

Pengembangan Media Interaktif Software Prezi pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Author:

Jurnaliska Pena Ardini¹
Sumardi²

Affiliation:

Universitas Pendidikan
Indonesia^{1,2}

Corresponding email

jurnaliskapena14@upi.edu

Histori Naskah:

Submit: 2022-07-13
Accepted: 2022-07-22
Published: 2022-08-01



*This is an Creative Commons
License This work is licensed under
a Creative Commons Attribution-
NonCommercial 4.0 International
License*

Abstrak:

Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS pada dasarnya adalah adaptasi nilai-nilai sosial bermasyarakat yang dipelajari siswa dalam kajian keilmuan. Materi IPS merupakan keterpaduan dari berbagai bidang kajian sosial yaitu ekonomi, sejarah, geografi, politik, psikologi yang disederhanakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Tujuan dari pembelajaran IPS di lingkup sekolah dasar yaitu untuk membekali siswa dalam menghadapi kehidupan sosial, supaya mengetahui, peka, dan tanggap akan permasalahan di lingkungan tempat tinggal. Untuk itu, keberhasilan dalam mengajarkan atau menyampaikan materi IPS ini menjadi hal yang penting. Akan tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa yang enggan ataupun terkesan bosan terhadap pelajaran IPS karena dari segi penyampaian materi dari guru yang masih terkesan monoton. Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan inovasi pembelajaran berbasis Media Interaktif dimana peneliti memilih Prezi sebagai alternative pilihan mediana. Penelitian yang dilaksanakan di SDN 03 Pener ini berfokus terhadap pengembangan media pembelajaran, dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif serta metode penelitian Research & Development model 4D maka peneliti mengembangkan sebuah media interaktif berbasis software prezi yang kemudian dibuatkan versi CD/DVD drive dalam pengembangannya. Serta mendapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis Software Prezi ini baik untuk dijadikan pilihan media interaktif pembelajaran dengan prosentase 74% kelayakan media dan 70% praktisi berdasarkan uji ahli materi dan media.

Kata kunci: IPS; Pembelajaran; Inovasi; Media Interaktif; Prezi

Pendahuluan

Pembelajaran yaitu suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dengan murid dengan dasar hubungan timbal balik yang terjadi dalam suasana edukatif agar memperoleh tujuan yang hendak dicapai. Seperti yang diungkapkan oleh (Siska, 2018)“Pendidikan di sekolah diharapkan mampu mempersiapkan siswa untuk menghadapi abad 21,Orientasi pembelajaran harus dapat lebih menunjukkan keaktifan siswa atau student centered dibandingkan Teacher centered. (Ayu et al., 2019)mengungkapkan bahwa “Pendidikan juga ialah suatu tolok ukur kualitas dalam kemajuan bangsa, karena suatu pendidikan dalam negara maju akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. ”.

Ahnad dalam (Yanuarti & Sobandi, 2016) menyatakan bahwa “tiga ranah utama kurtilas yaitu kognitif, aferktif, psikomotor kompetensi lulusan diharapkan memiliki kualifikasi lulusyang mencakup aspek perilaku (afektif) keterampilan (psikomotor) serta pengetahuan (kognitif) sejalan dengan standar nasional”. Pendapat lain Sinambela, (2013) dalam (Siska, 2018)“Siswa diberi kesempatan untuk memecahkan sendiri kesulitannya dan mampu memahami berbagai permasalahan dihadapi.

Salah satu komponen yang dapat membantu kinerja guru ialah penggunaan media pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar yang diperoleh siswa. Akan tetapi, pada kenyataannya pada suatu kegiatan

pembelajaran siswa-siswa di ruang kelas masih banyak yang terkesan bosan dan enggan dalam mendengarkan materi alhasil siswa akan cepat merasa bosan dan tidak maksimal dalam belajar. Bukan tanpa alasan, sebab terkadang masih banyak guru yang memberikan pengajaran atau melaksanakan kegiatan pembelajaran hanya dengan menyampaikan materi dengan metode yang konvensional seperti berceramah, menuliskan di papan tulis, dan hal lain yang membuat jenuh siswa. Padahal dewasa ini, seiring dengan perkembangan teknologi guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi ini untuk membantu proses pembelajaran sebagai sumber informasi yang inovatif.

Menggunakan media pembelajaran yang baru dan juga mudah dimengerti oleh siswa, bukan hal yang mustahil hal tersebut dapat dioptimalkan oleh guru dalam membantu meringankan tugasnya juga dalam memberikan pengajaran kepada siswa dan juga dapat memperluas keterampilannya dalam melaksanakan kegiatan pengajaran berbantuan dengan media berbasis teknologi. Situasi di lapangan menunjukkan, bahwa IPS merupakan pelajaran yang masih menunjukkan hasil optimal. Padahal, salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter siswa di tingkat sekolah dasar ialah IPS.

