

# OPTIMALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU-GURU SE-DIY DAN JAWA TENGAH

Setuju<sup>1</sup>, Siti Mariah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

e-mail: <sup>1</sup>setuju@ustjogja.ac.id, <sup>2</sup>siti.mariah@ustjogja.ac.id

**Abstrak:** Kegiatan Abdimas ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan wawasan dan keterampilan guru dalam penggunaan berbagai aplikasi dan *platform* pembelajaran daring; (2) meningkatkan kualitas pembelajaran (daring); dan (3) menyiapkan guru-guru mengikuti Program PPG. Khalayak sasaran kegiatan ini adalah guru-guru se-DIY dan Jawa Tengah, khususnya guru-guru SD dan guru-guru yang akan mengikuti program PPG dengan jumlah peserta 115 orang. Waktu kegiatan pada Bulan Juli 2021 secara virtual menggunakan *platform zoom* dengan durasi waktu setara 40 JP. Kegiatan dilaksanakan melalui metode: demonstrasi, tutorial, *drill-practice*, serta pendampingan oleh instruktur. Dari kegiatan ini diperoleh hasil: (1) meningkatnya pengetahuan dan wawasan guru-guru dalam penggunaan berbagai aplikasi dan *platform* pembelajaran daring; (2) meningkatnya keterampilan guru-guru dalam penggunaan aplikasi *G-Suite*, *Google Workspace*, *Educandy*, PPT Interaktif, dan editing video pembelajaran; (3) meningkatkan motivasi guru-guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan (4) meningkatnya kesiapan guru-guru mengikuti program PPG. Kegiatan Abdimas ini berjalan dengan lancar, peserta sangat antusias dan praktik mandiri menghasilkan 120 produk quiz, 123 game edukatif, 113 PPT interaktif dan 73 video pembelajaran. Dengan demikian kegiatan ini dapat berkontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas Pembelajaran. Luaran kegiatan, selain artikel publikasi, juga berbentuk modul tutorial penggunaan *G-Suite*, *Google Workspace*, *Educandy*, PPT interaktif, dan tutorial editing video pembelajaran serta produk media pembelajaran interaktif hasil latihan peserta yang siap digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Abdimas, *Workshop*, media pembelajaran interaktif, PPG

## PENDAHULUAN

Pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka (luar jaringan/luring) harus digantikan dengan *platform* pembelajaran dalam jaringan (daring) secara online dalam masa pandemi saat ini, terutama selama Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), seluruh kegiatan belajar mengajar di sekolah dilakukan secara daring (*online*) atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) (Farisa, 2021); (Nugraheny, 2021). Perubahan tersebut tentunya harus diikuti dengan meningkatnya kemampuan guru, siswa, bahkan orangtua dalam penggunaan teknologi, informasi, dan komunikasi, disamping infrastruktur pendukung lainnya yang memadai untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran daring.

Sistem pembelajaran daring harus mampu mendorong guru lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan teknologi media pembelajaran. Namun demikian, pada kenyataannya di lapangan banyak permasalahan yang harus segera ditangani. Permasalahan tersebut dialami oleh guru, siswa, dan orang tua siswa, diantaranya kurangnya wawasan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan penilaian pembelajaran yang seharusnya bisa dilakukan secara langsung jadi tidak bisa dilakukan (Lia Titi Prawanti & Sumarni, 2020); Permasalahan dari guru berupa lemahnya penguasaan IT dan terbatasnya akses pengawasan terhadap peserta didik, kurangnya motivasi dan konsentrasi dalam belajar, keterbatasan fasilitas pendukung, dan akses jaringan internet (Wahyuningsih, 2021); (Yolanda, 2020).

Melihat fenomena permasalahan yang dihadapi guru-guru, khususnya guru sekolah dasar yang dihadapkan pada situasi dan kondisi yang menuntut pengintegrasian *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dalam pembelajaran, guru-guru memerlukan kegiatan dan sarana untuk meningkatkan kompetensinya. Guru-guru memiliki motivasi yang tinggi untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya, namun keterbatasan dana, waktu, dan motivasi. Maka alternatif solusi pemecahan masalah di atas, Ikatan Keluarga Alumni PPG UST

mengajukan permohonan narasumber untuk kegiatan pelatihan ke Program Studi PPG dengan materi pengembangan media pembelajaran interaktif untuk guru-guru se-DIY dan Jawa Tengah. Program Studi PPG menyambut baik usulan tersebut dan merancang kegiatan yang didukung oleh LP3M UST dengan penerbitan surat tugas.

