

Keaktifan dan kreativitas mahasiswa PGMI dalam Mengembangkan Media Pembelajaran yang menarik Di UIN maulana malik ibrahim malang

Kuniy anisata ainiy

Program studi Tadris Matematika,Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Email: kuniyanisataainiy@gmail.com

Kata Kunci:

Kata Kunci:Keaktifan, Kreativitas, Mahasiswa PGMI, Media Pembelajaran, Pembelajaran Menarik

Keywords:

Activity, Creativity, PGMI Students, Learning Media,

ABSTRAK

kepribadian dan kemampuan generasi muda. Dalam artikel ini, kami akan membahas bagaimana mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) aktif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian melakukan studi pustaka dan metode studi kasus pada mahasiswa program studi pendidikan. dengan melihat literatur yang relevan. Hasil analisis menunjukkan bahwa alat pembelajaran yang dibuat menggunakan teknologi baru dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa. Faktor internal dan eksternal berperan penting dalam mendukung keaktifan siswa, sedangkan kreativitas adalah kunci keberhasilan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran berbasis aktivitas dan teknologi informasi menjadi pendekatan yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kesiapada siswa sebagai pendidikan Kata Kunci:Keaktifan, Kreativitas, Mahasiswa PGMI, Media Pembelajaran, Pembelajaran Menarik A.Pendahuluan profesional.

ABSTRACT

Abstrack: Education plays an important role in shaping the personality and abilities of the younger generation. In this article, we will discuss how students of the Elementary Madrasah Teacher Education Study Program (PGMI) are active and creative in developing innovative learning media. The study conducted a literature study and case study method on students of the education study program. by looking at relevant literature. The results of the analysis show that learning tools created using new technology can increase students' interests and desires. Internal and external factors play an important role in supporting student activity, while creativity is the key to success in creating effective learning. Activity-based learning and information technology are relevant approaches to improving the quality of learning and students' readiness as professional

Pendahuluan

Pengembangan bahan ajar yang menarik merupakan salah satu acuan utama dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Di era digital, mahasiswa tidak hanya harus memiliki pengetahuan teoritis mengenai media pembelajaran, tetapi juga harus mampu mengembangkan media yang dapat memotivasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, sebagai salah satu lembaga pendidikan, pelatihan calon pendidik yang memegang peranan penting dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam merancang bahan ajar yang inovatif Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi dan memperbanyak pengalaman belajar siswa. Bahan ajar yang menarik tidak



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

hanya membantu siswa lebih mudah memahami materi, tetapi juga dapat meningkatkan minat belajarnya. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar yang inovatif dan relevan merupakan salah satu suatu keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap calon pendidik, termasuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Mahasiswa PGMI sebagai calon pendidik mendatang pada jenjang pendidikan dasar Islam harus mampu menciptakan bahan ajar yang tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga sejalan dengan nilai-nilai Islam. Hal ini adanya mengharuskan perpaduan antara keaktifan dan kreativitas dalam proses pembelajaran di sekolah menengah atas. Keaktifan siswa mencakup berpartisipasi dalam diskusi, kolaborasi, dan eksplorasi ide-ide baru dalam pengembangan media pembelajaran. Sementara itu, kreativitas terlihat dari kemampuan berpikir out of the box, dalam menciptakan inovasi, dan menyajikan bahan ajar yang menarik, relevan, dan kontekstual yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Di era digital saat ini, pengembangan bahan ajar tidak hanya pada media tradisional seperti poster atau model fisik saja, tetapi juga merambah teknologi digital seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan permainan

Mahasiswa PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim memiliki potensi besar untuk memanfaatkan teknologi tersebut dalam suatu pengembangan bahan ajar. Namun, potensi tersebut harus didukung dengan bimbingan akademik yang tepat, sarana pendukung, dan dorongan untuk terus berinovasi. Strategi pembelajaran berbasis proyek yang terpadu diharapkan dapat mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dan kreatif. Misalnya, melalui kerja sama tim untuk membuat prototipe bahan ajar atau kompetisi internal yang dapat menguji kemampuan inovasi mereka. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya belajar secara teori saja, tetapi juga praktik. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tingkat keaktifan dan kreativitas mahasiswa PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang membantu atau menghambat proses pembelajaran. Dengan mengetahui hal tersebut, penelitian ini dapat memberikan saran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan. Hasil yang diharapkan dapat memberikan manfaat nyata dalam mendukung pengembangan calon guru yang kompeten dan kreatif. 2 Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki oleh setiap individu dan bukan berasal dari pengaruh eksternal.

