



PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN IPS

Oleh: Kiki Puspitasari^{1*}, Miftakhur Rohmah², Siti Afifah³
kikipusptasari001@gmail.com

¹ Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

² Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

³ Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

Abstrak- Pengembangan media ini dikarenakan terdapat sebuah masalah pada peserta didik terhadap pembelajaran IPS yang berlangsung yaitu peserta didik merasa bosan dengan penyampaian materi dan sulit memahami pelajaran IPS. Diharapkan dapat membantu nalar peserta didik dan tidak merasa bosan dengan berlangsungnya pembelajaran IPS dikelas. Mengembangkan sebuah media yang dikenal dengan istilah LKPD didesain menggunakan aplikasi Canva pada materi mengenal Negara-negara ASEAN. Pengembangan ini masuk kedalam jenis (R&D) yaitu penelitian dan pengembangan. Pada penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang di gunakan yaitu lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi dan ahli praktisi untuk mengukur validitas media LKPD, sedangkan dari peserta didik untuk mengukur apakah LKPD valid atau tidak disaat digunakan. Hasil penelitian LKPD berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa ahli media 94% sangat valid, sedangkan dari ahli materi 88% valid, sedangkan dari peserta didik yaitu 81% dengan kategori sangat valid. Jadi penggunaan media LKPD sangat layak digunakan di MTs Nurul Huda sukaraja.

Kata Kunci : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Canva

Abstract- This media was developed because there was a problem with students regarding the ongoing social studies learning, namely students felt bored with the delivery of the material and had difficulty understanding social studies lessons. It is hoped that it can help students reason and not feel bored with the ongoing social studies learning in class. Developing a media known as LKPD designed using the Canva application on material about getting to know ASEAN countries. This research is included in the type of research and development, namely (R&D). This research uses the ADDIE model. In this study, researchers collected data using questionnaires and documentation. The research instruments used were media expert validation sheets, material expert and practitioner expert validation sheets to measure the validity of the LKPD media, while from students to measure whether the LKPD was valid or not when used. The results of research on LKPD based on the Canva application in social studies subjects show that 94% of media experts are very valid, while 88% of material experts are valid, while 81% of students are in the very valid category. So the use of LKPD media is very suitable for use at MTs Nurul Huda Sukaraja.

Keywords: Student Worksheets, Canva

PENDAHULUAN

Banyak inovasi baru yang muncul dan menjadi bukti bahwa pertumbuhan teknologi telah berkembang dan akan terus berlanjut seperti saat ini. Pertumbuhan hidup manusia dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, khususnya di bidang pendidikan. Hanyasaja, perkembangan teknologi juga diperoleh di dunia pendidikan.

Dengan adanya teknologi zaman sekarang yang mana mengharuskan seorang guru profesional dalam mengajar. Sebuah pendidikan dalam membentuk sistem pendidikan yang nasional serta berkualitas dibutuhkan adanya standar pendidikan, seperti standar proses. Standar proses pendidikan diatur dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 65 Tahun 2013 (Mukarramah et al., 2015).

Proses belajar mengajar yang dapat menarik adalah metode yang bisa memikat ketertarikan peserta didik terhadap materi pelajaran yang sedang berlangsung. Salah satu yang bisa dilakukan oleh pendidik yaitu mengembangkan media pembelajaran yang bisa dipakai oleh peserta didik sebagai media belajar.

Salah satu media belajar yang bisa dipakai adalah (LKPD) yaitu Lembar kerja peserta didik dengan integrasi media berbentuk gambar dan penjelasan tulisan yang dirangkum mengenai materi yang terkait dimana bisa memudahkan seorang pendidik untuk menyampaikan pembelajaran sesuai materi, seorang guru memiliki peran sebagai fasilitator dalam proses belajar, yang mana seorang pendidik tidak harus

menyampaikan semua materi melalui metode ceramah (Fauzi & Mustika, 2022).

(LKPD) Lembar kerja peserta didik merupakan sebagian dari prasarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar (Noprinda & Soleh, 2019). Sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara peserta didik, sehingga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam peningkatan prestasi belajar. LKPD bukanlah sesuatu yang baru digunakan dalam satuan pendidikan selama ini, karna sebelum adanya LKPD dikenal dengan istilah (LKS) yaitu lembar kerja siswa yang biasa dipakai sebagai penunjang pendidik kepada siswa untuk mengerjakan tugas saat jam pelajaran yang berlangsung (Hanafie Das et al., 2019).

