



Analisis Kemampuan Guru PAI dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* di SMP Muhammadiyah Serbalawan

Analisis Kemampuan Guru Pai Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Di Smp Muhammadiyah Serbalawan

Dewi Teti Setiawati

Universitas islam negeri sumatera utara, Indonesia

Corresponding author: tetid777@gmail.com

Abstrak

Artikel ini disusun karena melihat adanya pemanfaatan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang dilakukan oleh guru PAI dalam proses belajar mengajar. Media yang digunakan berbasis *lectora inspire* berbentuk video, dimana materi yang dibahas yaitu mengenai masbuk. Hasil dari analisis ini peneliti menemukan bahwa kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut sangat baik, dan penerapan media serta pelaksanaan penggunaan media tersebut sangat baik dapat dilihat dari begitu rapih dan baiknya guru dalam merencanakan penggunaan media, dan cara menyampaikan media pembelajaran. Kesimpulan yang peneliti ambil yaitu bahwa kemampuan guru dan media yang digunakan sangat baik dan sangat sesuai dengan peserta didik dan membuat peserta didik lebih berperan aktif dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Kemampuan; Guru; Media pembelajaran; *Lectore inspire*.

Abstract

This article was compiled because it saw the use of *lectora inspire*-based learning media carried out by PAI teachers in the teaching and learning process. The media used is based on *lectora inspire* in the form of videos, where the material discussed is about masbuk. The results of this analysis the researcher found that the teacher's ability to use the media is very good, and the application of media and the implementation of media use is very good, it can be seen from how neat and good teachers are in planning the use of media, and how to convey learning media. The conclusion that the researchers took was that the ability of teachers and the media used was very good and very suitable for students and made students play a more active role in the teaching and learning process.

Keywords: Ability; Teacher; Instructional Media; *Lectora inspires*.

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, cenderung akan mempengaruhi segenap kehidupan sosial, ekonomi, politik, budaya, serta pendidikan dan pelatihan. Dalam bidang pendidikan, inovasi adalah hal yang mutlak dilakukan, karena tanpa inovasi akan terjadi ketertinggalan pada dunia pendidikan kemudian akan berimbas pada elemen-elemen kehidupan yang lain seperti politik, ekonomi, sosial dan lain-lain. (Shalikhah, 2017)

Suatu perubahan, termasuk perubahan di bidang pendidikan dapat dikatakan sebagai bentuk inovasi apabila perubahan tersebut dilakukan dengan sengaja dan untuk memperbaiki kondisi sebelumnya agar lebih menguntungkan demi meningkatkan kehidupan yang lebih baik.

Dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran kini semakin berkembang. Inovasi yang berbentuk metode dapat berdampak pada perbaikan sistem pembelajaran dan meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan. Dengan demikian, metode baru atau cara baru dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menjadi suatu upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sementara itu, inovasi dalam teknologi juga perlu diperhatikan mengingat banyak produk dari hasil teknologi dapat dipergunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti penggunaannya untuk teknologi pembelajaran, serta pengelolaan informasi pendidikan. (Sari et al., 2021)

Media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu, seiring dengan perkembangan teknologi. Perkembangan media pembelajaran juga mengikuti tuntutan dan kebutuhan pembelajaran. Beberapa ahli menggolongkan beberapa macam media, seperti Bretz membagi media menjadi tiga macam yaitu media yang dapat dilihat (video), media yang dapat didengar (audio), dan media yang dapat bergerak. Media visual dikelompokkan lagi menjadi tiga yaitu gambar visual, grafis, dan simbol verbal. (Shalikhah, 2017)

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan kebutuhan penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Satu diantara beberapa upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, inspiratif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa juga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam. Hal itulah diantaranya yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *lectora inspire*. Pembelajaran PAI cenderung monoton dan juga pasif, aktifitas di kelas kurang semarak dalam artian pembelajaran kurang berkesan dan siswa cenderung diam dalam mendengarkan tanpa

adanya diskusi atau tanya jawab setelahnya. Sehingga hendaknya guru melakukan inovasi pembelajaran, salah satunya dengan multimedia. Pengembangan multimedia menggunakan software Lector Inspire diharapkan mampu membantu permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran.(Nurbaiti, 2017)