Pendapat dari Susanto (2016) dalam (Fikri & Madona, 2018)“IPS membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak dalam bermasyarakat, membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternative pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat, membekali siswa dalam berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan, membekali siswa dalam kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut, membekali siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan. Maka sangat disayangkan apabila materi IPS justru tidak disukai oleh siswa.

Dengan adanya inovasi penggunaan media interaktif seperti programming prezi diharapkan dapat mengubah paradigma membosankan dalam belajar sejarah yang kemudian dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran itu sendiri. Menurut (Harjanto & Elvadolla, 2021)mengatakan bahwa "Prezi merupakan programming presentasi sebagai sarana untuk mengeksplorasi berbagai ide pada kanvas virtual, programming ini memiliki fitur unggulan yaitu menggunakan Zooming UI (ZUI), yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil media presentasi". Penelitian terdahulu yang meneliti mengenai penggunaan media interaktif prezi yaitu penelitian dari (Alber, 2019) tentang PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) BERBASIS PREZI KELAS VII SEMESTER 2 DI PONDOK PESANTREN MODERN DINIYAH PASIA memberikan hasil dari peneltian yang dilaksanakan bahwa prezi efektif meningkatkan kinerja guru dan performanya dalam menyampaikan pelajaran berbantuan oleh media tersebut.

Untuk itu peneliti melaksanakan penelitian mengenai pengembangan media interaktif yaitu prezi sebagai media pada pembelajaran IPS pada siswa sekolah dasar. Hal ini memungkinkan pendidik untuk menyampaikan materi IPS dengan lebih interaktif supaya diharapkan dapat mengubah paradigma membosankan dalam benak siswa supaya hasil belajar dapat optimal.

Studi Literatur

Media secara asal kata berarti pengantar. Dalam ranah pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang melengkapi suatu prosedur pembelajaran. Menurut Djamarah dan Zain (2006 : 120) dalam (Hasanah, 2016)“ Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”.(Sumarlia et al., 2021) menjelaskan “ media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran , perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat terjadi secara efektif dan efisien”.

Seiring dengan kemajuan teknologi perkembangan dari segi ICT juga menambah variasi tampilan media pembelajaran. Bentuk dari media pembelajaran semakin bervariasi dari segi tampilan, audio, visual, dsb. Ada juga yang memanfaatkan teknologi komputerisasi seperti penggunaan perangkat keras atau Hardware dan juga perangkat lunak atau Software. Prinsip dari penggunaan atau keberadaan media pembelajaran, bertolak dari pendapat (Susanto & Akmal, 2019) dimana sisi efektifitas, relevansi, efisiensi, dapat di gunakan, serta aspek social budaya. Dapat dijadikan landasan penggunaan atau pengadaan media pembelajaran.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ajarkan pada tingkat sekolah dasar. Sardjiyo (2009:26) dalam (Asnawi & Aprilia, n.d.) mengungkapkan bahwa “IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau berbagai aspek dalam kehidupan.” Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada dasarnya memberikan bekal bagi siswa dalam berkehidupan sosial di masyarakat, mengetahui segala aktivitas sosial yang berkaitan langsung dengan dirinya. Untuk itu perlu melaksanakan pendidikan atau pengajaran materi atau bidang IPS supaya lebih berkesan dekat dengan kehidupan siswa yang sebenarnya.

Salah satu inovasi pelaksanaan pembelajaran pada dewasa ini adalah penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu atau penyampai sebuah informasi dengan kata lain media pembelajaran diartikan sebagai penyampai pesan informasi pada sebuah pembelajaran. Yushardi, dkk (2017), dalam (Vidiasti N, 2019) mengatakan “perkembangan teknologi dan informasi juga merambah ke bidang pendidikan dengan munculnya berbagai software aplikasi untuk membuat media pembelajaran, seperti Microsoft PowerPoint, Adobe Photoshop, Prezi dan lain sebagainya. Salah satu yang dapat dijadikan alternatif media interaktif adalah berbasis dengan software prezi.

(Perdana, 2020) “Media pembelajaran Prezi fokus pada satu bidang slide yang disebut dengan kanvas virtual yang dapat ditampilkan secara online maupun offline, sehingga mampu menampilkan konsep yang akan dijelaskan secara keseluruhan kepada peserta didik.” Menurut Menurut Harvey dan Barringer (dalam Surani & Ampera, 2017), dan (Muharni et al., 2021) “Prezi adalah presentasi yang dapat membantu presenter menyampaikan informasi kompleks secara dinamis agar menarik.”