Didalam pembuatan media membutuhkan aplikasi untuk mendesain yaitu berupa aplikasi *Canva*. *Canva* merupakan sebuah aplikasi online yang memiliki pamflet premium, ada yang gratis dan berbayar dalam pemakaian pamflet online ini. *Canva* merupakan sebuah aplikasi yang bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran agar lebih menarik (Resmini et al., 2021). Materi yang dikembangkan yaitu pelajaran IPS. Menurut Ahmadi Susanto (2014) (Sa'diyyah, n.d.) (IPS) merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki berbagai cabang ilmu-ilmu social yang berkaitan dengan kehidupan social manusia seperti sejarah, sosiologi, ekonomi, geografi, hokum, politik serta budaya.

Dengan mengembangkan bahan ajar berupa LKPD peneliti menggunakan

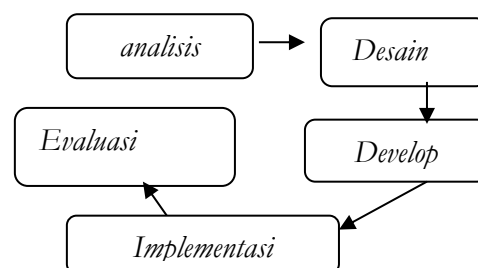
metode jenis penelitian *Research and Development* (R&D) (Dwi et al., 2021) dengan model ADDIE (Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluasi) (Zariono, 2022). Pengumpulan data Pada penelitian ini menggunakan angket untuk mengetahui respon dan penilaian siswa terhadap media yang di kembangkan (Mardhatilla, 2021).

Berdasarkan penjabaran di atas dapat ditemukan permasalahan sebagai berikut: 1) Siswa merasa bosan belajar IPS yang disebabkan minimnya penggunaan media pembelajaran. 2) Siswa kurang tertarik dengan media pembelajaran yang tersedia sehingga menimbulkan kurangnya minat belajar. 3) Siswa memiliki problem dalam menyerap dan memahami pelajaran. Dari identifikasi masalah diatas menunjukkan bahwa pembelajaran ips ini kurang aktif dan kondusif disebabkan dengan pola pembelajaran yang ada, karna pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang tidak membuat bosan dan menyenangkan, maka solusi yang ditawarkan yaitu penggunaan bahan ajar berupa LKPD agar pemahaman peserta didik meningkat dan bahan ajar LKPD ini memerankan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karna itu pengembangan ini disesuaikan oleh kebutuhan pembelajaran peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu (R&D) *Research and Development* atau yang disebut juga dengan sebuah penelitian yang menghasilkan sebuah produk. Sedangkan menurut

Sukmadinata (2020) *Research & Development* adalah membuat sebuah produk atau mengerjakan sebuah produk yang sudah ada agar lebih sempurna (Mahfud & Yuliandra, 2020). Menurut Sugiyono (2013) Metode R&D (Research and Development) atau dikenal dengan penelitian dan pengembangan yaitu sebuah metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji kesuksesan sebuah produk yang sudah dikembangkan (Sohibun & Ade, 2017). Didalam pengembangan media ini juga menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif deskriptif (Muhajirin & Maya, 2017). Dimana data kuantitatif hasil dari penilaian para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli praktisi yaitu guru pembelajaran IPS. Kemudian dijabarkan menjadi kualitatif. Kemudian hasil dari tanggapan siswa mengenai LKPD yang digunakan dalam satuan bahan ajar. Didalam penelitian pengembangan juga menggunakan prosedur metode ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang akan di jabarkan sebagai berikut:



Sumber: Tahap Model Pengembangan ADDIE (Asminar Siregar, 2021)

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini menganalisis kebutuhan yang akan digunakan serta melakukan analisis tugas (*task*

analysis). Maka hasil yang didapat menjadi persepsi kebutuhan yang mana digunakan untuk mengembangkan sebuah produk agar tercapainya penelitian pengembangan ini.

a) Analisis Masalah

Menganalisis masalah yakni dengan mengidentifikasi bahan ajar yang digunakan dan diterapkan. Pada kasus pembelajaran di MTs Nurul Huda Sukaraja pendidik masih minim menggunakan bahan ajar dan masih berpatokan kepada buku K-13 dengan metode ceramah, sehingga membuat peserta didik bosan.

b) Analisis Kurikulum

Pada tahap ini yaitu untuk mengetahui penggunaan kurikulum yang dipakai di sekolah, dan mengetahui KI dan KD sebagai bahan pembuatan bahan ajar LKPD berbasis aplikasi *canva*.

Dari tahap analisis masalah dan analisis kurikulum yang sudah dilakukan oleh peneliti, seharusnya ada perbaikan dalam proses mengajar dengan member pengajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan bahan ajar. Karna ketika seorang guru kreatif maka peserta didik akan dengan mudah memahami pelajaran yang berlangsung.

