KAMPUS AKADEMIK PUBLISING
Jurnal Sains Student Research
Vol.3, No.1 Februari 2025
e-ISSN: 3025-9851; p-ISSN: 3025-986X, Hal 486-495
DOI: https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3577

PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS MODEL SCRUM SEBAGAI INOVASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI

Muhammad Maulana Husin
maulanahusin53@gmail.com
Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya
Jasiah
jasiah@iain-palangkaraya.ac.id
Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya
Alamat: Komplek Islamic Centre Jl.G. Obos, Menteng, Kec.Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kode pos 73112, Kalimantan Tengah

Abstract. *This study aims to develop a Scrum-based teaching module as an innovation to improve students' learning motivation in the subject of Islamic Cultural History (SKI). The research method used is Research and Development with the ADDIE model approach, which includes needs analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the study indicate that the implementation of Scrum-based teaching modules can significantly increase student involvement and motivation in the learning process. The collaborative and interactive approach in the teaching module makes students more connected to the material being studied, thus having a positive impact on their understanding and learning outcomes. Thus, the development of this teaching module is expected to be an effective solution to overcome existing learning challenges and stimulate students' interest in learning SKI.*

Keywords: *Scrum model, teaching modules, interactive approach, learning motivation*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul ajar berbasis model Scrum sebagai inovasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan pendekatan model ADDIE, yang mencakup analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan modul ajar berbasis Scrum secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan kolaboratif dan interaktif dalam modul ajar menjadikan siswa lebih terhubung dengan materi yang dipelajari, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman dan hasil belajar mereka. Dengan demikian, pengembangan modul ajar ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi tantangan pembelajaran yang ada dan merangsang minat siswa dalam belajar SKI.

Kata kunci: Model Scrum, modul ajar, pendekatan interaktif, motivasi belajar.

LATAR BELAKANG

Proses pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan dan strategi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam konteks Pendidikan, pengembangan modul ajar merupakan salah satu Upaya untuk menyediakan bahan pembelajaran yang terstruktur, relevan, dan menarik. Modul ajar merupakan perangkat pembelajaran atau rancangan pembelajaran yang berlandaskan pada kurikulum yang diaplikasikan dengan tujuan untuk menggapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Modul ajar mempunyai peran utama untuk menopang guru dalam merancang

Received Oktober 30, 2024; Revised Desember 27, 2024; Februari 02, 2025
* Muhammad Maulana Husin, maulanahusin53@gmail.com

pembelajaran. Pada penyusunan perangkat pembelajaran yang berperan penting adalah guru, guru diasah kemampuan berpikir untuk dapat berinovasi dalam modul ajar. Oleh karena itu membuat modul ajar merupakan kompetensi pedagogik guru yang perlu dikembangkan, hal ini agar teknik mengajar guru di dalam kelas lebih efekti, efisien, dan tidak keluar pembahasan dari indicator pencapaian (Maulida, 2022).

Pengembangan modul ajar yang mengintegrasikan nilai-nilai Islami dan konteks lokal juga dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Mursida et al. menekankan pentingnya mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa untuk meningkatkan relevansi dan pemahaman mereka (Sarah Mursida et al., 2021).

Hal ini penting dikarenakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, terutama pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang sering dianggap kurang menarik karena sifatnya yang cenderung naratif. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa, salah satunya adalah motivasi. Motivasi adalah keseluruhan daya penggerak dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Peran yang khas dari motivasi adalah menumbuhkan gairah, merasa senang, dan semangat untuk belajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa motivasi inilah yang akan mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar.Siswa yang memiliki motivasi tinggi, maka belajarnya akan lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang motivasinya rendah (Saefudin & Makarim, 2020).

Namun, motivasi belajar siswa sering menjadi tantangan. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI dapat disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton, pengunaan bahan ajar yang kurang relevan, atau kurangnya inovasi dalam penyampaian materi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan model pembelajaran yang sesuai. Model adalah suatu tampilan yang dipilih untuk mendeskripsikan suatu pilihan dengan mempersiapkan sintaks dalam sebuah pembelajaran. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang dilaksanakan dari awal sampai akhir dalam memberikan rangkaian pendekatan, metode, strategi, dan teknik dalam pelaksanaan pembelajaran (Putri et al., 2022).

