

**PENGEMBANGAN BUKU “SENANG BELAJAR SHOLAT BERBASIS GRAFIS”
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI SISWA KELAS IV
SDN III PUNDUHSARI MANYARAN WONOGIRI**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah & Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh :

SYUKUR PRASETYA NUGROHO

NIM. 12410122

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2016

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Syukur Prasetya Nugroho

NIM : 12410122

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah hasil karya sendiri atau penelitian saya sendiri bukan hasil karya orang lain. Jika ternyata dikemudian hari terbukti plagiasi maka kami bersedia untuk ditinjau kembali hak kesarjanaannya.

Yogyakarta, 1 Mei 2016

Yang menyatakan,



Syukur Prasetya Nugroho
12410122

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp :-

kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

assalamu'alikum wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan sepenuhnya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sodara:

Nama : Syukur Prasetya Nugroho

NIN : 12410122

Judul Skripsi : **Pengembangan Buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis”, Terhadap Minat Belajar PAI Siswa Kelas IV SDN III Punduhsari Manyaran Wonogiri.**

sudah dapat diajukan kepada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kali Jaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. Wb.

Yogyakarta, 1 Juni 2016

Pembimbing



Drs. Moch. Fuad, M.Pd.

NIP. 19570626 198803 1 003



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2/DT/PP.01.1/144/2016

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

PENGEMBANGAN BUKU "SENANG BELAJAR SHOLAT BERBASIS GRAFIS"
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI SISWA KELAS IV SDN III
PUNDUHSARI MANYARAN WONOGIRI

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Syukur Prasetya Nugroho
NIM : 12410122

Telah dimunaqasyahkan pada : Hari Selasa tanggal 14 Juni 2016

Nilai Munaqasyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Drs. Moch. Fuad, M.Pd.
NIP. 19570626 198803 1 003

Penguji I

Dr. Sukiman, S.Ag, M.Pd.
NIP. 19720315 199703 1 009

Penguji II

Dr. H. Suwadi, M.Ag., M.Pd.
NIP. 19701015 199603 1 001

Yogyakarta, 12 JUL 2016

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga

Dr. Ahmad Arifi, M.Ag.
NIP. 19661121 199203 1 002

MOTTO

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ
وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

[Q.S. Ali Imran: 104]

104. dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar merekalah orang-orang yang beruntung.

PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI DI PERSEMBAHKAN KEPADA
ALMAMATER TERCINTA
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ، وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ.

Sesungguhnya pujian seluruhnya hanya milik Allah SWT. Kepada-Nya kita memuji, meminta pertolongan, memohon ampun, dan kita memohon perlindungan dari kejahatan diri kita serta keburukan amal kita. Dan Nabi Muhammad SAW. adalah utusan yang paling agung. Semoga kita termasuk umat yang mendapatkan syafaat di yaumul qiyamah nanti.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian mengenai Pengembangan Buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas IV SDN III Punduhsari Manyaran Wonogiri. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ketua dan sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Mujahid, M.Ag selaku dosen penasehat akademik.
4. Bapak Drs. Moch Fuad, M.P.d. Selaku dosen pembimbing skripsi.
5. Ibu Sri Mulyani, S.Pd.M.Pd. selaku kepala SDN III Punduhsari, Bapak/Ibu guru di SDN III Punduhsari, dan karyawan, serta siswa kelas IV SDN III Punduhsari yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan pengumpulan data yang dibutuhkan.

6. Sahabat-sahabat tercinta yang selalu setia menemani, membantu, mengarahkan, dan mendukung peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
7. Keluarga tercinta, Ayah, Ibu, Kakak, Adik dan seluruh kerabat yang selalu memberikan dukungan moral maupun materiil.
8. Dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Hanya doa dan ucapan trimakasih yang dapat saya lakukan.

Semoga Allah SWT. membalas kebaikan mereka dengan kebaikan yang terbaik. Peneliti juga memohon maaf atas kesalahan yang sudah terjadi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang telah membacanya. *Amin.*

Yogyakarta, 1 Mei 2016

Penyusun,



Syukur Prasetya Nugroho
NIM. 12410122

ABSTRAK

SYUKUR PRASETYA NUGROHO. *Pengembangan Buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas IV SDN III Pundusari Manyaran Wonogiri.* **Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2016.**

Latar belakang penelitian ini adalah dalam pembelajarannya SDN III Pundusari menggunakan buku panduan yang tidak menyajikan desain grafis di dalamnya sehingga kontribusi buku yang digunakan menjadi kurang maksimal, Peneliti berusaha untuk membuat buku pembelajaran yang berbasis grafis untuk dijadikan instrumen penelitian yang diberi judul “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis”. Pembuatan media tersebut bertujuan untuk menciptakan inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Teknik pengumpulan data diperoleh dengan menyebarkan angket, kemudian data yang diperoleh berupa data kualitatif untuk kemudian diubah menjadi data kuantitatif. Selanjutnya uji keabsahan datanya menggunakan uji prosentase.

Hasil dari penelitian ini yaitu 1) Berhasil mengembangkan buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” yang dibuat dengan tiga tahap yaitu: a) Tahap analisis kebutuhan, meliputi pengumpulan bahan dan informasi. b) Tahap desain pembelajaran, meliputi: mengidentifikasi kompetensi dasar, menganalisis dan menentukan kompetensi dasar, merumuskan materi, mengidentifikasi karakteristik siswa, merumuskan indikator keberhasilan, mengembangkan evaluasi, materi sholat buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis”. c) Tahap pengembangan buku meliputi pembuatan rancangan produk, pengumpulan sumber materi, membuat desain buku menggunakan aplikasi Corel Draw. 2) Kelayakan buku berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi tergolong dalam kategori sangat baik dengan persentase keidealan 85%. 3) Kontribusi buku yang dapat diketahui melalui hasil respon siswa terhadap buku senang belajar sholat berbasis grafis, hasil yang diperoleh sebesar 94,25% siswa mengatakan tertarik dan sangat setuju menggunakan buku senang belajar sholat berbasis grafis.

Kata Kunci: Pengembangan buku , kelayakan buku, kontribusi buku

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN ABSTRAK.....	ix
HALAMAN DAFTAR ISI	x
HALAMAN TRANSLITRASI.....	xii
HALAMAN DAFTAR TABEL	xiv
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xvi
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Kajian Pustaka.....	6
F. Landasan Teori.....	8
G. Hipotesis.....	31
H. Metode Penelitian.....	31
I. Teknik Analisis Data.....	38
J. Sistematika Pembahasan	42
BAB II : GAMBARAN UMUM SEKOLAH	
A. Letak Geografis	44
B. Sejarah Berdiri dan Berkembangnya.....	44
C. Tujuan Sekolah Dasar	45
D. Struktur Organisasi.....	46
E. Visi dan Misi	46
F. Guru dan Karyawan	47
G. Siswa	48
H. Sarana dan Prasarana.....	50
BAB III : HASIL PENELITIAN	
A. Pengembangan Buku Untuk Kelas IV SD	52
B. Kelayakan Buku Untuk Kelas IV SD	93
C. Kontribusi Buku Terhadap minat Belajar PAI Siswa	107
BAB IV: PENUTUP	
A. Kesimpulan	121
B. Saran-saran.....	122

C. Penutup.....	122
D. Daftar Pustaka	124



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543 b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	S	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha'	H	Ha (dengan titik di atas)
خ	kha'	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Sad	ş	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ta'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	za'	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
ه	ha'	H	Ha
ء	Hamzah	.	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye

Untuk bacaan panjang ditambah:

ا = ā, contoh: وَمَا مُحَمَّدٌ

إِي = i, contoh: الَّذِي

أُو = ū, contoh: يُؤَقِّنُونَ



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Daftar Sampel Kelas IV SDN III Pundusari	33
Tabel 1.2. Skor Angket Berdasarkan Skala Linkert.....	38
Tabel 1.3. Distribusi Frekuensi	40
Tabel 1.4. Konversi Nilai Huruf	40
Tabel 1.5. Kriteria Kategori Penilaian Ideal	41
Tabel 1.6. Persentase Kriteria Penilaian Ideal	42
Tabel 2.1. Daftar Nama Guru dan Keahlianya.....	48
Tabel 2.2. Keadaan Siswa	49
Tabel 2.3. Sarana dan Prasarana	50
Tabel 3.1 Masukan Dari Ahli Media dan Ahli Materi	95
Tabel 3.2 Penilaian Kualitas Tampilan Dari Ahli Media.....	96
Tabel 3.3 Kategori Penilaian Ideal Komponen Kualitas Tampilan	97
Tabel 3.4 Penilaian Kualitas Tampilan Dari Ahli Materi	97
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Ideal Komponen Kualitas Tampilan	98
Tabel 3.6 Penilaian Kualitas Anatomi Buku Dari Ahli Media	98
Tabel 3.7 Kategori Penilaian Ideal Komponen Kualitas Anatomi Buku	99
Tabel 3.8 Penilaian Kualitas Anatomi Buku Dari Ahli Materi.....	99
Tabel 3.9 Kategori Penilaian Ideal Komponen Kualitas Anatomi Buku	100
Tabel 3.10 Penilaian Kebenaran dan Keluasan Konsep Dari Ahli Media	100
Tabel 3.11 Penilaian Ideal Komponen Kebenaran dan Keluasan Konsep.....	101
Tabel 3.12 Penilaian Kebenaran dan Keluasan Konsep Dari Ahli Materi.....	101
Tabel 3.13 Penilaian Ideal Komponen Kebenaran dan Keluasan Konsep.....	102
Tabel 3.14 Penilaian Pelaksanaan dan Evaluasi Pembelajaran Ahli Media	102
Tabel 3.15 Penilaian Ideal Pelaksanaan dan Evaluasi Pembelajaran.....	103
Tabel 3.16 Penilaian Pelaksanaan dan Evaluasi Pembelajaran Ahli Materi.....	103
Tabel 3.17 Penilaian Ideal Pelaksanaan dan Evaluasi Pembelajaran.....	104
Tabel 3.18 Penilaian Kualitas Kebahasaan Dari Ahli Media.....	105
Tabel 3.19 Kategori Penilaian Ideal Komponen Kebahasaan.....	106
Tabel 3.20 Penilaian Kualitas Kebahasaan Dari Ahli Materi	106
Tabel 3.21 Kategori Penilaian Ideal Komponen Kebahasaan.....	107
Tabel 3.22 Kategori Penilaian Ideal Keseluruhan Komponen.....	107
Tabel 3.23 Penilaian Kualitas Motivasi dan Minat Siswa	109
Tabel 3.24 Distribusi Frekuensi Respon Siswa.....	109
Tabel 3.25 Penilaian Kualitas Pemahaman Dalam Pembelajaran	110
Tabel 3.26 Distribusi Frekuensi Respon Siswa.....	110
Tabel 3.27 Penilaian Kualitas Kemudahan Materi	111
Tabel 3.28 Distribusi Frekuensi Respon Siswa.....	112
Tabel 3.29 Penilaian Kualitas Tampilan Grafis	112
Tabel 3.30 Distribusi Frekuensi Respon Siswa.....	113
Tabel 3.31 Masukan Ujicoba Skala Kecil.....	113
Tabel 3.32 Penilaian Kualitas Motivasi dan Minat Siswa	114
Tabel 3.33 Distribusi Frekuensi Respon Siswa.....	114
Tabel 3.34 Penilaian Kualitas Pemahaman Dalam Pembelajaran	116
Tabel 3.35 Distribusi Frekuensi Respon Siswa.....	116

Tabel 3.36 Penilaian Kualitas Kemudahan Materi	117
Tabel 3.37 Distribusi Frekuensi Respon Siswa.....	118
Tabel 3.38 Penilaian Kualitas Tampilan Grafis	118
Tabel 3.39 Distribusi Frekuensi Respon Siswa.....	119
Tabel 3.40 Masukan Ujicoba Skala Besar	119



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Skema tahap-tahap pengembangan	36
Gambar 1.2. Rentang skor angket berdasarkan skala linkert	39
Gambar 2.1. Struktur organisasi SDN III Punduhsari.....	46
Gambar 3.1. Cover buku	64
Gambar 3.2. Kata pengantar.....	65
Gambar 3.3. Daftar isi	66
Gambar 3.4. Pedoman pemakaian.....	67
Gambar 3.5. Tujuan.....	68
Gambar 3.6. Pendahuluan	69
Gambar 3.7. Heading	70
Gambar 3.8. Heading	71
Gambar 3.9. Heading	72
Gambar 3.10. Heading	73
Gambar 3.11. Heading	74
Gambar 3.12. Heading	75
Gambar 3.13. Heading	76
Gambar 3.14. Heading	77
Gambar 3.15. Heading	78
Gambar 3.16. Heading	79
Gambar 3.17. Heading	80
Gambar 3.18. Heading	81
Gambar 3.19. Heading	82
Gambar 3.20. Heading	83
Gambar 3.21. Heading	84
Gambar 3.22. Heading	85
Gambar 3.23. Heading	86
Gambar 3.24. Heading	87
Gambar 3.25. Evaluasi	88
Gambar 3.26. Glosarium	89
Gambar 3.27. Prolog	90
Gambar 3.28. Daftar pustaka	91
Gambar 3.29. Kata mutiara	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Indikator kriteria penilaian buku
Lampiran II	: Angket ahli media
Lampiran III	: Angket ahli materi
Lampiran IV	: Angket respon siswa
Lampiran V	: Perhitungan kualitas buku senang belajar sholat berbasis grafis
Lampiran VI	: Surat permohonan izin penelitian
Lampiran VII	: Kartu bimbingan
Lampiran VIII	: Sertifikat TOEFL
Lampiran IX	: Sertifikat ICT
Lampiran X	: Sertifikat IKLA
Lampiran XI	: Sertifikat PPL 1
Lampiran XII	: Sertifikat PPL-KKN
Lampiran XIII	: Lampiran foto penelitian
Lampiran XIV	: Riwayat hidup peneliti

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dengan siswa. Komunikasi pada proses pembelajaran adalah siswa, sedangkan komunikatornya adalah guru. Jika siswa menjadi komunikator terhadap siswa lainya maka guru sebagai fasilitator, sehingga terjadi proses interaksi yang disebut proses pembelajaran.²

Seorang guru harus menyadari bahwa proses komunikasi tidak dapat berjalan dengan lancar, bahkan komunikasi dapat menimbulkan kebingungan, salah pengertian bahkan salah konsep. Kesalahan komunikasi oleh seorang guru akan dirasakan oleh siswanya sebagai penghambat pembelajaran. Untuk menghindari atau mengurangi kemungkinan-kemungkinan terjadinya salah komunikasi, diperlukan sarana yang dapat membantu proses komunikasi. Sarana tersebut selanjutnya disebut media.³

Media merupakan alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Dalam proses pembelajaran kehadiran media

¹ UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hal. 71.

³ *Ibid*, hal.72.

mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat menjadi lebih jelas dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.⁴

Guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat sebagai pedoman untuk mengarahkan seluruh aktivitas pembelajaran. Media buku merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat berperan besar dalam proses belajar-mengajar. Buku-buku pelajaran perlu dipelajari untuk dipilih dan digunakan sebagai sumber yang relevan dengan materi yang telah dipilih untuk diajarkan. Hal tersebut merupakan tanggung jawab guru untuk mengelola dan mengembangkan materi yang akan disampaikan kepada siswanya di kelas. Selain itu guru Pendidikan Agama Islam disarankan agar tidak terlalu bergantung pada buku pelajaran yang dirancang secara bebas karena buku sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. Hal ini penting sebagaimana diatur dalam Permendiknas no. 2 Tahun 2008 Pasal 1 yakni:

“Buku teks adalah buku acuan wajib untuk digunakan di satuan pendidikan dasar dan menengah atau perguruan tinggi yang memuat materi pembelajaran dalam rangka peningkatan keimanan, ketaqwaan, akhlak mulia dan kepribadian, penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, peningkatan kepekaan dan kemampuan estetis, kemampuan kinestetis potensi dan kesehatan yang disusun berdasarkan standar nasional pendidikan”.⁵

⁴ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal. 4.

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia no. 2 Tahun 2008 pasal 1 (3) Tentang Buku.

Sedangkan yang dimaksud dengan media pembelajaran PAI adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran PAI secara efektif. Pengertian media pendidikan seperti di atas didasarkan pada asumsi bahwa proses pendidikan atau pengajaran identik dengan sebuah proses komunikasi.⁶

Pengembangan buku menjadi sangat penting untuk menciptakan inovasi baru yang dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam mencapai tujuan pembelajaran PAI. Proses pembelajaran PAI seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi menjadi sulit diajarkan oleh guru dan sulit dipahami siswa. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Salah satunya adalah dengan menggunakan media grafis. Media grafis mampu memberikan kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran karena bisa mengintegrasikan simbol-simbol komunikasi visual, sehingga akan memudahkan siswa untuk memahami pelajaran dengan mudah.⁷

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut media penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami dengan benar artinya agar proses penyampaian

⁶ Sukiman, *Media Pembelajaran PAI*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2011), hal. 24.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), hal. 91.

pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, menjelaskan sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan apabila tidak digrafiskan.⁸

SDN III Punduhsari adalah salah satu sekolah dasar yang berada di kecamatan Manyaran Kabupaten Wonogiri. Dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran PAI guru mata pelajaran PAI menggunakan buku panduan yang sudah dibagikan oleh pemerintah. Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang harus dapat direalisasikan dalam praktik, banyak usaha yang dapat dikerjakan. Disamping memahami penggunaannya, guru harus berupaya untuk mengembangkan keterampilan membuat sendiri media yang menarik, murah dan efisien dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.⁹

Dalam pembelajarannya SDN III Punduhsari menggunakan buku panduan yang tidak menyajikan desain grafis di dalamnya sehingga kontribusi buku yang digunakan menjadi kurang maksimal. Peneliti berusaha untuk membuat buku pembelajaran yang berbasis grafis untuk dijadikan instrumen penelitian yang diberi judul “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis”. Pembuatan media tersebut bertujuan untuk menciptakan inovasi baru dalam

⁸ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), hal. 28-29.

