



**Journal of Human And Education**

Volume 3, No. 3, Tahun 2023, pp 124-131

E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876

Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

## **Pelatihan Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Filmora Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Guru**

**Dafid Ginting<sup>1</sup>, Muhammad Ichsan Abda<sup>2</sup>, Mumu Muzayyin Maq<sup>3</sup>, Mila Karina<sup>4</sup>,  
Nur Indah Sari<sup>5</sup>,**

Politeknik Adiguna Maritim Indonesia Medan<sup>1</sup>, Universitas Negeri Yogyakarta<sup>2</sup>, Universitas

Nahdlatul Ulama Cirebon<sup>3</sup>, Universitas Indraprasta PGRI<sup>4</sup>, Universitas Indraprasta PGRI<sup>5</sup>

Email: [dafidginting12@gmail.com](mailto:dafidginting12@gmail.com)<sup>1</sup>, [muhhammad0400fmipa.2022@student.uny.ac.id](mailto:muhhammad0400fmipa.2022@student.uny.ac.id)<sup>2</sup>,

[mumu@unucirebon.ac.id](mailto:mumu@unucirebon.ac.id)<sup>3</sup>, [milakarina1746@gmail.com](mailto:milakarina1746@gmail.com)<sup>4</sup>, [indahleychee@gmail.com](mailto:indahleychee@gmail.com)<sup>5</sup>

### **Abstrak**

Penelitian pengabdian ini mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan pelatihan kreativitas bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi Filmora sebagai solusi untuk meningkatkan mutu pembelajaran di era digital yang saat ini menghadapi tantangan baru dalam pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efisien. Dalam konteks ini, guru sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran perlu diberdayakan dengan kemampuan kreatif dalam menciptakan materi pembelajaran yang inovatif. Kajian ini menerapkan metode ceramah, diskusi, serta praktik dalam pelatihan aplikasi Filmora. Temuan penelitian memperlihatkan jika pelatihan kreativitas guru dengan memakai aplikasi Filmora secara signifikan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Peserta pelatihan mampu menciptakan video pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan materi pelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini juga memberikan wawasan tentang bagaimana pelatihan kreativitas guru dengan aplikasi Filmora bisa menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan tentunya mengasah kompetensi profesionalisme guru.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Aplikasi Filmora, Profesionalisme*

### **Abstract**

This service research aims to describe creativity training for teachers in developing interactive learning media by utilizing the Filmora application as a solution to improve the quality of learning in the digital era which is currently facing new challenges in the use of technology to create more interesting and efficient learning experiences. In this context, teachers as the main subject in the learning process need to be empowered with creative abilities in creating innovative learning materials. This study applies lecture, discussion and practice methods in Filmora application training. Research findings show that teacher creativity training using the Filmora application significantly increases their ability to develop interactive learning media. Training participants are able to create learning videos that are more interesting and relevant to the lesson material, which ultimately increases student participation in the learning process. This service activity also provides insight into how teacher creativity training with the Filmora application can be an effective solution for improving the quality of learning and of course honing teacher professionalism competencies.

**Keywords:** *Learning Media, Filmora Application, Professionalism*

Copyright: Dafid Ginting, Muhammad Ichsan Abda, Mumu Muzayyin Maq, Mila Karina,  
Nur Indah Sari

## **PENDAHULUAN**

Salah satu elemen utama dalam pembentukan masa depan suatu negara ialah pendidikan (Syarif, 2014). Dalam era digital yang terus berkembang, pendidikan menghadapi tantangan baru yang memerlukan inovasi serta adaptasi konstan. Perubahan signifikan dalam pendidikan ialah pemanfaatan teknologi informasi serta komunikasi (TIK) sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik. TIK telah mengubah cara pendidikan berlangsung, memungkinkan pengembangan media pembelajaran interaktif yang memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan lebih relevan bagi siswa (Lestari and Kurnia, 2023). Guru memiliki peran kunci dalam proses pendidikan serta penting untuk menghadirkan pengalaman pembelajaran yang bermakna. Namun, di tengah perubahan cepat dalam pendidikan digital, guru harus siap menghadapi tantangan baru. Mereka perlu memiliki keterampilan serta pengetahuan yang memadai untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta harapan siswa di era digital ini. Salah satu alat yang muncul sebagai solusi potensial dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ialah aplikasi pengeditan video, seperti Filmora (Kurniah, 2021). Filmora ialah aplikasi yang mudah digunakan serta memungkinkan pengguna, termasuk guru, untuk dengan mudah mengedit video, menambahkan elemen interaktif, serta menciptakan materi pembelajaran yang menarik (Shalikhah, 2017). Aplikasi ini memberikan kesempatan untuk menggabungkan beragam elemen multimedia, termasuk teks, gambar, animasi, serta suara, untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang berwarna.

