

PENGEMBANGAN MEDIA PREZI TERHADAP PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF KURIKULUM 2013 DI SDIT INSANTAMA BANJARBARU.

Muhammad Arsyad¹, Abdul Hafiz², Muhammad Iqbal Ansari³

¹PGMI, 86232, Studi Islam, Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NPM 16520009

²PGMI, 86232, Studi Islam, Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NIDN. 1113028901

³PGMI, 86232, Studi Islam, Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NIDN. 1113108801

Email : mhmmmdarsyad87@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan bahan ajar tematik integratif dengan media prezi ini dibuat karena belum ada yang memakai media pembelajaran ini di SDIT Insantama Banjarbaru. Guru hanya memakai buku saja sebagai bahan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran di SDIT Insantama Banjarbaru. Pengembangan Media Prezi Terhadap Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 di SDIT Insantama Banjarbaru pada tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 1-9 Materi Benda-Benda di Sekitar kita siswa kelas V . Penelitian ini menggunakan pendekatan (*research and development*) R&D dengan menggunakan model dan pengembangan 4D (four D) meliputi tahap-tahap : (1) *define*, (2) *design*, (3) *develop*, (4) *disseminate*. Pada penelitian pengembangan ini dengan tujuan utama sebagai pengembangan produk. Instrument pengumpulan data yang digunakan pengumpulan data-data dilaksanakan melalui observasi, wawancara, komunikasi, angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi. Hasil utama penelitian adalah media pembelajaran benda-benda di sekitar kita menggunakan *software prezi*. Hasil dari sebelum dan sesudah menggunakan media setelah melakukan percobaan pada kelompok eksperimen kelas V. data yang di peroleh dari *pre-test* 74,5 dan *post-test* 93,5, hal ini menunjukkan bahwa dari seluruh siswa (N=20) hampir semua mengalami peningkatan dilihat dari hasil yang diperoleh setelah menggunakan media pembelajaran *prezi*. Kualitas media pembelajaran benda-benda di sekitar kita menggunakan *software prezi* adalah sangat baik berdasarkan ahli media dengan skor 87,5% dan berdasarkan ahli materi sangat baik dengan skor 90%. Dapat dikatakan jika media pembelajaran. Namun sehubungan dengan adanya pandemi covid-19 maka bahan ajar ini tidak di sebarluaskan. Sedangkan uji coba bahan ajar hasil pengembangan ini perlu waktu yang cukup untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifannya.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Prezi, Pembelajaran Tematik, integratif

ABSTRACT

The development of thematic integrative teaching materials with Prezi media was made because no one had used this learning medium at SDIT Insantama Banjarbaru. The teacher only uses books as learning material. This research aims to develop instructional media at SDIT Insantama Banjarbaru. Prezi Media Development of Thematic Learning Integrative Curriculum 2013 at SDIT Insantama Banjarbaru on the theme 9 Sub-themes 1 Learning 1-9 Material Objects around us, grade V students. This study uses a R&D (*research and development*) approach using the 4D (four D) model and development including the following stages: (1) *define*, (2) *design*, (3) *develop*, (4) *disseminate*. In this development research with the main objective as product development. The data collection instrument used was data collection carried out through observation, interviews, communication, validation questionnaires for media experts and validation questionnaires for material experts. The main result of this research is the learning media of objects around us using Prezi software. The results of before and after using the media after conducting an experiment in the experimental group in class V. The data obtained from the *pre-test* 74.5 and *post-test* 93.5, this shows that of all students (N = 20) almost all experienced The increase is seen from the results obtained after using Prezi learning media. The quality of learning media for objects around us using Prezi software is very good based on media experts with a score of 87.5% and based on material experts is very good with a score of 90%. It can be said if the learning media. However, in connection with the covid-19 pandemic, this teaching material was not disseminated. Meanwhile, the trial of teaching materials of this development result needs sufficient time to determine the feasibility and effectiveness level

Keywords: Development, Prezi Media, Thematic Learning, integrative

PENDAHULUAN

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadi atau tidaknya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang di pelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia atau hal-hal yang dijadikan bahan ajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar.¹

Apabila proses belajar itu di selenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini di maksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam ospek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar terseut di pengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terjadi atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya).²