⁹ Hasil wawancara dengan Ibu Siti Maryam 12 Oktober 2015.

mengembangkan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.¹⁰

Berangkat dari fakta tersebut penulis tertarik untuk meneliti tentang Pengembangan Buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas IV SDN III Pundusari Manyaran Wonogiri.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” untuk kelas IV SDN III Pundusari Manyaran Wonogiri?
2. Apakah buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” untuk kelas IV SD dapat dipakai sebagai media pembelajaran?
3. Bagaimana kontribusi buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” terhadap minat belajar PAI siswa?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui pengembangan buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” untuk kelas IV SDN III Pundusari Manyaran Wonogiri.
 - b. Untuk mengetahui buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” untuk kelas IV SD dapat dipakai sebagai media pembelajaran.
 - c. Untuk mengetahui kontribusi buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” terhadap minat belajar PAI siswa.

¹⁰ Hasil Observasi di SDN III Pundusari Manyaran Wonogiri 12 Oktober 2015.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Untuk memberikan kontribusi pemikiran bagi pengelola sekolah atau guru dalam memilih dan menggunakan bahan pembelajaran yang menarik minat belajar siswa.
- b. Untuk memberikan solusi dalam pendidikan yang berkaitan dengan meningkatkan minat belajar siswa pada pendidikan agama islam.
- c. Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- d. Dapat menjadi rujukan dalam penelitian berikutnya khususnya dalam tema meningkatkan minat belajar siswa.

D. Kajian Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan kajian mengenai penelitian-penelitian terdahulu. Berdasarkan penelusuran hasil-hasil penelitian skripsi yang ada ditemukan beberapa skripsi yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

Skripsi yang ditulis Sam'un Ar rozi dengan judul “ *Peran Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab di MTs N Piyungan Bantul Yogyakarta*”. Dalam penelitian ini diketahui bahwa penggunaan media gambar pada pembelajaran bahasa arab dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 7E MTs N Piyungan.¹¹

Skripsi yang ditulis oleh M. Zamhari dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Kimia Pada Materi Pokok Laju Reaksi Untuk*

¹¹ Sam'un Ar rozi, “ *Peran Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab di MTs N Piyungan Bantul Yogyakarta*”, skripsi (Fak. Tarbiyah UIN SUKA, 2006).

Siswa SMA/MA". Hasil dari penelitian ini adalah berupa buku kartun pembelajaran kimia pada pokok bahasan laju reaksi untuk siswa SMA/MA. Media yang dikembangkan ini menunjukkan kualitas yang baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar di SMA/MA.¹²

Skripsi yang ditulis oleh Muchammad Fauzi Fadli dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komik*". Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah media pembelajaran bahasa arab berbasis komik untuk siswa Madrasah Tsanawiyah kelas VIII semester gasal materi Assa'ah (waktu). Dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE (Analisis, Design, Development, and Evaluation). Sesuai dengan hasil analisis data uji media pembelajaran bahasa arab berbasis komik pada siswa Madrasah Tsanawiyah kelas VIII ini dapat menggunakan pendekatan eksperimen dengan strategi *active reading*.¹³

Dari ketiga skripsi diatas dapat disimpulkan bahwa ketiganya belum mengacu pada pengembangan buku pembelajaran. Sehingga guna meningkatkan dan sebagai pembanding bagi penelitian yang lainnya, maka penelitian yang akan dilakukan peneliti ialah fokus pada Pengembangan Buku "*Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis*" Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas IV SDN III Pundusari Manyaran Wonogiri. Dan hasil dari penelitian yang akan dilakukan peneliti diharapkan mampu memperluas kajian keilmuan dunia pendidikan di Indonesia.

¹² M. Zamhari dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Kimia Pada Materi Pokok Laju Reaksi Untuk Siswa SMA/MA*", Skripsi (Fak. Sains dan Teknologi UIN SUKA, 2009).

¹³ Muchammad Fauzi Fadli dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komik*", Skripsi (Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN SUKA, 2011).

E. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran PAI

a. Pengertian Media Pembelajaran PAI

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar.¹⁴ Menurut John D. Latuheru, media adalah segala bentuk perantara yang dipakai orang untuk menyebarkan ide sehingga ide atau gagasan yang dikemukakan itu bisa sampai pada penerima.¹⁵ Sedangkan menurut Oemar Hamalik pengertian media sebagai alat, metode berfikir yang digunakan dalam rangka mengefektikan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.¹⁶

Isilah media digunakan juga dalam bidang pembelajaran atau pendidikan, sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.¹⁷ Media pembelajaran merupakan bagian dari media pendidikan. Hal ini didasarkan pada konsep bahwa pembelajaran adalah bagian dari pendidikan. Dalam proses pendidikan, alat yang digunakan sebagai perantara disebut dengan media pendidikan. Sedangkan lebih spesifik lagi dalam proses belajar mengajar biasa disebut dengan media pembelajaran. Menurut Sudarman Danim, media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses

¹⁴ Azar Arsyad, *Media pembelajaran...*, hal. 3.

¹⁵ John D. Latuheru, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*, (Jakarta: Depdikbud Ditjen Dikti P2LPTK, 1988), hal. 11.

¹⁶ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1998), hal 23.

¹⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hal. 163.

belajar mengajar untuk lebih mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan.¹⁸

Sedangkan pengertian media pembelajaran PAI adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran PAI secara efektif.

Dalam pembelajaran PAI media sangat dibutuhkan demi kelancarannya pembelajaran. Media dalam PAI sangat beragam sekali jenis dan klasifikasinya. Salah satu ciri media adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima, yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respon siswa sehingga media tersebut sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks. Akan tetapi, yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan medianya yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

¹⁸ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hal. 7.

b. Kegunaan Media Grafis

Penggunaan media grafis dalam proses belajar mengajar dewasa ini bukan lagi merupakan suatu hal yang baru dalam dunia pendidikan. Karena dengan adanya media grafis, akan lebih meningkatkan daya serap siswa dalam memahami pesan-pesan pembelajaran. Kehadiran media grafis mempunyai arti yang cukup penting dalam proses belajar mengajar. Karena dalam kegiatan belajar mengajar, ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat grafiskan sehingga materi yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Penggunaan media grafis dalam proses belajar mengajar sangat dianjurkan karena untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.¹⁹ Selain itu media grafis juga merupakan sarana yang membantu proses pembelajaran terutama yang berkaitan dengan indera penglihatan. Dengan adanya media grafis dapat mempercepat proses pembelajaran karena dapat mempercepat pemahaman siswa.²⁰

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media grafis dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media grafis pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat

¹⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2001), hal.3.

²⁰ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2002), hal. 180.

siswa, media grafis juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Media grafis berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media grafis itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media grafis harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa.

Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media grafis, yakni fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.²¹

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media grafis merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual (grafis) yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 17.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media grafis dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media grafis terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual (grafis) atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media grafis terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual (grafis) yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain media grafis berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media grafis diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

(1) bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa dan tidak bersifat verbalistik, (2) metode pembelajaran lebih bervariasi,(3)

siswa menjadi lebih aktif melakukan beragam aktivitas, (4) pembelajaran lebih menarik, (5) mengatasi keterbatasan ruang.²²

c. Minat Terhadap Media Grafis

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Fungsi umum media grafis adalah untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Sedangkan fungsi khususnya adalah untuk menarik minat, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.²³

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.²⁴ Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Crow and Crow mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.²⁵

²² Triyanto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hal.234.

²³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hal. 19.

²⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hal. 182.

²⁵ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 121.

Seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu tentu akan lebih mudah dalam mempelajarinya. Karena jika seseorang tidak memiliki minat terhadap sesuatu, ia menjadi tidak bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu, media grafis berperan penting untuk membangkitkan minat siswa untuk belajar sehingga siswa akan menjadi tertarik dalam mempelajari materi yang terdapat pada media grafis tersebut.

Untuk membangkitkan minat terhadap media grafis pada siswa, ada beberapa cara seperti dengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desain buku yang membebaskan siswa untuk mengeksplorasi apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif, maupun isi buku yang menarik.²⁶

Untuk meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan media grafis. Media grafis membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi siswa dan memperbarui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.²⁷ Jadi, minat siswa terhadap media grafis sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Apabila siswa merasa senang dan tertarik pada media grafis tentu siswa juga akan mempelajari materi dengan sungguh-sungguh tanpa adanya paksaan.

87. ²⁶ Nini Subini, dkk., *Psikologi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Mentari Pustaka, 2012), hal.

²⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 16.