Pembelajaran interaktif dengan menggunakan teknologi melibatkan manusia dan komputer (non-manusia), maka interaksi selalu diawali oleh manusia sebagai pengguna yang memberi aksi dan komputer memberikan reaksi (Surjono Herman Dwi, 2017). Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk bekerja pada kecepatan mereka sendiri (Arda et al., 2013). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Setyaningsih et al., 2020). Kegiatan pelatihan dan workshop diarahkan untuk optimalisasi penggunaan G-Suite, *Google Workspace*, *educandy*, PPT interaktif, dan video pembelajaran.

Kegiatan yang dikemas dalam bentuk Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas) bertujuan untuk: meningkatkan wawasan dan kemampuan guru-guru dalam penguasaan Media Pembelajaran interaktif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran; menghasilkan karya inovatif berupa media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam pelaksanaan tugas keprofesionalnya, dan mendorong peran aktif alumni Prodi PPG dalam melaksanakan kegiatan peningkatan profesionalisme guru. Adapun manfaat kegiatan Abdimas bagi khalayak sasaran adalah meningkatkan wawasan tentang media pembelajaran interaktif, tujuan, fungsi, jenis-jenisnya dan karakteristiknya, meningkatkan keterampilan penggunaan Google Suite; Google Workspace; Educandy, PPT Interaktif, dan editing video pembelajaran, meningkatkan motivasi untuk menerapkan TPACK dalam pembelajaran, meningkatkan kesiapan mengikuti program PPG. Selain manfaat bagi khalayak sasaran, kegiatan Abdimas ini memberikan manfaat pula bagi pelaksana kegiatan sebagai Catur Dharma Pendidikan tinggi, pada unsur pengabdian kepada masyarakat, dan kepada Lembaga dalam upaya meningkatkan reputasi dan promosi Lembaga ke masyarakat luas

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Abdimas dilaksanakan secara *virtual* menggunakan *platform zoom* berkapasitas 300 peserta dengan tautan sebagai berikut:

PPG UST 300 is inviting you to a scheduled Zoom meeting.

Topic: **PELATIHAN DAN WORKSHOP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

Time: Jul 12, 2021 08:00 AM Jakarta Every day, until Jul 15, 2021, 4 occurrence(s)

Jul 12, 2021 08:00 AM

Jul 13, 2021 08:00 AM

Jul 14, 2021 08:00 AM

Jul 15, 2021 08:00 AM

Join Zoom Meeting

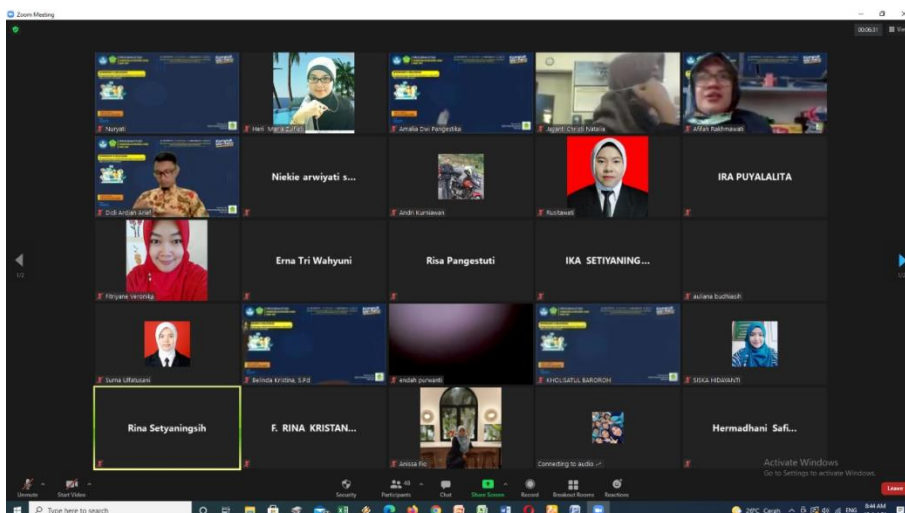
<https://zoom.us/j/91085892173?pwd=cHFVWjR5MUpnUEdUSXg2cXBaV2RjQT09>

