

PEMBUATAN *MIND MAP* DENGAN APLIKASI *PREZI* *DESKTOP* DALAM PEMBELAJARAN NAHWU

Ilham Fatkhu Romadhon
Universitas Negeri Malang
ilhamfatkhu689@gmail.com

ABSTRAK: Pelajaran Nahwu memiliki pengaruh penting dalam peningkatan kemampuan ketrampilan berbahasa Arab. Kesulitan mempelajari nahwu di antaranya disebabkan oleh belum hafalnya peserta didik terhadap kaidah-kaidah nahwu, kurangnya kemampuan untuk mengatur kata-kata dalam susunan kalimat yang benar, adanya hubungan struktur antar kaidah yang kompleks, dan kurang menariknya media pengajaran, seperti tampilan *slide* pada *power point* yang tidak variatif. Berbagai kendala itu menurut beberapa peserta didik menjadikan pembelajaran terasa sulit dipahami. Walaupun pendidik telah mengajarkan pelajaran Nahwu ini dengan baik dan benar, akan tetapi masih perlu ditingkatkan media pembelajaran beserta inovasinya sehingga peserta didik akan menjadi mudah dalam belajar dan memahami serta menghafal kaidah-kaidah Nahwu, baik nahwu dasar maupun nahwu lanjut. Oleh karena itu, ditawarkan aplikasi *PreziDesktop* untuk pembelajaran Nahwu agar menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan dapat digunakan, baik secara berkesinambungan dan berurutan tidak berurutan karena disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Kata Kunci: pembelajaran, nahwu, *prezi desktop*, *mind map*

Urgensi adanya Nahwu sebenarnya untuk mempermudah pembelajaran Bahasa Arab dan termasuk alat untuk belajar Bahasa Arab agar tidak mendapatkan kesalahan dalam penggunaan Bahasa Arab secara lisan maupun tulisan. Kesalahan tersebut membuat orang yang sedang berkomunikasi susah memahami pesan yang disampaikan penutur kepada pendengar, bahkan menyebabkan salah pemahaman antara kedua orang yang sedang berkomunikasi. Sehingga untuk mengajar bahasa Arab seyogyanya memahami sintaksis dalam bahasa Arab (Nahwu). Menurut Nuranggraini (2012) Ilmu Nahwu merupakan ilmu yang pertama kali dibukukan dalam Islam, karena berkaitan dengan memelihara lisan dari kesalahan ketika membaca Al- Qur'an dan ilmu Nahwu juga termasuk kategori ilmu pembantu dalam mempelajari ilmu-ilmu lain, misalnya, ilmu Ushul Fiqh, Tafsir, Fiqh, mantiq, dan lain-lain.

Ilmu Nahwu adalah ilmu yang mempelajari tentang aturan akhir struktur, kalimah (kata) apakah berbentuk *rofa'*, *nasb*, *jar* atau *jazm* (Kholisin, 2003). Ilmu Nahwu juga mempelajari Makapelajaran Nahwu selalu berkaitan dengan harakat, *mabni*, *i'rob*, dan susunan kata yang sesuai dengan kaidah-kaidah yang benar. Akan tetapi dengan adanya aturan-aturan Nahwu dalam bahasa Arab membuat

peserta didik kesulitan dalam belajar kaidah Nahwu sehingga membuat peserta didik malas dalam belajar bahasa Arab. Oleh karena itu dalam pembelajaran Nahwu diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran di zaman modern ini salah satunya membuat Pembelajaran Nahwu menjadi lebih menarik dan dapat digunakan untuk secara linear/structural (tampilan yang satu dengan yang lain saling berurutan dan non linear (tampilan yang berbentuk peta-pikiran (*mind map*) dengan menggunakan suatu aplikasi *Prezi Destkop*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tulisan ini dimaksudkan untuk menginformasikan dan menjelaskan cara membuat *Mind Map* dalam pembelajaran Nahwu dengan menggunakan aplikasi *Prezi* serta mengungkap kelebihan dan kekurangan aplikasi *Prezi Destkop* dalam pembelajaran Nahwu. Tulisan ini bersifat deskriptif kualitatif sehingga memudahkan pembaca untuk mendalami bagaimana penggunaan aplikasi *Prezi Dekstop* untuk pembelajaran Nahwu.

