

**PENGEMBANGAN ALAT PERAGA
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMKN 1 MAGELANG**



**Oleh: Dimas Adam Saputra
NIM: 17204011119**

TESIS

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

**YOGYAKARTA
2019**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dimas Adam Saputra, S.Pd.**

NIM : 17204011119

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 27 Desember 2019.

Saya yang menyatakan,



Dimas Adam Saputra, S.Pd.

NIM: 17204011119

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dimas Adam Saputra, S.Pd.**
NIM : 17204011119
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 27 Desember 2019

Saya yang menyatakan,



Dimas Adam Saputra, S.Pd.

NIM: 17204011119

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp (0274) 589621, 512474 Fax, (0274) 586117
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

PENGESAHAN

Nomor : B-014/Un.02/DT/PP.9/01/2020

Tesis Berjudul : PENGEMBANGAN ALAT PERAGA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI
SMKN 1 MAGELANG

Nama : Dimas Adam Saputra

NIM : 17204011119

Program Studi : PAI

Konsentrasi : PAI

Tanggal Ujian : 6 Januari 2020

Pukul : 10.00 – 11.00

Telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Yogyakarta, 20 Januari 2020

Dekan



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


STATE ISLAMIC
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSETUJUAN TIM PENGUJI


UJIAN TESIS

Tesis Berjudul : PENGEMBANGAN ALAT PERAGA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMKN
1 MAGELANG
Nama : Dimas Adam Saputra, S.Pd.
NIM : 17204011119
Program Studi : PAI
Konsentrasi : PAI

Telah disetujui tim penguji munaqosah :

Ketua/Pembimbing : Dr. Sigit Purnama, M.Pd. ()

Sekretaris/Penguji I : Dr. Eva Latipah, M.Si. ()

Penguji II : Dr. Dwi Ratnasari, M.Ag. ()

Diuji di Yogyakarta pada :

Hari : Senin

Tanggal : 06 Januari 2020

Waktu : 10.00 – 11.00

Hasil : A- (93,33)

IPK : 3,71

Predikat : Sangat Memuaskan

*coret yang tidak perlu

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
Dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN ALAT PERAGA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMKN 1 MAGELANG**

Yang ditulis oleh :

Nama : **Dimas Adam Saputra, S.Pd.**

NIM : 17204011119

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam


Konsentrasi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam (M.Pd).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 29 November 2019

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA


Dr. Sigit Purnama, M.Pd.

ABSTRAK

Dimas Adam Saputra, S.Pd., NIM. 17204011119. Pengembangan Alat Peraga Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMKN 1 Magelang. Yogyakarta: Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2019.

Penelitian ini dilatarbelakangi perlunya inovasi media pembelajaran sesuai perkembangan zaman, satunya pengembangan alat peraga Pendidikan Agama Islam di tingkat SMA sederajat. Terlebih alat peraga saat ini masih sangat terbatas dan belum adanya tambahan teknologi. Maka perlu adanya inovasi alat peraga yang mana satu alat atau wadah berisi beberapa materi pembelajaran (*3 in 1*).

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* dengan model 4D (*four-D*) dari Thiagarajan, dimana meliputi empat tahapan yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Subjek penelitian siswa-siswi dan GPAI SMKN 1 Magelang.

Hasil pengembangan media pembelajaran diketahui berdasarkan alat peraga PAI yang dikembangkan, hasil validasi ahli materi sebesar (90%) termasuk kriteria “Sangat Layak”, ahli media (*product & packaging*) sebesar (93%) termasuk kriteria “Sangat Layak”, ahli media (*audio, video & programing*) sebesar (85%) termasuk kriteria “Layak”, maka berdasarkan validasi pengembangan alat peraga tersebut sangatlah layak digunakan dalam pembelajaran PAI di SMKN 1 Magelang

Kata Kunci: Alat peraga, Pendidikan Agama Islam, minat belajar

ABSTRACT

Dimas Adam Saputra, S.Pd., NIM. 17204011119.
Development of Islamic Religious Education Teaching Aids To Increase Student Learning Interest in SMKN 1 Magelang. Yogyakarta: The Masters Program of the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training at the Sunan Kalijaga State Islamic University in Yogyakarta. 2019.