Penerapan model Scrum adalah salah satu solusinya. Model Scrum, yang merupakan metodologi Agile, menawarkan kerangka kerja yang fleksibel dan responsif terhadap perubahan. Pendekatan ini menekankan kolaborasi tim dan interaksi yang intensif antara pengembang dan pengguna, yang dalam konteks pendidikan berarti antara guru dan siswa (Kharisma & Asman, 2018). Dalam pengembangan modul ajar, Scrum memungkinkan pengembang untuk secara

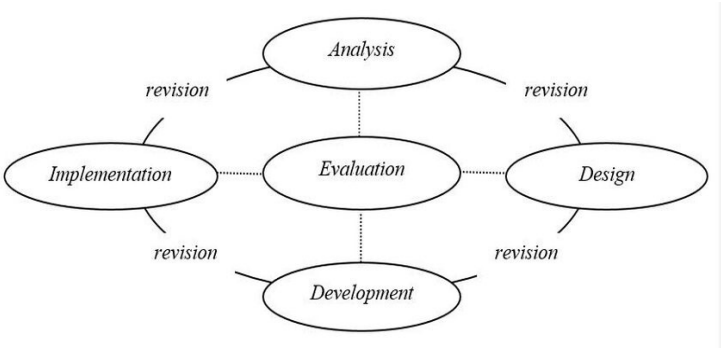
iteratif dan inkremental merancang materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam belajar.

Dengan demikian, pengembangan modul ajar SKI yang berbasis model Scrum dapat dirancang untuk mencakup elemen-elemen tersebut, sehingga siswa merasa lebih terhubung dengan materi yang dipelajari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di MTs Darul Ulum Palangka Raya, Jl. Dr Murjani, Gg. Sari 45, Kec. Pahandut, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul ajar berbasis model Scrum yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan pendekatan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai setiap tahap dalam penelitian ini.

1. Analisis melakukan survei dan wawancara dengan siswa dan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan serta tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran SKI. Data yang diperoleh akan digunakan untuk menentukan konten dan metode yang sesuai dalam modul ajar.
2. Desain, membuat rencana pembelajaran yang mencakup tujuan pembelajaran, strategi pengajaran, dan metode evaluasi. Rencana ini harus mencakup elemen interaktif yang dapat meningkatkan motivasi siswa, seperti diskusi kelompok dan proyek kolaboratif.
3. Pengembangan, mengembangkan konten modul ajar berdasarkan rencana yang telah disusun. Konten harus menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta menggunakan pendekatan Scrum untuk meningkatkan interaksi dan kolaborasi.
4. Implementasi, menerapkan modul ajar dalam proses pembelajaran di kelas XII. Selama implementasi, gunakan metode Scrum untuk mendorong kolaborasi antar siswa dan meningkatkan interaksi dalam kelas.
5. Evaluasi, setelah modul ajar diterapkan, lakukan evaluasi untuk menilai efektivitas modul dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Gunakan metode evaluasi yang sesuai, seperti tes, angket, atau observasi.



Gambar 1. Tahap pengembangan model ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan modul ajar berbasis model Scrum dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Dengan menggunakan pendekatan yang interaktif dan kolaboratif, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pemahaman dan hasil belajar mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran yang aktif dan kolaboratif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Sudarta, 2022). Model ADDIE menggunakan pendekatan sistem. Esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkahlangkah ke dalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya (Cahyadi, 2019). Model ADDIE kemudian dijelaskan lebih rinci melalui format tabel yang menunjukkan tahapan-tahapan dalam pengembangan Model ADDIE, yaitu:

1. Analisis

Pada tahap analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Pembelajaran SKI sering dianggap monoton karena pendekatan naratif yang kurang melibatkan siswa. Maka dari itu dibutuhkan modul ajar yang interaktif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Modul ajar yang baik harus mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka dapat melihat relevansi dan pentingnya materi yang diajarkan (Nurmawati et al., 2021).

Pengembangan modul ajar yang relevan dan kontektual merupakan tantangan tersendiri bagi guru. Banyak guru mengalami kesulitan dalam menyusun modul yang sesuai dengan kebutuham dan karakteristik siswa. Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran kontekstual dapat menjadi Solusi yang efektif. Pembelajaran kontekstual

berfokus pada penghubungan antara materi pelajaran dan situasi nyata yang dihadapi siswa, sehingga mereka dapat memahami dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari (Kuswono, 2017). Penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena mereka lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar (Taufik & Susanti, 2023).