PEMBELAJARAN ILMU NAHWU

Pembelajaran terkait dengan bagaimana membelajarkan peserta didik atau bagaimana membuat peserta didik dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran berupaya menjabarkan nilai-nilai yang terkandung di dalam kurikulum dengan menganalisis tujuan pembelajaran dan karakteristik isi bidang studi bahasa Arab khususnya mata kuliah Nahwu yang terkandung di dalam kurikulum. Selanjutnya dilakukan kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan cara-cara (strategi) pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai kondisi yang ada, agar kurikulum dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar terwujud dalam diri peserta didik. Dalam pembelajaran terdapat tiga komponen utama yang saling berpengaruh dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Ketiga komponen tersebut antara lain (Ahmad Falah, 2014: 68-69): (1) kondisi pembelajaran bahasa Arab, (2) metode dan strategi pembelajaran bahasa Arab dan (3) hasil pembelajaran bahasa Arab.

Dalam problematika yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Arab baginon-Arab antara lain (Munajat, 2015).

1. Kesulitan dalam pelafalan bunyi bahasa
2. Kesulitan dalam penulisan aksara arab karena memiliki berbagai bentuk sesuai dengan letaknya dalam sebuah kata
3. Perbedaan sistem bahasa seperti ketiadaan kategori dual /tastniyah di bahasa selain arab atau pada kategori jama taksir karena banyaknya variasi.
4. Kesulitan dalam kategori bilangan,
5. Kesulitan dalam imla.

Dan Kamal Bisyr secara khusus menyebut problematika pembelajaran bahasa Arab bagi non-Arab terkait pada empat hal antara lain (Munajat, 2015).

1. Perbedaan level pengetahuan pembelajar bahasa Arab bagi non-Arab,
2. Perbedaan tujuan pembelajar dalam mempelajari bahasa Arab,
3. Adanya beberapa ragam bahasa Arab yang dipelajari,
4. Persoalan dalam penyajian materi ajar.

Salah satu ilmu yang dipelajari dalam bahasa Arab adalah ilmu Nahwu yang mengkaji kaidah-kaidah yang menjadi dasar bentuk bahasa, struktur bahasa. Oleh karena itu, Orang menyebut bahwa ilmu Nahwu adalah ilmu tata bahasa Arab atau gramatikal bahasa Arab. Berdasarkan problematika pembelajaran bahasa Arab, Maka dalam pembelajaran Nahwu juga harus memperhatikan strategi dan metode pembelajaran Nahwu. Salah satu cara pembelajaran Nahwu yang menarik adalah membuat peta-pikiran (*Mind Map*).

SEKILAS TENTANG *MIND MAP*

Mind Map atau peta-pikiran banyak digunakan dalam pembelajaran karena yang mudah dan kreatif. Sebagian besar pendapat mengatakan bahwa belajar menggunakan *Mind Map* lebih mudah difahami dan lebih mudah diingat oleh orang. Menurut Swadarma (dalam Subiantoro dan Suparji, 2016: 201) menjelaskan bahwa *Mind Map* adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membuat kesan. Sebuah *Mind Map* adalah teknik grafis yang kuat yang memberikan kunci universal untuk membuka potensi otak. Penggunaan *mapping* ini menggunakan keterampilan kortikal —kata, gambar, nomor, logika, ritme, warna,

dan ruangkesadaran— dalam satu, cara unik yang kuat. Dengan demikian, hal itu dapat memberikan kebebasan padapeserta didik untuk menjelajahi luas tak terbatasnya dariotaknya. *Mind Map* dapat diterapkan pada setiap aspekkehidupan dimana peningkatan belajar dan berpikir lebihjelas akan meningkatkan kinerja manusia.

Berikut ini adalah petunjuk atau langkah-langkah membuat peta pikiran yang dikemukakan oleh Tony Buzan (dalam Darusman, 2014:169):

- (1) mulailah dengan menulis topik utama di tengah kertas, (2) gunakan ilustrasi gambar, simbol, kode pada keseluruhan peta pemikiran, (3) pilih kata-kata kunci pada tiap-tiap cabang yang dikembangkan, (4) setiap kata/gambar harus berdiri sendiri pada setiap garis/cabangnya, (5) cabang-cabang yang dibuat harus terkait dengan topik utama di tengah kertas; garis cabang utama lebih tebal dan menjadi lebih tipis ketika semakin menjauh dari cabang utama, (6) buat garis/cabang yang sama panjangnya dengan kata-katanya, (7) gunakan warna-warni dalam peta pikiran paling tidak tiga warna, sesuai selera, (8) kembangkan bentuk peta pikiran yang sesuai dengan gaya atau kreativitas masing-masing dan (9) sisakan ruang untuk penambahan tema berikutnya.