2. Tahap Desain

Pada tahap desain ini dilakukan sebuah rancangan mendesain media yang sesuai dengan materi yang berkaitan. Tahap ini juga peneliti mendesain LKPD menggunakan aplikasi *canva*. Dengan memilih

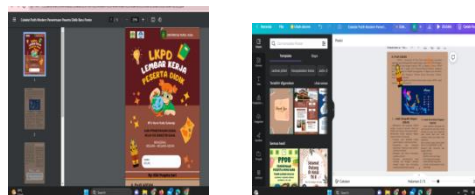
pamflet yang sesuai ukuran font dan warna yang kombinasi sehingga LKPD yang dibuat dapat semenarik mungkin. Pada tahap ini juga disiapkan tes soal yang sesuai dengan materi dengan menyediakan 20 soal untuk siswa kelas 8-1 yang berjumlah 28 siswa.

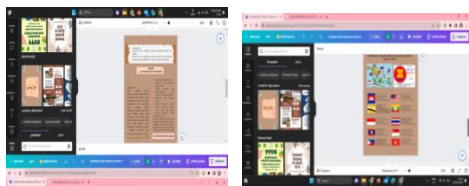


Gambar 1.
Desain Cover LKPD

3. Tahap Development

Di tahap ini peneliti mewujudkan sebuah desain menjadi nyata. Pada tahap ini media yang dibuat berupa LKPD yang di desain menggunakan aplikasi *canva*. Dan aplikasi *canva* hanya bisa dipakai secara *online*. Yang mana pada tahap ini media yang sudah di kembangkan dan sudah menjadi nyata akan dinilai oleh 2 validasi yaitu ahli media dosen dari IT dan ahli materi dosen dari pendidikan Ekonomi, agar bisa di ketahui media yang sudah dikembangkan sudah layak atau belum. Jikapun belum maka selanjutnya merevisi media agar sesuai dan baik sebelum digunakan sebagai bahan ajar.





Gambar 2. Bentuk LKPD yang memuat cover dan materi.

Pada tahap ini media sudah direvisi dan siap untuk digunakan untuk belajar.

4. Tahap Implementation

Dalam langkah ini pembuat media atau peneliti sudah menyempurnakan LKPD, pembuatan media ini peneliti diharuskan kontinu dalam mengembangkan media dengan menelaah, pendesaian kembali dan menyempurnakan LKPD sehingga media di evaluasi dan di refisi.

5. Tahap Evaluasi

Merupakan tahap akhir dari model ADDIE, dimana tahap ini untuk menilai atau mengevaluasi dari hasil; media yang sudah dibuat, dimana media yang sudah dikembangkan sudah berhasil atau belum di pakai untuk belajar dikelas. Pada tahap ini juga diperoleh nilai dari media yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

Uji coba produk

Tahap uji coba produk ini untuk mengujicobakan sebuah produk yang sudah dibuat apakah produk sudah layak atau tidak layak di gunakan, dan apakah produk yang dubuat sudah sesuai dengan KI KD di MTs tersebut. Pada tahap ini dinilai oleh 2 orang validasi yaitu para ahli dan uji coba produk baik pada per orangan, kelompok kecil, maupun kelompok besar. Pada pengujian produk bertempat di MTs Nurul Huda

Sukaraja di kelas VIII-1 dengan jumlah siswa 28, sebelum dilakukan penelitian di skala besar di lakukan pengujian per orangan dan skala kecil yang berjumlah 5 orang siswa.

Instrumen Penelitian

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dilakukan secara bertahap yaitu dengan dilakukannya penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan oleh siswa mengenai media LKPD yang sudah di kembangkan dengan menyebarkan angket dengan jumlah keseluruhan per validasi 20 pertanyaan.

Berikut kisi-kisi angket ahli media sebagai berikut:

Tabel 1.1.
kisi-kisi angket ahli media

No	Aspek	No soal
1	Ketertarikan	1,2
2	Tampilan warna	3, 4, 5, 6
3	Tampilan gambar	7, 8, 9, 10
4	Tampilan konsep materi	11,12, 13
5	Tata letak	14,15
6	Kalimat penjelas	16,17,18
7	Bahasa	19,20
Jumlah keseluruhan soal		20

Sumber : Peneliti

Kisi-kisi angket ahli materi sebagai berikut:

Tabel 1.2
kisi-kisi angket ahli materi

No	Aspek	No Soal
1	Kesesuaian Materi	1,4,5,6,7, 8,10

2	Tampilan	11
3	Minat	3, 12, 13, 19
4	Keakuratan isi	2, 14, 15, 16
5	Bahasa	9, 17, 18
6	Gambar	20
Jumlah keseluruhan soal		20

