

**KONSEP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS GENIALLY
DAN BOOK CREATOR**

Nur Kholis

nur.kholis@pkr.ac.id

Poltekkes Kemenkes Riau

Received: 01/06/2022	Revised: 13/06/2022	Aproved: 27/06/2022
--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Abstract

This study aims to conceptualize the development of interactive PAI learning media based on Genially and Book Creator. The type of research used is descriptive qualitative with primary data sources Wadir I in the academic field of the Riau Ministry of Health Polytechnic, Quality Assurance Unit, Head of Department and IT Team of the Riau Ministry of Health Polytechnic. Meanwhile, secondary data sources are journals and books related to the research title. Data collection techniques using interviews, observation and documentation. The results of this study indicate that there are five stages to be able to conceptualize the development of interactive PAI learning media based on Genially and Book Creator, these activities are identifying the desired media development needs, the process of making media with the desired platform, validating on the quality unit so that the media developed is in accordance with applicable quality standards, collaborating media that has been developed with learning information systems and socializing media development to other lecturers. This research is expected to be able to provide information to educators to be able to take advantage of technological advances in learning activities both online and offline.

Keywords: Media, Learning, Interactive

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkonsep pengembangan media pembelajaran PAI interaktif berbasis Genially dan Book Creator. Jenis penelitian yang digunakan ialah deskriptif kualitatif dengan sumber data primer Wadir I bidang akademik Poltekkes Kemenkes Riau, Unit penjaminan mutu, Ketua jurusan dan Tim IT Poltekkes Kemenkes Riau. Sedangkan sumber data sekunder berupa jurnal dan buku yang terkait

dengan judul penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada lima tahapan untuk dapat mengkonsep pengembangan media pembelajaran PAI interaktif berbasis Genially dan Book Creator, kegiatan tersebut adalah identifikasi kebutuhan pengembangan media yang diinginkan, proses pembuatan media dengan platform yang diinginkan, memvalidasikan pada unit mutu agar media yang dikembangkan sesuai dengan standar mutu yang berlaku, mengkolaborasi media yang telah dikembangkan dengan sistem informasi pembelajaran dan mensosialisasikan pengembangan media kepada dosen lain. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada para pendidik untuk dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dalam kegiatan pembelajaran baik bersifat daring maupun luring.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Interaktif

A. Pendahuluan

Mata kuliah pendidikan agama islam yang dilaksanakan di Poltekkes Kemenkes perlu mendapatkan perhatian yang lebih. Hal ini disebabkan karena pendidikan agama khususnya islam merupakan salah satu mata kuliah dasar umum (MKDU) yang wajib diambil oleh seluruh mahasiswa. Sebagai mata kuliah dasar tentu pendidikan agama islam harus benar-benar diperhatikan dengan baik agar dasar keilmuan dan prilaku mahasiswa setelah mendapatkan pembelajaran dapat berdampak positif. Dasar keilmuan ini bersumber dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Salmiwati yang mengatakan bahwa fungsi Pendidikan Agama Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional diharapkan mampu membentuk karakter peserta didik, sehingga menjadi manusia muslim yang bertaqwa, sekaligus menjadi warga negara Indonesia yang toleran, menerima kondisi multi kultural, serta menolak segala bentuk penindasan yang merendahkan harkat kemanusiaan karena adanya perbedaan.¹

Selanjutnya hasil penelitian dari Fakhri yang menyebutkan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan bagian dari upaya pembangunan karakter bangsa, Pendidikan Agama Islam, tidak hanya mendidik dengan materi keislaman

¹ Salmiwati Wati, 'Urgensi Pendidikan Agama Islam Dalam Pengembangan Nilai-Nilai Multikultural', *Al-Ta lim Journal* 20, no. 1 (20 February 2013): 336-45, <https://doi.org/10.15548/jt.v20i1.29>.

saja tetapi juga diajarkan untuk mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.² Artinya tonggak dasar yang melekat dalam diri manusia tentu harus diupayakan dengan sebaik-baiknya agar menjadi pribadi yang memiliki wawasan luas serta kesalehan dalam berperilaku dengan dasar ajaran agama.