Dalam konteks ini, tujuan dari tulisan ini ialah untuk mengeksplorasi peran pelatihan kreatif bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan memakai aplikasi Filmora sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran di era digital (Kurniah, 2021). Mengingat jika guru memiliki peran utama dalam proses pembelajaran, mereka perlu diberdayakan dengan keterampilan kreatif untuk menciptakan materi pembelajaran yang inovatif (Syarif, 2014). Selanjutnya, artikel ini akan mengulas metodologi penelitian yang digunakan, temuan yang muncul selama proses pelatihan, serta dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman serta prestasi belajar siswa (Arnesti and Hamid, 2015). Oleh karenanya, artikel ini memberikan wawasan tentang bagaimana pelatihan kreatif bagi guru dengan memanfaatkan aplikasi Filmora bisa menjadi solusi efektif dalam meningkatkan mutu pendidikan di era digital yang terus berkembang.

Pendidikan membentuk dasar esensial bagi kemajuan suatu negara. Di zaman sekarang, di mana teknologi digital menjadi ciri khas abad ke-21, pemanfaatan perangkat teknologi informasi serta komunikasi (TIK) dalam proses belajar menjadi suatu keharusan. Hal ini menghubungkan erat antara dunia pendidikan dengan perkembangan teknologi, yang signifikan mengubah metode belajar siswa serta pengajaran oleh guru (Suyanto, Masykuri and Sarwanto, 2020). Di era digital ini, ketika anak-anak dan remaja sering terpapar kepada berbagai bentuk media digital dan hiburan, guru harus menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan belajar mereka. Solusi yang sesuai ialah media pembelajaran interaktif, yang bisa meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini bukan hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman serta penguasaan materi pelajaran (Rahmat, 2015).. Akan tetapi, untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang berkualitas, guru harus memiliki kemampuan dalam mengedit video, menambahkan elemen interaktif, serta menciptakan konten yang menarik. Oleh karenanya, pelatihan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi sangat penting pada saat ini.

Aplikasi pengeditan video seperti Filmora memungkinkan guru untuk dengan cepat dan efektif menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Namun, tanpa pelatihan yang sesuai, guru mungkin tidak bisa sepenuhnya memanfaatkan potensi alat ini (MAWADDAH, 2022). Pelatihan ini membantu guru memahami prinsip desain multimedia, pengeditan video, serta integrasi elemen interaktif dalam pembelajaran. Manfaat pelatihan ini tidak hanya terbatas pada guru. Secara berkelanjutan, siswa akan menjadi penerima utama (Nawi, 2020). Mereka akan merasakan perbedaan yang signifikan dalam pengalaman belajar mereka, yang akan lebih menarik dan relevan dengan dunia digital saat ini. Hal ini akan mendorong mereka untuk belajar dengan semangat yang lebih tinggi serta memberikan motivasi untuk mendalami pengetahuan lebih lanjut.

Maka, tujuan dari artikel ini ialah untuk menekankan pentingnya pelatihan kreativitas bagi para guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif dengan memakai aplikasi Filmora (Nawi, 2020). Dengan pelatihan ini, guru akan memiliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam merancang media pembelajaran yang efisien serta menarik. Sehingga, mereka bisa memainkan peran yang lebih proaktif dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi beragam tantangan era digital yang terus berkembang.

