



Peran Mahasiswa PGMI Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Book Creator Untuk Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Agama Islam di Kelas V SDIT Al-Furqan.

Nanda Sabila

IAIN Palangka Raya

Murti Fatikha Dewi

IAIN Palangka Raya

Anisa Rahmasari

IAIN Palangka Raya

Zaitun Qamariah

IAIN Palangka Raya

Muhammad Syabrina

IAIN Palangka Raya

Alamat: Kompleks Islamic Centre, Jl. G. Obos, Menteng, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73112

Korespondensi penulis: nandasabila400@gmail.com

Abstrak. *The community service activity is motivated by the low understanding of fifth-grade students at SD IT Al Furqan regarding Islamic Education (PAI) material, which is caused by the use of conventional teaching methods. The purpose of this activity is to develop interactive learning media using Book Creator that can enhance students' understanding of PAI material. The method used is ABCD (Asset-Based Community Development). The results show that the validation by subject matter and design experts reached 98% and 96%, respectively, indicating that the media is deemed highly feasible. Additionally, student responses in the pre-test showed 75.91%, and the post-test increased to 84.09%. A significant impact of this activity is the improvement in students' understanding of PAI material, as well as the creation of a more interactive and engaging learning environment.*

Keywords: Role, Media, Book Creator

Abstrak. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas V SD IT Al Furqan terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI), yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Book Creator yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Metode yang digunakan adalah ABCD (*Asset-Based Community Development*). Hasil kegiatan menunjukkan bahwa validasi ahli materi dan desain mencapai 98% dan 96%, masing-masing, sehingga media dinyatakan sangat layak. Selain itu, respon siswa pada pre-test menunjukkan 75,91% dan post-test meningkat menjadi 84,09%. Dampak signifikan dari kegiatan ini adalah peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PAI, serta terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Kata Kunci: Peran, Media, Book Creator

PENDAHULUAN

Pada hari Senin, tanggal 9 Desember 2024, tim pengabdian masyarakat yang terdiri dari Nanda Sabila, Murti Fatikha Dewi, dan Anisa Rahmasari. melaksanakan kegiatan pengabdian menggunakan bahan ajar book creator di SD IT Al-Furqan Palangka Raya. Kegiatan ini bertempat di kelas 1C, Jl. Murai No.1 B, Palangka, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 74874. dimulai pukul 09.00, dan didampingi oleh guru kelas, Bapak M. Syahriansyah, S.S serta dosen mata kuliah bahasa Inggris, Ibu Zaitun Qomariah, M.Pd. kegiatan pengabdian

yang dilakukan oleh mahasiswa (PGMI) terhadap siswa SDIT Al Furqan Palangka Raya disambut dengan antusias dan sepenuhnya baik terhadap pengabdian yang mahasiswa lakukan. Dalam berbagai kegiatan siswa dapat memahami dan bersemangat dalam belajar. Untuk menerapkan kegiatan pengabdian masyarakat diperlukan pengembangan teori yang tepat dan terarah. Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan masyarakat, namun saat ini masih banyak tantangan yang dihadapi, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Di SDIT Al Furqan, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi PAI, yang sering kali disampaikan melalui metode konvensional yang kurang menarik. Hal ini menjadi kendala dalam menciptakan generasi yang memahami dan dapat mengamalkan ajaran agama dengan baik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Integrasi teknologi ke dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan aksesibilitas informasi, tetapi juga mengubah paradigma pembelajaran secara keseluruhan. Dengan adanya perangkat elektronik, aplikasi pembelajaran, dan platform daring, siswa dapat mengakses sumber daya pendidikan dengan lebih mudah dan cepat (Aima et al., 2024). Salah satu masalah spesifik yang dihadapi adalah rendahnya minat dan motivasi siswa dalam belajar PAI. Pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif membuat siswa cenderung tidak tertarik untuk mendalami materi. Menurut (Junaedi Ifan, 2019) proses pembelajaran yang efektif harus mampu menarik perhatian siswa agar mereka lebih aktif dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa.

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan memanfaatkan teknologi digital, seperti Book Creator, diharapkan pembelajaran PAI dapat menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses belajar (Rahman, 2021). Diharapkan dengan pembelajaran literasi digital yang bermakna pembelajaran akan menjadi lebih menarik, menyenangkan sehingga para siswa tidak merasa bosan untuk belajar (Wonosari, 2023).