APLIKASI PREZI DESTKOP

Aplikasi *Prezi Destkop* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based Media*). *Prezi Destkop* adalah perangkat lunak (*aplikasi*) untuk presentasi sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai ide di atas kanvas *virtual*, *aplikasi* ini memiliki fitur unggul yaitu menggunakan *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media pembelajaran tersebut (Artianningsih, Sri Witurachmi, dan Sri Sumaryati, 2013). *Prezi Destkop* dapat digunakan secara linear/structural (tampilan yang satu dengan yang lain saling berurutan dan non linear (tampilan yang berbentuk peta-pikiran (*mind map*)).

Dalam Aplikasi *Prezi Destkop* kita dapat memasukkan teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya di atas kanvas presentasi, dan dapat dikelompokkan dalam *Path Point* (merupakan *Slide dalam Power point*). Pengguna aplikasi *Prezi Destkop* dapat menentukan ukuran dan posisi antara obyek presentasi. Untuk membuat presentasi linier, Pengguna aplikasi *Prezi Destkop* dapat membuat jalur presentasi yang telah ditentukan sebelumnya. Sedangkan untuk membuat

presentasi non-linier, Pengguna aplikasi *Prezi Destkop* dapat membuat peta-pikiran (*Mind Map*) sesuai keinginan yang diharapkan.

Dalam aplikasi *Prezi Destkop* menjual atau menawarkan beberapa lisensi untuk penggunaannya antara lain (1) Publik, yaitu lisensi bebas biaya akan tetapi pengguna lisensi *publik* harus dipublikasikan di situs web *Prezi* agar bisa di akses oleh publik, (2) *enjoy*, untuk menggunakan lisensi ini pengguna harus membayar \$ 59 pertahunnya, lisensi ini dapat digunakan 30 hari pertama tanpa bayar dan (3) *pro*, pengguna lisensi *Pro* ini harus membayar \$ 59 pertahunnya, lisensi ini dapat digunakan 30 hari pertama tanpa bayar.

Untuk lisensi *Enjoy* dan *Pro* sama-sama membayar \$ 59 pertahunnya akan tetapi fitur-fitur yang di dalamnya agak berbeda. Selain lisensi yang di atas, Aplikasi ini juga menyediakan Lisensi Edukasi khusus bagi para pelajar dan pengajar. Dalam lisensi ini ada 2 lisensi yaitu *Edu Enjoy* dan *Edu Pro* (Simarmata, dkk., 2013).