## **METODE**

Secara umum, kegiatan PKM berjudul "Pelatihan Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Filmora Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Guru" dijalankan dengan mengadakan pelatihan offline. Pelatihan ini diperuntukkan bagi guru-guru di wilayah objek pengabdian yang bisa diadakan secara tatap muka berkat fasilitas sekolah mitra. Peserta serta anggota tim akan diberikan sertifikat penghargaan setelah menyelesaikan pelatihan. Secara keseluruhan, langkah-langkah dalam metode pelaksanaan PKM ini mencakup beberapa tahapan. Pertama, peserta diberikan pemahaman tentang penggunaan aplikasi Filmora. Kedua, guru-guru diberi bantuan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam memakai Filmora, terutama untuk meningkatkan kompetensi profesional mereka dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Ketiga, upaya dijalankan untuk memotivasi guru-guru supaya merasa terbantu dan termotivasi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang lebih mudah dan menyenangkan dengan memakai Filmora. Keempat, dorongan diberikan kepada guru-guru supaya tetap semangat dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, mengingat ketersediaan banyak aplikasi yang memudahkan pembuatan media pembelajaran saat ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kajian ini termasuk bagian dari komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dengan memanfaatkan teknologi serta memberikan pelatihan kreativitas kepada guru. Tujuan kajian ini ialah untuk mengeksplorasi dampak dari pelatihan kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif memakai aplikasi Filmora sebagai alat utama. Program inti dari pengabdian masyarakat yang berjudul "Pelatihan Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Filmora" bisa diuraikan dalam beberapa tahapan utama. Berikut ialah rangkuman program inti yang mencakup langkah-langkah penting pada pelaksanaan program tersebut:

### **Persiapan Awal:**

langkah pertama ialah mengenali sasaran program, yang melibatkan menentukan sekolah atau guru-guru yang akan menjadi fokus program ini. Selanjutnya, perencanaan jadwal ialah

tindakan selanjutnya, di mana kita harus membuat jadwal pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan para peserta serta sekolah. Persiapan materi juga menjadi langkah kunci, yang mencakup penyusunan materi pelatihan termasuk panduan penggunaan aplikasi Filmora serta contoh materi pembelajaran yang interaktif. Selain itu, rencana logistik juga harus diperhitungkan, yang mencakup pengaturan fasilitas, perangkat keras, serta perangkat lunak yang diperlukan untuk pelatihan.

### **Pelatihan Guru**

Proses pelatihan guru dimulai dengan memperkenalkan aplikasi Filmora kepada peserta pelatihan. Demonstrasi praktis kemudian dijalankan untuk mengajarkan cara mengedit video, menambahkan elemen interaktif, serta menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Para guru peserta diberikan kesempatan untuk latihan serta praktek dengan bimbingan, serta ada waktu yang dialokasikan untuk diskusi, pertanyaan, serta klarifikasi terkait penggunaan Filmora serta pengembangan materi pembelajaran interaktif.

### **Evaluasi dan Umpan Balik**

Evaluasi dijalankan untuk menilai kemampuan peserta dalam memakai Filmora serta membuat materi pembelajaran interaktif. Selain itu, survei kepuasan digunakan untuk mengukur efektivitas pelatihan serta mendapatkan masukan dari peserta.

### **Implementasi di Sekolah**

Ini mencakup memberikan dukungan pasca-pelatihan kepada guru yang telah mengikuti program, seperti bimbingan tambahan atau akses ke sumber daya. Para guru juga diberi kesempatan untuk mengembangkan materi pembelajaran interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Proses ini juga melibatkan pemantauan serta evaluasi untuk memahami dampak implementasi materi pembelajaran interaktif terhadap pembelajaran siswa.

### **Penyebaran Hasil Pelatihan**

Terakhir, hasil pelatihan disebarakan kepada komunitas pendidikan yang lebih luas. Ini mencakup berbagi praktik terbaik yang dihasilkan dari pelatihan serta mendorong kolaborasi antara guru yang telah mengikuti program untuk berbagi pengalaman serta ide-ide.