2. Minat belajar PAI

Pendidikan Agama Islam berkenaan dengan tanggung jawab bersama. Oleh sebab itu usaha yang secara sadar dilakukan oleh guru mempengaruhi siswa dalam rangka pembentukan manusia beragama yang diperlukan dalam pengembangan kehidupan beragama dan sebagai salah satu sarana pendidikan nasional dalam rangka meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.²⁸

Selanjutnya H. Haidar Putra Daulay, mengemukakan bahwa Pendidikan Islam pada dasarnya adalah pendidikan yang bertujuan untuk membentuk pribadi Muslim seutuhnya, mengembangkan seluruh potensi manusia baik yang berbentuk jasmani maupun rohani.²⁹

Dari beberapa definisi di atas, maka dapat diambil pengertian bahwa yang dimaksud Pendidikan Agama Islam adalah suatu aktivitas atau usaha-usaha tindakan dan bimbingan yang dilakukan secara sadar dan sengaja serta terencana yang mengarah pada terbentuknya kepribadian anak didik yang sesuai dengan norma-norma yang ditentukan oleh ajaran agama.

Pendidikan Agama Islam juga merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya yaitu kitab suci Al-Quran dan Al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.

²⁸ Zakiah Daradjad, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1995), hal. 172.

²⁹ Haidar Putra Daulay, *Pendidikan Islam*, (Jakarta : Kencana, 2004), hal. 153.

Dengan demikian Pendidikan Agama Islam itu adalah usaha berupa bimbingan, baik jasmani maupun rohani kepada anak didik menurut ajaran Islam, agar kelak dapat berguna menjadi pedoman hidupnya untuk mencapai kebahagiaan hidup dunia dan akhirat. Jadi, minat belajar PAI disini dapat diartikan sebagai suatu rasa keterikatan pada aktivitas belajar terhadap mata pelajaran PAI tanpa ada yang menyuruh, dan hal itu dilakukan karena adanya ketertarikan yang timbul dari dalam diri individu sendiri yang senang untuk melakukan aktivitas belajar mata pelajaran PAI.

Ada lima hal yang tercakup dalam pengertian minat yaitu pemusatan perhatian, ketertarikan atau kecenderungan hati, keingintahuan atau keinginan untuk mengetahui dan mempelajari, sikap semangat/ antusias/ gairah, serta perasaan suka atau senang terhadap sesuatu. Dari lima hal tersebut, maka minat belajar PAI juga memiliki lima indikator antara lain:

- a. Pemusatan perhatian siswa terhadap pelajaran PAI.
- b. Ketertarikan/kecenderungan siswa terhadap materi pelajaran PAI yang akan dipelajari.
- c. Keingintahuan/keinginan siswa untuk mengetahui dan mempelajari materi pelajaran PAI.
- d. Sikap semangat/antusias/gairah siswa untuk mempelajari materi pelajaran PAI.
- e. Rasa suka/senang siswa saat mengikuti pelajaran PAI.

Minat bukanlah suatu sikap pembawaan yang tertutup sejak lahir, namun minat dapat berubah, dibangkitkan dan dipelihara.³⁰ Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap suatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya.

Abdurrahman Shaleh mengklasifikasikan minat menjadi dua bagian, kadang muncul dengan spontan yang disebabkan oleh kodrat dan kadang diusahakan. Adapun faktor-faktor penyebab timbulnya minat antara lain:³¹

a. Partisipasi

Keikutsertaan siswa dalam suatu pelajaran atau keaktifannya akan menyebabkan timbulnya minat pada siswa. Minat timbul kalau ada hubungan (sanggup menghargai, memahami, menikmati, menghargai suatu pengetahuan atau lainnya). Jadi apabila siswa sanggup memahami, menghargai, menikmati, suatu pengetahuan khususnya pelajaran, maka siswa akan memiliki minat terhadap ilmu pengetahuan atau mata pelajaran tersebut.

b. Kebiasaan

³⁰ M. Arifin, M. Ed, *Psikologi dan Beberapa Aspek Kehidupan Ruhaniyah Manusia*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1987), hal. 54.

³¹ R S. Worth, *Psikologi Pengantar Dalam Ilmu Jiwa*, (Bandung: Sinar Baru, 1998), hal. 64.

Minat dapat timbul karena adanya suatu kebiasaan dimana kebiasaan ada hubungannya dengan aktivitas yang berulang-ulang. Jika setiap hari bertemu dan bertatap muka dengan guru serta selalu aktif mengikuti pelajaran, maka lambat laun dalam diri siswa akan timbul minatnya terhadap mata pelajaran.

c. Pengalaman

Pengalaman merupakan salah satu penyebab timbulnya minat, karena adanya pengalaman menyenangkan atau menyedihkan akan membawa kesan tersendiri bagi dirinya yang kemudian akan masuk ke dalam jiwanya. Apabila siswa mau dan bisa menghilangkan kesan pertama terhadap mata pelajaran yang tidak menyenangkan, maka akan timbul rasa suka terhadap suatu mata pelajaran dan apabila pengalaman pertama sudah menyenangkan maka akan timbul minat yang lebih kuat.³²

Seperti ditulis oleh Abdurrahman Abror yang mengatakan bahwa dalam minat mengandung tiga unsur yaitu, emosi, kognisi, dan konasi.³³ Dalam minat ada unsur emosi (perasaan) artinya dalam setiap melakukan aktivitas tentunya disertai dengan perasaan, baik itu perasaan senang, malas, dll. Namun perasaan yang ada dalam minat adalah perasaan senang untuk melakukan sesuatu. Sedangkan yang dimaksud dengan unsur kognisi disini adalah didalam minat selalu didahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai objek yang dituju oleh minat.

71. ³² Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: CV Remaja Karya, 1995), hal. 70-

112. ³³ Abdurrahman Abror, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 1993), hal.

Ketika ada informasi atau pengetahuan baru maka tentunya akan ada keinginan untuk mempelajarinya lebih dalam lagi. Dan unsur konasi merupakan ekspresi dari unsur kognisi dan emosi dalam bentuk kemauan dan kecenderungan melakukan suatu kegiatan. Dengan kata lain konasi adalah kelanjutan dari kognisi dan emosi.

3. Pengembangan Buku Ajar

a. Buku Ajar

1) Pengertian Buku Ajar

Buku adalah jendela dunia. Melalui buku, seseorang dipersilahkan masuk menatap dan menjelajah dunia yang sangat luas. Buku ajar dipahami sebagai alat pengajaran yang paling banyak digunakan di antara semua alat pengajaran lainnya. Buku ajar memberikan ajaran dalam suatu bidang studi.³⁴

Banyak ahli yang mengemukakan batasan tentang buku ajar (paket, teks) ini. Di antaranya *Hall-Quest* dalam buku Tarigan mengatakan “buku ajar adalah rekaman pemikiran rasial yang disusun buat maksud-maksud dan tujuan-tujuan instruksional”. Ahli lain seperti *Lange* menyatakan “buku teks (ajar) adalah buku standar atau buku setiap cabang khusus studi dan terdiri dari dua tipe yaitu buku pokok atau utama dan suplemen atau tambahan”. Lebih terperinci lagi Bacon mengemukakan bahwa “buku teks (ajar) buku yang dirancang buat penggunaan di kelas, dengan cermat disusun dan disiapkan oleh

³⁴ Nasution S., *Metode Research*, (Bandung : Jemmars, 1982), hal. 119.

para pakar atau ahli dalam bidang itu dan dilengkapi dengan sarana-sarana pengajaran yang sesuai dan serasi”.³⁵

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dikatakan buku ajar merupakan buku yang diterbitkan dan disebarluaskan oleh pemerintah (Kemendiknas dan Kemenag) sebagai buku pelajaran dalam bidang studi tertentu, yang merupakan buku standar dan disusun oleh para pakar dalam bidang itu untuk maksud-maksud dan tujuan intruksional dilengkapi dengan sarana pengajaran yang serasi dan mudah dipahami oleh para pemakainya di sekolah-sekolah sehingga menunjang suatu program pengajaran.

Dalam perkembangannya buku ajar tidak lagi diterbitkan oleh pemerintah, melainkan oleh pihak swasta. Dalam kaitan ini, pemerintah hanya diberi wewenang untuk pengadaan buku ajar, bukan untuk penggandaannya. Selanjutnya pemerintah menetapkan standar tertentu yang harus dipenuhi oleh setiap penerbitan buku yang akan digunakan oleh satuan pendidikan. Dalam hal ini standar tersebut ditetapkan dan dikeluarkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).³⁶

2) Fungsi Buku Ajar

Greene dan Petty, merumuskan beberapa peranan dan kegunaan buku ajar sebagai berikut :³⁷

³⁵ Tarigan, *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia*, (Bandung : Angkasa, 1986), hal. 11.

³⁶ Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 pasal 43.

³⁷ Greene dan Petty, *Developing Language Skill in The Elementary Schools*, (Boston : Alyn and Bacon Inc., 1981), hal. 540.