2. Desain

Pada tahap desain, ini dirancang kerangka pembelajaran berbasis scrum yang mendorong kolaborasi aktif siswa, ada beberapa kerangka pembelajaran yaitu:

a. Tujuan Pembelajaran, siswa mampu menganalisis Sejarah dan peranan Kerajaan-kerajaan islam terhadap perkembangan dinusantara.
b. Metode Pembelajaran, pada metode ini menggunakan metode diskusi kelompok dan tanya jawab menggunakan pendekatan model scrum.
c. Media dan Sumber Ajar, ini menggunakan buku SKI kelas XII Kemenag, multimedia interaktif, dan alat pendukung seperti leptop dan proyektor.
d. Kegiatan Pembelajaran, yaitu meliputi pembagian kelompok, diskusi kolaboratif, dan penyusunan jawaban melalui proses iteratif model scrum.

3. Pengembangan

Pada tahap ini pengembangan modul ajar dilakukan dengan menyesuaikan model scrum:

a. Backlog (Daftar Aktivitas)

Pada tahap awal, guru memberikan materi berupa pertanyaan pemantik tentang teori masuknya Islam di Nusantara. Siswa bekerja daalam tim untuk menganalisis dan memecahkan soal berbasis masalah, Pertanyaan ini berfungsi sebagai titik awal untuk mendorong siswa melakukan eksplorasi lebih lanjut. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam konteks analisis dan pemecahan masalah (Fitriani et al., 2023). Maka dari itu dengan menggunakan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran yang mendalam, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang topik yang dibahas.

b. Sprint (Tahap Penyelesaian)

Setelah mendapatkan pertanyaan pemantik, siswa diberikan waktu bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang mencakup pengumpulan informasi, pengolahan data, dan presentasi hasil. Proses ini juga mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif, yang merupakan keterampilan penting dalam dunia kerja (Razali et al., 2017). Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah

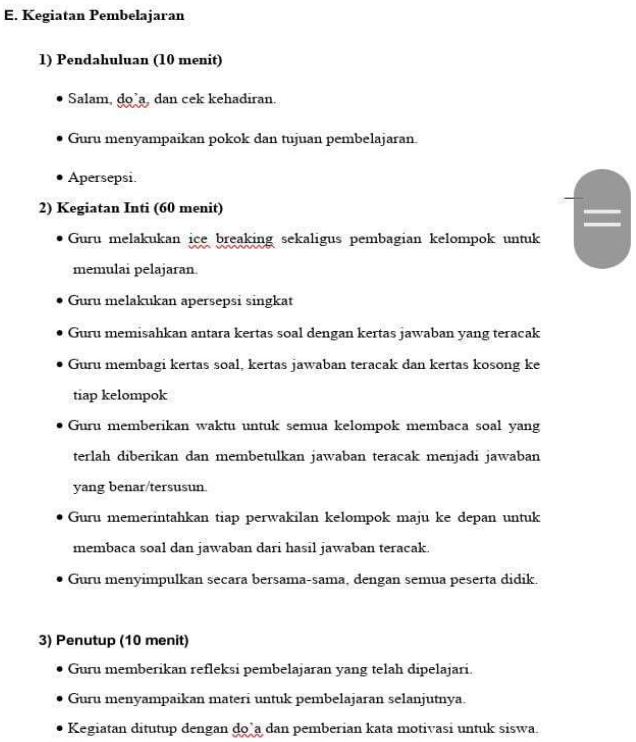
c. Daily Scrum

Selama diskusi, setiap kelompok berbagi kemajuan mereka dan mendapatkan masukan dari guru atau teman. Ini sejalxan dengan prinsip Scrum yang menekankan pentingnya komunikasi dan kolaborasi dalam tim. Dalam konteks pendidikan,

interaksi ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa tentang materi, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar dari satu sama lain.

4. Implementasi

Pada tahap ini modul ajar yang sudah dikembangkan kemudian diterapkan dalam pembelajaran dikelas dan sudah dimodifikasi menggunakan model scrum secara keseluruhan. Implementasi modul ajar yang kolaboratif ini menunjukkan bahwa pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Karena ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif dalam membangun pengetahuan. Berikut adalah modul ajar yang sudah menerapkan model scrum.