Anak malas belajar dapat di sebabkan karena gaya belajar yang tidak sesuai atau tidak tepat membuat anak malas belajar dan menjadi tidak termotivasi di sekolah. Setiap anak unik dan memiliki cara tersendiri dalam belajar, jadi tidak bisa disamakan cara pengajarannya untuk setiap anak, ini juga mengharuskan setiap guru untuk kreatif agar setiap pelajaran asik dan menyenangkan bagi siswa tidak tepaku pada me tode yang itu itu saja atau monoton.³

Salah satu masalah yang sedang dihadapi oleh sekolah-sekolah di Indonesia adalah rendahnya hasil belajar peserta didik, khususnya di pendidikan dasar. Arsyad menjelaskan bahwa berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di Indonesia, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualitas guru, penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, dan peningkatan mutu manajemen sekolah, namun demikian, berbagai indikator mutu pendidikan masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Sebagaimana firman Allah swt dalam surah An-Nahl ayat 125 yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِلَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya:

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”⁴

M. Ramli mengatakan dalam tafsir *Al-Qur'an Hidayatul Insan* di atas dapat dinyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampai pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan di sini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan.⁵

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pebelajara (guru) dan pembelajar (siswa). Sebagai sebuah proses komunikasi, pembelajaran seringkali dihadapkan pada berbagai

¹Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), hlm. 48.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: Rajawali Pers, 2019), hlm 1.

³Wisnubrata, Anak Malas Belajar?. <https://amp.kompas.com/lifestyle/read/2019/07/23153520920/anak-malas-belajar-coba-telusuri-akar-permasalahannya> Dikutip dari Kompas: 23, Desember, 2019.

⁴ Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Al-Awwal*, (Bandung: Mikraj Khazanah Ilmu, 2010), hlm 142.

⁵ M. Ramli, *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Quran dan Al-Hadits*, Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 hlm 134.

hambatan yang dikenal dengan nama *barrier* dan *noise*. Hambatan-hambatan tersebut dapat dikelompokkan menjadi: (1) hambatan psikologis, seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegasi, pengetahuan; (2) hambatan fisik, seperti sakit, kelelahan, keetrbatasan daya indera, dan cacat tubuh; (3) hambatan kultural, seperti perbedaan adat istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan dan nilai-nilai panutan; dan (4) hambatan lingkungan sekitar. Banyaknya *barier* dan *noise* dalam proses pembelajaran dapat dieleminasi dengan bantuan media. Dari berbagai jenis media yang ada saat ini, multimedia terbukti lebih efektif digunakan karena multi media mampu merangsang eserta didik melalui indera pendengaran dan penglihatan sekaligus.⁶

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada SDIT Insantama Banjarbaru, peneliti mengobservasi di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung , guru hanya befokus pada buku dan menggunakan metode ceramah saja, kerap kali guru tidak memakai media selama pembelajaran berlangsung, sehingga peneliti melihat siswa/siswi yang mengikuti pelajaran ada yang berbicara dengan teman sebangku ada juga yang bercanda satu sama lain, ada yang tidak memperhatikan gurunya saat menjelaskan materi pelajaran, siswa/siswi yang tidak fokus dalam pelajaran. Guru sudah menegur tapi siswa/siswi tidak mau mendengar teguran-teguran dari guru tersebut. Penggunaan media yang belum efektif ini membawa dampak yang buruk bagi proses belajar mengajar sehingga tidak heran jika ditemukan beberapa peserta didik mengalami kesulitan belajar, hanya sebagian peserta didik yang dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan sebagian peserta didik lainnya tidak berminat dalam belajar dalam pembelajaran tematik, dan peserta didik mudah bosan dalam pelajaran yang itu-itu saja yang membuat mereka bosan untuk belajar. Guru belum terlihat menggunakan media pembelajaran baru seperti media *prezi*, peneliti menggunakan media *prezi* ini untuk membantu siswa dalam pembelajaran agar semangat dalam mengikuti pelajaran di dalam kelas sehingga hal ini tentunya membuat peserta didik tidak bosan dan tertarik untuk mengikuti pembelajar di daam kelas.diharapkan dengan adanya media pembelajaran baru berbasis *prezi* dapat membantu dalam pembuatan bahan ajar baru di SDIT Insantama Banjarbaru.