- a) Mencerminkan suatu sudut pandang yang tangguh dan modern mengenai pengajaran serta mendemonstrasikan aplikasi dalam bahan pengajaran yang disajikan.
- b) Menyajikan suatu sumber pokok masalah atau *subject matter* yang kaya, mudah dibaca dan bervariasi, yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa, sebagai dasar bagi program-program kegiatan yang disarankan di mana keterampilan-keterampilan ekspresional diperoleh pada kondisi yang menyerupai kehidupan yang sebenarnya.
- c) Menyediakan suatu sumber yang tersusun rapi dan bertahap mengenai keterampilan-keterampilan ekspresional.
- d) Menyajikan (bersama-sama dengan buku manual yang mendampinginya) metode-metode dan sarana-sarana pengajaran untuk memotivasi siswa.
- e) Menyajikan fiksasi awal yang perlu sekaligus juga sebagai penunjang bagi latihan dan tugas praktis.
- f) Menyajikan bahan atau sarana evaluasi dan remedial yang serasi dan tepat guna.

Buku ajar haruslah mempunyai sudut pandang yang jelas, terutama mengenai prinsip-prinsip yang digunakan, pendekatan yang dianut, metode yang digunakan serta teknik-teknik pengajaran yang digunakan. Buku ajar sebagai pengisi bahan haruslah menyajikan sumber bahan yang baik. Susunannya teratur, sistematis, bervariasi,

dan kaya akan informasi. Di samping itu harus mempunyai daya tarik kuat karena akan mempengaruhi minat siswa terhadap buku tersebut. Oleh karena itu, buku ajar itu hendaknya menantang, merangsang, dan menunjang aktivitas dan kreativitas siswa. Saat ini dibutuhkan pengembangan buku ajar agar sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin maju sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

3) Kualitas Buku Ajar yang Baik

Buku ajar sesungguhnya merupakan media yang sangat penting dan strategis dalam pendidikan. Ia adalah penafsir pertama dan utama dari visi dan misi sebuah pendidikan. Apalagi, menurut Chekley yang dikutip oleh Tim Penilai Buku Ajar Direktorat PAIS buku sebenarnya juga bisa jadi untuk melakukan “jalan pintas” (by pass) dalam peningkatan mutu pendidikan apabila dapat mengeksplorasi lebih dalam topik-topik yang dibahas dalam buku tersebut.

Untuk itu diperlukan suatu sinergi bagaimana guru dapat menghasilkan buku yang bukan hanya mencerdaskan, namun juga mencerahkan dan menggugah nalar dan spiritual untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif. Kita sering menyamakan antara cerdas dengan intelligent, padahal buku yang diperlukan bukan hanya melulu untuk membuat orang cerdas. Yang diperlukan saat ini dan ke depan adalah

buku yang bukan hanya intelligent textbook, melainkan harus mindful textbook.³⁸

Buku yang mindful adalah buku yang memberi banyak perspektif bagi anak untuk berpikir yang disesuaikan dengan perkembangan anak. Selain itu buku tersebut juga dapat mengaitkan persepsi lingkungan yang dihadapi anak dan mendorong anak mampu mempersepsi solusi yang mungkin penting untuk anak.

Untuk agama, hal ini menjadi penting karena situasi ini menjadi a novel situation, situasi yang senantiasa baru. Ini membuat para guru maupun siswa akan senantiasa merasa tercerahkan dengan situasi dan tantangan-tantangan baru yang menggoda nalar untuk selalu memperbaharui cara pandang kita terhadap situasi yang dirasakan atau diamati di lingkungan kita. Dan ini tentunya tidak mudah, sekalipun bukan mustahil.

Greene dan Petty yang dikutip oleh Tarigan menetapkan 10 kriteria buku ajar yang baik. Kriteria itu sebagai berikut :³⁹

- a) Buku ajar itu haruslah menarik minat anak-anak, yaitu para siswa yang memakainya.
- b) Buku ajar itu haruslah memberi motivasi kepada para siswa yang memakainya.
- c) Buku ajar itu haruslah memuat ilustrasi yang menarik hati para siswa yang memanfaatkannya.

³⁸ Tim Penilai Buku Ajar, *Pedoman Penilaian Buku Ajar*, (Jakarta : Departemen Agama Direktorat PAIS).

³⁹ Tarigan, *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia...*, hal. 20.

- d) Buku ajar seyogyanya mempertimbangkan aspek-aspek linguistik sehingga sesuai dengan kemampuan para siswa yang memakainya.
- e) Isi buku ajar haruslah berhubungan erat dengan pelajaran-pelajaran lainnya, lebih baik lagi kalau dapat didukung dengan perencanaan, sehingga semuanya merupakan kebulatan yang utuh dan terpadu.
- f) Buku ajar haruslah dapat menstimulasi, merangsang aktivitas-aktivitas pribadi para siswa yang mempergunakannya.
- g) Buku ajar harus dengan sadar dan tegas menghindari konsep-konsep yang samar-samar dan tidak biasa agar tidak sempat membingungkan para siswa yang menggunakannya.
- h) Buku ajar harus mempunyai sudut pandang atau point of view yang jelas dan tegas sehingga juga pada akhirnya menjadi sudut pandang para pemakainya yang setia.
- i) Buku ajar harus mampu memberi pementapan, penekanan pada nilai-nilai anak dan orang dewasa.
- j) Buku ajar harus dapat menghargai pribadi-pribadi para siswa.

Untuk meningkatkan mutu buku, telah ditempuh langkah-langkah konkret mulai dari menyusun kriteria buku pelajaran yang baik. Kriteria itu kemudian disosialisasikan kepada penulis dan penerbit. Menstandarkan bukan berarti menyeragamkan. Di satu pihak, pemerintah memberikan kriteria sebagai pegangan, di pihak lain pemerintah memberikan kebebasan pengembangan buku kepada penulis.

Sejalan dengan Permendiknas Nomor 2 Tahun 2008 Pasal 4 ayat (1) menjelaskan bahwa "Buku teks pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dinilai kelayakan-pakainya terlebih dahulu oleh Badan Standar Nasional Pendidikan sebelum digunakan oleh pendidik dan/atau peserta didik sebagai sumber belajar di satuan pendidikan".⁴⁰

b. Media Grafis

Desain grafis adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.⁴¹

Secara umum dapat dikatakan, media grafis yang tidak disertai ilustrasi cenderung monoton, kurang informatif, dan kurang menyenangkan. Adanya ilustrasi bertujuan untuk memperjelas informasi atau pesan dan untuk menarik perhatian pembaca. Pengertian ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya Tarik.⁴²

Dalam membuat desain grafis terdapat unsur-unsur yang harus diketahui terlebih dahulu, selain itu harus mengenal materi-materi

⁴⁰ Permendiknas Nomor 2 Tahun 2008 Pasal 4 ayat (1) tentang Buku.

⁴¹ Adi Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2009), hal. 2.

⁴² Rakhmat Supriyono, *Desain Komunikasi Visual*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2010), hal. 50-51.

dasar atau tahu cara penataanya sehingga dapat menghasilkan komposisi desain yang harmonis, menarik, komunikatif, dan menyenangkan pembaca. Unsur-unsur tersebut terdiri dari garis, bidang, warna, tekstur dan ukuran.

1) Garis

Garis dapat dimaknai sebagai jejak dari suatu benda. Ketika anda menggoreskan alat tulis atau menggerakkan *mouse* computer, dan gerakan itu meninggalkan jejak, maka jejak tersebut bisa disebut garis. Wujud garis sangat bervariasi, dan dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan dan citra yang diinginkan. Garis lurus mempunyai kesan kaku dan formal. Garis lengkung memberi kesan lembut dan luwes. Garis zigzag terkesan keras dan dinamis. Garis tak beraturan punya kesan fleksibel dan tidak formal. Berbagai macam garis tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

c) Bidang

Elemen grafis yang kedua adalah bidang. Segala bentuk apapun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar disebut bidang. Bidang dapat berupa bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segitiga, segiempat, elips, setengah lingkaran, dan sebagainya) dan bentuk-bentuk yang tidak beraturan. Bidang geometris memiliki kesan formal. Sebaliknya bidang-bidang non-geometris atau bidang tak beraturan memiliki kesan tidak formal, santai dan dinamis.

d) Warna

Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca adalah warna. Betapa sepiunya dunia desain grafis tanpa adanya warna. Namun perlu hati-hati dalam penggunaan warna. Apabila pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan gairah baca. Jika penggunaan warna tepat, warna dapat membantu menciptakan mood dan membuat teks lebih berbicara. Desain yang menggunakan warna-warna *soft* dapat menyampaikan kesan lembut, tenang dan romantik. Warna-warna kuat dan kontras dapat memberi kesan dinamis, cenderung meriah.

e) Tekstur

Tekstur adalah nilai raba atau halus-kasarnya suatu permukaan benda. Dalam desain grafis, tekstur dapat bersifat nyata dan dapat pula tidak nyata.

f) Ukuran

Besar-kecilnya elemen visual perlu diperhitungkan dengan cermat sehingga desain grafis memiliki nilai kemudahan baca yang tinggi. Langkah pertama untuk mempermudah penyusunan elemen-elemen desain adalah dengan membuat skala prioritas. Tulis semua informasi yang akan disampaikan, urutkan dari atas mulai dari informasi yang paling penting, agak penting, kurang penting, samapai ke elemen yang paling tidak penting. Hal ini seolah-olah menyarankan pembaca informasi mana yang perlu didahulukan untuk dibaca.

