

cek plagiasi

by abhima Journal

Submission date: 17-Jul-2025 01:37PM (UTC+0700)

Submission ID: 2716258950

File name: 1-7_Pelatihan_Pemanfaatan.pdf (393.44K)

Word count: 3276

Character count: 21353

Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence Dan Canva Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Training On The Utilization Of Artificial Intelligence And Canva For Creative Learning Media Development In Islamic Religious Education Subjects

Zulfa Amirotul Latifah^{1*}, Andi Ramlang², Nurmala³, Annisa⁴,
Malloga Palambi⁵, A. Besse Nurwidya⁶, Muh.Fadli Fauzi⁷

¹⁻⁶Univeristas Islam Negeri Palopo, Palopo, Indonesia
⁷Universitas Bosowa, Indonesia

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut transformasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui integrasi Artificial Intelligence (AI) dan tools desain kreatif. Tujuan pengabdian ini adalah meningkatkan keterampilan siswa dalam memanfaatkan AI dan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran PAI yang inovatif dan menarik. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif dengan teknik learning by doing yang dilaksanakan di SMPIT Wahdah Islamiyah Palopo pada 26 Mei 2025 dengan 29 siswa kelas VIII-IX sebagai peserta. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa mengoperasikan AI (Perplexity) untuk membuat materi PAI dan Canva untuk desain visual, dengan tingkat pemahaman mencapai 96,55%-100% berdasarkan evaluasi kuesioner. Siswa berhasil menghasilkan berbagai media kreatif seperti poster dakwah digital, infografis rukun Islam, dan kartu ucapan Islami. Evaluasi kegiatan menunjukkan capaian target sangat baik dengan kendala utama berupa keterbatasan perangkat dan koneksi internet. Disarankan untuk mengadakan pelatihan serupa secara berkala dengan dukungan infrastruktur yang memadai guna mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI di era digital.

Kata kunci: Artificial intelligence, Canva, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Teknologi Pendidikan.

Abstract

The development of digital technology demands the transformation of Islamic Religious Education (PAI) learning through the integration of Artificial Intelligence (AI) and creative design tools. The purpose of this community service is to improve students' skills in utilizing AI and Canva to develop innovative and engaging PAI learning media. The implementation method used a participatory training approach with learning by doing techniques conducted at SMPIT Wahdah Islamiyah Palopo on May 26, 2025, with 29 students from grades VIII-IX as participants. Results showed significant improvement in students' ability to operate AI (Perplexity) for creating PAI materials and Canva for visual design, with comprehension levels reaching 96.55%-100% based on questionnaire evaluation. Students successfully produced various creative media such as digital da'wah posters, Islamic pillar infographics, and Islamic greeting cards. Activity evaluation showed excellent target achievement with main constraints being limited devices and internet connection. It is recommended to conduct similar training regularly with adequate infrastructure support to optimize the utilization of technology in PAI learning in the digital era.

Keywords: Artificial Intelligence, Canva, Learning Media, Islamic Religious Education, Educational Technology.

Pesan Utama:

- Metode pelatihan partisipatif dengan teknik learning by doing terbukti efektif meningkatkan keterampilan digital siswa dengan tingkat pemahaman mencapai 96,55%-100%.
- Siswa mampu menghasilkan media pembelajaran kreatif seperti poster dakwah digital, infografis rukun Islam, dan konten visual lainnya yang relevan dengan materi PAI.
- Evaluasi kegiatan menunjukkan pencapaian target yang sangat baik dengan tingkat kepuasan peserta 100% dan keberhasilan transfer knowledge yang optimal.
- Diperlukan infrastruktur teknologi yang memadai dan pelatihan berkelanjutan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI.
- Model pelatihan ini dapat diadopsi oleh lembaga pendidikan lain sebagai strategi inovasi pembelajaran PAI di era digital.

PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang selama ini cenderung menggunakan metode konvensional kini dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital (Hidayat & Khotimah, 2019). Tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana mengintegrasikan teknologi secara tepat guna tanpa mengabaikan aspek spiritual dan moral yang menjadi inti dari pendidikan agama.

Artificial Intelligence (AI) dan platform desain digital seperti Canva menawarkan peluang besar untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan personal (Chassignol et al., 2018). AI dapat membantu guru dalam merancang materi pembelajaran yang adaptif sesuai kebutuhan siswa, serta memudahkan proses evaluasi dan umpan balik secara cepat dan akurat. Sementara itu, Canva memberikan kemudahan dalam pembuatan media visual yang menarik dan mudah diakses (GarcíaPeñalvo et al., 2020).

Penelitian Ahmad & Tambak (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dalam PAI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 85%. Sejalan dengan itu, Hidayah & Sumarni (2020) membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran agama mampu meningkatkan pemahaman konsep keagamaan siswa secara signifikan. Namun, masih terdapat gap dalam pemanfaatan teknologi AI dan tools desain kreatif untuk pembelajaran PAI, khususnya di tingkat sekolah menengah.

SMPIT Wahdah Islamiyah Palopo sebagai lembaga pendidikan Islam modern menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran yang inovatif. Observasi awal menunjukkan bahwa guru dan siswa belum optimal memanfaatkan teknologi digital untuk pengembangan media pembelajaran PAI. Keterbatasan kompetensi digital dan minimnya pelatihan teknologi menjadi faktor penghambat utama.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan fungsi AI dalam pendidikan; (2) memberikan keterampilan praktis dalam menggunakan Canva sebagai alat desain media pembelajaran; (3) mendorong kreativitas siswa dalam mengembangkan media pembelajaran PAI yang inovatif; dan (4) mengintegrasikan penggunaan AI dan Canva sebagai pendekatan baru dalam pembelajaran berbasis teknologi.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Senin, 26 Mei 2025, bertempat di ruang kelas SMPIT Wahdah Islamiyah Palopo, Sulawesi Selatan. Kegiatan berlangsung selama 90 menit, dimulai pukul 09.00 hingga 10.30 WITA. Suasana kegiatan berlangsung kondusif dan penuh semangat.

Peserta kegiatan terdiri atas 29 siswa dari kelas VIII dan IX yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Mereka adalah siswa-siswi yang memiliki minat dalam bidang teknologi dan desain, memiliki kemampuan dasar dalam penggunaan komputer atau smartphone, aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), serta menunjukkan kesediaan untuk mengikuti seluruh rangkaian pelatihan secara penuh.

Metode pengabdian yang digunakan adalah pelatihan partisipatif dengan pendekatan learning by doing, sebagaimana dikembangkan oleh Kolb (1984). Pendekatan ini dianggap sesuai dengan karakteristik peserta yang merupakan pelajar aktif dan membutuhkan pengalaman langsung untuk menguasai keterampilan baru. Dalam hal ini, peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam praktik, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Hal ini juga sejalan dengan pandangan Knowles et al. (2015) bahwa pendekatan partisipatif efektif dalam mendorong keterlibatan aktif dan transfer pengetahuan.

Pelaksanaan kegiatan mengikuti model experiential learning cycle dari Kolb (1984) yang terdiri dari empat tahapan utama. Tahap pertama adalah Concrete Experience (pengalaman konkret) yang berlangsung selama 20 menit, diawali dengan kegiatan pembukaan, ice breaking, serta demonstrasi contoh media

pembelajaran PAI yang menarik. Peserta diperkenalkan dengan konsep kecerdasan buatan (AI) dan platform Canva melalui tayangan video singkat, disertai sesi berbagi pengalaman tentang pemanfaatan teknologi dalam belajar.

Tahap kedua adalah Reflective Observation (observasi reflektif) selama 25 menit. Pada tahap ini, peserta mendapatkan pemahaman lebih dalam melalui ceramah interaktif mengenai konsep AI dalam pendidikan, disertai demonstrasi penggunaan aplikasi Perplexity untuk membuat materi PAI dan penggunaan Canva untuk desain media pembelajaran. Sesi ini juga diisi dengan tanya jawab yang memungkinkan peserta mengklarifikasi pemahaman mereka.