Berdasarkan wawancara dengan guru yang ada di SDIT Insantama Banjarbaru yaitu Ustad Ary Wibowo, selaku wakil kepala sekolah, menyebutkan belum adanya media *prezi* di dalam pembelajaran sekolah Islam terpadu Insantama dengan adanya media ini pembelajaran disekolah ini membuat pelajaran menjadi mengasikkan, menyenangkan, menjadikan peserta didik semangat memperhatikan pembelajaran, semangat menjawab pertanyaan karena ini media pembelajaran yang baru di SDIT Insantama ini, media *prezi* dapat membantu pesera didik mudah mengerti saat penjelasan materi menggunakan gambar-gambar yang di *zoom*.⁷

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk – produk pendidikan seperti silabus, materi ajar, buku teks, metode pembelajaran dan lain sebagainya yang dilakukan dalam suatu siklus penelitian dan pengembangan.⁸ Pada model Thiagarajan terdapat 4 tahapan desain pembelajaran yang meliputi tahap Define (Pendefinisian), tahap *Design* (Perancangan), tahap *Defelove* (Pengembangan), dan tahap *Disseminate* (Penyebaran).

⁶ Rayandra Asyhay, *Kreatif Menggunakan Media Pembelajaran*, (Ciputat-Jakarta: Gaung Persada Pers Jakarta,2011), hlm. 6.

⁷ Wawancara dengan Ustad Ary Wibowo, Wakasek Kesiswaan, pada tanggal 19 Februari 2020.

⁸Mustaji dan Sujarwanto, *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Desain Pembelajaran*, Jurnal Unesa. hlm, 4.

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektivitas produk media pembelajaran. Tingkat kemenarikan dan validitas media pembelajaran dilakukan beberapa tahapan, yaitu: Tahap Konsultasi, ada beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap, Tahap Validasi Ahli, kegiatan yang dilakukan pada tahap validasi dan Tahap Uji Coba Lapangan, tahap ini dilakukan pada siswa SDIT Insantama Banjarbaru yaitu pengembangan media pembelajaran *prezi* tema 9 sub tema 1 pembelajara 1-6 SD kelas V

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi perangkat pembelajaran, lembar pengamatan aktifitas mahasiswa, dan angket respon mahasiswa. Pengumpulan data pada pengembangan ini berupa angket. Angket ini ditujukan untuk subyek penilaian. Tujuan penggunaan angket ini adalah untuk memperoleh data kualitatif dan data kuantitatif demi kesempurnaan dan kelayakan produk hasil pengembangan. Wawancara, Angket, Observasi, Tes dan Dokumentasi

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil output di atas diketahui Asymp.Sig.(2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa "Ha diterima". Artinya ada perbedaan yang signifikan antara kelas A dan kelas B. artinya ada perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media, antara *pre-test* dan *post-test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektifitas dan efisiensi sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *prezi*.

1. Pengembangan media

Pengembangan media pembelajaran *prezi* sudah peneliti lakukan dengan beberapa tahap, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan pendesiminasi. Pada tahap pendefinisian peneliti menemukan masalah pada SDIT Insantama Banjarbaru. Masalah yang ditemukan yaitu siswa kurang fokus pada saat pelajaran berlangsung, guru juga hanya berpaku pada buku ajar saja pada saat mengajar, dan jarang memakai atau membuat media pembelajaran. Guru jarang membuat media pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu dan sebagainya. Sehingga siswa-siswi yang mengikuti pembelajaran dalam kelas tidak sedikit yang tidak fokus mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan masalah di atas peneliti merasa perlu membuat media pembelajaran *prezi* yang belum pernah di buat di SDIT Insantama Banjarbaru tersebut.

Setelah itu peneliti menemtukan pembelajaran apa yan cocok di terapkan, yaitu tema 9 subtema 1 pembelajaran 1-6 pada muatan benda tunggal dan campuran. Guru hendaknya dapat menggunakan model atau media yan inovatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran, sehingga akan memiliki dampak yang besar terhadap perkembangan siswa, dimana pada awalnya proses pembelajaran yan pasif menjadi aktif. Dalam penelitian ini media pembelajaran *prezi* benda tunggal dan campuran tepat dibuat karena media yan dibuat inovatif.