Penyusunan multimedia dengan Lector Inspire dimaksudkan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini juga dimudahkan dengan adanya fasilitas pembelajaran di SMP Muhammadiyah Serbalawan yang memiliki laboratorium komputer yang lengkap. Sehingga siswa akan lebih mudah menggunakan multimedia tersebut. Multimedia juga dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami dan antusias dalam proses belajar mengajar. Sehingga Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *lectora inspire* yang meliputi kevalidan dan kepraktisan.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti ingin mengetahui bagaimanakah pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Lector Inspire* bagi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Serbalawan dan juga untuk mengetahui kualitas serta kepraktisan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Lector Inspire* bagi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Serbalawan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian adalah, bagaimana pengembangan media pembelajaran pai berbasis *lectore inspire*, bagaimana penerapan media media pembelajaran pai berbasis *lectore inspire* yang digunakan, dan bagaimana pengembangan media pembelajaran pai berbasis *lectore inspire*.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan masalah dan fokus penelitian di atas, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif *Mix Method*. Teknik analisis data kualitatif adalah proses analisis data yang tidak melibatkan atau berbentuk angka. Jenis penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif. Menurut Creswell, *mix method* adalah pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif sedangkan menurut Sugiyono *mix method* adalah metode penelitian dengan mengkombinasikan antara dua metode penelitian sekaligus, kualitatif dan kuantitatif dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga akan diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable dan objektif. Penelitian ini menggunakan *mix method* dikarenakan metode ini dapat menjawab masalah-masalah yang muncul dalam penelitian ini. Analisis data ini

menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kualitatif merujuk pada Miles Hubberman dengan mendeskripsikan penelitian dengan kata-kata. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung rata-rata, persentase capaian dengan kategori merujuk pada pendapat dari Sugiyono.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kemampuan guru

Kemampuan guru atau juga dapat disebut dengan kompetensi guru adalah suatu keahlian yang wajib atau harus dimiliki oleh seorang guru, kemampuan tersebut bisa berupa kemampuan segi ilmu pengetahuan, kemampuan dari segi keterampilan dan juga kemampuan dari segi tanggung jawab pada murid-murid yang dididiknya, sehingga dapat memberikan manfaat yang baik.

Macam-macam kemampuan guru

1) Kemampuan pedagogik

Kompetensi pedagogik yaitu suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran terkait dengan pemahaman guru dalam merencanakan dan mengelola proses pembelajaran. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan yang menjadi dasar utama dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena di dalam proses pembelajaran tentunya guru harus memiliki kemampuan dalam mengelola pembelajaran, kemampuan merancang serta melaksanakan proses pembelajaran dan kemampuan mengevaluasi hasil pembelajaran. Oleh sebab itu dalam mengajar, seorang guru harus memiliki kompetensi, serta kemampuan dan keterampilan agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik. (Musfah & Purwanti, 2017)

2) Kemampuan kepribadian

kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang meliputi, stabil, dewasa, arif dan bijak, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia. Guru sebagai teladan bagi murid-muridnya harus memiliki sikap dan kepribadian utuh yang dapat dijadikan tokoh panutan idolanya dalam seluruh segi kehidupannya. Karenanya guru harus selalu berusaha memilih dan melakukan perbuatan yang positif agar dapat menginspirasi dan membimbing terutamanya di depan murid-muridnya. (Man & Medan, 2016)

3) Kemampuan sosial

Keterampilan sosial berasal dari kata terampil dan sosial. Keterampilan sosial berasal dari "terampil" digunakan disini karena didalamnya

terkandung suatu proses belajar, dari tidak terampil menjadi terampil. Kaitan sosial digunakan karena pelatihan ini bertujuan untuk mengajarkan suatu kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian pelatihan keterampilan sosial maksudnya adalah pelatihan yang bertujuan untuk mengajarkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain kepada individu-individu yang terampil menjadi terampil berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya, baik dalam hubungan formal maupun informal (Gultom et al., 2022)

4) Kemampuan profesional

Kompetensi profesional merupakan kemampuan dasar guru dalam pengetahuan tentang belajar dan tingkah laku manusia, bidang studi yang dibelajarnya, sikap yang tepat tentang lingkungan dan mempunyai keterampilan dalam teknik mengajar. (Buto, 2016)

Kompetensi profesional merupakan kemampuan penguasaan materi, pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam standar nasional pendidikan (Buto, 2016)

2. Media pembelajaran

Gagne dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. (Jannah, 2009)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Media pembelajaran biasanya dipahami sebagai benda-benda yang dibawa masuk ke ruang kelas untuk membantu efektivitas proses belajar mengajar. Pemahaman sempit ini dipengaruhi oleh pandangan *cognitivism* yang melihat proses belajar sebagai transfer pengetahuan dari pengajar ke peserta didik yang kebanyakan berlangsung dalam ruang kelas.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

(Kahfi, 2021)

