/0008997902890298>
- Ramadha, I. E., & Zuhaida, A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Flash Card. *JCAR*, 3(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v3i2.834>

- Saputra, I., Astuti, M., Sayuti, M., & Kusumastuti, D. I. (2023). Integration of Artificial Intelligence in Education: Opportunities, Challenges, Threats and Obstacles. *IJCS*, 12(4). <https://doi.org/10.330>
- Sarmini, S., Insan, M. U. P., Susantari, A. A., Mauludhi, J., Putra, N. R., & Listiana, Y. R. (2023, July 11). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Guru SD Negeri 3 Jatilawang. *JPMB*, 7(2), 1471–1471. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.14965>
- Sobry, M., & Fitriani, F. (2022). Metode Guru PAI Dalam Mengembangkan Sikap Spiritual Dan Sosial Siswa Kelas V SDN 12 Mataram. *El-Midad*, 14(2), 136–154. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v14i2.5385>
- Sumarlina, C., Buyung, B., & Defitriani, E. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Discovery Learning pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII SMP Negeri 24 Kota Jambi. *Jurnal PHI*, 3(2), 51. <https://doi.org/10.33087/phi.v3i2.66>
- Syarifuddin, S., Sair, A., Safitri, S., Abidin, N. F., Sinta, S., & Oktaviani, R. R. (2023). Developing mobile learning activity based on multiple learning objects for the south sumatra local wisdom course. *asian journal of university education*, 19(1), 12-27. <https://doi.org/10.24191/ajue.v19i1.21225>
- Tambunan, K., Sitompul, H., & Mursid, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal JTI-KP*, 8(1), 63. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26784>
- Wisnawati, R. D., Sayekti, I. C., & Rahayu, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Roda Berputar pada Materi Kalimat Tanya Kelas V Sekolah Dasar. *Educatif*, 4(3), 195- 203. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.222>
- Yang, Y., Lai, C., & Cheng, C. (2021). The effect of visual representations on learning abstract mathematical concepts: A study on diagrams and graphs. *Educational Technology & Society*, 24(2), 78-89.
- Zhang, Q., & Liu, S. (2022). The impact of video demonstrations on science learning outcomes in secondary education. *International Journal of Science Education*, 44(5), 657-673.
- Zulhandayani, F. (2023). Canva sebagai Media Peningkatan Kreativitas Mendesain Iklan Slogan dan Poster pada Model Project-Based Learning. *MKD*, 7(1), 126-131. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6522>