E. Kegiatan Pembelajaran

1) Pendahuluan (10 menit)

- Salam, do'a, dan cek kehadiran.
- Guru menyampaikan pokok dan tujuan pembelajaran.
- Apersepsi.

2) Kegiatan Inti (60 menit)

- Guru melakukan ice breaking sekaligus pembagian kelompok untuk memulai pelajaran.
- Guru melakukan apersepsi singkat
- Guru memisahkan antara kertas soal dengan kertas jawaban yang teracak
- Guru membagi kertas soal, kertas jawaban teracak dan kertas kosong ke tiap kelompok
- Guru memberikan waktu untuk semua kelompok membaca soal yang terlah diberikan dan membetulkan jawaban teracak menjadi jawaban yang benar/tersusun.
- Guru memerintahkan tiap perwakilan kelompok maju ke depan untuk membaca soal dan jawaban dari hasil jawaban teracak.
- Guru menyimpulkan secara bersama-sama, dengan semua peserta didik.

3) Penutup (10 menit)

- Guru memberikan refleksi pembelajaran yang telah dipelajari.
- Guru menyampaikan materi untuk pembelajaran selanjutnya.
- Kegiatan ditutup dengan do'a dan pemberian kata motivasi untuk siswa.

Gambar 2. Modul Ajar Yang Sudah Di Revisi

5. Evaluasi

Evaluasi dalam pendidikan merupakan proses penting untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai dan untuk memperbaiki modul ajar di masa depan. Dalam konteks ini, terdapat dua jenis evaluasi yang umum dilakukan, yaitu asesmen formatif dan asesmen sumatif.

a. Asesmen formatif berfungsi untuk memberikan umpan balik selama proses pembelajaran, yang dapat dilakukan melalui observasi keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok. Penelitian menunjukkan bahwa asesmen formatif, seperti peer assessment, dapat meningkatkan pemahaman siswa dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Dahlan & Yulia, 2018). Misalnya, dalam konteks pendidikan anak usia

dini, asesmen formatif dapat membantu guru memahami perkembangan siswa dan menyesuaikan metode pengajaran mereka.

2) Asesmen Formatif (selama proses pembelajaran)

➢ Asesmen dengan metode cooperatif learning

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati			Skor			
		Ide/gagasan	Aktif	Kerjasama	1	2	3	4
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								

Gambar 3. Evaluasi Asesmen Formatif

b. Asesmen sumatif dilakukan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi setelah proses pembelajaran selesai. Ini sering kali melibatkan tes akhir yang mencakup pertanyaan tentang teori dan sejarah, seperti masuknya Islam ke Nusantara dan perkembangan kerajaan Islam di Indonesia. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan asesmen sumatif yang baik dapat memberikan gambaran yang jelas tentang pencapaian belajar siswa (Faujiah et al., n.d.). Misalnya, penggunaan alat bantu seperti Google Forms untuk distribusi hasil asesmen sumatif telah terbukti efektif dalam meningkatkan efisiensi proses evaluasi

3) Asesmen Sumatif

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Sebutkan golongan-golongan yang membawa Islam masuk ke Indonesia!
2. Daerah manakah yang pertama kali dikunjungi oleh para golongan penyebar Islam?
3. Sebutkan kerajaan-kerajaan yang bercorak Islam di Indonesia!
4. Sebutkan dan jelaskan teori masuknya Islam di Indonesia (Nusantara)!

Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor
1	Golongan pedagang, ulama, guru agama, dan ahli tasawuf	25
2	Pulau Sumatera	25
3	Kerajaan Samudera Pasai, Kerajaan Aceh, Kerajaan Demak, Kerajaan Mataram Islam, Kerajaan Banten, dan Kerajaan Makassar	25
4	1. Teori Gujarat : Islam dipercayai datang dari wilayah Gujarat India melalui peran para pedagang India yang beragama Islam pada sekitar abad ke-13 M. Ini dibuktikan kurangnya fakta yang menjelaskan bangsa Arab dalam menyebarkan agama Islam ke Nusantara. 2. Teori Persia : Islam tiba di Indonesia melalui peran para pedagang asal Persia yang dalam perjalanannya singgah ke Gujarat sebelum ke Nusantara sekitar abad ke-13 M. 3. Teori Mekkah : Islam dipercaya tiba di Indonesia dibawa langsung dari Timur Tengah melalui jasa para pedagang Arab Muslim sekitar abad ke-7 M. Teori ini diperkuat dengan pendapat Dr. Hamka yang menyatakan bahwa masuknya Islam ke Indonesia langsung dari Mekkah pada abad ke-7 M.	25
Total		100

Gambar 4. Evaluasi Asesmen Sumatif

Adapun kelebihan dan kekurangan dari asesmen formatif dan asesmen sumatif sebagai berikut.

a. Kelebihan:
- Pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, dengan menggunakan pendekatan kolaboratif.