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian dengan menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi pelajaran dengan lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pembelajaran pemahaman siswa akan lebih baik.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirangcang dengan sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa di manapun dan kapanpun tanpa tergantung adanya seorang guru.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
- 8) Mengubah peran guru kearah positif dan produktif. Guru dapat berbagi peran dengan media pembelajaran sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, meningkatkan minat belajar, dan lain sebagainya

3. Media pembelajaran *lectora inspire*

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah' pengantar' atau perantara. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وَسَائِلٌ) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Arsyad, 2009: 8). Media juga diartikan sebagai medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. (Sari et al., 2021)

Sedangkan *Lectora Inspire* adalah alat pengembangan belajar elektronik (elearning), juga dikenal sebagai perangkat lunak authoring, dikembangkan oleh Trivantis Corporation (Mas'ud, 2012: 20). *Lectora* merupakan software yang sudah dirancang dari awal untuk kebutuhan e-learning. *Lectora* dapat digunakan sebagai kebutuhan pembelajaran baik secara online maupun offline yang dibuat dengan cepat dan mudah. *Lectora* dapat digunakan dengan menggabungkan flash, merekam video menggabungkan flash, merekam video, menggabungkan gambar, dan screen capture (Basman, 2017: 5). Dari berbagai pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran *Lectora Inspire* adalah program yang efektif dalam membuat media pembelajaran dan merupakan software pengembangan belajar elektronik (e-learning) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa program yang canggih. (Sari et al., 2021)

Lectora Inspire merupakan software pengembangan belajar elektronik (e-learning) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Karena aplikasi *Lectora Inspire* memiliki antarmuka yang familiar dengan kita yang telah mengenal maupun menguasai aplikasi Microsoft Office menurut Mas'ud (2011). (Haj et al., 2022)

4. Hasil temuan penelitian

Berdasarkan temuan observasi yang telah peneliti amati di lapangan, maka dapat diperoleh data-data beserta analisis dari peneliti sebagai berikut:

1) Materi pokok dan pembelajaran *lectota inspire*

Materi pokok yang dijelaskan oleh guru melalui *lectora inspire* yaitu tentang orang sedang masuk. Di sini guru menjelaskan bagaimana jika seseorang sedang dalam keadaan masuk maka guru menjelaskan bagaimana caranya orang yang sedang masuk untuk dapat mengikuti sholat berjemaah. Sesuai dengan rpp, dan guru

menjelaskan materi secara runtut dan detail mulai dari pengertian tentang masbuk.

2) Alokasi waktu

Proses pembelajaran PAI dalam materi masbuk dilakukan pada 1 X pertemuan dalam satu hari dengan 2 jam pembelajaran dengan pelajaran dengan 1 jam pembelajaran selama 35 menit yang berarti bahwa guru masuk selama 1 jam 10 menit mulai dari pukul 07.50 WIB sampai dengan pukul 09.00 WIB.

Menurut analisis peneliti guru sudah Menurut analisis peneliti, guru sudah mampu mengalokasikan waktu dengan baik. Hal ini bisa dilihat dari kegiatan pembuka, guru sudah mengucapkan salam, berdoa, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa selama 15 menit. Kemudian dalam melakukan kegiatan inti, guru menjelaskan materi dengan berbagai metode pembelajaran yang sudah disiapkan sesuai dengan RPP selama 40 menit dan selanjutnya guru melakukan kegiatan penutup yakni kegiatan penilaian secara lisan dan berdoa. Penggunaan waktu telah sesuai dengan alokasi waktu yang tertera dalam RPP.

3) Penggunaan *lectora inspire*

Peneliti melihat ketika guru mnejelaskan mengenai materi guru tidak hanya menggunakan dengan bahasa verbal tetapi guru menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dimana sangat memudahkan peserta didik dapat meliha contoh bagaimana cara seseorang yang sedang sedang masbuk dapat menyamakan sholat jamaahnya dengan tanyangan video yang diputar ketika guru mnejelaskan materi

5. Analisis data

Analisis data ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kualitatif merujuk pada Miles dan Huberman dengan mendeskripsikan penelitian dengan kata-kata. Data kuantitatif di analisis dengan menghitung rata-rata, persentase capaian dengan kategori merujuk pada Sugiyono. (Hasil analisis dari instrumen penskoran di atas)

Lembar Observasi Kemampuan Guru dalam Merancang Media Pembelajaran berbasis *lectora inspire*

Aspek		Skor			Jumlah skor	Rata-rata	hasil	Kode nilai
		1	2	3				
Prinsip Pemilihan Media	Tujuan Pemilihan			√	575	95	95	A
	Karakteristik Media			√				
	Waktu			√				

