

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

Ade Sumarlia, Yayat Ruhiat, Fadlullah
Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
sumarlia240885@gmail.com

Abstrak

Pengembangan media untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, terus dilakukan melalui berbagai basis dan metode. Dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *prezi*. Untuk mencapai tujuan tersebut, digunakan metode riset dan development (*R&D*). Pengembangan media pembelajaran focus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bagi peserta didik kelas VII. Untuk mengetahui koherensi antara media dan materi, dilakukan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validitas produk oleh ke dua ahli diperoleh kategori sangat layak. Dari ahli media diperoleh nilai sebesar 89% dan ahli materi sebesar nilai 80%. Selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas media terhadap materi pelajaran, dilakukan uji coba di SMPIT. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh kategori layak dengan nilai sebesar 71%. Berdasarkan hasil analisis kedua ahli serta uji coba pada peserta didik, bahwa media pembelajaran berbasis *prezi* telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Kata kunci: media pembelajaran, berbasis *Prezi*, produk media, metode *R&D*, koherensi media dan materi, memenuhi kriteria

Abstract

The development of media for learning Islamic Cultural History, continues to be done through various bases and methods. The research is conducted with the aim of producing prezi-based learning media products. To achieve this goal, the method that used are research and development (R&D). The development of learning media focuses on the subjects of Islamic Cultural History for grade VII students. To find out the coherence between media and material, a validity test is conducted by media experts and material experts. The results of the product validity by the two experts obtained very decent category. From the media experts obtained a value of 89% and material experts in the amount of 80%. Furthermore, to determine the effectiveness of the media on subject matter, a trial was conducted at SMPIT. The results of small group trials obtained a decent category with amount of 71%. Based on the results of two experts analysis along with trials on students, that prezi-based learning media has met the criteria to used as a learning media for Islamic Cultural History.

Keywords: learning media, Prezi bases, media products, R&D methods, media coherence and material, meet the criteria

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi perangkat komputer serta aplikasi di segala bidang menuntut banyak pihak memberikan perhatian khusus kepadanya. Penguasaan terhadap teknologi tersebut merupakan satu hal yang perlu dimiliki generasi muda sekarang (Anas et al., 2008). Tuntutan era globalisasi dengan perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk pengembangan pembelajaran (Muhson, 2010). Salah satu cara penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu pemanfaatan sumber daya teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran (Gultom, 2012).

Dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan tiga hal penting yaitu materi pembelajaran, proses pembelajaran, dan hasil pembelajarannya. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, ditunjang oleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Agar peserta didik dapat belajar dengan baik dan menyenangkan, maka dibutuhkan media pembelajaran yang memadai. Dengan media pembelajaran yang memadai, akan membantu imajinasi peserta didik dalam mengenali benda dan sistem yang sesungguhnya sebelum peserta didik melakukan kegiatan praktikum. Media pembelajaran yang sering

digunakan saat ini adalah media pembelajaran berbasis komputer [1]. Media pembelajaran modern yang dapat dihadirkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan berbagai aplikasi atau software komputer seperti microsoft PowerPoint, adobe photoshop, prezi dan lain sebagainya. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa teks, gambar, suara, video bahkan film. Media pembelajaran tersebut juga dapat di akses dengan menggunakan komputer yang dapat di copy melalui flashdisk, compact disk maupun memory card (Mustika et al., 2018).

Pengembangan media pembelajaran merupakan proses untuk mengembangkan produk-produk media pembelajaran yang efektif, efisien dan bermanfaat untuk digunakan di sekolah. Pengembangan media pembelajaran dilakukan untuk mengurangi bahkan menghilangkan kelemahan atau kekurangan yang ada pada proses pembelajaran yang selama ini terjadi di sekolah dan kekurangan media pembelajaran yang sebelumnya sudah pernah dirancang atau dibuat. Serta adanya penambahan suatu inovasi terbaru yang berbeda dan belum pernah digunakan pada

media yang dibuat sebelumnya (Hakim, 2018).