Tahap kedua, pada tahap ini peneliti membuat desain produk awal, sebelum dibuat peneliti menentukan materi yang akan dibuat dalam media pembelajaran *prezi* kemudian membuat soal evaluasi. Kemudian desain awal dibuat diwujudkan dalam bentuk produk media pembelajaran *prezi*. Desain yang di rancang oleh peneliti menentukan pengembangan media yang di wujudkan. Selanjutnya peneliti merealisasikan pengembangan media dengan aplikasi *prezi* gambar media pembelajaran di dapat dari internet kemudian di pilih dan di masukkan ke aplikasi *prezi*. Pemelihan gambar sesuai dengan materi yang disajikan sehingga gambar dapat memperjelas materi yang di sajikan dalam media *prezi* lalu di buat media pembelajarnya dari pembelajaran 1 – pembelajran 6.. Media pembelajaran *prezi* adalah media yang di dalamnya menampilkan presentasi berupa slide yang di *zoom* untuk menampilkan sebuah materi.



Gambar 4.12 : Penguji cobaan media dengan kelompok kecil

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan media pembelajaran setelah selesai di buat lalu masuk tahap pengujian . pengujian produk ini melalui tahap validasi oleh para ahli, pengujian pada kelompok kecil. Tahap pertama yaitu penguji validasi, terdiri dari valisadi ahli materi, validasi ahli media. Validasi ahli materi kepada guru kelas V SDIT Insantama Banjarbaru. Aspek validasi ahli materi meliputi aspek kualitas isi, keterlaksanaan, aspek bahasa. Sedangkan validasi ahli media meliputi aspek kualitas media, tampilan media, desain isi media.



Gambar 4.14 : peserta didik sedang mengerjakan soal evaluasi

Tahap ke empat adalah Pendiseminasi. Pediseminasian merupakan langkah akhir dari pembuatan media pembelajaran tematik integratif berbasis *prezi* namun sehubungan dengan media pembelajaran ini tidak di implementasikan dan tidak bisa di sebarluaskan kepada siswa dengan pertimbangan adanya pandemi covid-19 di negeri ini maka evaluasi otomtis tidak ada , hal tersebut berdasar pada surat edaran dari pemerintah dalam hal ini Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan tidak boleh mengadakan pembelajaran secara tatap muka karena di khawatirkan akan menimbulkan penyebaran virus covid-19.

Hasil sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran

Hasil dari sebelum dan sesudah menggunakan media setelah melakukan percobaan pada kelompok eksperimen kelas V. data yang di peroleh dari *pre-test* 74,5 dan *post-rest* 93,5, hal ini menunjukkan bahwa dari seluruh siswa (N=20) hamper semua mengalami peningkatan dilihat dari hasil yang diperoleh setelah menggunakan media pembelajaran *prezi*.

A. Deskripsi dan analisis data hasil uji coba

Kelebihan dari media *prezi* karena adanya *zoomble canvas* sehingga dapat memfokuskan slide kesetiap kalimat dengan pergerakan slide yang cukup dinamis dan variatif. Penelitian ini dibatasi hanya sampai pengembangan produk *prezi* kelas V. validasi media pembelajaran *prezi* dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan dengan memberikan instrumen yang memiliki skor 1-4.

Validasi oleh ahli materi mendapat kereteria sangat baik dengan persentasi sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media *prezi* yang dikembangkan telah memiliki informasi yang jelas dan mudah dimengerti, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Materi yang disajikan dalam media *prezi* telah sistematis sesuai dengan indikator dan tujuan yang harus di pelajari peserta didik.

Validasi oleh ahli media mendapat kreteria sangat baik dengan presentase sebesar 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa desain media *prezi* yang dikembangkan sudah baik dan menarik meliputi bentuk dan ukuran huruf yang sesuai, gambar yang disajikan menarik dan relevan dengan materi, seta pemilihan warna yang sesuai dan menarik. Media *prezi* yang menarik akan mudah menarik perhatian peserta didik untuk menggunakannya.