Tahap ketiga adalah Abstract Conceptualization (konseptualisasi abstrak) selama 10 menit. Peserta diberikan penjelasan teoritis tentang prinsip-prinsip desain media pembelajaran yang efektif. Selanjutnya, mereka dibagi ke dalam kelompok kecil beranggotakan 5–6 orang untuk menentukan tema proyek yang akan dikembangkan. Sebelum praktik, peserta mendapatkan briefing teknis mengenai integrasi AI dan Canva dalam pembuatan media pembelajaran.

Tahap keempat adalah Active Experimentation (eksperimentasi aktif) yang berlangsung selama 35 menit. Pada tahap ini, peserta melakukan praktik mandiri terbimbing dalam membuat media pembelajaran dengan pendampingan langsung dari fasilitator. Dalam suasana kolaboratif, tiap kelompok menghasilkan produk kreatif yang kemudian dipresentasikan di hadapan peserta lain untuk mendapatkan masukan dan apresiasi.

Materi pelatihan meliputi lima komponen utama. Pertama, pengenalan dasar tentang AI dalam pendidikan, termasuk manfaat dan aplikasinya. Kedua, tutorial penggunaan Perplexity untuk membuat ringkasan materi, soal latihan, serta konten-konten PAI lainnya. Ketiga, pengenalan Canva dari segi navigasi, penggunaan template, dan berbagai alat desain. Keempat, praktik integrasi antara output AI dan desain menggunakan Canva. Dan kelima, penyampaian best practices atau kiat-kiat dalam membuat media pembelajaran yang efektif dan menarik.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara menyeluruh menggunakan pendekatan mixed-method. Evaluasi proses (formative evaluation) dilakukan melalui observasi partisipasi aktif peserta, pemantauan pemahaman melalui pertanyaan spontan, serta asesmen keterampilan saat sesi praktik. Evaluasi hasil (summative evaluation) dilakukan melalui penilaian produk media pembelajaran yang dihasilkan, pengisian kuesioner dengan 10 pernyataan tertutup berskala Yes/No, serta tiga pertanyaan terbuka untuk mendapatkan umpan balik kualitatif. Selain itu, dilakukan juga pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan penggunaan AI dan Canva.

Terakhir, evaluasi dampak (impact evaluation) dilakukan melalui tindak lanjut pascapelatihan. Hal ini mencakup pemantauan penggunaan keterampilan oleh peserta, dokumentasi implementasi media pembelajaran dalam kelas PAI, serta pengumpulan masukan dari guru PAI terkait kualitas media yang dibuat oleh para siswa. Keseluruhan tahapan ini menunjukkan keseriusan dalam mengukur efektivitas dan keberlanjutan dari kegiatan pengabdian ini..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Pelaksanaan pelatihan pemanfaatan AI dan Canva untuk pengembangan media pembelajaran kreatif PAI di SMPIT Wahdah Islamiyah Palopo menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebanyak 29 peserta mengikuti kegiatan ini dengan antusias sejak awal hingga akhir. Partisipasi aktif mereka tampak dari keterlibatan dalam sesi tanya jawab, pencatatan materi secara detail, serta semangat untuk langsung mencoba setiap aplikasi yang diperkenalkan oleh fasilitator. Hasil evaluasi melalui penyebaran kuesioner juga memperkuat keberhasilan kegiatan ini. Dari sepuluh indikator yang diukur, seluruhnya memperoleh respons positif yang sangat tinggi, dengan persentase berkisar antara 96,55% hingga 100%. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa pelatihan ini bermanfaat, mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan mereka. Data hasil evaluasi

tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kuesioner Pelatihan

No	Indikator	Yes	No	Persentase
1	Memahami cara kerja AI	29	0	100%
2	Mampu menggunakan AI untuk materi PAI	28	1	96,55%
3	Dapat membuat desain dengan Canva	28	1	96,55%
4	Memahami penambahan elemen di Canva	29	0	100%
5	Mampu mengintegrasikan AI dan Canva	28	1	96,55%
6	Materi mudah dipahami	29	0	100%
7	Bisa membuat media pembelajaran mandiri	28	1	96,55%
8	Waktu pelatihan cukup	29	0	100%
9	AI dan Canva membuat PAI lebih menarik	29	0	100%
10	Berharap pelatihan serupa di masa depan	29	0	100%