Meeting ID: 910 8589 2173 Passcode: 494378

Kegiatan Abdimas ini akan dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode, yaitu:

a. Ceramah

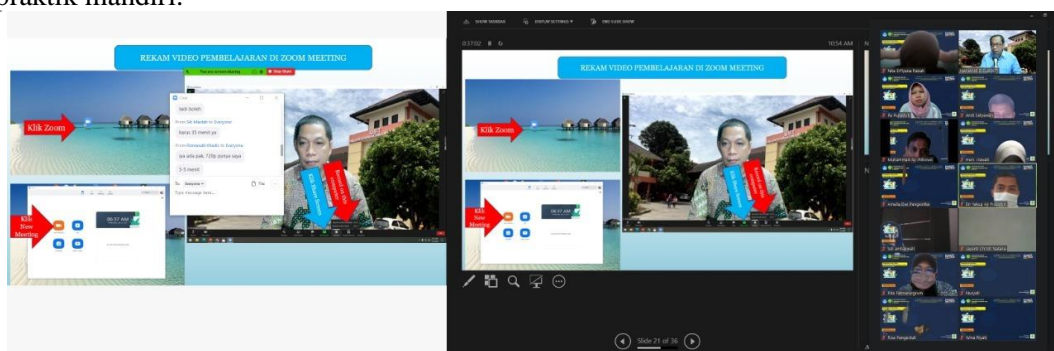
Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan materi tentang konsep media pembelajaran interaktif, tujuan, prinsip, jenis-jenis, dan peran guru dalam pembelajaran daring. Selain materi tersebut, dikenalkan pula berbagai *platform* pembelajaran daring yang menarik dan kekinian, Kegiatan ceramah hanya digunakan sebagai entry poin untuk memberikan wawasan terlebih dahulu kepada peserta tentang media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran daring.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

b. Tutorial & Demonstrasi

Metode tutorial digunakan untuk menunjukkan langkah-langkah optimalisasi penggunaan media pembelajaran interaktif yang didukung oleh Modul sebagai panduan kegiatan praktik mandiri.



Gambar 2. Kegiatan tutorial editing video

c. Praktik Mandiri

Kegiatan praktik penggunaan media pembelajaran interaktif secara langsung dilaksanakan peserta pelatihan yang dimulai Pk. 13.00 – 17.00 setiap selesai materi dan tutorial oleh narasumber. Praktik mandiri dipandu para instruktur melalui WAG dan hasilnya diunggah sebagai luaran dari setiap kegiatan dan materi yang disampaikan.

d. Pendampingan dilaksanakan selama kegiatan praktik dipandu, dibimbing, dan diarahkan yang dilakukan melalui WAG agar produk media pembelajaran interaktif yang dihasilkan peserta kegiatan berkualitas dan dapat digunakan untuk pembelajarannya.

e. Selama kegiatan menggunakan perangkat dan jaringan, serta aplikasi yang digunakan dalam workshop.

- Hardware : Peralatan hardware (komputer, laptop, smartpone, dan pelengkapnnya
- Jaringan : Server atau provider (sesuai lokasi peserta)
- Software : G Suite; Google Workspace, Educandy, PPT, Filmora, Kinemaster

Keefektivan Pelatihan dan Workshop Optimalisasi penggunaan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu Abdimas yang di kemas dalam kegiatan pelatihan ini perlu dilakukan dengan menerapkan kerangka pemecahan masalah sebagai berikut.