Urgensi kegiatan pengabdian masyarakat ini terletak pada potensi besar yang dimiliki oleh siswa untuk memahami ajaran agama melalui metode yang inovatif. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, siswa tidak hanya akan belajar teori, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menginginkan peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki nilai-nilai spiritual yang kuat (Ummah, 2019). Kegiatan ini juga berpotensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan kolaborasi antar siswa, serta memfasilitasi diskusi yang lebih mendalam mengenai materi PAI. Hal ini selaras dengan pendapat (Anggraeni & Akbar, 2018) yang menyatakan bahwa kolaborasi dalam belajar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Book Creator yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran PAI di SDIT Al Furqan. Dengan menggunakan model ABCD (*Asset-Based Community Development*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan bermanfaat bagi siswa. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Dengan menggunakan media yang interaktif, diharapkan siswa dapat menunjukkan peningkatan

hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya. Hasil yang diharapkan adalah peningkatan skor pre-test dan post-test siswa, yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Melalui kegiatan ini, diharapkan para mahasiswa PGMI dapat berkontribusi dalam mengatasi masalah pendidikan di masyarakat. Keterlibatan mahasiswa dalam pengembangan media pembelajaran tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah mereka pelajari di lingkungan nyata (Sanjaya, 2022).

Akhirnya, kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi SDIT Al Furqan dan siswa-siswanya. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan mengamalkan ajaran PAI dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus membentuk karakter yang baik sebagai generasi penerus bangsa.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode ABCD (*Asset-Based Community Development*), yang menekankan pada potensi dan kekuatan masyarakat. Metode ini bertujuan untuk memberdayakan komunitas dengan memanfaatkan sumber daya yang ada, sehingga intervensi yang dilakukan lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan lokal. Tahapan pertama dalam kegiatan ini adalah analisis kebutuhan. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan survei untuk mengidentifikasi masalah spesifik yang dihadapi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui wawancara dengan guru dan siswa, serta observasi kelas, tim dapat mengumpulkan data tentang kendala yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Misalnya, tim menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi PAI karena metode pengajaran yang kurang interaktif dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Hal ini penting untuk memastikan bahwa intervensi yang dilakukan relevan dan sesuai dengan kebutuhan lokal, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Yusuf et al., 2023)

Setelah analisis kebutuhan, tahap kedua adalah perancangan. Di sini, tim akan merancang media pembelajaran menggunakan Book Creator dengan melibatkan guru dan siswa dalam proses desain. Teknik partisipatif digunakan untuk mendapatkan masukan langsung mengenai konten yang diinginkan, sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih menarik dan bermanfaat. Keterlibatan masyarakat pada tahap ini akan menciptakan rasa memiliki, sehingga mereka lebih termotivasi untuk menggunakan media tersebut. Misalnya, siswa dapat memberikan ide tentang tema dan konten yang ingin mereka pelajari, yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang dirancang.

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran yang telah dirancang akan diuji coba di kelas. Siswa kelas V SDIT Al Furqan akan terlibat aktif dalam menggunakan media ini, memberikan umpan balik yang diperlukan untuk perbaikan. Pendekatan ini tidak hanya mengedukasi siswa, tetapi juga meningkatkan keterampilan mereka dalam teknologi digital. Dengan melibatkan siswa dalam proses ini, diharapkan mereka merasa lebih terlibat dan memiliki kontribusi terhadap pembelajaran mereka sendiri. Uji coba ini juga memberikan kesempatan bagi guru untuk melihat bagaimana media tersebut dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum yang ada. Setelah tahap pengembangan, dilanjutkan dengan implementasi. Media pembelajaran akan digunakan dalam proses pembelajaran PAI secara penuh, dengan pendampingan dari tim pengabdian kepada guru. Diskusi reflektif akan dilakukan setelah setiap sesi pembelajaran untuk

menevaluasi efektivitas media dan mendapatkan masukan dari siswa dan guru. Keterlibatan aktif masyarakat dalam tahap ini penting untuk mengukur dampak penggunaan media pembelajaran dalam konteks nyata. Misalnya, guru dapat memberikan umpan balik tentang bagaimana media tersebut mempengaruhi keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi.