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi peneliti selama menjadi CPNS di Poltekkes Kemenkes Riau, peneliti menemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama islam belum didukung dengan media pembelajaran yang memadai. Hal ini dibuktikan dengan hasil pembelajaran yang teramati dari nilai mahasiswa DIII Gizi Poltekkes Kemenkes Riau menunjukkan bahwa baru 9 mahasiswa yang mendapatkan nilai sempurna dari 79 anak atau 11%, sedangkan yang mendekati sempurna baru 16 mahasiswa atau 20% sedangkan 54 mahasiswa berada pada kualitas di bawahnya.³ Kondisi perkualihan yang dilakukan secara daring jika tidak di dukung dengan media pembelajaran yang ciamik tentu pencernaan materi yang berimbas pada pemahaman mahasiswa menjadi sangat minim.

Padahal adanya kemajuan teknologi seyogyanya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tak terkecuali dengan pendidika agama islam. Ada dua platform yang sebenarnya dapat dimanfaatkan oleh para pendidik atau dosen untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Jika kedua platform ini digabungkan maka media pembelajaran tentu akan semakin mutakhir karena dapat digunakan untuk pembelajaran daring dan luring. Kedua platform tersebut adalah *Genially* dan *Book Creator*. *Genially* adalah media platform yang ditujukan kepada pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar interaktif yang akan membuat peserta didik jatuh cinta. Sedangkan *Book Creator* merupakan aplikasi yang dirancang untuk membuat buku berbasis e modul. *Book creator* dikatakan “atraktif” karena tools (elemen-elemen fasilitas yang tersedia) tidak hanya berupa tulisan dan gambar, buku, atau bacaan biasa, namun juga dapat menyisipkan record audio bahkan video.⁴

² Moh Fachri, ‘Urgensi Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Bangsa’, *AT-TURAS: Jurnal Studi Keislaman* 1, no. 1 (2014), <https://doi.org/10.33650/at-turas.v1i1.156>.

³ Dokumentasi Nilai Pendidikan Agama Islam Poltekkes Kemenkes Riau Tahun 2021

⁴ Sinta Diana, Selvie Sianipar, and Rioldinar Harianja, ‘Pelatihan Media Pembelajaran

Berdasarkan uraian data di atas maka peneliti merasa tertarik untuk mengkonsep pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam interaktif berbasis *Genially* dan *Book Creator*. Hal ini bertujuan untuk membuat sketsa awal rancangan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kondisi daring maupun luring sekaligus mampu memberikan efek memudahkan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan pendidikan agama islam.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini ialah deskriptif kualitatif dengan sumber data primer yaitu: Wadir I Bidang Akademik Poltekkes Kemenkes Riau, Unit Penjaminan Mutu Jurusan DIII Gizi, Ketua Jurusan DIII Gizi, Tim IT Poltekkes Kemenkes Riau. Sedangkan sumber data sekunder mengacu pada artikel jurnal ilmiah dan buku yang terkait dengan judul penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan Wawancara, Observasi dan Dokumentasi. Teknik penjamin keabsahan data menggunakan ketekunan pengamatan serta triangulasi sumber. Data yang didapatkan akan dianalisis dengan tiga tahapan yaitu Reduksi Data, Display Data dan Penarikan Kesimpulan.

C. Pembahasan

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran berasal dari bahasa Latin "*medius*" secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Secara istilah media memiliki arti segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.⁵ Merujuk pada definisi di atas artinya media merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk memudahkan transfer pengetahuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didiknya.

Setiap proses pembelajaran sebaiknya menggunakan media yang sesuai, hal ini disebabkan karena pada dasarnya manusia akan mencerna pengetahuannya

Book Creator kepada Guru-Guru PAUD Yabes Medan', n.d.

⁵ Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003) hal 112

melalui panca indera yang dimiliki. Hal ini tentu berimbas pada pemilihan media yang tepat, jika tidak maka sudah dapat dipastikan proses pembelajaran tidak akan menghasilkan apapun dari tujuan pembelajaran itu sendiri. Hal ini diperkuat dengan ayat Al-Qur'an yang berbunyi sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemah Kemenag 2019

78. Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur.