Pengembangan media pembelajaran harus direncanakan secara sistematis dengan memusatkan perhatian kepada peserta didik. Pengembangan media pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Syathori, 2017).

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Penggunaan media pendidikan memiliki fungsi utama yaitu sebagai sarana komunikasi antara komunikator (pendidik) dan penerima (peserta didik), di mana penerima dapat memahami isi pesan yang terdapat dalam media yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran serta memberikan makna yang lebih dari proses pembelajaran sehingga memotivasi peserta didik untuk meningkatkan proses belajarnya (Astuti, 2019).

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar dan mempermudah proses pembelajaran baik untuk guru maupun siswa. Secara umum media pembelajaran memiliki fungsi-fungsi sebagaimana disebutkan oleh Sadiman (2010:17) yaitu: 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan) 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. 4) Dengan sifat yang unik pada tiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan peserta didik juga berbeda.

Sejalan menurut Sumiati (2008:163) mengemukakan manfaat dari penggunaan media pembelajaran di sekolah yaitu : (1) menjelaskan materi pembelajaran objek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata), (2) memberikan pengalaman langsung karena peserta didik dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan

lingkungan tempat belajarnya, (3) mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang, (4) memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau objek, (4) menarik perhatian siswa, (5) membantu peserta didik belajar secara individual, kelompok dan klasikal, (6) materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat, (7) mempermudah dan mempercepat guru menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengerti dan memahami, (8) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra.

Media pembelajaran yang berbasis komputer dapat dibuat dengan bantuan perangkat lunak (software). Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah Prezi. Prezi adalah sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan yang kompleks menjadi menarik dengan cara yang dinamis. Media ini disertai dengan tema yang lebih bervariasi, juga menarik ketika dalam mode presentasi dengan menggunakan teknologi ZUI (Zooming User Interface), pengguna dapat memperbesar dan memperkecil tampilan

frame dalam presentasi. Sehingga siswa termotivasi dalam proses pembelajaran (Surani, 2017).

Prezi merupakan sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet (SaaS). Selain untuk presentasi *prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengekspresikan dan berbagai ide diatas kanvas virtual. *Prezi* menjadi unggul karena program ini menggunakan *en:Zooming User Interface (ZUI)*, yang memungkinkan penggunaan *prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi. *Prezi* digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk linier maupun non linier, yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh dari presentasi linier, atau presentasi berbentuk peta pikiran (mind-map) sebagai contoh dari presentasi non linier. Pada *prezi*, teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya ditempatkan diatas kanvas presentasi, dan dapat dikelompokkan dalam bingkai-bingkai yang telah disediakan. Pengguna kemudian menentukan ukuran relatif dan posisi antara semua obyek presentasi dan dapat mengitari serta menyorot objek-objek tersebut. Untuk membuat presentasi linier, pengguna dapat membangun jalur navigasi

presentasi yang telah ditentukan sebelumnya (Rusyfan, 2016).

Mengenai mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) merupakan pelajaran yang berisikan jejak-jejak secara kebudayaan Islam sejak zaman Jahiliyyah sampai kemajuan Islam yang disajikan dalam buku buku ajar yang berbentuk narasi. Peserta didik cenderung menganggap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pelajaran yang membosankan, peserta didik merasa bosan karena kebanyakan dalam materi sejarah atau SKI berisikan cerita atau kisah yang mengungkap fakta fakta dimasa lampau, selain itu dalam pembelajaran SKI seorang pendidik hanya memakai metode pembelajaran yang konvensional saja seperti ceramah. Permasalahan di atas, menjadikan SKI suatu mata pelajaran yang pasif, sebab pelajaran SKI belum bisa menyeluruh dalam menyentuh aspek kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik. Sehingga peserta didik cenderung kurang aktif dalam mengembangkan potensi dirinya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian

ini adalah (1) bagaimana proses pengembangan produk media pembelajaran berbasis *prezi*, (2) bagaimana hasil produk media pembelajaran berbasis *prezi*, (3) bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *prezi*.