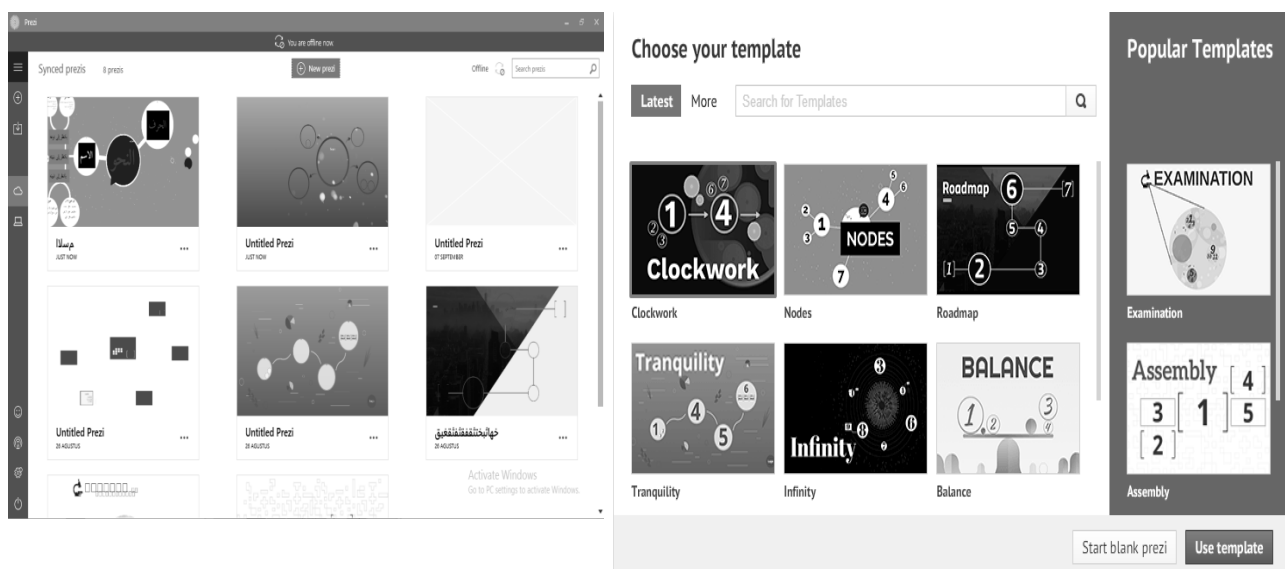
Menurut Eliyana (dalam Wardani & Wahjudi, 2015) menyatakan bahwa *Prezi Destkop* mempunyai kelebihan antara lain: *Prezi* merupakan gaya baru dalam presentasi, *Prezi Destkop* merupakan media presentasi yang menarik dan digunakan untuk menggantikan *power point*, *Prezi Destkop* sangat mudah digunakan. Presentasi menggunakan *Prezi Destkop* akan lebih menarik dan dinamis, *Prezi Destkop* dapat di akses ketika kita mendaftarkan diri atau membuat *Account* dalam situs *Prezi Destkop* dengan e-mail, pembuatan *slide/path point* dengan *Prezi Destkop* dapat memindahkan ide-ide dan kreatifitas pemakainya, *Prezi Destkop* membantu membuat demonstrasi yang mudah dan lancar, pembuatan *slide* dalam *prezi* tidak memerlukan software dari luar karena semua perintah tersedia dalam aplikasi *Prezi Destkop*, situs *Prezi* memiliki perpustakaan presentasi yang sudah dibuat lengkap sehingga kita dapat mempelajari dan mencontohkan *Prezi Destkop* yang paling inovatif, Pengguna diberikan beberapa video secara online untuk belajar bagaimana membuat presentasi yang kreatif dan inovatif, *Prezi Destkop* tersedia secara gratis dan memberikan kesempatan untuk membuat presentasi yang spektakuler, Aplikasi *Prezi Destkop* juga memungkinkan pengguna untuk melakukan presentasi secara offline dengan cara mendownload *slide* presentasi tersebut, ruang

penyimpanannya sekitar 100 MB, Presentasi dibuat dengan model bebas dan ditandai dengan logo *Prezi Destkop*, Ada kemungkinan dalam menggunakan situs *Prezi* prabayar yang mana tawaran untuk diverifikasi dan ditingkatkan, Presentasi dapat disimpan menggunakan *browser* atau mengunduh versi portable setelah kita selesai merancang presentasi, *Prezi Destkop* dapat disisipkan gambar, audio, video, *power point*, video dari *youtube* dan lain-lain, Presentasi ruang editing dapat dibagi menjadi beberapa ruang, *Prezi Destkop* adalah elemen gratis yang dirancang dalam membantu penyajian informasi.