Berdasarkan ayat tersebut jelas bahwa manusia dilahirkan didunia ini tidak mengetahui suatu apapun, Kemudian Allah memberi manusia telinga agar manusia bisa mendengarkan pengetahuan, meskipun masih bersifat abstrak. Selanjutnya Allah memberikan manusia mata agar manusia bisa melihat dengan jelas apa yang ia dengar sehingga gambaran nyata dari sebuah pengetahuan itu timbul dari penglihatan. Konsep tersebut sejalan dengan adanya media sebagai perantara tersampainya pengetahuan dari pendidik ke peserta didik.

Sebuah media pembelajaran akan bernilai lebih jika mampu membuat interaksi antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini akan memudahkan pengguna dalam mengurutkan pemahaman yang akan dicapai. Media pembelajaran interkatif terbukti efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Siti Hamisah yang menyebutkan bahwa materi pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memberikan efek menarik dan tidak membosankan serta materi mudah dipahami.⁶

Media pembelajaran seyogyanya memang dirancang secara khusus dan

⁶ Siti Hamisah, Caska Caska, and Sri Kartikowati, 'Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbantu Anyflip Dan Qizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 6, no. 6 (30 November 2022): 1950–63, <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i6.8880>.

tidak boleh asal ada. Perlu menjadi perhatian bahwa alat bantu yang tidak tepat justru akan menimbulkan efek yang lebih buruk, terlebih lagi jika berkaitan dengan pemahaman siswa. Maka langkah terbaik sebelum membuat media pembelajaran sangat dianjurkan untuk menganalisisnya terlebih dahulu dengan konsep yang matang. Segala macam sudut pandang perlu diperhatikan agar nantinya pembelajaran yang dilakukan dengan media yang telah diciptakan akan membuahkan hasil yang maksimal.

2. Platform *Genially* dan *Book Creator*

Genially adalah platform berbasis web (online) yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media audio visual dan interaktif dengan cara yang mudah. *Genially* dapat diakses pada portal: <https://genial.ly/>. *Genially* juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. *Genially* dapat menambahkan interaktivitas dan animasi ke konten digital, yang membuat siswa lebih terlibat, dan membantu membuat mereka sadar akan apa yang harus mereka capai dalam pembelajaran. Secara umum *Genially* adalah platform yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, gambar interaktif, video presentasi, gamify (Konten dengan model gim), infografis, panduan dan Materi Pelatihan.⁷

Sedangkan *Book Creator* adalah platform berbasis web (online) yang dapat dimanfaatkan untuk membuat modul atau buku digital. *Book Creator* merupakan salah satu hasil karya kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran. Selain dapat digunakan untuk membuat buku, *Book Creator* juga dilengkapi dengan *tools* yang dapat menginput media baik berupa suara maupun video serta gambar dan *button* interkatif. *Book Creator* dapat diakses pada portal: <https://bookcreator.com/> . Pada halaman tersebut juga disediakan berbagai template seperti majalah koran dan lain sebagainya.

⁷ 'Genially Gamifikasi Sebagai Tren Pembelajaran Terkini', accessed 21 March 2022, <https://btkp-diy.or.id/artikel/genially-gamifikasi-sebagai-tren-pembelajaran-terkini->.

3. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif pendidikan agama islam dapat dilakukan dengan cara menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan data hasil pengamatan bahwa selama pendidikan agama islam berlangsung, dosen tamu belum menggunakan media pembelajaran yang dapat memudahkan mahasiswa dalam kondisi pandemi covid-19. Hal ini dibuktikan dengan nilai mahasiswa yang mendapatkan nilai A baru sekitar 11% sedangkan yang lain berada pada tingkatan level di bawahnya.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba mengkonsep pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam interaktif berbasis *genially* dan *book creator*. Hal ini didasarkan pada manfaat dari kedua platform tersebut yang dapat dimanfaatkan dalam kondisi daring maupun luring. Berdasarkan konsultasi dengan Mentor atau Wadir I Bidang Akademik memberikan arahan bahwa perlu dibuatkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang interaktif agar mahasiswa dapat mengaksesnya kapan saja dan dimana saja.