### **Evaluasi Keseluruhan**

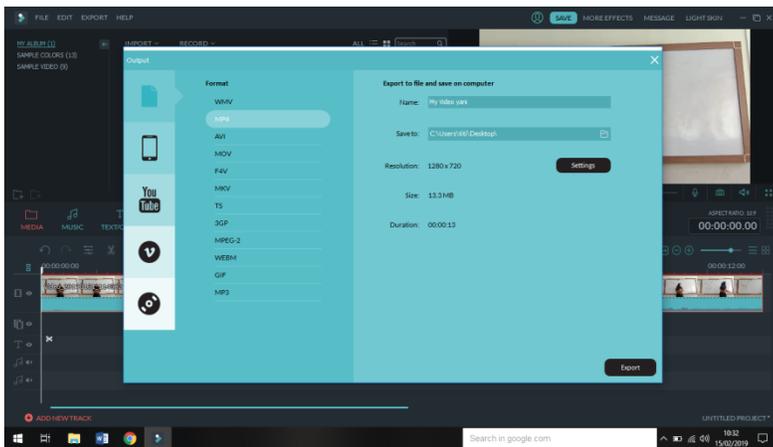
Penilaian Keseluruhan Proyek, lakukan evaluasi menyeluruh terhadap seluruh inisiatif pelatihan, termasuk dampaknya pada peningkatan mutu pembelajaran di sekolah-sekolah yang terlibat. Upaya Perbaikan Berkelanjutan, Manfaatkan hasil evaluasi tersebut untuk meningkatkan pelatihan serta strategi pelayanan kepada masyarakat di masa mendatang. Program-program dalam pelatihan ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif memakai aplikasi Filmora, dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah-sekolah yang ikut serta dalam program ini. Selain itu, program ini mendorong berbagi pengetahuan serta praktik terbaik dalam komunitas pendidikan yang lebih luas, dengan tujuan menciptakan dampak yang lebih besar dalam perbaikan sistem pendidikan.

**Tabel 1.1** Perbedaan Sebelum dan Sesudah Pelatihan Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Filmora

| <b>No.</b> | <b>Materi</b> | <b>Sebelum Pelatihan</b> | <b>Setelah Pelatihan</b> |
|------------|---------------|--------------------------|--------------------------|
|------------|---------------|--------------------------|--------------------------|

|   |   |  |
|---|---|--|
| 1. Pengenalan Aplikasi Filmora                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru belum mengetahui aplikasi filmora</li> <li>b. Guru belum mengetahui cara instal aplikasi filmora</li> <li>c. Belum mengetahui teknis operasional aplikasi filmora</li> <li>d. Guru Belum terampil dalam penggunaan aplikasi filmora</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru sudah mengetahui aplikasi filmora</li> <li>b. Guru mengetahui cara instalasi aplikasi filmora</li> <li>c. Guru mengetahui teknis penggunaan aplikasi filmora</li> <li>d. Guru mulai terampil dalam penggunaan aplikasi filmora</li> </ul> |
| 2. Pelatihan Kustomisasi media interaktif                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru belum paham dalam kustomisasi materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan serta minat siswa.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjadi terampil dalam kustomisasi materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan serta minat siswa</li> </ul>   |
| 3. Pelatihan pembuatan media interaktif dengan aplikasi Filmora | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru belum terampil dalam mengedit vidio media interaktif dengan aplikasi Filmora</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjadi terampil dalam mengedit vidio media interaktif dengan aplikasi Filmora</li> </ul>   |

**Gambar 1.1** Gambar Apliaksi Filmora pada Saat Pelatihan



**Gambar 1.2** Gambar Situasi Guru dalam Proses Pelatihan Apliaksi Filmora



Hasil kajian ini memperlihatkan jika pelatihan guru dalam meningkatkan kreativitas mereka dengan memakai aplikasi Filmora secara nyata meningkatkan kemampuan mereka dalam mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Peserta pelatihan mampu memahami prinsip dasar desain multimedia, pengeditan video, serta cara menggabungkan elemen-elemen interaktif ke dalam bahan ajar. Dampaknya ialah penciptaan materi pembelajaran yang lebih menarik, relevan, serta efektif dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Salah satu hasil yang paling mencolok dari penggunaan media pembelajaran interaktif ialah peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa menjadi lebih aktif karena mereka bisa berinteraksi langsung dengan materi pelajaran, menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam aktivitas, serta lebih baik memahami konsep melalui media interaktif yang disajikan oleh guru. Penelitian juga mencatat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman serta prestasi belajar siswa. Dengan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, siswa lebih baik dalam memahami serta mengingat informasi. Hal ini tercermin dalam peningkatan nilai serta hasil evaluasi siswa.