Metode Penelitian

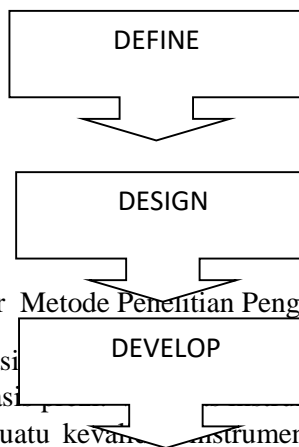
Mengacu terhadap tujuan dari penelitian yang dilaksanakan, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian Pengembangan atau Research & Development. Menurut Sanjaya 2013, Sugiyono 2014 dalam (Muharni et al., 2021) “Metode penelitian Research & Development adalah bentuk penelitian yang menekankan pada proses pengembangan dan validasi produk termasuk di dalam bidang pendidikan”. Pendapat lain dari (Sugiyono 2009) dalam (Arifin, 2020)“Metode R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Dengan mengadopsi desain atau prosedur penelitian R & D dengan 4D (Define, Design, Develop, Dissemination). Selanjutnya Metode Penelitian Pengembangan atau Research & Development dengan model 4D dikemukakan oleh Thiagarajan, dkk 1974. 4D merupakan akronim dari Define atau mendefinisikan potensi awal dari urgensi pengembangan media, Selanjutnya Design adalah perancangan produk dari mediannya. Kemudian Develop atau pengembangan dari rancangan produk atau mediannya yang dibuat, dan tahap terakhir adalah Dissemination atau penyebarluasan produk akhir. Beberapa pandangan mengenai Penelitian Reserach & Development seperti halnya pernyataan dari sukmadinata bahwa “Penelitian pengembangan adalah strategi yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik”. Pendapat lain dari (Purnama, 2013)“Penelitian pengembangan adalah metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya”.

Suhadi dan Ibnu dalam Sigit purnma memberikan pandangan “Penelitian Pengembangan sebagai jenis penelitian yang ditunjukkan untuk menghasilkan suatu produk hardware atau software melalui prosedur yang khas yang biasanya diawali dengan need assesment, kemudian selanjutnya pengembangan produk dan evaluasi di akhir”.

Menurut (Sanjaya, 2013; Sugiyono, 2014) dalam (Muharni et al., 2021)mengemukakan bahwa “metode penelitian Research & Development adalah bentuk Penelitian R&D merupakan metode penelitian yang menekankan pada proses pengembangan dan validasi produk termasuk di bidang pendidikan.

Adapun gambaran dari kegiatan penelitian pengembangan berdasarkan prinsip dari Thiagarajan dkk tersebut dapat diilustrasikan sebagai berikut :



Gambar Metode Penelitian Pengembangan 4D

Lembar instrumen penilaian validasi terhadap media pembelajaran berbasis... dan materi untuk memberikan penilaian valid tidaknya suatu instrumen. Suatu kevalidan instrumen akan berpengaruh terhadap pengambilan data. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan teknik test dan non test. Teknik test digunakan adalah test tertulis untuk melihat keefektifan media prezi. Kemudian dilaksanakan teknik pengumpulan data non test ke dalam bentuk observasi, wawancara, sebaran anget, serta studi dokumentasi guna kelengkapan data yang diperoleh. Proses wawancara dilaksanakan untuk mengetahui proses pembelajaran IPS pada lokasi penelitian, angket digunakan untuk melihat efektifitas penggunaan media belajar prezi untuk meningkatkan hasil belajar, dan observasi dilaksanakan untuk mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan media belajar prezi.

Teknik ini mengacu terhadap beberapa kegiatan yaitu Menurut (Suryana, 2007) bahwa “Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap subjek (partner penelitian) dimana sehari-hari mereka berada dan biasa melakukan aktivitasnya.” Kemudian wawancara (Rachmawati, 2007)menjelaskan bahwa “Wawancara merupakan bentuk pengumpulan data yang paling sering digunakan dalam penelitian.” Selanjutnya yaitu Angket (Kasnodihardjo, 2019) menyatakan bahwa “angket adalah daftar pertanyaan sarana pengumpulan data untuk memperoleh gambaran sebenarnya tentang suatu keadaan. Karakteristik angket ini haruslah mudah ditanyakan, mudah dijawab,

dan mudan diproses.” Menurut (Muharni et al., 2021)mengemukakan bahwa “Angket yang digunakan berupa angket validasi dan angket uji coba produk.”