Konsep pada kegiatan pertama peneliti mencoba untuk Mengidentifikasi Kebutuhan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam hal ini peneliti lakukan dengan lima kegiatan yaitu Membuat janji untuk bertemu dengan mentor, Melakukan konsultasi dengan mentor tentang rencana pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam, Menelaah Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Pendidikan Agama Islam, Meminta Koreksi dan Saran hasil telaah RPS Pendidikan Agama Islam dari Kaprodi DIII Gizi, Melapor dan meminta persetujuan mentor terkait Draft rancangan pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam. Kegiatan yang telah dilakukan menghasilkan draft rancangan media pembelajaran PAI interaktif berbasis *genially* dan *book creator* sebagai berikut:

No	RPS	Draft Rancangan Pembuatan Media Pembelajaran
1	Capaian Pembelajaran (CPL)	1.1 CPL Prodi yang dibebankan pada MK akan dimunculkan pada <i>Book Creator</i> secara umum 1.2 Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dimunculkan pada setiap materi pembahasan dalam media pembelajaran yang dibuat dengan <i>Book Creator</i> 1.3 Sub-CPMK akan dimunculkan pada setiap materi pembahasan dalam media pembelajaran yang dibuat dengan <i>Book Creator</i>

2	Deskripsi Singkat MK (Teori / Praktik)*	Akan dimunculkan pada <i>Book Creator</i> secara umum
3	Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Akan dimunculkan pada <i>Book Creator</i> secara umum & Materi <i>slidenya</i> akan dibuat dengan <i>Genial</i> ditambah dengan video, gambar atau suara yang terkait dengan media pembelajaran dan dimasukkan unsur interaktifnya dengan mengacu pada kurikulum prodi
4	Pustaka	Akan dimunculkan pada <i>Book Creator</i> secara umum
5	Rencana Tugas Mahasiswa (Teori)	Akan dimunculkan pada <i>Book Creator</i> secara umum dan ditambahkan Quiz <i>postest</i> pada setiap materi perkuliahan yang dibuat menggunakan <i>Genial</i>

Konsep pada kegiatan kedua peneliti akan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam dengan Platform *Genially* dan *Book Creator* dengan tiga tahap kegiatan yaitu: Mengumpulkan Referensi Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam, Membuat Konten Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam dengan Platform *Genially* & *Book Creator* dan Meminta Persetujuan Isi Konten Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam yang dibuat dengan menggunakan Platform *Genially* & *Book Creator* Kepada Mentor. Kegiatan yang dilakukan menghasilkan alur media pembelajaran PAI interkatif sebagai berikut:

No	Platform	Konten Media Pembelajaran
1	<i>Book Creator</i>	1.1 CPL Prodi yang dibebankan pada MK 1.2 Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) 1.3 Sub-CPMK 1.4 Deskripsi Singkat MK 1.5 Bahan Kajian/Materi 1.6 Rencana Tugas Mahasiswa 1.7 Link Quiz Post Test 1.8 Referensi
2	<i>Genially</i>	2.1 Bahan Kajian/Materi 2.1.1 Point penting materi 2.1.2 Video, Gambar & Audio terkait 2.2 Quiz Post Test

Konsep pada kegiatan ketiga peneliti akan Memvalidasi Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam yang telah dibuat dengan Platform *Genially* dan *Book Creator* Pada Sub Unit Penjamin Mutu Program Studi DIII Gizi. Kegiatan ini akan dilalui dengan tiga alur kegiatan yaitu: Membuat janji untuk bertemu dengan Sub Unit Penjamin Mutu Program Studi DIII Gizi, Menyerahkan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam

yang telah dibuat dengan *Platform Genially & Book Creator* Pada Sub Unit Penjamin Mutu Program Studi DIII Gizi untuk divalidasi, Melaporkan Hasil Validasi Sub Unit Penjamin Mutu Program Studi DIII Gizi terhadap Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam yang telah dibuat dengan menggunakan *Platform Genially & Book Creator* kepada mentor. Kegiatan yang dilakukan menghasilkan daftar checklis kualitas media pembelajaran PAI interkatif sebagai berikut:

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Rekayasa Perangkat Lunak	Penggunaan media efektif dan efisien.	1, 2	8
		Reliable dan reusable	3, 4	
		Maintainable dan kompabilitas	5, 6	
		Usable (mudah digunakan)	7	
		Ketepatan pemilihan jenis perangkat lunak untuk pengembangan	8	
2	Desain Pembelajaran	Penyajian tujuan pembelajaran	9	7
		Penyajian keterkaitan tujuan pembelajaran dengan kurikulum	10	
		Penyajian isi media dengan tujuan pembelajaran	11	
		Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran dalam video	12	
		Motivasi belajar	13	
		Konstekstual dan aktual	14,15	
3	Komunikasi Visual	Komunikatif	16,17	10
		Kreatif	18	
		Animasi sederhana dan menarik	19,20	
		Kualitas audio	21,22,23	
		Kualitas visual	24,25,26	