Informasi yang dianggap paling penting, baik verbal maupun visual, perlu ditonjolkan dengan ukuran lebih besar dan mencolok. Demikian pula warna, bentuk dan posisinya, secara visual perlu dibuat kontras dan menonjol.⁴³

Setelah itu desain grafis yang baik harus memenuhi prinsip-prinsip desain yang terdiri dari :⁴⁴

a) Keseimbangan

Keseimbangan adalah pembagian sama berat baik secara visual maupun optic. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua pendekatan untuk menciptakan keseimbangan. Pertama dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan formal. Keseimbangan yang kedua adalah keseimbangan asimetris yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan sisi kanan namun terasa seimbang.

b) Tekanan

Informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat. Penekanan atau penonjolan objek ini bisa dilakukan dengan beberapa cara, antara lain dengan menggunakan warna mencolok, ukuran foto/ilustrasi dibuat paling besar, menggunakan huruf *sans*

⁴³ *Ibid.*, hal.57-85.

⁴⁴ *Ibid.*, hal.87-97.

serif ukuran besar, arah diagonal dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lain. Informasi yang dianggap paling penting ini harus pertama kali merebut perhatian pembaca.

c) Irama

Irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara itu, variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran atau posisi.

Penyusunan elemen-elemen visual dengan interval yang teratur dapat menciptakan kesan kalem dan statis. Sebaliknya, pergantian ukuran, jarak, dan posisi elemen dapat menciptakan suasana riang, dinamis dan tidak monoton. Repetisi dapat menciptakan kesatuan dan meningkatkan kenyamanan baca. Akan tetapi, perulangan yang terus-menerus, tanpa ada variasi menjadikan desain terasa monoton dan membosankan.

d) Kesatuan

Jurus pungkasan dari desain grafis adalah kesatuan. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya.

Selain harus memiliki unsur-unsur yang bekerja sama membentuk komposisi yang baik, media grafis juga harus mempertimbangkan dalam pembuatannya berorientasi pengalaman agar dapat menyenangkan orang yang melihat, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima. Pada waktu pembuatan media grafis, perlu memperhatikan faktor-faktor yang mengkombinasikan unsur-unsur desainya, yaitu: keseimbangan, kesinambungan, aksentuasi, dominasi dan keseragaman.⁴⁵

Faktor keseimbangan terdiri dari keseimbangan formal yang sering disebut simetris, keseimbangan informal yang sering disebut asimetris, dan keseimbangan radial dengan bentuk desainya bergerak dari titik pusat berjalan menurut radiusnya. Faktor-faktor kesinambungan meliputi: repetitive, alternative, progresif, dan berubah tempat serta ukuran secara bertahap. Faktor aksentuasi diperlukan untuk menghindari kejenuhan dan kebosanan bagi penglihatan dengan cara menghindarkan unsur-unsur monoton dan menonjolkan bagian-bagian yang penting. Faktor dominasi adalah suatu unsur yang dapat mengikat keseluruhan komposisi sehingga dapat mencapai keutuhan dan kejelasan, dan faktor keseragaman adalah unsur visual yang hadir berbeda sehingga masalah kejenuhan dapat teratasi.

Dari beberapa alasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa grafis adalah media yang sudah selayaknya menjadi media alternatif dalam

⁴⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran ...*, hal. 21.

media pembelajaran guna meningkatkan mutu dan minat proses pembelajaran.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu hypo (belum tentu benar) dan tesis (kesimpulan). Menurut Sekaran (2005), mendefinisikan hipotesis sebagai hubungan yang diperkirakan secara logis diantara dua atau lebih variabel yang diungkap dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji. Hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.⁴⁶

Dalam penelitian ini diajukan hipotesis bahwa minat siswa pada buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” sangat positif dan memiliki kualitas yang sangat baik sehingga layak digunakan dalam pelajaran PAI siswa kelas IV SDN III Pundusari Manyaran Wonogiri.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat

⁴⁶ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 79.

luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁷

2. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah konsep yang mempunyai variasi nilai. Variabel juga bisa diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih.⁴⁸ Variabel penelitian dibagi menjadi dua yaitu: (a) variabel independen dan (b) variabel dependen. Variabel independen yaitu variabel yang dipandang sebagai sebab kemunculan variabel terikat yang dipandang atau diduga sebagai akibatnya. Sedangkan yang dimaksud dengan variabel dependen identik dengan variabel terikat, atau variabel akibat yang dipradugakan.⁴⁹

Variabel independen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan buku “senang belajar sholat berbasis grafis”. Variabel dependen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa kelas IV.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat penelitian menunjukkan tentang lokasi penelitian itu dilaksanakan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN III Punduhsari Manyaran Wonogiri, penelitian ini difokuskan pada kelas IV.

b. Waktu penelitian menunjukkan rentang waktu penelitian dilaksanakan.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari – Maret 2016.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 407.

⁴⁸ Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal. 133.

⁴⁹ Fred N. Kerlinger, *Asas-Asas Penelitian Behavioral*, (Yogyakarta: Press UGM, 2006), hal. 58.

4. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah sumber utama dari penelitian yaitu yang memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti. Apabila subyek penelitiannya terbatas dan masih dalam jangkauan sumber daya, maka dapat dilakukan populasi, yaitu mempelajari seluruh subyek secara langsung.⁵⁰

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN III Pundusari Manyaran Wonogiri. Hal ini didasarkan pada pendapat Suharsimi Arikunto : “Bahwa untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya, sehingga penelitiannya penelitian populasi. Tetapi jika jumlah subyeknya lebih besar, dapat diambil antara 10% - 15% atau 20% - 25% atau lebih”.⁵¹

Tabel 1.1
Daftar Sampel Kelas IV SDN III Pundusari
Tahun Ajaran 2015/2016

Kelas	Jumlah Siswa Laki-laki	Jumlah Siswa Perempuan	Total
IV	13	8	21

5. Prosedur Penelitian Pengembangan yang Digunakan

Prosedur penelitian pengembangan akan memaparkan prosedur yang ditempuh oleh peneliti/pengembang dalam membuat produk. Dalam prosedur, peneliti menyebutkan sifat-sifat pada komponen pada setiap tahapan dalam pengembangan, menjelaskan secara analisis fungsi

⁵⁰ Syaifudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hal. 34-35.

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 134.

komponen dalam setiap tahapan pengembangan produk dan menjelaskan hubungan antar komponen dalam sistem.

Sebagai contoh prosedur pengembangan yang dilakukan Borg dan Gall melalui 10 langkah, yaitu: penelitian, dan pengumpulan data (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), merevisi hasil uji coba (*main product revision*), uji coba lapangan (*main field testing*), penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).⁵²

Sukmadinata dkk tahun 1996 sampai dengan 2002 melaksanakan tiga penelitian RUT dan Hibah Pasca dengan menggunakan penelitian dan pengembangan. Melalui penelitian tersebut diadakan modifikasi langkah-langkah pelaksanaan penelitian dan pengembangan: (1) Studi pendahuluan yang meliputi studi literature, studi lapangan, dan penyusunan draf awal produk, (2) Uji coba dengan sampel terbatas (uji coba terbatas) dan uji coba dengan sampel lebih luas (uji coba lebih luas), (3) Uji produk melalui eksperimen dan sosialisasi produk.

prosedur penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall, dapat dilakukan dengan lebih sederhana melibatkan tiga langkah utama, yaitu:

a. Tahap Pendahuluan, dalam tahap ini penulis melakukan pengamatan terhadap buku ajar PAI yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

⁵² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 169-170.

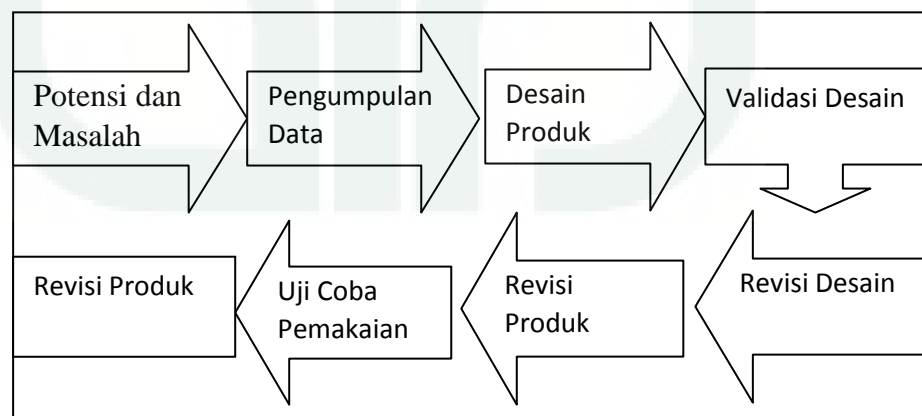
Selain itu, penulis juga menanyakan kepada guru mengenai strategi apa yang digunakan dalam proses pembelajaran, serta media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran materi sholat. Dalam tahap ini penulis juga meninjau standar isi, yaitu mengkaji standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian. Kemudian dilanjutkan dengan mengumpulkan berbagai referensi dari berbagai sumber yang relevan. Sumber tersebut terdiri dari buku ajar mata pelajaran PAI untuk kelas IV SD, skripsi-skripsi yang berkaitan, dan berbagai buku referensi.