Tahap terakhir adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data kuantitatif dari pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Selain itu, angket respon siswa juga akan digunakan untuk menilai kepuasan dan keterlibatan mereka dengan media pembelajaran. Hasil evaluasi ini akan menjadi dasar untuk perbaikan media dan pengembangan lebih lanjut, sehingga kegiatan ini dapat berkelanjutan dan memberikan manfaat lebih besar bagi komunitas. Data yang diperoleh dari evaluasi ini akan membantu tim dalam merumuskan langkah-langkah perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran di masa mendatang (Kholis, 2019).

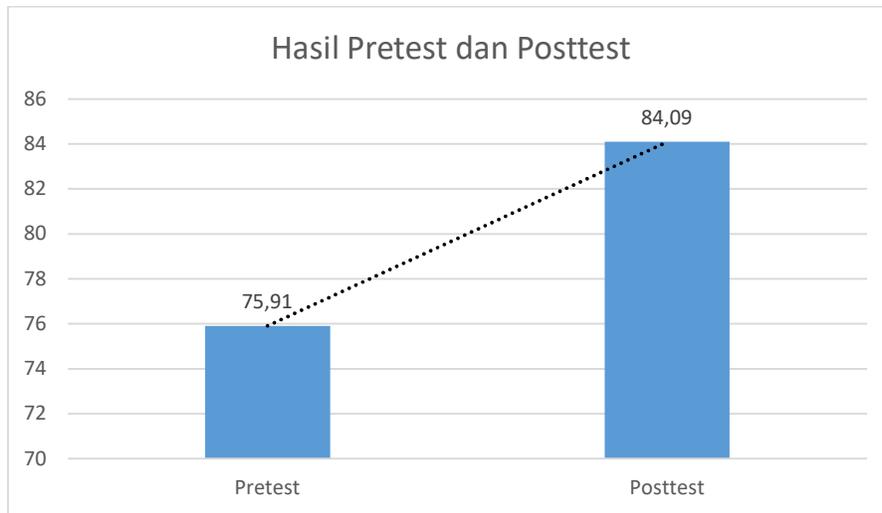
Alat dan media yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Book Creator sebagai platform untuk membuat buku digital interaktif, serta perangkat lunak presentasi dan alat bantu visual lainnya. Dengan pendekatan ini, transfer pengetahuan dapat dilakukan secara efektif dan menarik, mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media digital seperti Book Creator juga sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan yang semakin pesat, di mana siswa diharapkan dapat beradaptasi dengan alat-alat pembelajaran modern yang mendukung proses belajar mereka (Aditya et al., 2021). Kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan teknologi yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di era digital. Dengan demikian, pengabdian masyarakat ini dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi siswa dan komunitas secara keseluruhan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mengembangkan media pembelajaran Book Creator untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDIT Al Furqan. Proses pengembangan media ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil implementasi media pembelajaran. Hasil yang diperoleh menunjukkan pencapaian signifikan baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Dalam evaluasi yang dilakukan, hasil pre-test menunjukkan rata-rata skor siswa sebesar 75,91%. Setelah penggunaan media pembelajaran Book Creator, rata-rata skor post-test meningkat menjadi 84,09%. Kenaikan skor ini mencerminkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PAI setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media yang dirancang tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman siswa secara keseluruhan.

Umpan balik dari siswa dan guru menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media Book Creator. Siswa melaporkan peningkatan ketertarikan dan motivasi dalam belajar PAI. Mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena media yang interaktif dan menarik. Selain itu, guru juga mengamati peningkatan aktivitas siswa dalam diskusi dan kegiatan belajar mengajar. Hal ini menandakan bahwa media ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan kolaboratif (Nurhakim, 2025)

Dengan menggunakan Book Creator, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Media ini memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam membuat konten, yang meningkatkan rasa memiliki terhadap materi yang dipelajari. Keterlibatan aktif ini sangat penting dalam pendidikan, terutama dalam mata pelajaran yang sering dianggap kaku seperti Pendidikan Agama Islam. Melalui media ini, siswa dapat mengekspresikan pemahaman mereka dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan.