Hal ini menunjukkan bahwa media *prezi* cocok digunakan dalam pembelajaran pada meteri benda tunggal dan campuran. Kelebihan media *prezi* dapat menghubungkan dan memperkuat teori dengan tampilan navigasi, *zooming*, gambar, yang dapat meingkatkan antusiasme belajar siswa melalui media interaktif, membuat siswa mudah mengerti materi, belajar menjadi lebih giat dan termotifasi.

B. Kajian peroduk akhir

Produk yang diasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis *prezi* yang digunakan dalam pembelajaran benda-benda di sekitar kita. Produk ini sudah melalui proses revisi berdasarkan validasi ahli media dan validasi ahli materi. Hasil produk di simpan dalam bentuk file PDF agar file *prezi* dapat mudah digunakan , pengoprasian media *prezi* menggunakan komputer atau laptop dan bantuan LCD. Kelebihan media presentasi *prezi* adalah adanya *zoomble canvas* sehingga dapat memfokuskan *slide* kesetiap kalimat dengan pergerakan *slide* cukup dinamis dan variatif. Media *prezi* dapat menyisipkan gambar, foto, atau video kedalam *slide* juga menunjang kemudahan daam menyusun *slide* presentasi yang diinginkan selain itu dengan menggunakan media *prezi* pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, produk yang dihasilkan berupa media presentasi *prezi* yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Disamping memiliki kelebihan, media pembelajaran berbasis *prezi* juga memiliki kekurangan yaitu ukuran media *prezi* terlalu besar, penyimpanan media *prezi* relative besar hingga 100 MB. Jika ingin mempresentasikan hasil media tanpa adanya koneksi internet (*offline*), harus menyimpan *file* terlebih dahulu dalam bentuk PDF. Guru yang menggunakan media ini diharapkan dapat mengopreasikan computer

PENUTUP

Berdasarkan proses pengembangan, validasi, dan revisi terhadap pengembangan media *prezi* tema 9 subtema 1 pembelajaran 1-9 “benda-benda di sekitar kita” pembelajaran dengan menggunakan produk pengembangan media *prezi*. Saran agar pemanfaatan media presentasi *prezi* dapat digunakan secara maksimal, yaitu penggunaan media *prezi* hendaknya tidak lepas dari pantauan dan bimbingan guru, agar proses pembelajaran berjalan dengan lancer sebaiknya guru sudah mempelajari media

presentasi ini terlebih dahulu, dalam mengoperasikan media prezidisarankan terdapat alat pendukung seperti LCD dan proyektor.

Hasil dari sebelum dan sesudah menggunakan media setelah melakukan percobaan pada kelompok eksperimen kelas V. data yang di peroleh dari *pre-test* 74,5 dan *post-rest* 93,5, hal ini menunjukkan bahwa dari seluruh siswa (N=20) hamper semua mengalami peningkatan dilihat dari hasil yang diperoleh setelah menggunakan media pembelajaran *prezi*. Media pembelajaran *prezi* mendapat penilaian dari ahli media sebesar 87.5% menurut tabel penilaian skor tersebut mendapat nilai sangat baik (SB), sedangkan dari ahli materi mendapat nilai 90% menurut tabel penilaian skor tersebut mendapat nilai sangat baik (SB).

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013),
Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: Rajawali Pers, 2019),
Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Al-Awwal*, (Bandung: Mikraj Khazanah Ilmu, 2010),
M. Ramli, *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Quran dan Al-Hadits*, Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 hlm 134.
Mustaji dan Sujarwanto, *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Desain Pembelajaran*, Jurnal Unesa
Rayandra Asyhay, *Kreatif Menggunakan Media Pembelajaran*, (Ciputat-Jakarta: Gaung Persada Pers Jakarta, 2011), hlm. 6.
Wawancara dengan Ustad Ary Wibowo, Wakasek Kesiswaan, pada tanggal 19 Februari 2020.
Wisnubrata, Anak Malas Belajar?. [https :amp.kompas.com /lifestyle /read /2019 /07 /23153520920 /anak-malas-belajar-coba-telusuri akar-permasalahannya](https://amp.kompas.com/lifestyle/read/2019/07/23153520920/anak-malas-belajar-coba-telusuri-akar-permasalahannya) Dikutip dari kompas: 23, Desember, 2019.