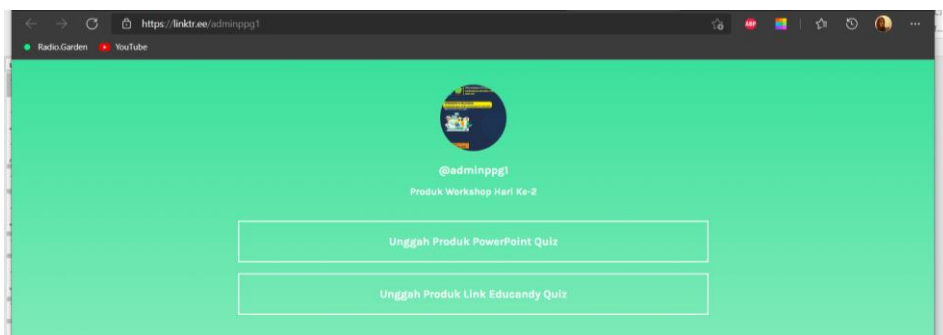


Gambar 3. Kerangka Pemecahan Masalah

Kegiatan Pelatihan dan *workshop virtual* optimalisasi penggunaan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru-guru Se-DIY dan Jawa Tengah yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, merupakan wadah bagi guru-guru dalam meningkatkan kompetensinya. Identifikasi masalah, perumusan masalah, penentuan khalayak sasaran dan pemecahan masalah dalam menentukan rancangan kegiatan, yang dilaksanakan melalui metode ceramah, demonstrasi, tutorial, dan praktik. Selanjutnya dievaluasi melalui kuesioner

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan Abdimas, selain berupa produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan para peserta yang didapatkan melalui tautan [@adminppg1 | Linktree](#). Berikut tampilan link pengumpulan produk hasil kegiatan Abdimas.



Gambar 4. Linktree Pengumpulan Produk hasil praktik dan Latihan mandiri

Berikut tautan produk hasil pelatihan peserta workshop yang terdiri atas produk quiz dengan google form, edugame dengan educandy, PPT interaktif, dan video pembelajaran hasil editing.

Tabel 1 Luaran Kegiatan Abdimas

No	Luaran Kegiatan	Keterangan
1	Tautan produk Latihan H1 <a href="https://docs.google.com/forms/d/1dugdURfXTnQiVdMZipX6d3HDUChyzRn38B0T5O2Jcsw/edit">https://docs.google.com/forms/d/1dugdURfXTnQiVdMZipX6d3HDUChyzRn38B0T5O2Jcsw/edit</a>	120 Produk Quiz
2	Tautan produk Latihan H2 <a href="https://docs.google.com/forms/d/1wR3zXR0c1AgvJ5XT4BW2ZrYMTTsINODWOLLv1nGoSxo/edit">https://docs.google.com/forms/d/1wR3zXR0c1AgvJ5XT4BW2ZrYMTTsINODWOLLv1nGoSxo/edit</a>	121 produk game edukatif
	<a href="https://docs.google.com/forms/d/1BKe17vfq7KZVYKjiT9v9fcS60raMlInnya5gdsJPkN6c/edit">https://docs.google.com/forms/d/1BKe17vfq7KZVYKjiT9v9fcS60raMlInnya5gdsJPkN6c/edit</a>	113 produk PPT interaktif
4	Tautan produk Latihan H3 <a href="https://docs.google.com/forms/d/12IREZYcQ98dPhi0qLhPSA3yT8pwBm8dw8aSbCxLaBZE/edit#responses">https://docs.google.com/forms/d/12IREZYcQ98dPhi0qLhPSA3yT8pwBm8dw8aSbCxLaBZE/edit#responses</a>	75 produk video pembelajaran

Keefektifan kegiatan Abdimas Workshop virtual Optimalisasi penggunaan media pembelajaran interaktif ini diukur pula melalui penyebaran kuesioner melalui <https://s.id/KeefektivanWorkshopVirtual> dengan indikator: keaktifan peserta, kegunaan dan manfaat kegiatan, kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan, motivasi, dan produktivitas peserta pelatihan. Kriteria yang digunakan untuk mengukur keefektifan kegiatan dengan menggunakan linkert sebagai berikut:

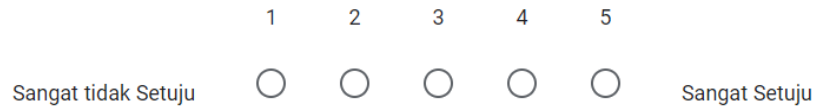
1: Sangat tidak setuju

2: Kurang setuju

3: Netral

4: Setuju

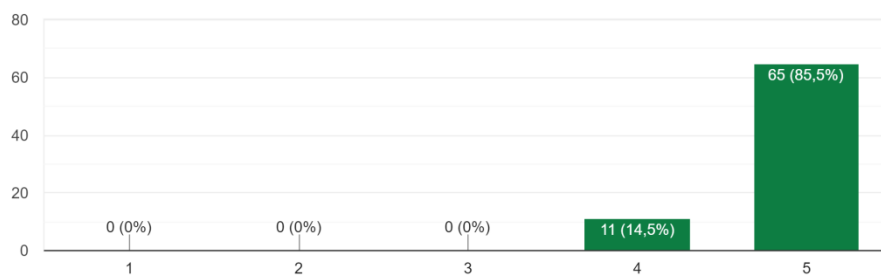
5: Sangat Setuju



- Partisipasi aktif peserta kegiatan ditunjukkan dengan kehadiran dan intensitas mengikuti pelatihan dengan jumlah peserta 109 orang
- Respon peserta terhadap materi kegiatan menunjukkan kategori sangat dipahami melalui kuesioner yang diisi peserta setelah kegiatan selesai
- Respon peserta terhadap pelaksana kegiatan menunjukkan kategori sangat menarik melalui kuesioner yang diisi peserta setelah kegiatan selesai.

Beberapa indikator keberhasilan kegiatan Abdimas ditampilkan dalam histogram berikut.

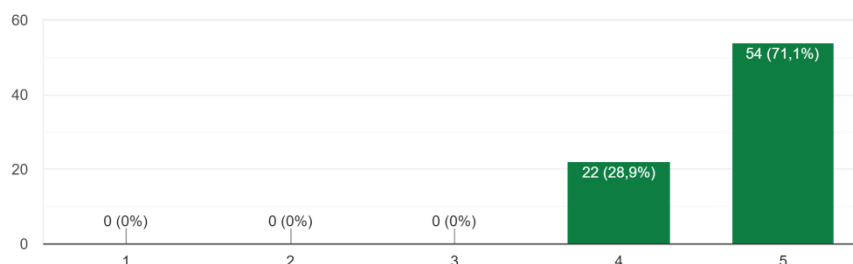
Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan  
76 jawaban



Gambar 5 Keefektifan materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta

Seluruh peserta menyatakan bahwa materi pelatihan sangat sesuai (85,5%) dan sesuai (14,5%). Demikian pula dengan modul pelatihan (Gambar 6) seluruh peserta menyatakan bahwa modul pelatihan sangat membantu dan dapat dipahami (71,1%) dan membantu (28,9%). Pemanfaatan teknologi dapat mengubah paradigma pembelajaran, yang awalnya secara konvensional dan diinovasikan menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan serta berbasis digital atau web (Astuti et al., 2021).

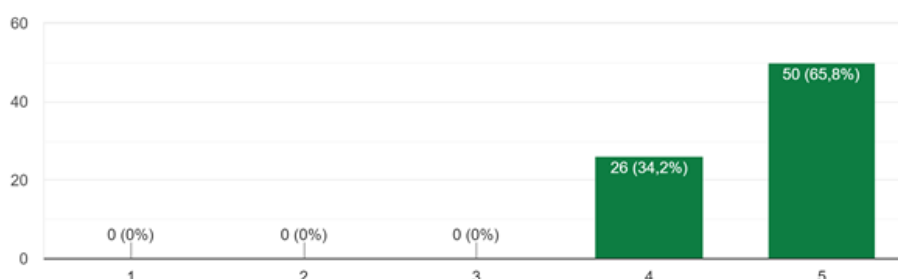
Modul pelatihan membantu peserta dalam memahami materi  
76 jawaban



Gambar 6 Keefektifan modul pelatihan

### Kepuasan terhadap kegiatan pelatihan

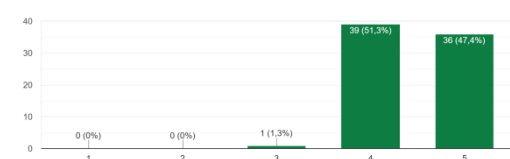
76 jawaban



Gambar 7 Kepuasan Peserta terhadap kegiatan pelatihan

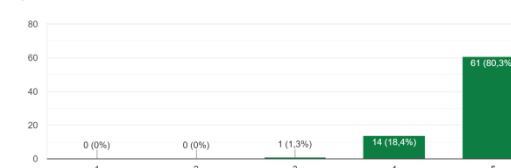
Kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan (Gambar 7) menunjukkan sangat puas (65,6%) dan puas (34,2%). Peserta kegiatan masih mengharapkan adanya pelatihan lanjutan dengan waktu yang lebih intensif, terutama peserta yang baru mengenal platform pembelajaran daring dan menggunakan teknologi dalam pembelajarannya. Namun demikian, hampir seluruh peserta menyatakan bahwa setelah mengikuti kegiatan pelatihan (Gambar 8) sangat menambah (47,4%) dan menambah (51,3%) keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Hal tersebut ditunjukkan, beberapa peserta baru mengenal istilah-istilah dalam penggunaan platform sehingga membutuhkan waktu untuk mempelajarinya terlebih dahulu sebelum praktik secara mandiri.