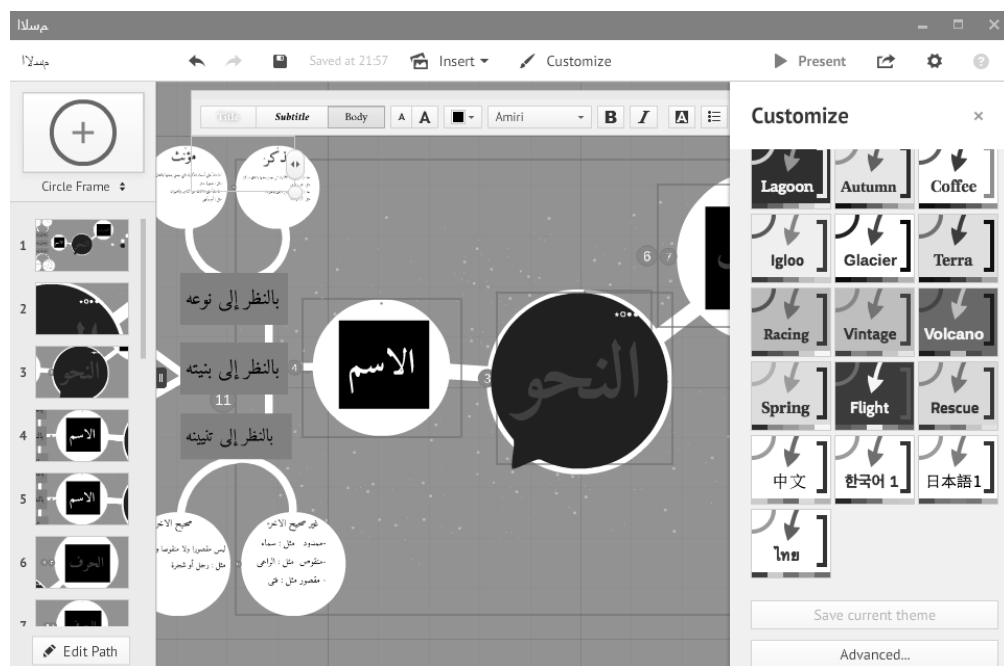
Sedangkan kekurangan aplikasi *Prezi Destkop* antara lain (Wardani & Wahjudi, 2015):

- (1) Beberapa kelebihan dan keunggulan yang disebutkan sebelumnya hanya tersedia dalam versi akan berbayar.
- (2) Akses *Prezi Destkop* membutuhkan koneksi internet begitupun juga *Account* dalam aplikasi tersebut.
- (3) Apabila menggunakan komputer kurang tinggi. Maka, pergerakan *prezi* juga akan tersendat atau fragmentasi.
- (4) Versi *Prezi Destkop* mempunyai 2 kekurangan yaitu yang pertama adalah hanya tersedia gratis 30 hari. Yang kedua adalah file berbentuk *pdf* tidak dapat disisipkan dalam versi gratis.
- (5) Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada 3 komputer dengan satu lisensi.
- (6) Dibutuhkan waktu yang signifikan untuk membuat presentasi yang berkualitas.
- (7) Bentuk presentasi dapat mengganggu presensi sehingga menimbulkan over-mobilitas.

Gambar ini menunjukkan tampilan pertama saat memasuki aplikasi *Prezi Destkop* dan menunjukkan beberapa variasi kanvas dalam aplikasi *Prezi Destkop*.



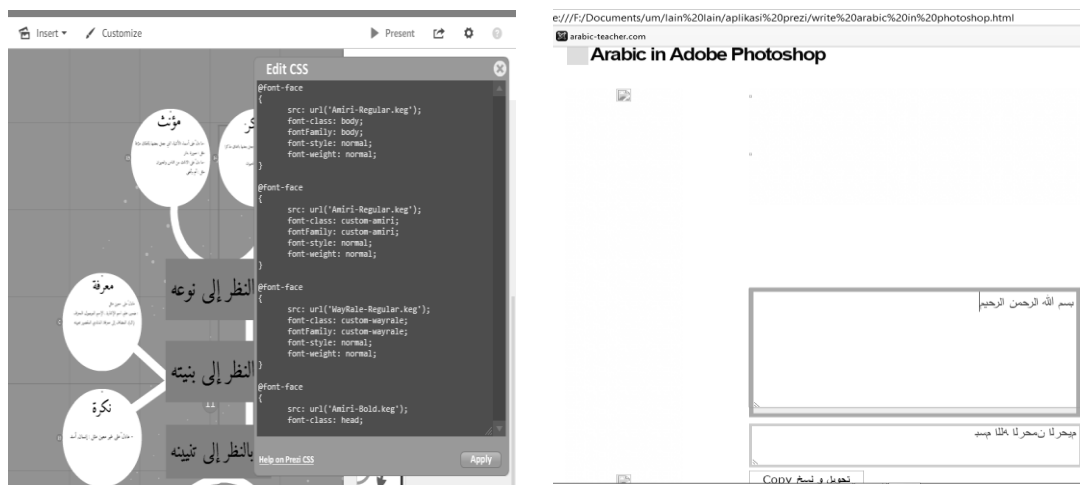
Berikut merupakan gambar ketika membuat presentasi menggunakan kanvas dalam *Prezi* yang di dalamnya ada fitur-fitur sebagai berikut: (1) *Settings* (Untuk mengedit *Screen Ratio*/rasio layardan *Enable Shorcut*/pengaktifan pintasan), (2) *Costumize*(mengganti background, warna background, tema, dan menuju *Advance* untuk menggunakan *CSS Editor*, mengganti *Costum Logo*), (3)*Insert* (untuk mengunggah berkas media dan memasukkan bentuk garis, panah, gambar, foto), (4) *Circle Frame* (Wadah untuk mengelompokkan beberapa konten dengan berbagai bentuk berupa Kurung, Lingkaran, Segi Empat), (5) *Advance*(Menjelajahi lebih lanjut, manambah font baru dalam *CSS Editor*, (6) *Write* (Untuk mengetik teks, dan mengakses *Transformation Zebra*), (7) *Path* (Mengatur tampilan navigasi satu per satu, menangkap tampilan pada *Circle Frame*, menambah atau menghapus alur presentasi/ *current view*), (8) *Point Path* (wadah tampilan di layar yang merupakan uraian dari suatu kanvas untuk menulis seperti kegunaan *slide* dalam *power point* dan (9) *Colors and Fonts* (Mengubah warna dan bentuk huruf agar lebih bervariasi dan menarik).