	Biaya		√					
	Ketersediaan			√				
	Mutu Teknis			√				
Faktor kesesuaian media dengan kurikulum	Objektivitas		√		350	87,5	87,5	A
	Program Pengajaran			√				
	Sasaran Program			√				
	Situasi dan Kondisi		√					

Aspek		Skor						
		1	2	3				
Aspek keterlaksanaan	Tampilan			√	100	100	100	A

Rumus

NA = Jumlah Skor x 100

1. Skor Penilaian = 100
2. Skor Maksimum = 3 x 100 = 300
3. Hasil = (Jumlah Skor : 300) x 100

Skor Penilaian	Kriteria Penilaian
1 : 50	C : Cukup Baik
2 : 75	B : Baik
3 : 100	A : Sangat Baik

Menurut analisis peneliti kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran *lecture inspire* berbentuk video pada materi masuk sudah sangat baik, dan dalam memanfaatkan media pembelajarannya sudah tepat, dapat dilihat dari adanya rencana yang baik dalam menyiapkan media yang akan digunakan, mulai dari pemilihan media hingga terlaksanaan penggunaan media semua sudah dipikirkan dan direncanakan serta direalisasikan dengan baik, serta menyampaikan isi materi dengan sangat baik sehingga siswa menjadi lebih aktif bertanya dan lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

KESIMPULAN

Perhatian khusus perlu diberikan kepada siswa yang kurang mampu dalam pemahaman agar mereka selalu termotivasi untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Guru

sebaiknya membuat suasana pembelajaran yang kondusif dengan harapan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran agar media pembelajaran berbasis Lectora Inspire dapat digunakan secara efektif. kemampuan guru dalam menggunakan media *lectora inspire* sangat baik. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Lectora Inspire 17, jadi untuk para pengembang selanjutnya diharapkan bisa menggunakan aplikasi lain dalam pembuatan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Buto, Z. A. (2016). *GURU PAI DI ACEH*. XL(2), 370–389.
- Elazhari, E., Tampubolon, K., Siregar, B., Parinduri, R. Y., & Prayoga, B. I. (2022). ZOMBIE COMPANIES IN THE CONTEXT OF STATE-OWNED ENTERPRISES IN INDONESIA. *International Journal of Artificial Intelligence Research*, 6(1.1).
- Elazhari, E., Tampubolon, K., Barham, B., & Parinduri, R. Y. (2021). Pengaruh Motivasi dan Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru di SMP Negeri 2 Tanjung Balai. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society)*, 1(1), 1-12.
- Gultom, D. N., Djuanda, U., Aliyyah, R. R., & Djuanda, U. (2022). *Buku standard kompetensi mengajar guru*. July.
- Haj, A., Suarti, N. K. A., & Indriaturrahi, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Siswa Kelas Xi Di Ma Al-Istiqomah Telagawaru. *Lentera Pendidikan Indonesia: Jurnal Media, Model, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(1), 203–208.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Kahfi, I. (2021). *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN*. 2(2), 160–168.
- Man, D. I., & Medan, M. (2016). *No Title*. V(2).
- Musfah, J., & Purwanti, S. (2017). *Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Menengah Kejuruan*. 2(2), 89–98.
- Nurbaiti, U. C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Analisis Lectora Inspire. *Educatio*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.29408/edc.v12i1.1320>
- Sari, N. S. A., Hamengkubuwono, H., & Pratama, M. I. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Lectora Inspire terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 594–602. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.290>
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>.
- Tampubolon, K., & Sibuea, N. (2023). THE INFLUENCE OF SUPERVISORY WORK MOTIVATION AND COMPETENCE ON THE PERFORMANCE OF SCHOOL SUPERINTENDENTS IN PADANGSIDIMPUAN CITY EDUCATION OFFICE. *International Journal of Educational Review, Law And Social Sciences (IJERLAS)*, 3(1), 249–261.
- Tampubolon, K., & Siregar, B. (2023). THE INFLUENCE OF EDUCATIONAL ADMINISTRATION ON TEACHER PERFORMANCE AT SMA NEGERI 1 SERBAJADI, SERBAJADI DISTRICT, DELI SERDANG REGENCY. *International Journal of Educational Review, Law And Social Sciences (IJERLAS)*, 3(1), 235–248.
- Tampubolon, K., & Sibuea, N. (2022). Peran Perilaku Guru dalam Menciptakan Disiplin Siswa. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society)*, 2(4), 1-7.
- Tampubolon, K., Karim, A., Batu, F. L., Siregar, B., & Saleh, K. (2022). Sosialisasi Protokol Kesehatan dalam Upaya Tindakan Preventif di Lokasi Wisata Theme Park Pantai Cermin. *J-LAS (Journal Liaison Academia and Society)*, 2(2), 1-8.