Uji Validasi menurut hasnul fikr “data dari hasil validasi pembelajaran yang diperoleh, dianalisa terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dalam skala linkert selanjutnya dicari nilai dengan mengunakan rumus

$$R = \frac{\sum_{j=1}^m n \cdot V_{ij}}{nm}$$

Muliyardi 2006:82

Keterangan:

R = rerata hasil penilaian dari para ahli/praktisi

V_{ij} = skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j criteria i

n = banyaknya para ahli/praktisi yang menilai

m = banyaknya criteria

Presentase %	Kriteria Kevalidan	Keterangan
90-100	Sangat Layak	Tidak perlu revisi
75-89	Layak	Tidak perlu revisi
65-74	Cukup Layak	Perlu Revisi
55-64	Kurang Layak	Perlu Revisi
0-54	Tidak Layak	Revisi Total

(Sugiyono, 2009). Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung. CV alfabeth.

(Riduwan, 2009)Dalam hasnul fikir merumuskan perhitungan uji kepraktisan sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Skor item yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor maximum}}$$

Hasil

Berdasarkan hasil temuan setelah melksanakan penelitian dengan tema yaitu pengembangan media interaktif maka kemudian Penelitian ini menghasilkan produk berupa Pengembangan Media Pembelajaran Prezi pada materi Sejarah IPS tingkat Sekolah Dasar. Media Pembelajaran yang memanfaatkan software Presentation kemudian lebih lanjut dikembangkan dalam bentuk DVD/CD yang digunakan agar dapat menyimpan presentasi tersebut agar tampilannya dapat tersedia secara online atau berbasis jarinagn internet maupun offline atau tanpa terhubung internet. Pengembangan ini dilakukan dengan metode 4D. Hasil ari uji efektifitas ini dapa dilihat dari angket pembelajaran siswa, yaitu Dengan mengacu terhadap 21 Responden yaitu semua siswa kelas v maka di didapatkan hasil bahwa 85% responden menjawab keseluruhan angket dengan jawaban ya, ketika melaksanakan pembelajaran dengan bermediakan software prezi presentation. Maka dengan perolehan rerata 70% media pembelajaran software prezi pada materi

sejarah IPS kelas V mudah dan praktis untuk dibuat dan diimplementasikan. Menempati angkat tersebut artinya media yang dibuat cukup baik dan mendekati hampir baik.

Tabel 1 Desain tampilan media presentasi dengan Prezi

SCENE 1	Menu Login
SCENE 2	Menu awal
SCENE 3	Materi

Storyboard yang dikembangkan akan menampilkan hasilnya masing-masing yaitu :

SCENE 1, adalah tampilan menu masuk ke dalam dasbaord lorong waktu SCENE 2, 2adalah menu tampilan awal yang diberi muatan nasionalisme, adalah audio dari Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dan juga teks Proklamasi/ additional menggunakan audio proklamasi SCENE 3 Memuat setidaknya beberapa konsep materi yaitu Penyajian Kompetensi dasar, penyajian matari Perjuangan Kemerdekaan, masa Kemerdekaan, dan Setelah Merdeka.

Tabel 2 Hasil Uji Validasi Materi, Media, dan Praktisi

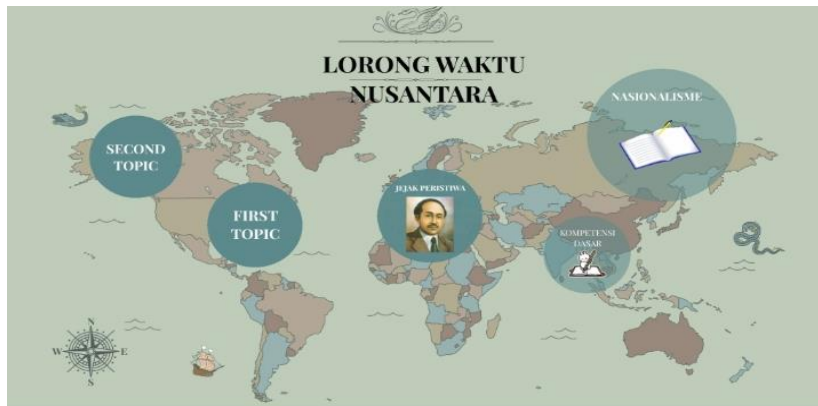
Kompetensi Aspek yang Dinilai	SKOR	KRITERIA	Keterangan
Ahli Materi	70 %	Cukup Layak	Perlu Revisi
Ahli Media	74 %	Cukup Layak	Perlu Revisi
Praktisi	70 %	Cukup Layak	Perlu Revisi