- Siswa lebih mudah memahami materi karena keterlibatan mereka langsung dalam diskusi dan pemecahan masalah.

b. Kekurangan

- Beberapa siswa mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk menyesuaikan diri dengan metode pembelajaran yang baru.
- Guru membutuhkan pelatihan lebih lanjut untuk mengoptimalkan penggunaan model Scrum.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul ajar berbasis model Scrum telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dengan pendekatan yang interaktif dan kolaboratif, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, yang berkontribusi pada pemahaman dan hasil belajar yang lebih baik. Metode penelitian yang digunakan, yaitu Research and Development dengan model ADDIE, memungkinkan pengidentifikasian kebutuhan siswa dan perancangan modul yang relevan. Penerapan model Scrum dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mendorong kolaborasi dan komunikasi yang efektif di antara mereka. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa modul ajar yang dirancang dengan baik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan relevan, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Meskipun ada tantangan dalam penerapan metode baru, manfaat yang diperoleh dari penggunaan model Scrum menunjukkan potensi besar untuk inovasi dalam pendidikan.

DAFTAR REFERENSI

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Dahlan, U. A., & Yulia, R. (2018). *Kontribusi asesmen formatif dalam tahapan understanding by design terhadap pemahaman mahasiswa calon guru biologi*. *6*(2), 67–73.

Faujiah, A. N., Habsah, D., & Tangerang, U. M. (n.d.). *M a s l i q*. *2*, 256–265.

Fitriani, R., Dwi Febriyani, S., Pratama, G., Andika, K., Aprilla, R., Nurfajrina, R., Stivani Suherman, D., & Fitra Ritonga, A. (2023). The Influence Of Maritime Education Through Project Based Learning-A Review. *BIO Web of Conferences*, *79*. https://doi.org/10.1051/bioconf/20237902004

Kharisma, J. Y., & Asman, A. (2018). Berorientasi pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Prestasi Belajar Matematika The Development of Problem-Based Mathematics Instructional Materials Oriented to Students ' Mathematics Problem Solving Skill and Students '. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, *1*(1), 34–46.

Kuswono, K. (2017). Implementation of Learning History Based on Lesson Study. *HISTORIA : Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, *5*(2), 163. https://doi.org/10.24127/hj.v5i2.942

Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, *5*(2), 130–138. https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392

Nurmawati, N., Usiono, U., & Ariska, E. (2021). Effectiveness of Contextual Learning in Islamic Religious Education Lessons At Sma. *Ta Dib : Jurnal Pendidikan Islam*, *10*(2), 393–402. https://doi.org/10.29313/tjpi.v10i2.9385

Putri, A. R., Ardianti, S. D., & Ermawati, D. (2022). Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *8*(3), 1192–1199. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3162

Razali, S. N., Adly, H., Noor, M., Ahmad, M. H., & Shahbodin, F. (2017). *International Journal of Advanced and Applied Sciences Enhanced student soft skills through integrated online project based collaborative learning*. *4*(3), 59–67.

Saefudin, M., & Makarim, C. (2020). Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*, *5*(2), 99–104.

Sarah Mursida, A., Jannah, M., & Abdul Wahid, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Contextual Teaching and Learning dan Nilai Islami Pada Materi Cahaya dan Alat Optik di SMP/MTs. *Jurnal Phi Jurnal Pendidikan Fisika Dan Fisika Terapan*, *2*(1), 19. https://doi.org/10.22373/p-jpft.v2i1.8773

Sudarta. (2022). *済無No Title No Title No Title*. *16*(1), 1–23.

Taufik, M., & Susanti, R. D. (2023). Math Teachers' Professionalism After Motivation Training: A Contextual Approach. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *15*(2), 2034–2041. https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.1754