Manfaat penelitian ditinjau secara teoretik dan secara praktis. Manfaat teoretik yaitu media pembelajaran yang dapat digunakan pada materi sejarah nabi muhammad periode mekkah dan dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi peserta didik dan bahan masukan agar dapat mengembangkan media yang tepat untuk proses pembelajaran peserta didik sehingga tercipta suasana belajar yang efektif, menarik dan menyenangkan.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah, (1) untuk menerapkan proses pengembangan produk media pembelajaran berbasis *prezi*, (2) untuk menjelaskan hasil produk pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi*, (3) untuk menunjukkan keefektivan penggunaan media pembelajaran berbasis *prezi*.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Tempat penelitian dilakukan di SMPIT Alitqon Balaraja Tangerang Banten tahun pelajaran 2019/2020. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Januari 2020 sampai dengan bulan Juni 2020.

Kegiatan penelitian menggunakan metode *Research & Development* ini dimulai dengan *research* atau penelitian dan diteruskan dengan *development* atau pengembangan. Kegiatan *research* dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*), sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *prezi*. Tahap *needs assesment*, kegiatan *research* juga termasuk proses pengembangan produk, yang memerlukan kegiatan pengumpulan data baik secara observasi maupun wawancara yang selanjutnya dianalisis. Sedangkan nama *development* mengacu pada produk yang dihasilkan dalam proyek penelitian ini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) Tahapan dari penelitian dan pengembangan secara lengkap diantaranya adalah Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain (kelayakan ahli), revisi desain, uji coba produk (terbatas), revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi massal (uji lapangan). Namun peneliti menggunakan tahapan metode penelitian dan pengembangan hingga uji coba pemakaian (Sugiyono, 2011:407).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian menggunakan wawancara, lembar instrumen penilaian validasi ahli, angket, dan dokumentasi. Pedoman wawancara dipakai sebagai acuan agar didapatkan data/informasi tertentu tentang keadaan responden dengan jalan tanya-jawab sepihak. Wawancara dilaksanakan untuk menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik. Lembar instrumen penilaian validasi yaitu validasi ahli media dan materi untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *prezi*.

Untuk pemberian skor pada media dan respon peserta didik dapat instrumen uji kelayakan ahli materi, ahli dilihat berdasarkan kriteria berikut

Tabel Kriteria Pemberian Skor Validasi Penilaian Uji Kelayakan

Penilaian	Skor
Sangat Sesuai (SS)	5
Sesuai (S)	4
Cukup Sesuai (CS)	3
Tidak Sesuai (TS)	2
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1

(Sugiyono, 2011: 135)

Untuk mengetahui ketepatan validasi media dan respon peserta didik dapat Penilaian Uji Kelayakan ahli materi, ahli dihitung dengan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2009:102)

Keterangan

NP : Nilai persen yang diharapkan

R : Skor yang diperoleh

SM : Skor Maksimal

Tabel Skema Penilaian validasi Uji Kelayakan

Kriteria Penilaian	Persentase
Sangat Kurang Layak	0%-20%
Kurang Layak	21%-40%
Cukup Layak	41%-60%
Layak	61%-80%
Sangat Layak	81%-100%

(Riduwan,2003: 4)

Instrumen respon peserta didik dalam bentuk *checklist* diukur dengan menggunakan skala *Likert*. Peneliti menyiapkan pilihan jawaban ganjil dan bersifat positif serta negatif dalam pembuatan skala likert dengan penskoran

5,4,3,2,1 (Positif) dan penskoran 1,2,3,4,5 (negatif) (Sukardi, 2008: 146-147). Pilihan jawaban oleh penilai yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Cukup Sesuai (CS), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS) (Sugiyono,2011: 134).

Dokumentasi yang digunakan berupa pengambilan gambar atau foto pada proses uji coba produk terhadap media

pembelajaran berbasis *prezi* pada pelajaran SKI.