Setelah mengikuti pelatihan, saya memiliki keterampilan penggunaan media pembelajaran interaktif  
76 jawaban



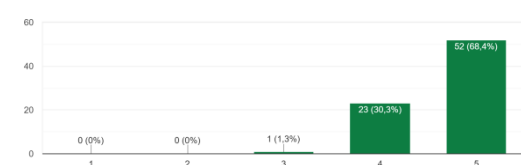
Gambar 8. Peserta menambah keterampilan setelah mengikuti kegiatan pelatihan

Kegiatan pelatihan memberikan kontribusi ilmu dan keterampilan yang sangat bermanfaat  
76 jawaban



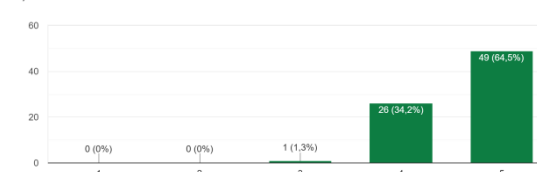
Gambar 9. Manfaat kegiatan pelatihan

Setelah mengikuti pelatihan saya termotivasi meningkatkan kualitas pembelajaran lebih baik  
76 jawaban



Gambar 10. Motivasi peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan

Pelatihan dapat meningkatkan produktivitas mengajar saya  
76 jawaban



Gambar 11. meningkatkan produktivitas peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan

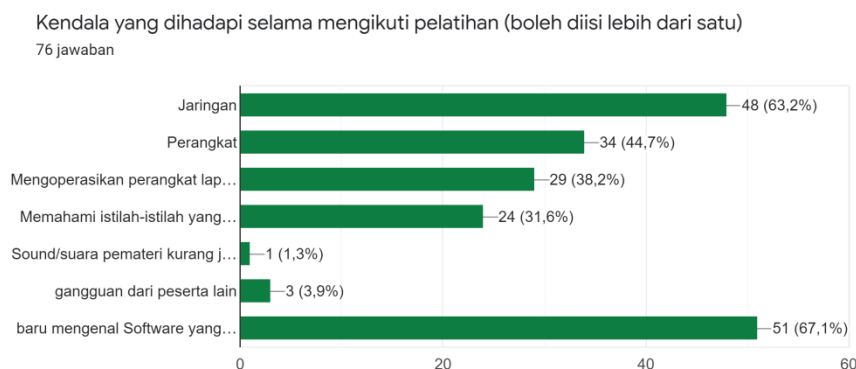
Peningkatan keterampilan guru-guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan internet sangat dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran secara daring. Guru-guru yang menjadi peserta pelatihan mampu membuat video pembelajaran sebagai materi ajar menggunakan media berbasis teknologi informasi dan internet (Syahroni et al., 2020). Selain keterampilan peserta dalam menggunakan media pembelajaran interaktif meningkat, peserta yang akan mengikuti program Pendidikan Profesi Guru (PPG) juga meningkat (Gambar 11 menunjukkan (53,3%) sangat siap. Dan 40,8%) siap mengikuti PPG. Pelaksanaan program PPG sejak tahun 2020 bersamaan dengan kondisi pandemi covid-19, dilaksanakan secara *full daring*, sehingga menuntut peserta PPG menguasai teknologi dengan baik. Demikian pula dalam pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) harus direkam

videonya dan di edit untuk selanjutnya di revidi oleh Dosen pembimbing dan Guru Pamong pendampingnya, karena proses pembimbingan dan refleksi dilaksanakan secara daring.