Sumber : Peneliti

Kisi-kisi angket ahli praktisi yaitu penggabungan antara angket ahli media dan ahli materi sebagai berikut:

Tabel 1.3
kisi-kisi angket ahli praktisi

No	Respon	No soal
1.	Ketertarikan	1, 7, 10
2.	Kesesuaian	2, 3, 8
3.	Keakuratan	5, 6, 11, 12
4.	Kesesuaian isi	13, 14, 15
5.	Bahasa	18
6.	Keterlibatan	4, 16, 17, 19, 20

Sumber : Peneliti

Kisi-kisi angket siswa sebagai berikut:

Tabel 1.4
kisi-kisi angket ahli siswa

No	Aspek	No Soal
1	Ketertarikan	1,2,3,4,5
2	Kesesuaian isi	6,7,8,9,10
3.	Bahasa	11,12,13,14, 15
4.	Perasaan senang	16,17,18,19, 20
Jumlah keseluruhan soal		20

Sumber : Peneliti

Skor yang harus dipenuhi didalam penilaian agar valid yaitu ada 5 sebagai berikut:

Tabel 1.5
Skala Likert

No	Skor	Pilihan jawaban
1	1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	2	Tidak Setuju (TS)
3	3	Kurang Setuju (KS)
4	4	Setuju (S)
5	5	Sangta Setuju (SS)

Dari tabel di atas dapat di ketahui bahwa penilaian yang paling tinggi mendapatkan skor 5 dan yang paling rendah mendapatkan nilai 1.

Dan penghitungan menggunakan rumus skala liker dapat diperoleh sebagai berikut:

$$P = \frac{k}{nk} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase kelayakan bahan ajar

k = jumlah skor hasil pengumpulan data yang di peroleh

nk= jumlah skor kriteria

Dari perhitungan menggunakan rumus skala likert dapat di presnetasikan dari penilaian media sebagai berikut:

Presentase (%)	Kriteria
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

Sumber: Nurhaliza (2022)

Jadi penilaian media layak atau tidak layak dapat dilihat dari jumlah skor yang di peroleh menggunakan presentase di atas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dikerjakan dengan mengetahui keadaan siswa seperti mengunjungi sekolah dan bertanya dengan guru mapel IPS oleh ibu Ike Meyana S,Pd. Dan pada tanggal 06 Agustus hari sabtu di lakukannya penelitian penggunaan media LKPD di MTs Nurul Huda di kelas VIII-1 berjumlah 28 siswa.

Sebelum produk dikenalkan kepada peserta didik, sudah divalidasi oleh para ahli seperti ahli media, ahli materi dan ahli praktisi. Untuk penilaian ahli media dengan bapak M Iqbal Maulana, M.COM yaitu dosen dalam bidang IT. Sedangkan ahli materi dengan bapak Khafid Ismail, M.Pd yaitu dosen ekonomi Universitas Nurul huda, dan validasi ahli praktisi dengan ibu Ike meyana, S.Pd selaku guru mapel IPS.

Dilakukannya pengujian terhadap para ahli yaitu untuk mendapatkan sebuah penilaian apakah media LKPD yang dikembangkan layak dipakai atau tidak layak. Dan ketika di pakai media LKPD yang sudah buat memang sudah layak dikenalkan kepada peserta didik dan siap gunakan untuk belajar.

Penilaian Para Ahli Terhadap LKPD

Pada penilaian ini dilakukan dengan 2 kali penilaian yaitu pembuatan media sebelum refisi dan sesudah media LKPD di refisi.

Pada penilaian dari ahli media skor yang didapat sebelum refisi yaitu 94%. Dan sesudah refisi mendapatkan skor 98%, Maka penilaian yang didapat termasuk dalam kategori “sangat valid” berdasarkan perhitungan menggunakan skala likert.

Sedangkan penilaian dari ahli materi skor yang didapat sebelum refisi yaitu 77% dan sesudah refisi mendapatkan 88% Maka penilaian yang didapat termasuk dalam kategori “Sangat valid” berdasarkan perhitungan menggunakan skala likert.

Selanjutnya yaitu penilaian dari hasil yang didapat dari ahli praktisi yaitu 74% sebelum media LKPD di refisi dan setelah dilakukan refisi mendapatkan skor 82%. Maka skor yang diperoleh masuk dalam kategori “sangat valid” berdasarkan pengelompokan perhitungan menggunakan skala likert.