Berdasarkan beberapa sumber, terdapat berbagai pandangan tentang kreativitas. yaitu: Menurut (Slameto, 2010), "Kreativitas tidak selalu berarti penemuan yang benar-benar baru bagi dunia, melainkan sesuatu yang baru bagi individu itu sendiri. Seperti, seorang guru yang menciptakan metode pengajaran berbasis diskusi yang belum pernah diterapkan sebelumnya." Sementara itu, Menurut (Talajan, 2012), "Mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan yang khas yang dimiliki oleh orang-orang kreatif." Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan memanfaatkan elemen-elemen yang sudah ada, baik melalui pengembangan maupun kombinasi elemen tersebut. Dalam konteks pendidikan, guru tidak cukup hanya mempersiapkan bahan ajar atau materi pelajaran yang akan disampaikan. guru juga perlu memperhatikan pengelolaan kelas, serta alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar

siswa. Berikut upaya-upaya untuk mengembangkan kreativitas mengajar guru meliputi: a) Merancang dan menyiapkan bahan ajar atau materi pelajaran, b) Merancang pengelolaan kelas, c) memanfaatkan waktu secara efektif ,dan d) menggunakan strategi pembelajaran yang tepat.

Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan dan metode studi kasus pada mahasiswa program studi pendidikan. Data diperoleh melalui observasi, libraru research dan wawancara kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik.Pendekatan ini dipilih untuk menganalisis konsep keaktifan dan kreativitas mahasiswa PGMI dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik berdasarkan literatur yang relevan. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fenomena keaktifan dan kreativitas mahasiswa dalam konteks pengembangan media pembelajaran melalui pengumpulan dan nalisis data dari berbagai sumber pustaka.Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari buku, jurnal, artikel ilmiah, dan laporan penelitian yang secara langsung membahas topik keaktifan, kreativitas, dan pengembangan media pembelajaran oleh mahasiswa PGMI

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk mempelajari sesuatu atau upaya siswa untuk belajar sendiri (Rosyida & Barsihanor, 2019) . Guru dan siswa yang akan menjadi guru pendidikan dasar bertanggung jawab atas pendidikan dan kemajuan negara sebagai agen perubahan.Diharapkan mereka memiliki kemampuan untuk menciptakan cara baru untuk belajar dan mengembangkan diri sesuai dengan kemampuan mereka.(Rahmaniah et al., 2021). Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam proses pendidikan. Dalam pembelajaran, guru sering memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi, sehingga materi dpat lebih mudah dipahami oleh siswa.Penggunaan media ini memiliki dampak psikologis yang positif terhadap pembelajaran, seperti menumbuhkan minat dan menciptakan keinginan baru,serta meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran juga memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa,sehingga proses proses pembelajaran menjadi lebih efektif. selain itu, media pembelajaran yang sesuai sangat membantu siswa dalam memahami materi serta mendukung guru dalam menjelaskan topik tertentu. Media ini juga berperan sebagai alat komunikasi antara pengirim dan penerima pesan dalam proses pendidikan (Wulandari et al., 2023).Dalam memilih media pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan beberapa kriteria,seperti tujuan penggunaannya,anggaran yang tersedia,sertaketersediaan media pembelajaran.setiap media pembelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing yang harus disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar.(Wulandari et al., 2023)