Cara Penghitungan

$$P = \frac{\text{Skor item yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor maximum}}$$

Pembahasan

Setelah melakukan tahapan dalam desain penelitian Pengembangan 4D yaitu Define, Design, Develop, dan Dissemination, maka dihasilkan media pembelajaran dengan berbasis software Prezi dengan nilai kevalidan materi yaitu 70% yang artinya cukup layak, kemudian nilai kevalidan media 74% dengan arti cukup layak dan nilai praktikalisasi senilai 74% pula. Dengan diberikan uji keefektifan mengacu terhadap angket respon siswa yang mana butir pertanyaan berlandaskan kebermanfaatan media pembelajaran terhadap respon siswa di mata pelajaran IPS siswa memperlihatkan respon yang baik dengan rata rata hasil skor jawaban yaitu 3, 8 dan 4 sebagai nilai sesuai maka Media Interaktif Software Prezi dapat dijadikan alternative media pembelajaran pada pembelajaran IPS tingkat sekolah dasar.



Gambar overview slide "Lorong waktu Nusantara"



Gambar tampilan menu materi

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, maka Media Pembelajaran Interaktif berbasis Software Prezi valid dan efektif untuk digunakan dalam pengembangan media pada materi sejarah pada siswa kelas v sekolah dasar. Penelitian yang menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development ini menerapkan pendekatan 4D dengan fokus define atau pendefinisian, Design atau perancangan, Develop atau pengembangan, serta Dessmination atau Penyebaran. Adapun jenis data yang dikumpulkan yaitu berupa data deskriptif kuantitatif, data tersebut dijadikan acuan analisis data lebih lanjut. Prosedur pengembangan mengaitkan asas pengembangan media yaitu MDLC dengan tahapan concepts, design, material collecting, assembly, testing, serta distribution. Dapat disimpulkan bahwa setidaknya tujuan dari peneltian ini terlaksana seperti mengukur kelayakan media yang dipilih, dan tata cara pengembangan media itu sendiri. Dan selanjutnya proses pengembangan media interaktif semacam ini dapat dilanjutkan lagi dengan konsep dan materi yang berbeda. Adapun kesan setelah penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran software prezi ini siswa menjadi ingin tahu lebih dan antusias mengikuti pembelajaran, serta situasi pembelajaran yang terlihat interaktif.

Referensi

- Arifin, Z. (2020). Metodologi penelitian pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah*. <http://alhikmah.stit-alhikmahwk.ac.id/index.php/awk/article/view/16>
- Asnawi, & Aprilia, R. (n.d.). *Pendidikan ips sd kelas tinggi*.
- Ayu, D., Ningsih, S., & Komikesari, H. (2019). Kelayakan Media Pembelajaran Prezi Menggunakan Pendekatan Saintifik Feasibility of Prezi Learning Media Using Scientific. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education 02 (2) (2019) 204-209, 02(2)*, 204–209. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan MEDIA PEMBELAJARAN Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Harjanto, A., & Elvadolla, C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dengan Aplikasi Prezi Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dan Pembelajaran*. <http://www.journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/1600>
- Hasanah, U. (2016). MEDIA DAN SUMBER BELAJAR IPS BAGI ANAK USIA SD / MI. *Journal IJTIMAIYA*, 2(1), 162–185.
- Muharni, Alpusari, M., & Putra, Z. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Sains Berbasis Prezi untuk Siswa Sekolah Dasar pada Materi Penggolongan Hewan. *Journal of Natural Science and Integration*. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JNSI/article/view/9968>
- Perdana, N. P. (2020). *PENGARUH MEDIA PREZI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 14 PALEMBANG*.
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Jurnal Literasi*, IV, 19–32.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif : Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia* , 11, 35–40.
- Riduwan. (2009). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. ALFABETA.
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran IPS di SD/MI*. books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=WN9MDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=pembelajaran+sejarah+sd&ots=OtvmbXBPpGW&sig=9i6ymBLL1UtMqjuk4FJTeMg_LCY
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumarliha, A., Ruhiat, Y., & Fadlullah, F. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/11898>
- Suryana. (2007). *Tahapan-Tahapan Penelitian Kualitatif Mata Kuliah Analisis Data Kualitatif*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi: Konsep dasar, prinsip aplikatif, dan perancangannya. In *Media Pembelajaran*. Program Studi Pendidikan Sejarah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

<http://eprints.ulm.ac.id/8313/1/10>. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi.pdf

Vidiasti N. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PREZI PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS XI DI SMAN 1 PAKEL. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 88–94.

Yanuarti, A., & Sobandi, A. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3261>