Dalam menggunakan aplikasi ini untuk menulis Bahasa Arab, *Prezi Desktop* sendiri tidak menyediakan font Arab. Oleh karena itu, diperlukan dua tahap untuk menulis font Arab di aplikasi *Prezi Desktop* dengan menambahkan font *Tahoma* atau *Arimi*. Berikut cara menambahkan font Arab dalam aplikasi *Prezi Desktop* antara lain.

1. Untuk menambahkan font Arab maka harus mengganti dengan font *Tahoma* atau *Arimi* dengan cara mengklik fitur “Advance”, lalu klik “*Use Prezi CSS Editor*” atau klik (Ctrl + Alt + Shift + C).
2. Menghapus kode font yang ada dalam *CSS Editor* dan menambahkan Kode font *Arimi* atau *Tahoma* dalam *CSS Editor*.
3. Setelah font Arab sudah bisa digunakan dalam aplikasi *Prezi Desktop*. Akan tetapi dalam penulisan bahasa Arab di aplikasi *Prezi Desktop* masih terbalik, Oleh karena itu diperlukan media untuk membalik tulisan bahasa Arab melalui media *Arabic in Adobe Photoshop*.
4. Setelah menulis tulisan di media *Arabic in Adobe Photoshop* kalimat yang ditulis diubah, di salin dan di tempel di *Prezi Desktop*.

Berikut gambar sebelah kanan yang menunjukkan tutorial penambahan font *Arimi* atau *Tahoma* dalam *CSS Editor* dan gambar sebelah kiri yang menunjukkan pengubahan font terbalik dengan media *Arabic in Adobe Photoshop*.



Mind Map dengan Aplikasi Prezi Desktop dalam Pembelajaran Nahwu

Pembelajaran bahasa Arab bagi non-native Speaker khususnya di Indonesia digunakan untuk mempelajari Al-qur'an dan untuk beribadahnya umat muslim. Sering berkembangnya zaman maka berkembang pula pembelajaran Bahasa Arab dengan berbagai media dari media tradisional sampai media modern. Salah satu media modern pada zaman sekarang melalui E-book, internet, aplikasi di handphone atau di laptop, dan lain-lain.

Nahwu merupakan salah satu ilmu yang ada untuk mempermudah dalam pembelajaran Bahasa Arab. Akan tetapi karena banyaknya kaedah-kaedah yang harus dihafalkan membuat native speaker bahkan non-native speaker sulit mempelajarinya dan malas berhubungan dengan ilmu nahwu. Dengan berkembangnya zaman maka diperlukan media modern pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based Media*) untuk mempelajari kaedah-kaedah dalam ilmu nahwu salah satunya aplikasi *Prezi Desktop*.