- b. Tahap Pengembangan, pada tahapan ini penulis mendesain produk buku senang belajar sholat berbasis grafis sedemikian rupa yang didalamnya berisi materi tentang tata cara dan bacaan dalam sholat dan dilengkapi dengan tampilan gambar dari masing-masing gerakan dalam sholat dan didesain sedemikian rupa guna memberikan daya Tarik terhadap siswa.
- c. Uji Coba Lapangan, pada tahap uji coba lapangan dilakukan dalam dua tahap, yaitu pada uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar.
 - 1) Uji coba lapangan skala kecil, sebelum melakukan uji coba lapangan skala kecil, media pembelajaran senang belajar sholat berbasis grafis sebelumnya telah direvisi terlebih dahulu untuk mendapatkan hasil produk yang siap untuk di ujicobakan. kemudian hasil produk diujicobakan pada 5 orang siswa kelas IV SDN III Pundusari Manyaran Wonogiri. Uji coba lapangan skala kecil ini dilakukan diluar jam pelajaran sekolah. kemudian produk direvisi kembali

berdasarkan masukan dari siswa lalu produk diujicobakan pada uji coba skala besar.

- 2) Uji coba skala besar, dari hasil revisi setelah uji coba skala kecil, kemudian diujicobakan kembali pada 23 siswa. Pada uji coba skala besar ini dilakukan pada saat proses pembelajaran. Kemudian setelah melakukan pembelajaran dilakukan evaluasi terkait materi yang ada pada buku senang belajar sholat berbasis grafis yang telah digunakan. Evaluasi ini digunakan sebagai alat ukur kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran buku senang belajar sholat berbasis grafis. apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil evaluasi sebelum menggunakan media buku senang belajar sholat berbasis grafis dengan hasil evaluasi setelah menggunakan media buku senang belajar sholat berbasis grafis.

Untuk lebih jelasnya tahapan prosedur pengembangan buku senang belajar sholat berbasis grafis adalah sebagai berikut⁵³



Gambar 1.1
Skema Tahap-Tahap Pengembangan

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 409.

6. Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

a. Metode pengumpulan data untuk penilaian hasil kualitas oleh validator:

1) Data Kualitatif

Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu: SK (Sangat Kurang), K (Kurang), C (Cukup), B (Baik), dan SB (Sangat Baik)

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor penilaian, yaitu: SB=5, B=4, C=3, K=2, dan SK=1.

b. Metode pengumpulan data untuk hasil respon dari siswa:

1) Data Kualitatif

Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu: SK (Sangat Kurang), K (Kurang), C (Cukup), B (Baik), dan SB (Sangat Baik)

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor penilaian, yaitu: SB=5, B=4, C=3, K=2, dan SK=1.

7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Untuk meneliti Pengembangan buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” terhadap minat belajar PAI siswa kelas IV SDN III Punduhsari Manyaran Wonogiri maka digunakan instrumen sebagai berikut:

a. Angket

Angket ini disusun untuk memperoleh data tentang pendapat siswa tentang respon positif atau negative terhadap buku senang belajar sholat berbasis grafis yang diuji cobakan kepada siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut meliputi menarik atau tidak menarik, sesuai dengan latar belakang berfikir siswa atau tidak, penyampaian materi mudah dipahami oleh siswa atau tidak, mendukung penguasaan materi atau tidak, dan memotivasi untuk belajar atau tidak. Angket ini diberikan kepada siswasetelah melalui pembelajaran menggunakan buku senang belajar sholat berbasis grafis.

H. Teknik Analisis Data

1. Pengolahan Angket

a. Memberikan Skor

Pernyataan yang digunakan dalam skala Likert untuk mengetahui respon siswa adalah pernyataan positif. Jawaban siswa dikategorikan Setuju, Kurang Setuju, dan Tidak Setuju. Cara memberi skor pada angket siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 1.2
Skor Angket Berdasarkan Skala Linkert⁵⁴

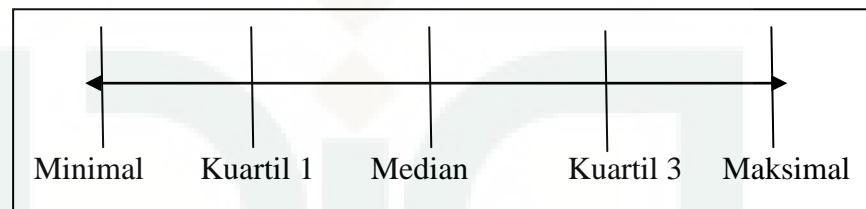
Skor			
Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
4	3	2	1

b. Mengolah Skor Angket

Skor-skor tersebut diolah melalui tahapan-tahapan berikut⁵⁵:

⁵⁴ Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito, 1997), hal.67.

- 1) Menentukan skor maksimal
- 2) Menentukan skor minimal
- 3) Menentukan nilai median, yaitu penjumlahan skor maksimal dengan skor nilai minimal dibagi dua.
- 4) Menentukan nilai kuartil 1, yaitu hasil penjumlahan skor minimal dengan median dibagi dua.
- 5) Menentukan nilai kuartil 3, yaitu hasil penjumlahan skor maksimal dengan median dibagi dua.
- 6) Membuat skala yang menggambarkan skor minimal, nilai kuartil kesatu, nilai median, nilai kuartil ketiga, dan skor maksimal.
- 7) Mencari batas-batas skor untuk masing-masing kategori sikap, berdasarkan gambar 2 skala dibawah ini⁵⁶:



Gambar 1.2
Rentang Skor Angket Berdasarkan Skala Linkert

- 8) Membuat tabel distribusi frekuensi respon responden terhadap kualitas produk.⁵⁷

⁵⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 1997), hal.173.

⁵⁶ *Ibid*, hal 174.

⁵⁷ *Ibid*, hal 175.

Tabel 1.3
Distribusi Frekuensi

Kategori Respon	Kategori Skor
Respon Sangat Positif	Kuartil 3 < x ≤ Skor Maksimal
Respon Positif	Skor Median < x ≤ Kuartil 3
Respon Negatif	Kuartil 1 < x ≤ Skor Median
Respon Sangat Negatif	Skor Minimal ≤ x ≤ Kuartil 1

2. Pengolahan Hasil Penilaian Buku Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis

Hasil penilaian buku Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis oleh validator berupa huruf diubah menjadi nilai kualitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Hasil penilaian validator yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor dengan ketentuan yang dapat dilihat dalam tabel 1.4 berikut⁵⁸:

Tabel 1.4
Konversi Nilai Huruf

Keterangan	Skor
SK (Sangat Kurang)	1
K (Kurang)	2
C (Cukup)	3
B (Baik)	4
SB (Sangat Baik)	5

- b. Setelah data terkumpul, kemudian menghitung skor rata-rata setiap aspek media yang dinilai dengan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

X = skor rata-rata

n = jumlah penilai

⁵⁸ Sudjana, *Metoda Statistika...*, hal.67.

$$\sum X = \text{jumlah skor}^{59}$$

- c. Mengubah skor rata-rata dari masing-masing media menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian dengan ketentuan seperti yang dijabarkan dalam tabel berikut ⁶⁰:

Tabel 1.5
Kriteria Kategori Penilaian Ideal

No	Rentang skor (i) kuantitatif	Kategori
1	$X > Mi + 1,5 S_{Bi}$	Sangat Baik
2	$Mi + 0,5 S_{Bi} < X \leq Mi + 1,5 S_{Bi}$	Baik
3	$Mi - 0,5 S_{Bi} < X \leq Mi + 0,5 S_{Bi}$	Cukup
4	$Mi - 1,5 S_{Bi} < X \leq Mi - 0,5 S_{Bi}$	Kurang
5	$X \leq Mi - 1,5 S_{Bi}$	Sangat Kurang

Keterangan:

X = Skor rata-rata

Mi = Rata-rata ideal yang dicari dengan menggunakan rumus

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$$

S_{Bi} = Simpangan baku ideal yang dicari menggunakan rumus

$$S_{Bi} = \left(\frac{1}{2}\right) \left(\frac{1}{3}\right) (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$$

Skor tertinggi ideal = \sum butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal = \sum butir kriteria x skor terendah

- d. Menghitung nilai keseluruhan buku senang belajar sholat berbasis grafis dengan menghitung skor rata-rata seluruh aspek penilaian, kemudian diubah menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian

⁵⁹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan...*, hal.175.