Konsep pada kegiatan keempat peneliti akan Mengupload Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam yang telah dibuat dengan *Platform Genially & Book Creator ke Student Centered e-Learning Environment* (Scele). Kegiatan ini akan dilakukan dengan tiga kegiatan yaitu: Membuat janji untuk bertemu dengan Tim IT Poltekkes Kemenkes Riau, Menyerahkan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam yang telah dibuat dengan Platform Genially & Book Creator Pada Tim IT Poltekkes Kemenkes Riau untuk diupload pada scele, Melaporkan Hasil Upload Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam yang telah dibuat dengan menggunakan Platform Genially & Book Creator Kepada Mentor. Kegiatan yang dilakukan menghasilkan

media yang telah dibuat dapat dikolaborasikan dengan sistem pembelajaran daring yang dimiliki Poltekkes Kemenkes Riau sebagai berikut:



Konsep pada kegiatan kelima peneliti akan Mensosialisasikan Teknis Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Platform Genially & Book Creator* kepada dosen lain. Kegiatan ini akan dilakukan dengan delapan jenis kegiatan yaitu Meminta izin kepada mentor untuk melakukan sosialisasi tentang Teknis Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Platform Genially & Book Creator* kepada dosen lain, Membuat undangan sosialisasi Teknis Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Platform Genially & Book Creator*, Mengirim undangan sosialisasi Teknis Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Platform Genially & Book Creator*, Menyiapkan bahan kegiatan sosialisasi Teknis Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Platform Genially & Book Creator*, Membuat daftar hadir kegiatan sosialisasi Teknis Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Platform Genially & Book Creator*, Melaksanakan kegiatan sosialisasi Teknis Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Platform Genially & Book Creator*, Membuat notulensi kegiatan sosialisasi Teknis Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Platform Genially & Book Creator*, Membuat dokumentasi kegiatan sosialisasi Teknis Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Platform*

Genially & Book Creator. Kegiatan ini menghasilkan penyebaran informasi kepada dosen atau pendidik yang lain terkait pemanfaatan platform *genially* dan *book creator* untuk dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Konsep pengembangan media pembelajaran PAI interaktif berbasis *Genially dan Book Creator* dapat dilakukan melalui lima tahap yaitu Mengidentifikasi Kebutuhan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam, Proses pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam dengan Platform *Genially* dan *Book Creator*, Memvalidasi Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam yang telah dibuat dengan Platform *Genially* dan *Book Creator* Pada Unit Penjamin Mutu, Mengupload Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam yang telah dibuat dengan *Platform Genially & Book Creator ke Student Centered e-Learning Environment* (Scele) atau LMS dan Mensosialisasikan Teknis Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Platform Genially & Book Creator* kepada dosen lain. Adanya proses pengembangan ini akan membuat pembelajaran pendidikan agama islam semakin menarik, terlebih media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan secara daring maupun luring.

DAFTAR PUSTAKA

- Diana, Sinta, Selvie Sianipar, and Riodinar Harianja. 'Pelatihan Media Pembelajaran Book Creator kepada Guru-Guru PAUD Yabes Medan', n.d.
- Fachri, Moh. 'Urgensi Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Bangsa'. *AT-TURAS: Jurnal Studi Keislaman* 1, no. 1 (2014). <https://doi.org/10.33650/at-turas.v1i1.156>.
- 'Genially Gamifikasi Sebagai Tren Pembelajaran Terkini'. Accessed 21 March 2022. <https://btkp-diy.or.id/artikel/genially-gamifikasi-sebagai-tren-pembelajaran-terkini->.
- Hamisah, Siti, Caska Caska, and Sri Kartikowati. 'Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbantu Anyflip Dan Qizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa'. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 6, no. 6 (30 November 2022): 1950–63. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i6.8880>.
- Wati, Salmiwati. 'Urgensi Pendidikan Agama Islam Dalam Pengembangan Nilai-Nilai Multikultural'. *Al-Ta lim Journal* 20, no. 1 (20 February 2013): 336–45. <https://doi.org/10.15548/jt.v20i1.29>.