Walaupun aplikasi *Prezi Desktop* merupakan aplikasi untuk presentasi akan tetapi aplikasi *AplikasiPrezi Desktop* dapat digunakan membuat tampilan *slide* secara linear/struktural (tampilan yang satu dengan yang lain saling berurutan dan nonlinear (tampilan yang berbentuk peta konsep) dan aplikasi *Prezi Desktop* dilengkapi dengan fitur unggul yaitu *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna aplikasi *Prezi Desktop* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media pembelajaran tersebut. Dengan kelebihan yang dimiliki aplikasi *Prezi Desktop*, maka aplikasi *Prezi desktop* ini cocok untuk pembelajaran ilmu nahwu khususnya dalam pengenalan kaidah-kaidah nahwu.

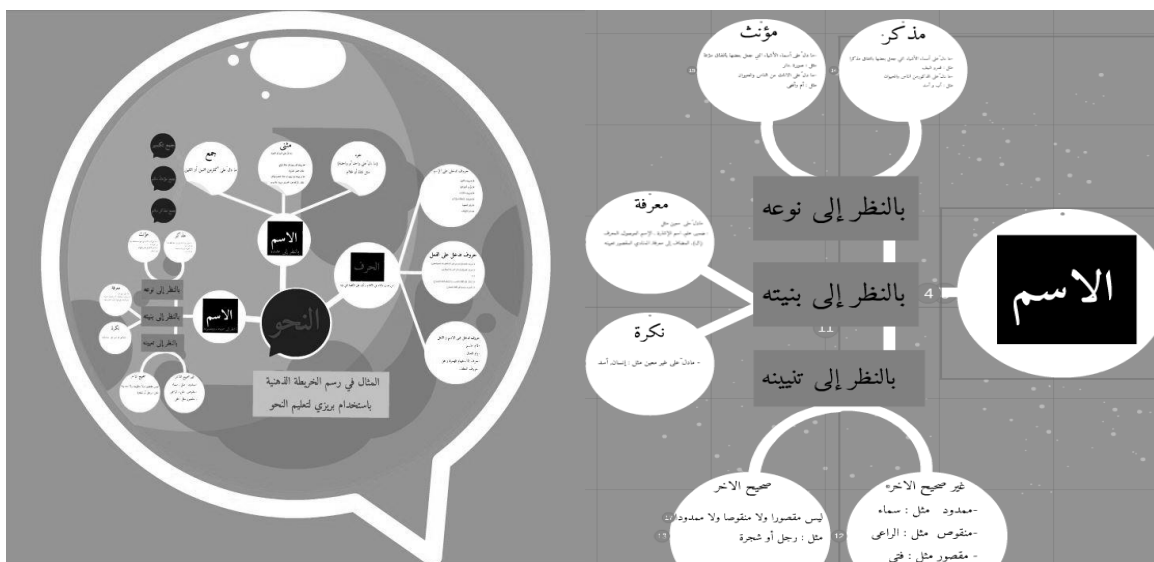
Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Prezi Desktop*, hasil belajar peserta didik lebih tinggi dikarenakan peserta didik lebih mudah memahami materi yang dijelaskan oleh pendidik karena pendidik menjelaskan pelajaran dengan media atau tampilan yang lebih menarik. Hal ini dapat dilihat karena media *Prezi Desktop* dapat sekaligus menyajikan garis besar pembelajaran metode penyusutan aktiva tetap sekaligus detailnya secara bergantian sehingga banyak materi yang dapat dilihat secara bersamaan atau utuh. Penyajian secara utuh dalam satu layar menjadikan peserta didik tidak mudah lupa dengan materi penyusutan aktiva tetap yang sebelumnya telah dipelajari. Pendidik dan peserta didik dapat saling aktif dan komunikatif dalam kelas serta terdapat variasi belajar dalam kelas sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan proses pembelajaran lebih menarik, sehingga peserta didik dapat menyerap materi lebih banyak dan secara otomatis hasil belajar mereka meningkat dengan sendirinya (Hakim & Wulandari, 2014).

Apabila dilihat dari fungsinya secara umum aplikasi ini merupakan aplikasi yang hampir sama dengan aplikasi *power point* dan lain-lainnya, Akan

tetapi perlu diketahui bahwa *PreziDesktop* mempunyai keunggulan lebih dari pada aplikasi *Power Point*. Tarr (dalam Hakim & Wulandari, 2014) berpendapat bahwa aplikasi *Prezi Destkop* mempunyai kelebihan antara lain.

1. Mempunyai faktor lebih daripada *slide* lain,
2. Tidak perlu berpindah dari satu *slide* ke *slide* lain,
3. Mudah untuk menggabungkan gambar, bunyi dan video dalam satu tampilan,
4. Sangat mudah digunakan.