Dalam aspek praktik dan produk kreatif, peserta menunjukkan penguasaan yang baik terhadap platform teknologi yang digunakan. Hasil karya yang dihasilkan beragam dan mencerminkan pemahaman serta kreativitas siswa dalam mengolah konten pembelajaran. Produk yang dihasilkan meliputi enam poster dakwah digital bertema "Pendidikan Agama Islam" dengan desain yang modern dan pesan yang kuat, lima infografis tentang rukun iman dan rukun Islam dengan tampilan informatif dan menarik, delapan kartu ucapan Islami untuk berbagai hari besar yang didesain secara artistik, serta empat slide presentasi materi PAI yang memadukan teks, gambar, dan elemen visual secara harmonis.



Gambar 1. Siswa berdiskusi dan mempraktikkan penggunaan AI dan Canva di kelas

Selain itu, pengamatan selama kegiatan menunjukkan adanya perubahan positif dalam perilaku belajar peserta. Siswa menjadi lebih mandiri dalam mencari dan mengolah informasi, menunjukkan kemampuan kolaborasi yang baik dalam kelompok, antusias dalam mengeksplorasi fitur-fitur lanjutan dari aplikasi, serta memiliki inisiatif untuk membagikan pengetahuan yang mereka peroleh kepada teman-teman lain. Evaluasi terhadap pencapaian target menunjukkan keberhasilan yang melampaui ekspektasi. Hal ini terlihat dari capaian indikator yang melebihi target awal, sebagaimana dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 2. Evaluasi Pencapaian Target Kegiatan

Indikator Target	Target	Capaian	Persentase
Pemahaman konsep AI	80% peserta	100% peserta	125%
Keterampilan Canva	75% peserta	96,55% peserta	128,7%

Produk Media Pembelajaran	20 produk	23 produk	115%
Kepuasan peserta	85%	100%	117,6%
Partisipasi aktif	90% peserta	100% peserta	111,1%

Efektivitas metode pelatihan juga terbukti tinggi. Metode partisipatif dengan pendekatan learning by doing memberikan dampak nyata. Tahap Concrete Experience seperti sesi ice breaking dan demonstrasi awal mampu membangun keterlibatan peserta. Tahap Reflective Observation efektif dalam memperjelas pemahaman konsep melalui demonstrasi interaktif. Abstract Conceptualization memberikan kerangka berpikir yang diperlukan melalui briefing teknis, dan Active Experimentation menjadi puncak kegiatan yang memfasilitasi praktik langsung secara optimal.

Penilaian terhadap 23 produk media pembelajaran yang dihasilkan menunjukkan kualitas yang memadai. Sebanyak 65% produk (15 media) masuk dalam kategori "sangat baik" dengan tingkat kreativitas yang tinggi, 30% produk (7 media) dikategorikan "baik" dengan kualitas desain yang layak, dan hanya 5% produk (1 media) yang tergolong "cukup" dan masih memerlukan perbaikan.