Gambar 1. Grafik Hasil Pretest dan Posttest

Keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling terkait, di antaranya adalah keterlibatan aktif siswa dan dukungan dari guru. Keterlibatan siswa dalam pengembangan media pembelajaran Book Creator sangat penting, karena ketika siswa terlibat langsung dalam proses pembuatan media, mereka merasa memiliki tanggung jawab yang lebih besar terhadap pembelajaran mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dapat meningkatkan hasil akademik dan keterampilan sosial mereka (Silalahi et al., 2023).

Dukungan dari guru sebagai fasilitator juga memainkan peran yang sangat penting dalam keberhasilan kegiatan ini. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing yang membantu siswa dalam menggunakan media pembelajaran dengan efektif. Ketika guru memberikan bimbingan yang memadai, siswa merasa lebih percaya diri untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Penelitian menunjukkan bahwa peran guru dalam mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan hasil belajar siswa.

Namun, meskipun terdapat banyak faktor positif, beberapa hambatan juga dihadapi selama pelaksanaan kegiatan ini. Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan waktu yang tersedia untuk mengimplementasikan media baru dalam pembelajaran. Waktu yang terbatas sering kali menghalangi guru dan siswa untuk mengeksplorasi semua fitur yang ditawarkan oleh media pembelajaran. Selain itu, kurangnya akses teknologi di beberapa rumah siswa menjadi kendala yang signifikan. Hal ini menunjukkan perlunya perhatian lebih dalam meningkatkan

Peran Mahasiswa PGMI Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Book Creator Untuk Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Agama Islam di Kelas V SDIT Al-Furqan.

aksesibilitas teknologi agar semua siswa dapat menikmati manfaat dari media pembelajaran yang dikembangkan. Akses yang terbatas dapat mengakibatkan kesenjangan dalam pemanfaatan teknologi, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Syabrina & Arrazi, 2025).

Refleksi kritis terhadap efektivitas metode yang digunakan dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan ABCD (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sangat relevan. Pendekatan ini memungkinkan siswa dan guru untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahap kegiatan, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil. Dengan melibatkan masyarakat dalam proses ini, kegiatan pengabdian masyarakat menjadi lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan lokal. Pendekatan ini juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa, yang sangat penting dalam pendidikan modern

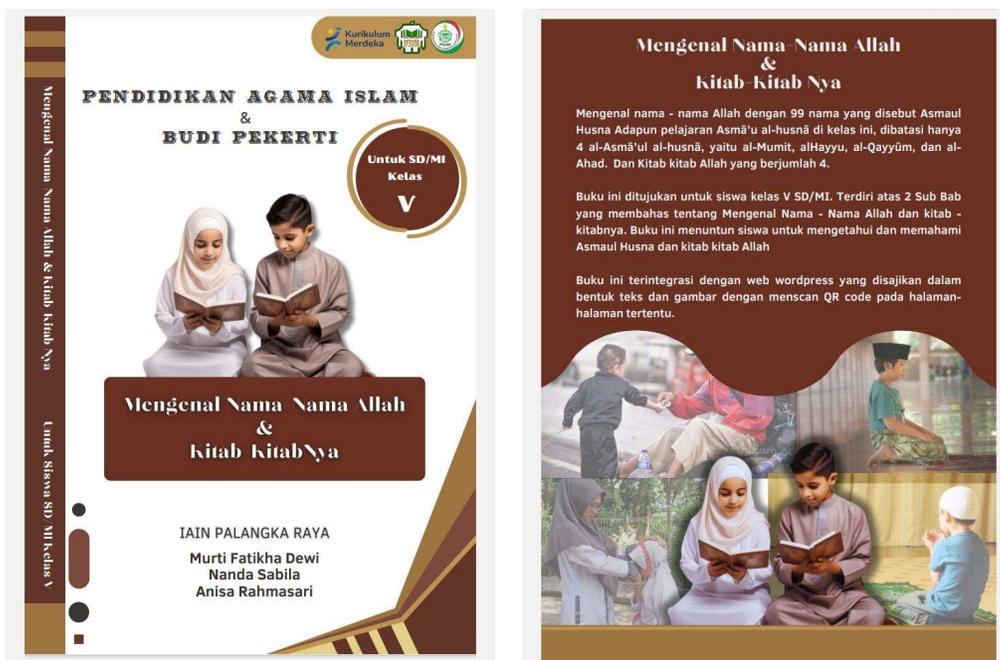
Ke depan, perlu ada fokus tambahan pada pengembangan keterampilan teknologi bagi siswa. Dengan meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi, mereka akan lebih siap untuk memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Hal ini sejalan dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan lebih efektif. Penelitian menunjukkan bahwa penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan pelatihan dan sumber daya yang memadai bagi siswa agar mereka dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di dunia yang semakin terhubung.