Faktor-faktor yang mendukung keaktifan mahasiswa PGMI

Pengaruh faktor internal dan eksternal terhadap aktivitas belajar siswa dapat dilihat sebagai faktor yang mendukung aktifitas siswa PGMI. Menurut beberapa penelitian, kesehatan jasmani adalah faktor internal yang paling signifikan. Di sisi lain, lingkungan tempat belajar adalah faktor eksternal yang paling signifikan. Meningkatkan minat dan motivasi untuk belajar, meningkatkan kesehatan jasmani, dan mengoptimalkan lingkungan sosial dan pembimbing akademik adalah beberapa cara untuk meningkatkan keaktifan belajar. Hal ini harus difokuskan pada peningkatan elemen yang dinilai rendah, seperti menyelesaikan tugas secara teratur, mengingatkan teman untuk hadir di kampus, dan meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam kelas. Diharapkan bahwa aktivitas mahasiswa PGMI akan terus berkembang dengan baik dengan 4 peningkatan ini. (Pamungkas et al., 2021)

Kreativitas mahasiswa PGMI dalam pengembangan media pembelajaran

Kemampuan mengajar adalah salah satu tujuan siswa untuk menjadi guru profesional. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran merupakan alternatif yang dapat membuat belajar lebih aktif dan komunikatif. Media ini digunakan untuk membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan juga dapat membuat kelas menyenangkan. Guru dapat menggunakan media ini untuk meningkatkan semangat dan minat siswa untuk mencapai hasil yang diharapkan. (Asmarika et al., 2022) Jika siswa sangat terlibat dalam proses pembelajaran, akan ada banyak interaksi antara guru dan siswa, serta siswa itu sendiri. Hal ini akan menghasilkan suasana kelas yang segar dan menyenangkan di mana semua siswa dapat memanfaatkan kemampuan terbaik mereka. Akibatnya, keaktifan belajar siswa sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. (Effendi, 2016) Dengan strategi ini, peserta didik diarahkan untuk belajar secara aktif dengan menyentuh (sentuhan), merasakan (perasaan), dan melihat (lihat) secara langsung serta mengalami sendiri.

Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan lebih cepat dipahami oleh peserta didik. Pendidik juga harus mendorong peserta didik, memberikan arahan, dan menyediakan sumber daya yang diperlukan. Pembelajaran berbasis internet adalah salah satu bentuk e-learning yang paling populer. Ini menawarkan banyak keuntungan, termasuk lebih banyak fleksibilitas untuk belajar tanpa terbatas pada waktu atau tempat, membuat pendidikan lebih mudah diakses oleh semua orang, memperkaya bahan pelajaran, membuat pembelajaran lebih terbuka, meningkatkan efisiensi, dan mendukung siswa untuk belajar sendiri. (Effendi, 2016) Kreativitas mencakup penggunaan metode dan strategi, penggunaan media, dan pemanfaatan sumber belajar. Kreativitas diharapkan menghasilkan pencapaian kualitas hasil yang diinginkan dalam aktivitas pembelajaran (Nurbaeti, 2022). Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang, bukan oleh orang lain. (Chabibah, 2024) Dalam persiapan mengajar, guru tidak hanya perlu menyediakan bahan ajar atau materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswanya; mereka juga perlu mempertimbangkan pengelolaan kelas, metode, media, dan alat evaluasi untuk mengukur hasil pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan kreativitas guru termasuk desain dan persiapan bahan ajar dan materi pelajaran, desain pengelolaan kelas, penggunaan waktu, dan penggunaan strategi pembelajaran. (Chabibah, 2024) Menurut Mulyasa (2004), pelajaran baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman sebelumnya. Materi pelajaran baru harus digunakan secara aktif dari pengetahuan yang sudah ada. Agar siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran aktif, guru harus membuat pendekatan yang tepat. Pembelajaran aktif menjaga perhatian siswa pada proses pembelajaran dan memaksimalkan potensi setiap siswa, yang berarti setiap siswa dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan kepribadian mereka.(Asiah, 2017) Di era globalisasi saat ini, pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemajuan Teknologi digital yang semakin canggih. Sektor pendidikan harus terus menyesuaikan diri dengan perubahan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan produktivitas pendidikan di masa depan, teknologi dan sistem informasi harus dikembangkan.