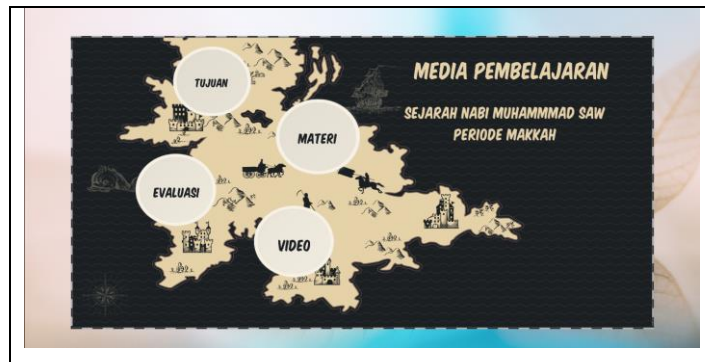
C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif peserta didik setelah menggunakan produk dalam bentuk media pembelajaran berbasis *prezi* yang dikembangkan oleh peneliti. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan 4 tahap yaitu tahap studi

pendahuluan, tahap desain produk, tahap pengembangan produk dan tahap uji efektifitas produk.

1. Tampilan Menu Awal

Pada tampilan menu awal ketika media pembelajaran berbasis *prezi* ini dibuka maka akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini. Tampilan menu awal menampilkan judul materi pembelajaran dan seluruh bagian dari modul, yang terdiri dari empat point: 1) point tujuan, 2) point materi, 3) point video, 4) point evaluasi



Tampilan Awal Media Pembelajaran SKI Berbasis Prezi

2. Tampilan Point Pertama Tujuan dari point tujuan ini adalah kompetensi
Pada tampilan ini dapat dilihat yaitu dasar.
point pertama adalah tujuan yang mana isi



Tampilan KD

3. Tampilan Poin Kedua Menu Materi Pada tampilan menu materi terdapat
empat point yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis *prezi*

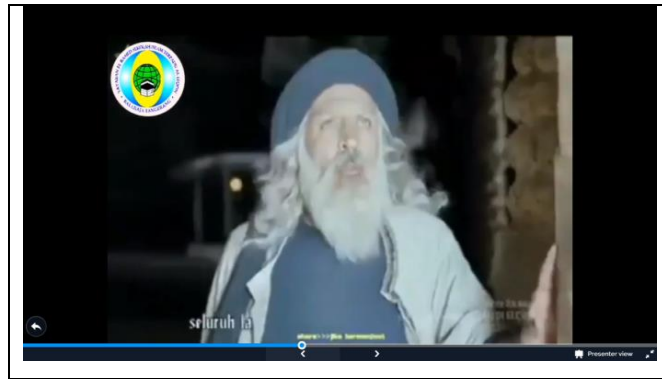


Tampilan Menu Materi terdiri dari Isi Materi

4. Tampilan Point Ketiga Video

Pada tampilan point ketiga adalah video isi dari video tersebut adalah sebuah

film tentang sejarah nabi muhammad periode mekkah



Tampilan Video Film Sejarah Nabi Muhammad Periode Mekkah

5. Tampilan Point Keempat Evaluasi

Pada tampilan point keempat adalah evaluasi yang mana berisi tentang latihan-

latihan soal dari materi yang telah disampaikan.



Tampilan Evaluasi

Berdasarkan hasil pengujian maka diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Pengujian Ahli Materi

Dari hasil uji ahli materi didapatkan nilai sebesar 80% yang masuk pada kriteria layak. Pada instrumen penilaian dibagi menjadi dua aspek yaitu aspek isi materi yang mendapatkan nilai 80.% yang

masuk pada kriteria layak dan aspek pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 80 %, yang masuk pada kriteria layak. Jadi dari hasil validasi ahli materi untuk media pembelajaran berbasis *prezi* ini layak dan bermanfaat untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

2. Pengujian Ahli Media

Dari hasil uji ahli media didapatkan nilai sebesar 89% yang masuk pada kriteria sangat layak. Pada instrumen penilaian dibagi menjadi dua aspek yaitu aspek tampilan dan penyajian yang mendapatkan nilai 87.% yang masuk pada kriteria sangat layak dan aspek pemrograman mendapatkan nilai sebesar 93 %, yang masuk pada kriteria sangat layak. Jadi dari hasil validasi ahli media untuk media pembelajaran berbasis *prezi* ini sangat layak untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah.