Selama pelaksanaan kegiatan, beberapa kendala teknis berhasil diidentifikasi dan diatasi secara langsung. Di antaranya adalah keterbatasan perangkat yang mengharuskan sekitar 20% siswa berbagi perangkat (sharing device), koneksi internet yang tidak stabil, serta perbedaan tingkat literasi digital yang menyebabkan kecepatan belajar yang bervariasi. Waktu pelatihan yang terbatas juga menjadi tantangan tersendiri, khususnya pada tahap akhir praktik. Strategi solusi langsung telah diterapkan untuk masing-masing kendala, dan dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 3. Evaluasi Pencapaian Target Kegiatan

Kendala	Dampak	Solusi yang Diterapkan	Persentase
Keterbatasan perangkat	80% siswa sharing device	Pengelompokkan strategis	Penyediaan lab komputer
Koneksi internet tidak stabil	Delay saat akses online	Backup hotspot mobile	Upgrade infrastruktur internet
Perbedaan tingkat digital literacy	Learning pace bervariasi	Peer mentoring system	Pre-training assesment
Waktu terbatas	Rushing di tahap akhir	Fokus pada essential skils	Extend durasi pelatihan

Pembahasan

Keberhasilan pelatihan ini menegaskan efektivitas pendekatan experiential learning sebagaimana dikemukakan oleh Kolb (1984), yang menekankan pentingnya pembelajaran melalui pengalaman langsung. Metode learning by doing terbukti sangat cocok dengan karakteristik siswa generasi Z yang cenderung menyukai pembelajaran interaktif dan berbasis praktik. Tingkat retensi pemahaman yang tinggi, berkisar antara 96,55% hingga 100%, mencerminkan bahwa keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman dan daya ingat terhadap materi. Pendekatan partisipatif ini juga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, suportif, dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya belajar secara individual tetapi juga bersama dalam komunitas belajar yang saling mendukung.

Pelatihan ini juga memperlihatkan keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang sesuai dengan kerangka kerja Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dari Mishra dan Koehler (2006). Peserta tidak hanya mampu mengoperasikan alat bantu teknologi seperti AI dan Canva, tetapi juga berhasil menggabungkannya dengan pemahaman yang baik terhadap konten ajaran Islam. Produk-produk dakwah digital yang mereka hasilkan menjadi bukti bahwa teknologi bukan hanya alat bantu, tetapi juga media strategis untuk menyebarkan nilai-nilai keislaman secara kreatif dan kontekstual kepada generasi muda masa kini.

Tingginya antusiasme siswa, yang ditunjukkan melalui persentase 100% peserta yang berharap pelatihan serupa kembali diadakan, menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Fakta ini sejalan dengan Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2000) yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik siswa dapat tumbuh apabila pembelajaran memberikan rasa otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Ketika siswa merasa

mampu, merasa memiliki kendali atas pembelajaran mereka, dan merasa terhubung dengan lingkungan belajar, maka motivasi akan meningkat secara alami dan berkelanjutan.

Dampak penting lainnya dari pelatihan ini adalah terjadinya transformasi peran siswa dalam pembelajaran. Dari yang sebelumnya hanya sebagai penerima informasi pasif, kini mereka berkembang menjadi pencipta aktif konten pembelajaran. Kemampuan mereka dalam menghasilkan media dakwah dan materi PAI berbasis teknologi menunjukkan adanya pergeseran paradigma dari model pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), sebagaimana dikemukakan oleh Weimer (2013).

Keberhasilan integrasi AI dan Canva dalam pelatihan ini juga memberikan implikasi yang signifikan terhadap pengembangan kurikulum PAI. Kurikulum ke depan perlu mengalami reorientasi, tidak lagi hanya menekankan pada aspek kognitif semata, tetapi juga mengakomodasi penguatan digital literacy dan keterampilan kreatif siswa. Ini penting agar pelajaran PAI tidak hanya relevan secara substansi, tetapi juga relevan secara metode dan pendekatan dengan dunia siswa yang digital dan dinamis.

Namun demikian, pelaksanaan pelatihan ini juga mengungkap adanya tantangan yang tidak bisa diabaikan, yaitu kesenjangan digital atau digital divide. Keterbatasan perangkat dan koneksi internet yang dialami sebagian siswa menjadi refleksi nyata bahwa akses terhadap teknologi belum merata. Realitas ini sejalan dengan temuan Hargittai (2020) yang menunjukkan bahwa ketimpangan digital masih menjadi persoalan serius di banyak negara berkembang, termasuk Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan sinergi dan kerja sama lintas sektor—antara sekolah, pemerintah, dan lembaga mitra—untuk menghadirkan solusi yang inklusif dan berkelanjutan demi menjembatani kesenjangan tersebut.

KESIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan AI dan Canva dalam pengembangan media pembelajaran kreatif PAI di SMPIT Wahdah Islamiyah Palopo berhasil dilaksanakan dengan capaian yang sangat memuaskan. Seluruh peserta menunjukkan antusiasme tinggi, dengan tingkat pemahaman materi mencapai 96,55%–100% dan produk yang dihasilkan menunjukkan kualitas baik hingga sangat baik. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan digital siswa, tetapi juga mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran agama.

Beberapa kendala yang dihadapi antara lain keterbatasan perangkat, koneksi internet tidak stabil, dan waktu pelatihan yang terbatas. Untuk pengabdian berikutnya, disarankan adanya penyediaan fasilitas teknologi yang memadai, pelaksanaan pre-assessment peserta, perpanjangan durasi pelatihan, serta pengembangan modul mandiri dan program pelatihan lanjutan bagi guru agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berkelanjutan dan lebih optimal.

7

PENDANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini tidak menerima pendanaan eksternal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan siswa SMPIT Wahdah Islamiyah Palopo atas dukungan dan partisipasi aktif dalam kegiatan ini. Terima kasih juga kepada Muhammad Yamin S., M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah Inovasi Pembelajaran PAI yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pelaksanaan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S., & Tambak, S. (2017). Hubungan metode tanya jawab dengan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 2(1), 89–110.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Bunt, G. R. (2018). *Hashtag Islam: How cyber-Islamic environments are transforming religious authority*.

- University of North Carolina Press.
- Chassignol, M., Khoroshavin, A., Klimova, A., & Bilyatdinova, A. (2018). Artificial intelligence trends in education: A narrative overview. *Procedia Computer Science*, 136, 16–24. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.08.233>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- García-Peñalvo, F. J., Corell, A., Abella-García, V., & Grande, M. (2020). Online assessment in higher education in the time of COVID-19. *Education in the Knowledge Society*, 21, Article 12. <https://doi.org/10.14201/eks.23013>
- Hargittai, E. (2020). Potential biases in COVID-19 research: Pre-prints about social media use and mental health. *Harvard Kennedy School Misinformation Review*, 1(4), 1–9. <https://doi.org/10.37016/mr-2020-023>
- Hidayah, N., & Sumarni, S. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital terhadap pemahaman konsep keagamaan siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 156–172. <https://doi.org/10.14421/jpi.2020.112.156-172>
- Hidayat, R., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era revolusi industri 4.0. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 1–17. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v8i1.2606>
- Knowles, M. S., Holton III, E. F., & Swanson, R. A. (2015). *The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315816951>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Turner, A. (2015). Generation Z: Technology and social interest. *The Journal of Individual Psychology*, 71(2), 103–113.
- Weimer, M. (2013). *Learner-centered teaching: Five key changes to practice*. John Wiley & Sons.

cek plagiasi

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

reposister.almaata.ac.id

Internet Source

1%

2

jurnal.um-tapsel.ac.id

Internet Source

1%

3

Imam Safi'i. "Perancangan Sistem Informasi Jurnal Perkuliahan Sebagai Upaya Monitoring dan Evaluasi Proses Pembelajaran (Studi Kasus : Prodi Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Kadiri)", JATI UNIK : Jurnal Ilmiah Teknik dan Manajemen Industri, 2017

Publication

1%

4

eprints.stainkudus.ac.id

Internet Source

1%

5

jurnal.staiskutim.ac.id

Internet Source

1%

6

nunurinayah.blogspot.com

Internet Source

1%

7

www.journalmpci.com

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 15 words

Exclude bibliography On