Penggunaan teknologi untuk membuat sumber daya pendidikan yang menarik, seperti perangkat lunak Canva, merupakan salah satu contoh inovasi Calon Guru atau PGMI mahasiswa. Pembelajaran inovatif merupakan bentuk pendidikan yang diajarkan secara berbeda dari pengajaran kelas standar dan menekankan kreativitas guru. Canva merupakan alat yang sangat baik bagi para pendidik yang ingin menggunakan metode pengajaran yang kreatif.(Rahmaniah et al., 2021) Menurutnya, Canva adalah salah satu platform desain berbasis web yang tersedia untuk Android dan menawarkan fitur yang sangat bermanfaat untuk pendidikan. Canva adalah alat bantu yang tersedia untuk semua kelas yang mendukung kreativitas dan kerja tim. Alat ini membantu guru dan siswa menjadi lebih kreatif dan bekerja sama, dan menjadikan pembelajaran visual dan komunikasi mudah, interaktif, dan menyenangkan.

Siswa dapat tertarik dan tertarik dengan bahan ajar atau materi yang menarik. Lihat manfaat tambahan dari aplikasi Canva, yang merupakan salah satu aplikasi digital yang sangat berguna untuk menyelesaikan tugas mengajar. Keunggulan aplikasi termasuk beragam desain yang menarik, yang memungkinkan guru dan siswa untuk menjadi lebih kreatif saat mendesain media pembelajaran. Banyak fitur yang tersedia memungkinkan penggunaan media pembelajaran secara praktis, menghemat 6 waktu, dan memungkinkan pengguna menggunakannya secara efektif.(Rahmaniah et al., 2021) Aktivitas Mahasiswa: Bedasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa mahasiswa PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim sangat menekankan pada tingkat aktivitas yang tinggi pada setiap tahapan pengembangan media pembelajaran. Mereka aktif berdiskusi dalam kelompok, bertukar pikiran mengenai ide-ide kreatif, dan juga berkolaborasi dalam merancang media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Aktivitas ini juga tercermin dari keikutsertaan mereka dalam memberikan kontribusi dan menerima kritik yang membangun dari rekan sejawat dan guru. Kreativitas Siswa: Siswa PGMI juga menunjukkan tingkat kreativitas yang sangat baik dalam merancang materi pembelajaran. Mereka tidak hanya mengandalkan materi ajar konvensional seperti poster dan buku teks, tetapi juga menggunakan teknologi seperti aplikasi pembelajaran seluler, video interaktif, dan permainan edukatif. Beberapa siswa bahkan mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis sumber daya lokal, seperti materi pembelajaran yang terkait dengan kearifan lokal, sehingga pembelajaran menjadi lebih

menarik dan relevan bagi siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Faktor-faktor yang memengaruhi aktivitas dan kreativitas: Ada beberapa faktor yang memengaruhi aktivitas dan kreativitas siswa dalam mengembangkan media pendidikan.

Faktor-faktor tersebut meliputi: Fasilitas Pendukung: Akses terhadap fasilitas seperti komputer, perangkat lunak desain grafis, dan internet sangat mendukung kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran. Pemahaman Konsep Pembelajaran: Pemahaman yang mendalam mengenai teori pembelajaran dan media pendidikan memungkinkan mahasiswa untuk merancang media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Motivasi Internal: Mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik cenderung lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang mendukung, ketersediaan fasilitas, dan juga dorongan dari guru dan rekan sejawat. Kreativitas mahasiswa tercermin dari kemampuannya dalam mengintegrasikan teknologi digital seperti aplikasi desain grafis, video animasi, dan platform pembelajaran interaktif. Selain itu, mahasiswa mampu mengintegrasikan aspek lokalitas budaya ke dalam media pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Faktor utama yang mendorong berkembangnya kreativitas adalah partisipasi aktif dalam kegiatan kolaboratif dan kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide inovatif. Namun, terdapat kendala seperti kurangnya keterampilan teknis sebagian mahasiswa dan keterbatasan waktu. Hasil tersebut menunjukkan pentingnya penguatan pelatihan teknis dan penyediaan fasilitas pendukung agar mahasiswa dapat lebih optimal mengembangkan materi pembelajaran yang menarik. Penelitian ini memberikan rekomendasi untuk peningkatan program pelatihan berbasis praktik dan pengembangan kolaborasi interdisipliner di kampus.

Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini menyimpulkan bahwa keberhasilan proses belajar-mengajar terkait dengan keaktifan dan kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dalam menciptakan media pembelajaran. Media inovatif tidak hanya memudahkan penyampaian pelajaran, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Faktor internal seperti kesehatan dan motivasi, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar, sangat memengaruhi keaktifan siswa. Pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi memungkinkan mahasiswa PGMI untuk lebih kreatif dan aktif dalam membuat media yang menarik dan relevan. Aktivitas tinggi mahasiswa PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dalam pengembangan bahan ajar didukung oleh struktur yang baik, pemahaman teori, dan motivasi pribadi. Penting bagi lembaga pendidikan untuk terus mendukung pengembangan keterampilan merancang bahan ajar berkualitas. Sarannya, PGMI perlu memperbaiki dukungan kepada mahasiswa dengan menyediakan laboratorium, teknologi mutakhir, dan pelatihan berkala, serta meningkatkan motivasi melalui kegiatan yang mengedepankan kreativitas. Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa di Madrasah Ibtidaiyah agar materi ajar lebih relevan. Pemahaman teori belajar perlu ditekankan melalui mata kuliah dan workshop, serta kolaborasi dengan guru dan praktisi

pendidikan perlu diperkuat. Evaluasi rutin terhadap media pembelajaran mahasiswa juga penting untuk mendukung perbaikan berkelanjutan, dengan semua langkah ini bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran di Program studi PGMI.

Daftar Pustaka

- Amelia, R. (2023). Need Analysis of Integrated Science Digital Teaching Materials with Blended Learning Models in the New Normal Era for PGMI Students throughout East Java. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(1), 29-41. (n.d.). <http://repository.uin-malang.ac.id/15174/>
- Asiah, N. (2017). Analisis Kemampuan Praktik Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning) Mahasiswa PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan IAIN 8 Raden Intan Lampung. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 20–33 Asmarika,
- Husin, A., Syukri, Wismanto, & Qanita, R. (2022). Calon Guru Sd/Mi Pada Metode Microteaching Melalui Pengembangan Media Visual Mahasiswa Pgmi Umri. *Jurnal Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam*, 11, 2085–8663.
- Chabibah, N. (2024). Kreativitas Keterampilan Mengajar Mahasiswa PPL PGMI Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Rakeyan Santang Karawang. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 2(1), 13–27.
- Effendi, M. (2016). Integrasi Pembelajaran Active Learning dan Internet-Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar.
- Nadwa: *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 283–309 Pamungkas, I. B., Wibowo, W. A., & Juanda, A. (2021). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEAKTIFAN BELAJAR MAHASISWA. *Semarak*, 4(1).
- Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(1), 133. <https://doi.org/10.32934/jmie> .
- v6i1.463 Rosyida, D. A., & Barsihanor, B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Pendidikan Kewarganegaraan Sd/Mi Kelas Vi Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Pgmi Uniska Mab Banjarmasin. *DARRIS: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 33–45. <https://doi.org/10.47732/darris.v2i1.116>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <http://jonedu.org/index.php/joe> 9
- Zahroh, F., & Faridah, S. (2019). Pengaruh model integrasi Matematika dan al Quran terhadap hasil dan motivasi belajar mahasiswa prodi PGMI IAIN Madura. <http://repository.uin-malang.ac.id/6420/>