This research is motivated by the need for learning media innovation in accordance with the times, only the development of Islamic Education teaching aids at the senior high school level. Especially props at this time are still very limited and there is no additional technology. Then the need for innovative teaching aids where one tool or container contains several learning materials (3 in 1).

This research is a type of Research and Development research with the 4D (four-D) model from Thiagarajan, which includes four stages, namely: defining, designing, developing, and disseminating. The subject of research is students and GPAI of SMKN 1 Magelang.

The results of the development of learning media are known based on the developed PAI teaching aids, the results of the validation of material experts are (90%) including the criteria of "Very Eligible", media experts (product & packaging) by (93%) including the criteria of "Very Eligible", media experts (audio, video & programing) (85%) including the "Eligible" criteria, then based on the validation of the development of the teaching aids it is very suitable to be used in PAI learning at SMKN 1 Magelang.

Keywords: Teaching aids, Islamic education, interest in learning

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penelitian mengacu pada surat keputusan Bersama Menteri agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 158/1987 dan 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

ARAB		LATIN	
Kons.	Nama	Kons.	Nama
ا	Alif		Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	Tsa	s	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	Je
ح	Cha	h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	Ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Dzal	dh	De dan ha
ر	Ra	r	Er
ز	Za	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	sh	Es dan ha
ص	Shad	s	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dlat	d	De (dengan titik di bawah)

ARAB		LATIN	
Kons.	Nama	Kons.	Nama
ط	Tha	t	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Dha	z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Ghain	gh	Ge dan ha
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
هـ	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

1. Vokal rangkap atau diftong bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dengan huruf, transliterasinya dalam tulisan Latin dilambangkan dengan gabungan huruf sebagai berikut:
 - a. Vokal rangkap (ُؤ) dilambangkan dengan gabungan huruf *aw*, misalnya: *al-yawm*.

- b. Vokal rangkap (أَيُّ) dilambangkan dengan gabungan huruf *ay*, misalnya: *al-bayt*.
2. Vokal panjang atau maddah bahasa Arab yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya dalam tulisan Latin dilambangkan dengan huruf dan tanda *macron* (coretan horisontal) di atasnya, misalnya (الْفَاتِحَةُ = *al-Fāṭiḥah*), (الْعُلُومُ = *al-'uḷūm*) dan (قَيْمَةٌ = *qīmah*).
 3. Syaddah atau tasydid yang dilambangkan dengan tanda syaddah atau tasydid, transliterasinya dalam tulisan Latin dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang bertanda syaddah itu, misalnya (حَدٌّ = *haddun*), (سَدٌّ = *saddun*), (طَيِّبٌ = *tayyib*).
 4. Kata sandang dalam bahasa Arab yang dilambangkan dengan huruf alif-lam, transliterasinya dalam tulisan Latin dilambangkan dengan huruf “al”, terpisah dari kata yang mengikuti dan diberi tanda hubung, misalnya (الْبَيْتُ = *al-bayt*), (السَّمَاءُ = *al-samā'*).
 5. *Ta' marbutah* mati atau yang dibaca seperti ber-*harakat sukun*, transliterasinya dalam tulisan Latin dilambangkan dengan huruf “h”, sedangkan *tā' marbutah* yang

hidup dilambangkan dengan huruf “t”, misalnya (رُؤْيَةٌ =
الرُّؤْيَاتُ = *ru'yah al-hiṭal* atau *ru'yatul hiṭal*).

6. Tanda apostrof (') sebagai transliterasi huruf hamzah hanya berlaku untuk yang terletak di tengah atau di akhir kata, misalnya (رُؤْيَةٌ = *ru'yah*), (فُقُهَاءٌ = *fuqahā'*).



KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي أَنْعَمَنَا بِنِعْمَةِ الْإِيمَانِ
وَالْإِسْلَامِ. وَنُصَلِّي وَنُسَلِّمُ عَلَى خَيْرِ الْأَنْبَاءِ
مُحَمَّدٍ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَعَلَى
آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ
أَمَّا بَعْدُ

Segala puji peneliti panjatkan kehadirat Allah *Subhanahu wa Ta'ala* yang telah memberikan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabiullah Muhammad *Sholallahu 'alaihi wa Salam* beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya serta orang-orang yang senantiasa setia mengikuti sunnah-Nya