⁶⁰ Saifudin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal.67.

ideal dalam tabel diatas. Hasil presentase kriteria kategori penilaian ideal dapat dilihat pada tabel berikut⁶¹

Tabel 1.6
Persentase Kriteria Penilaian Ideal

No	Rentang Skor Kuantitatif	Kategori Kualitatif
	$P > 80\%$	Sangat Baik
	$66,67\% < P \leq 80\%$	Baik
	$53,33\% < P \leq 66,67\%$	Cukup
	$40\% < P \leq 53,33\%$	Kurang
	$P \leq 40\%$	Sangat Kurang

$$\text{Presentase keidealan (P)} = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

- e. Menentukan skor keseluruhan dari hasil penilaian buku senang belajar sholat berbasis grafis dengan menghitung skor rata-rata seluruh aspek. Kemudian skor tersebut diubah menjadi skor kualitatif sesuai kriteria kategori penilaian ideal. Skor tersebut menunjukkan kualitas buku senang belajar sholat berbasis grafis. Jika nilainya SK,K maka direvisi sedemikian rupa sehingga kualitas buku senang belajar sholat berbasis grafis menjadi B (Baik) atau SB (Sangat Baik).⁶²

I. Sistematika Pembahasan

Untuk membentuk suatu pembahasan yang utuh dan terarah maka dalam pembahasan ini akan dibagi menjadi empat bab, yaitu:

Bab I: berisi tentang pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka

⁶¹ Djemari Mardapi, *Penyusunan Tes Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pasca Sarjana UNY, 2004), hal.155.

⁶² *Ibid*, hal.155.

yang terdiri dari telaah pustaka dan landasan teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II: berisi tentang letak geografis, sejarah berdiri dan proses perkembangan, dasar dan tujuan pendidikan, struktur organisasi, keadaan guru, siswa dan karyawan, serta keadaan sarana dan prasarana yang ada di SDN III Pundusari Manyaran Wonogiri. Berbagai gambaran tersebut diuraikan terlebih dahulu sebelum membahas tentang deskripsi buku *Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis*.

Bab III: berisi tentang pengembangan buku “*Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis*” untuk kelas IV SDN III Pundusari Manyaran Wonogiri, apakah buku “*Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis*” dapat dipakai sebagai media pembelajaran serta kontribusi buku “*Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis*” dalam meningkatkan minat belajar PAI siswa.

Bab IV: berisi penutup yang meliputi : kesimpulan, saran, dan kata penutup. Setelah bab penutup, penulis akan menyajikan daftar pustaka sebagai bahan referensi dalam penyusunan skripsi serta lampiran-lampiran yang memperjelas penelitian.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah peneliti paparkan dapat diambil beberapa kesimpulan, diantaranya sebagai berikut:

1. Pengembangan buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” dibuat dengan tiga tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain pembelajaran, dan tahap pengembangan buku. Dari tahapan tersebut berhasil dibuat buku yang diberi judul “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis”. Buku ini merupakan bentuk pengembangan dari materi sholat pada buku ajar sebelumnya.
2. Kelayakan buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” tergolong dalam kategori sangat baik dengan persentase keidealan 85%. Hal ini menunjukkan bahwa buku “senang belajar sholat berbasis grafis” yang dikembangkan dapat diterima oleh siswa. Dari hasil tersebut buku ini layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif pada materi pelajaran sholat untuk kelas IV sekolah dasar.
3. Kontribusi buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” tergolong dalam kategori sangat positif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan data dengan rata-rata skor 56,55 dan persentase keidealan 94,25%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan diatas, maka dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi SDN III Punduhsari, peneliti menyarankan agar media pembelajaran buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” ini digunakan dalam pembelajaran materi sholat kelas IV SD karena telah dilakukan ujicoba dengan hasil yang sangat baik.
2. Bagi guru, penggunaan media pembelajaran buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” ini harus dilengkapi dengan strategi dan metode pembelajaran PAI yang sesuai agar pembelajaran lebih bervariasi.
3. Bagi peneliti, media pembelajaran buku “Senang Belajar Sholat Berbasis Grafis” ini perlu dikembangkan lebih lanjut dengan memperbaiki desain pada buku yang dapat dikembangkan lagi sesuai dengan perkembangan dan kemajuan IPTEK.

C. Penutup

Puji syukur Kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta inayahnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Segala kemampuan ikhtiar dan doa telah tercurahkan, namun disadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Sehingga untuk menjadi lebih baik penulis mengharap kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari pembaca sekalian. Semoga skripsi yang sederhana ini bermanfaat khususnya bagi penulis, serta semua pembaca pada

umumnya. Hanya kepada Allah SWT tempat menggantungkan harapan dan meminta pertolongan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi bagian dari sarana memajukan pendidikan agama islam, Amin.



DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abdurrahman, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Tiara Wacana, 1993.
- Ar rozi, Sam'un, " *Peran Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab di MTs N Piyungan Bantul Yogyakarta*", skripsi, Fak. Tarbiyah UIN SUKA, 2006.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Arsyad, Azar, *Media pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- _____, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011.
- Azwar, Syaifudin, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998.
- _____, *Penyusunan Skala Psikologi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Daradjad, Zakiah, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta : Bumi Aksara, 1995.
- Daryanto, *Media Pembelajaran* , Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Daulay, Haidar Putra, *Pendidikan Islam*, Jakarta : Kencana, 2004.
- Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Fadli, Muchammad Fauzi, dengan judul " *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Komik*", Skripsi, Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN SUKA, 2011.
- Hamalik, Oemar, *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 1998.
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.
- Hasil Observasi di SDN III Pundusari Manyaran Wonogiri 12 Oktober 2015.
- Hasil wawancara dengan Ibu Siti Maryam 12 Oktober 2015.
- <http://alquran.pro/terjemahan-makna-surat-ali-imran-3-ayat-104>.
- Juliansyah, Noor, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana, 2013.
- Kerlinger, Fred N, *Asas-Asas Penelitian Behavioral*, Yogyakarta: Press UGM, 2006.

- Kusrianto, Adi, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: CV Andi Offset, 2009.
- Latuheru, John D., *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*, Jakarta: Depdikbud Ditjen Dikti P2LPTK, 1988.
- M. Arifin, M. Ed, *Psikologi dan Beberapa Aspek Kehidupan Ruhaniyah Manusia*, Jakarta: Bulan Bintang, 1987.
- Mardapi, Djemari, *Penyusunan Tes Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pasca Sarjana UNY, 2004.
- Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Peraturan menteri pendidikan nasional republik Indonesia no. 2 Tahun 2008 pasal 1 (3) tentang buku.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 pasal 43.
- Permendiknas Nomor 2 Tahun 2008 Pasal 4 ayat (1) tentang Buku.
- Petty, Greene, *Developing Language Skill in The Elementary Schools*, Boston : Alyn and Bacon Inc., 1981.
- Purwanto, Ngalim, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: CV Remaja Karya, 1995.
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2002.
- Sadiman, Arief S, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996.
- _____, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali, 2011.
- Sanaky, Hujair AH, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- S, Nasution, *Metode Research*, Bandung : Jemmars, 1982.
- Subini, Nini, dkk., *Psikologi Pembelajaran*, Yogyakarta: Mentari Pustaka, 2012.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Grafindo Persada, 1997.
- Sudjana, *Metoda Statistika*, Bandung: Tarsito, 1997.

- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- _____, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sukiman, *Media Pembelajaran PAI*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2011.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Supriyono, Rakhmat, *Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: CV Andi Offset, 2010.
- Tarigan, *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia*, Bandung : Angkasa, 1986.
- Tim Penilai Buku Ajar, *Pedoman Penilaian Buku Ajar*, Jakarta : Departemen Agama Direktorat PAIS.
- Triyanto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Usman, Moh. uzer, *Menjadi Guru Profesional* Bandung: Remaja Rosdakarya, 1986.
- UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- W. S, Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: PT. Gramedia, 1984.
- Worth, R S, *Psikologi Pengantar Dalam Ilmu Jiwa*, Bandung: Sinar Baru, 1998.
- Zamhari, M., dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Kimia Pada Materi Pokok Laju Reaksi Untuk Siswa SMA/MA*”, *Skripsi*, Fak. Sains dan Teknologi UIN SUKA, 2009.

RIWAYAT HIDUP

Nama : Syukur Prasetya Nugroho
TTL : Wonogiri, 21 Agustus 1993
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Manggis RT 02/ RW 06, Punduh Sari, Manyaran, Wonogiri
Nomor Hp : 085725286810
Email : Syukurpn56@gmail.com

Latar belakang pendidikan,

- A. SDN III Punduh Sari tahun 2000 – 2006
- B. SMP N I Manyaran tahun 2006 – 2009
- C. SMA N I Wuryantoro tahun 2009 – 2012
- D. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2012 – sekarang

Hormat saya,

Syukur Prasetya Nugroho