Gambar 12 Kesiapan peserta mengikuti program PPG

Kendala yang dihadapi peserta pelatihan menjadi *feedback* bagi Tim untuk peningkatan kualitas pada kegiatan Abdimas yang akan datang. Permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran daring dialami oleh siswa, orang tua siswa, dan juga guru. Permasalahan tersebut diantaranya kurangnya pengetahuan tentang teknologi informasi oleh guru, peserta didik maupun orang tua peserta didik, pembelajaran menjadi membosankan dan penilaian pembelajaran yang seharusnya bisa dilakukan secara langsung jadi tidak bisa dilakukan. Pembelajaran jadi kurang efektif karena adanya hambatan-hambatan tersebut (Lia Titi Prawanti & Sumarni, 2020).



Gambar 13 Kendala peserta selama mengikuti kegiatan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dan workshop ini dilaksanakan secara daring menggunakan *platform zoom cloud meeting* sehingga diperlukan perangkat *software, hardware* dan jaringan yang memadai. Peserta yang mengikuti ini kegiatan tersebar di berbagai wilayah di DIY dan Jawa Tengah, dimana jaringannya belum seluruhnya stabil, sehingga faktor jaringan yang belum menjangkau seluruh daerah menjadi kendala peserta mengikuti kegiatan ini, diantaranya yang sering terjadi adalah, suara putus-putus, suara-suara yang masuk dari peserta lainnya. Di samping itu kendala yang paling banyak (67.1%) adalah istilah-istilah dalam penggunaan teknologi yang belum familiar bagi peserta, sehingga memerlukan waktu yang lama untuk memahami materi yang disampaikan instruktur.

## KESIMPULAN

Kegiatan Abdimas melalui Pelatihan dan *Workshop virtual* dengan metode tutorial, demonstrasi, praktik, dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan guru-guru dalam penggunaan media interaktif yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan peserta (guru-guru) dalam pembelajaran daring, meningkatkan motivasi guru-guru dalam meningkatkan kualitas

pembelajarannya dan menjadi *creator* serta dapat menyebarluaskan keterampilan kepada guru-guru lainnya, serta meningkatkan kesiapan guru-guru yang akan mengikuti program Pendidikan profesi guru (PPG) yang dilaksanakan secara daring.

#### DAFTAR REFERENSI

- Arda, Saehana, S., & Darsikin. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77. <https://media.neliti.com/media/publications/153834-ID-pengembangan-media-pembelajaran-interakt.pdf>
- Astuti, N., Nurhayati, N., Yuhafliza, Y., Nurmina, N., & Isnani, W. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Daring Di Era New Normal Pada Guru Sma Negeri 2 Dewantara. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 445–457. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/4147/pdf>
- Farisa, F. C. (2021). *PPKM Darurat Jawa-Bali: Kegiatan Belajar Mengajar Wajib Daring*. <https://nasional.kompas.com/read/2021/07/01/13021161/ppkm-darurat-jawa-bali-kegiatan-belajar-mengajar-wajib-daring>
- Lia Titi Prawanti, & Sumarni, W. (2020). *Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19*. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/603/521>
- Nugraheny, D. E. (2021). *PPKM Darurat Jawa-Bali Berakhir Hari Ini, Akankah Diperpanjang?* <https://nasional.kompas.com/read/2021/07/20/07054491/ppkm-darurat-jawa-bali-berakhir-hari-ini-akankah-diperpanjang?page=all>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Surjono Herman Dwi. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *UNY Press* (Issue April 2017). [https://www.researchgate.net/publication/332444168\\_Multimedia\\_Pembelajaran\\_Interaktif\\_Konsep\\_dan\\_Pengembangan](https://www.researchgate.net/publication/332444168_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif_Konsep_dan_Pengembangan)
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal Of Community Service Learning*, 4(3), 171–172. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJCSL/article/view/28847/16778>
- Wahyuningsih, K. S. (2021). Problematika Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Dharma Praja Denpasar. *Jurnal Pangkaja*, 24(1), 107–118. <https://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/PJAH/article/download/2185/1614>
- Yolanda, S. (2020). *PROBLEMATIKA GURU DALAM PELAKSANAAN KELAS DARING (ONLINE) SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 22/IV KOTA JAMBI [UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI]*. [http://repository.uinjambi.ac.id/5200/1/SKRIPSI\\_CIKA\\_%28LENGKAP%29\\_WATERMARK.pdf](http://repository.uinjambi.ac.id/5200/1/SKRIPSI_CIKA_%28LENGKAP%29_WATERMARK.pdf)