3. Uji Efektifitas Produk

Uji respon peserta didik menggunakan instrument penelitian sebagai bentuk penilaiannya. Dalam instrument penelitian respon peserta didik terdapat aspek kebermanfaatan, tampilan

dan penyajian, kebahasaan dan aspek motivasi dalam belajar. Uji respon peserta didik dilakukan untuk mengetahui ketertarikan peserta didik dan kesesuaian media pembelajaran berbasis *prezi* bagi peserta didik.

Dari hasil uji respon peserta didik yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata sebesar 71%, nilai tersebut menjelaskan bahwa hasil uji respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *prezi* yang diberikan masuk ke dalam kategori layak.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari keseluruhan proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMPIT Alitqon menghasilkan simpulan sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran ini merupakan pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran SKI kelas VII. Bahan ajar media ini digunakan

sebagai alternatif acuan pembelajaran ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Produk bahan ajar ini dikemas dalam bentuk media pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi, Pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* ini melalui berbagai

macam proses penilaian. Dari hasil uji ahli media didapatkan nilai sebesar 89% yang masuk pada kriteria sangat layak yang berarti media yang dikembangkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran. Dari hasil uji ahli materi didapatkan nilai sebesar 80.% nilai tersebut menjelaskan bahwa hasil uji validitas produk oleh ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis *prezi* yang diberikan masuk ke dalam kategori layak yang berarti materi yang dimuat dalam media pembelajaran berbasis *prezi* sudah sangat sesuai untuk diberikan kepada peserta didik.

2. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *prezi* yang telah dibuat masuk kedalam kriteria layak. Hal ini ditunjukkan dengan skor uji respon peserta didik yang mendapatkan nilai sebesar 71%. Berarti peserta didik menyukai media pembelajaran berbasis *prezi* tersebut
3. Peningkatan minat belajar peserta didik diperoleh nilai sebesar 72% masuk ke dalam kriteria layak, hal ini disebabkan oleh ketertarikan bahan ajar berbasis *prezi* yang dinilai peserta didik sangat berbeda dengan bahan ajar yang pernah mereka baca sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, M., T, M., & Firdaus. (2008). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran di Provinsi Sulawesi Tenggara (Studi tentang Persepsi terhadap TIK bagi Guru SMPN se Kota Kendari dan se Kabupaten Kolaka). *Simposium Pendidikan*.
- Gultom, J. J. (2012). Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan*.
- Hakim, L. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*.
<https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>

- M.Ramli. (2015). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadist. *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*.
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*.
<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Riduwan. 2003. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusyfan, Zurrahman. 2016. *Prezi Solusi Presentasi Masa Kini*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sadiman, A. dkk. 2010. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Pustekkom Dikbud
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Pengembangan (R & D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sumiati, 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima
- Surani, & Ampera, D. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI PADA MATA PELAJARAN MEMBUAT POLA DI SMK AWAL KARYA PEMBANGUNAN GALANG. *JURNAL PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN*.
<https://doi.org/10.24114/jptk.v19i1.7150>
- Syathori, A. (2017). KURIKULUM 2013 MATA PELAJARAN FIQH DI MADRASAH TSANAWIYAH (Implementasi, Analisis dan Pengembangannya). *Al-Tarbawi Al-Haditsah : Jurnal Pendidikan Islam*.
<https://doi.org/10.24235/tarbawi.v2i1.2024>