Pelatihan kreativitas guru memakai aplikasi Filmora juga mendorong penggunaan sumber daya teknologi di sekolah dengan lebih efektif. Guru menjadi lebih terampil dalam memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak yang ada untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih baik. Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini juga meningkatkan motivasi guru dalam mengajar. Mereka merasa lebih percaya diri dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan berpartisipasi dalam pendidikan digital. Guru yang terlibat dalam kajian ini melaporkan jika mereka merasa lebih termotivasi serta efektif dalam mengajar.

Pelatihan ini akan membekali guru dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital yang terus berkembang. Mereka akan lebih siap dalam mengajar siswa yang tumbuh dalam lingkungan digital. Sistem pendidikan yang memakai media pembelajaran interaktif yang inovatif bisa meningkatkan daya saing sekolah atau lembaga pendidikan dalam menarik siswa serta membangun reputasi yang baik. Dengan demikian, pelatihan kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif memakai aplikasi Filmora memberikan manfaat tidak hanya bagi guru dan siswa, tetapi juga berkontribusi positif pada peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Hasil kajian ini juga mendorong berbagi praktik terbaik dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Guru yang mengikuti pelatihan ini menjadi teladan bagi rekan-rekan mereka, serta pengalaman mereka dibagikan secara luas dalam komunitas pendidikan. Hal ini memungkinkan perkembangan berkelanjutan dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan. Dengan demikian, kajian ini memperlihatkan jika pelatihan kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Filmora memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah. Peningkatan keterampilan guru, keterlibatan siswa yang lebih baik, serta peningkatan pemahaman serta prestasi belajar siswa

ialah indikator keberhasilan dari pendekatan ini. Dengan terus mengembangkan pelatihan semacam ini, kita bisa mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital yang terus berkembang.

## **SIMPULAN**

Melatih guru dalam penggunaan aplikasi Filmora untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif ialah langkah yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan. Ini memberikan guru keterampilan yang lebih baik dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta hasil belajar mereka. Guru yang telah mendapatkan pelatihan ini menjadi lebih percaya diri dalam mengajar dengan teknologi, sementara siswa mengalami pengalaman belajar yang lebih baik. Akibatnya, pelatihan ini memberikan dampak positif pada efektivitas pendidikan di era digital. Dengan kata lain, pelatihan guru dalam kreativitas memakai aplikasi Filmora termasuk upaya yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Guru yang telah dilatih memiliki peran kunci dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar dan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Pelatihan semacam ini bisa dianggap sebagai investasi berharga dalam masa depan pendidikan dan juga dalam mengasah kompetensi profesionalisme guru di era 4.0.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arnesti, N. and Hamid, A. (2015) 'Penggunaan media pembelajaran online-offline dan komunikasi interpersonal terhadap hasil belajar bahasa inggris', *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1), pp. 85-99.
- Kurniah, K. (2021) 'Pengembangan video pembelajaran melalui dongeng tema binatang di PAUD Islam Darussalam Kota Palangka Raya'. IAIN Palangka Raya.
- Lestari, D.I. and Kurnia, H. (2023) 'IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU DI ERA DIGITAL', *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), pp. 205-222.
- MAWADDAH, A.U. (2022) 'UPAYA KREATIVITAS GURU DALAM PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DI SDN No. 30 TONGKE-TONGKE'. UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN.
- Nawi, M.Z.M. (2020) 'Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Multimedia dalam Pendidikan Islam: Satu Perbincangan: Transformation of Multimedia Teaching and Learning in Islamic Education: A Discussion', *Journal of ICT in Education*, 7(2), pp. 14-26.
- Rahmat, S.T. (2015) 'Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran', *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 7(2), pp. 196-208.
- Shalikhah, N.D. (2017) 'Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran', *Warta Lpm*, 20(1), pp. 9-16.
- Suyamto, J., Masykuri, M. and Sarwanto, S. (2020) 'Analisis Kemampuan Tpack (Technolgical, Pedagogical, and Content, Knowledge) Guru Biologi Sma Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah', *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1), pp. 44-53.
- Syarif, Z. (2014) 'Pendidikan profetik dalam membentuk bangsa religius', *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), pp. 1-16.