Selain itu, hal ini juga sesuai dengan Embi (dalam Hakim & Wulandari, 2014) bahwa *Prezi Destkop* berfungsi sama seperti *power point*, tetapi mempunyai ciri-ciri yang lebih canggih dan menarik. *Prezi Destkop* disajikan atau dibuat pada kanvas bukan pada *slide*. Hal ini memudahkan penyaji untuk menggabungkan teks, gambar dan multimedia. Item-item di atas kanvas bisa disisipkan, diperkecil dan diperbesar agar kelihatan lebih menarik. Berikut merupakan salah satu kanvas hasil pemanfaatan aplikasi *Prezi Destkop* dalam pembelajaran Nahwu dengan tampilan penuh. Berikut merupakan salah satu kanvas hasil pemanfaatan aplikasi *Prezi Destkop* dalam pembelajaran Nahwu dengan tampilan perbagian.



PENUTUP

Dulu Pembelajaran bahasa Arab bagi Non-Native Speaker digunakan untuk mempelajari Al-qur'an dan untuk beribadahnya umat muslim. Akan tetapi pada zaman sekarang pembelajaran bahasa Arab digunakan untuk mempelajari kajian dan ilmu dalam berbagai macam bidang. Seiring berkembangnya zaman

modern, maka diperlukan media modern pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based Media*) untuk mempermudah pembelajaran di seluruh bidang ilmu. Dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya ilmu nahwu diperlukan media pembelajaran bahasa Arab modern salah satunya aplikasi *Prezi* desktop. Aplikasi ini menggunakan satu kanvas besar dalam memaparkan ide-idenya dengan satu kanvas besar dapat dimasukkan gambar, video, data, dan lain-lain sehingga menampilkan gambar besar dan kemudian menelusuri dalam topik yang menarik minat peserta didik bukan seperti dalam aplikasi *Power point* yang menggunakan sistem *slide by slide*. Dengan menggunakan fitur unggul yaitu *Zooming User Interface* (digunakan untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media pembelajaran), Aplikasi *Prezi Destkop* dapat digunakan membuat tampilan *slide* secara linear/struktural (tampilan yang satu dengan yang lain saling berurutan dan non linear (tampilan yang berbentuk *mind map*).

DAFTAR PUSTAKA

- Artianningsih, Witurachmi, Sri, & Sumaryati, Sri. 2013. Penerapan Mind Mapping Dengan Media Prezi Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Partisipasi Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2 (1): 39 – 48, Juli 2013, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Darusman, Rijal. 2014. Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika*, 3 (20), September 2014, Stkip Siliwangi Bandung.
- Falah, Ahmad. 2014. Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Mind Map. *Jurnal Arabia*, 6 (1), Januari - Juni 2014, Stain Kudus.
- Hakim, Luqman & Wulandari, Novita Ayu. 2014. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Prezi Dengan Powerpoint Pada Mata Diklat Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2 (2), Universitas Negeri Surabaya.
- Kholisin. 2003. Cikal Bakal Kelahiran Ilmu Nahwu. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 31 (1), Universitas Negeri Malang.
- Munajat, Fuad. 2015. Pembelajaran Nahwu Dalam Perspektif Fungsional. *Jurnal Arabia*, 7(1), Januari - Juni 2015, Stain Kudus.

- Simarmata, Cristina, K Haloho, Feranita, & Intan Meidina, Wardah. 2013.
Membuat Presentasi Non Linier Dengan Menggunakan Prezi (Online),
(<http://agustina13dwi.blogspot.co.id/2013/12/makalah-prezi.html>), diakses
13 September 2017.
- Subiantoro, Darma& Suparji. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Mind
Mapping Dengan Media Prezi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran Konstruksi Bangunan Kelas X Teknik Bangunan Smkn 1
Sidoarjo. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, Vol. 2, No. 2,
Universitas Negeri Surabaya.
- Wardani, Febriana Wahyu Kusuma, & Wahjudi, Eko. Perbandingan Hasil Belajar
Siswa Dalam Penerapan Problem Based Learning Dengan Dan Tanpa
Dukungan Media Prezi Pada Pembelajaran Akutansi Kelas X di SMK
Negeri 2 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 3(2), Universitas Negeri
Surabaya.