Jadi dari penjabaran diatas menunjukkan bahwa media LKPD sebelum digunakan dari hasil penilaian menunjukan bahwa media LKPD layak digunakan sebagai bahan ajar di MTs Nurul Huda Sukaraja.

Hasil Respon Peserta Didik

Media LKPD yang sudah dinilai oleh para ahli kemudian diuji cobakan pada skala kecil, uji coba dilakukan untuk mengetahui penilaian siswa mengenai bahan ajar LKPD. Setelah LKPD diuji cobakan, peserta didik diminta memberi tanggapan dengan mengisi angket berisi 20 soal. Hasil penilaian terhadap kelompok kecil dari segi ketertarikan mendapatkan nilai 80%, isi 84%, bahasa 84%, perasaan senang 83% sehingga mendapatkan rata-rata penilaian keseluruhan yaitu 83%. Dari penilaian tersebut menunjukan bahwa media sangat valid.

Sedangkan penilaian dari kelompok besar yaitu ketertarikan 84%, isi 80%, bahasa 80%, perasaan senang 80% sehingga mendapatkan rata-rata

penilaian yaitu 81% dan menunjukkan bahwa media LKPD sangat valid.

KESIMPULAN

Dari penjabaran diatas yaitu mengenai pendahuluan latar belakang masalah, rumusan masalah dilakukannya penelitian, tujuan dilakuan penelitian, dan metode pengembangan serta pembahasan megenai LKPD yang di kembangkan berbasis aplikasi canva untuk kelas VIII pelajaran IPS materi mengenal Negara-negara ASEAN dapat disimpulkan: 1) penilaian para ahli media terhadap pembuatan bahan ajar LKPD berbasis aplikasi canva pada materi mengenal Negara-negara ASEAN sangat layak digunakan dengan perolehan skor 98%. 2) penilaian ahli materi terhadap kelayakan bahan ajar LKPD berbasis aplikasi canva pada materi mengenal Negara-negara ASEAN memperoleh skor 88% denga kategori sangat layak digunakan. 3) penilaian kelayakan media LKPD dari ahli praktisi yaitu mendapatkan skor 84% yang mana menunjukkan bahwa media LKPD sangat layak diguakan. 4) hasil tanggapan siswa terhadap kelayakan LKPD berbasis aplikasi canva pada materi mengenal Negara-negara ASEAN penilaian dari kelompok kecil yaitu 83% dan kelompok lebih besar 81% yang mana menyatakan bahwa penggunaan LKPD sangat layak dipakai sebagai bahan ajar di MTs Nurul Huda Sukaraja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih ditujukan kepada kampus Universitas Nurul Huda yang menjadi bagian dari tempat untuk menempuh pendidikan, serta seluruh

pihak dosen yang telah membantu dan memberikan bimbingan dalam penyusunan artikel

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi, M. O., A, P. D., & Nurmawanti, I. (2021). *Pengembangan Media Gambar Berseri Pop Up Box Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Cerita Fiksi Untuk Pendidikan Inklusi Kelas Iv Sd Negeri 1 Darek*. 2(1), 15–22.
- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022). Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas v sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 2492–2500.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015.
- Hanafie Das, S. W., Halik, A., & Herlina, B. T. (2019). *Penggunaan Quipper School Melalui Akun Facebook dalam Pemberian Tugas Lembar Kerja Siswa Kreatif Bidang Studi Pendidikan Agama Islam pada SMK Negeri 1 Sengkang*.
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 54–66.
- Mardhatilla, Z. M. (2021). Proceeding of Integrative Science Education Seminar. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar (PISCES)*, 1, 441–448.
- Muhajirin, M., & Maya, P. (2017). *Pendekatan praktis: metode penelitian kualitatif dan*

- kuantitatif*. Idea Press.
- Mukarramah, U., Juanda, A., & Fitriah, E. (2015). Analisis Standar Proses Pembelajaran Biologi Kelas X Di Sma Negeri 1 Majalengka Tahun Pelajaran 2014/2015. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 4(1).
- Noprinda, C. T., & Soleh, S. M. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Higher Order Thinking Skill (Hots) Development Of Student Worksheet Based On Higher Order Thinking Skill (Hots) (Higher Order Thinking)*. *Proses berpikir merupakan suatu proses yang dilakukan* . 02(2), 168–176.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Sa'diyah, H. (n.d.). *Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas V MIS At-Taqwa Pela Mampang*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual class berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121–129.
- Zariono, A. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp Di SD Abstrak Pendahuluan Dunia saat ini dilanda musibah yaitu wabah Corona Virus Disease (Covid 19). Musibah tersebut memberikan tantangan bagi lembaga pendidikan dari pendidikan dasar samp. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117–127.