Dengan langkah-langkah yang tepat dan perhatian yang lebih besar terhadap pengembangan keterampilan teknologi, diharapkan kegiatan ini dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi siswa dan masyarakat. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan pemahaman akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan di masa depan.

Gambar 2. Uji Coba Bahan Ajar di Kelas V



Peran Mahasiswa PGMI Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Book Creator Untuk Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Agama Islam di Kelas V SDIT Al-Furqan.



Gambar 2. Sampul Book Creator

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui pengembangan media pembelajaran Book Creator. Peningkatan rata-rata skor pre-test dan post-test menunjukkan efektivitas media tersebut dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik. Dampak utama yang dirasakan oleh masyarakat, terutama siswa dan guru di SD IT Al Furqan, adalah peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan berkolaborasi, yang berkontribusi pada pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna. Untuk keberlanjutan dan pengembangan kegiatan PKM ini, disarankan agar pengembangan keterampilan teknologi tetap menjadi fokus, dengan pelatihan rutin bagi siswa dan guru. Selain itu, kolaborasi antara mahasiswa dan sekolah harus terus dipertahankan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memastikan adaptasi media ajar sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan dampak positif dari kegiatan ini dapat berlanjut dan berkembang lebih jauh di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, L., Musa, D., & Saptaputra, I. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Resona : Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat. *RESONA : Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 148–157.
- Aima, Z., Anggraini, V., Edriati, S., Putri, A., Alma, S. H., & Syahwa, K. A. (2024). Pelatihan Penyusunan Buku Digital Menggunakan Platform Book Creator. *Beujroh : Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 69–83. <https://doi.org/10.61579/beujroh.v2i1.53>

- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 55–65. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12197>
- Junaedi Ifan. (2019). Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Jisamar*, VOL. 3 NO.(2), 19–25.
- Kholis, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Book Creator. *As-Salam*, 8(5), 55.
- Nurhakim, M. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia Smart Apps Creator (SAC) di Sekolah Dasar*. 14(1), 1365–1380.
- Rahman, D. (2021). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar dan Informasi. *Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 1(1), 9–14.
- Sanjaya, P. A. (2022). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berdiferensiasi Menggunakan E-Module Berbasis Book Creator. *PRODIKSEMA I Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sosial “Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Di Era Disrupsi,”* 52–60.
- Silalahi, J., Butarbutar, I., Sirait, R., & Gultom, T. Y. (2023). Pengembangan Pembelajaran Virtual dengan Aplikasi Book Creator Pada Mata Kuliah Tafsir Perjanjian Lama. *Jurnal Shanan*, 7(2), 263–282. <https://doi.org/10.33541/shanan.v7i2.4624>
- Syabrina, M., & Arrazi, M. S. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Ajar Media Pembelajaran Book Creator Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI / SD SDIT Cahaya Harati Palangka Raya*. 3(1), 531–540.
- Ummah, M. S. (2019). Pendidikan: Hakekat, Tujuan, Dan Proses. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Wonosari, S. M. K. N. (2023). Pemanfaatan “ Book Creator ” Dalam Pembelajaran Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran “ Produk Kreatif Dan Kewirausahaan ” Pemanfaatan “ Book Creator ” Dalam Pembelajaran Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan H. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 243–259. <https://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/JCM/article/view/1411%0Ahttps://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/JCM/article/download/1411/1203>
- Yusuf, M., Iswanto, J., Fuad, M., & Dianto, A. Y. (2023). Pendampingan Metode Abcd Dalam Peningkatan Pemahaman Al-Qur’an Dan Fiqh Dasar Pada Peserta Jamaah Tahlil Di Desa Joho Pace Nganjuk. *Ngaliman: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 103–112.