Dengan rahmat serta kenikmatan yang Allah berikan maka peneliti dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul **“Pengembangan Alat Peraga Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Magelang”**. Peneliti menyadari dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan tesis ini dapat berjalan dengan baik berkat adanya dukungan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak yang terkait. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi, Ph.d., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta segenap jajarannya.
3. Bapak Dr. Radjasa, M.Si., selaku ketua Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam dan Bapak Dr. H. Suyadi, M.Ag., selaku sekretaris Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan dengan baik selama perkuliahan dan penyelesaian tesis ini.
4. Ibu Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd. selaku dosen penasihat akademik yang selalu memberikan dan meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti.
5. Bapak Dr. Sigit Purnama, M.Pd., selaku pembimbing yang telah banyak membimbing, mengarahkan peneliti dengan penuh kesabaran, keikhlasan dan rasa tanggung jawab sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Drs. Nisandi MT, selaku kepala SMKN 1 Magelang yang telah memberikan izin penelitian dan guru mapel PAI yang telah membantu dalam mengumpulkan berbagai data dalam menyelesaikan penyusunan tesis.
7. Bapak Muhammad Qulyani, S.Pd.I, M.Si., Ibu Dyah Ayu Kusumaningrum, M.Pd., Ibu Retno Boedi Pangastoeti, S.Pd, M.Si., Bapak Ahmad Munajib, Mas

Ahmad Zaenal Abidin dan Mas Amiruddin Romadhoni selaku para ahli dan suksesor pembuatan produk alat peraga.

8. Segenap dosen yang telah membekali peneliti dengan berbagai ilmu pengetahuan dan pengalaman sejak awal kuliah sampai akhir tahap penelitian tesis
9. Pimpinan serta seluruh pegawai perpustakaan UIN Sunan Kalijaga yang telah melayani peneliti dengan sangat baik dalam mencari sumber tesis.
10. Sahabat seperjuangan Mas Alif, Mas Qoyum, Mas Fredy, Mas Rofiq Mas Faiz dan semua sahabat Prodi Magister Pendidikan Agama Islam Angkatan 2017 semester genap senantiasa memotivasi dalam penyusunan tesis ini.
11. Keluarga besar INSPIRASI yang selalu menginspirasi dalam pembuatan produk alat peraga.
12. Semua pihak yang secara tidak langsung membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Persembahan Khusus Untuk Kedua Orang tua saya, Ayahanda Sutrisno, Ibunda tercinta Siti Rofi'ah dan Riski Dian Rahmawati selaku adikku yang senantiasa mencintai, membimbing dan mendoakan peneliti serta membantu materi sehingga peneliti dapat menuntut ilmu dan menggapai cita-cita. Akhirnya, tiada gading yang tak retak manusia merupakan tempat salah dan alpa begitupun juga

peneliti ini, penelitian tesis ini masih jauh dari harapan yang mencapai kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan sebagai perbaikan dan kesempurnaan tesis ini. Semoga bermanfaat.

Yogyakarta, 27 Desember 2019

Peneliti

Dimas Adam Saputra, S.Pd.
NIM. 17204011119



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain.”

(Hadits Riwayat ath-Thabrani, Al-Mu’jam al-Ausath, juz VII, hal. 58, dari Jabir bin Abdullah r.a.)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Tesis Ini Dipersembahkan Untuk Almamater Tercinta

Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN DEWAN PENGUJI.....	v
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
ABSTRAK	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
KATA PENGANTAR	xiii
MOTTO	xvii
PERSEMBAHAN	xviii
DAFTAR ISI	xix
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
D. Rancangan Spesifikasi Produk Penelitian	7
E. Kajian Pustaka	8
F. Kerangka Teoretik	11
1. Perangkat Media Pembelajaran....	11
2. Landasan Media Pembelajaran	12
3. Karakteristik Media Pembelajaran	14
4. Alat Peraga	16
5. Fungsi Alat Peraga	17
6. Kriteria Alat Peraga	18
7. Komponen Alat Peraga	20

8. Hakikat Peserta Didik Sekolah Menengah Atas Sederajat.....	23
9. <i>Augmented Reality</i>	27
10. Metode <i>Augmented Reality</i>	28
G. Sistematika Pembahasan	30
BAB II : METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Model Pengembangan	33
C. Prosedur Pengembangan	34
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	34
2. <i>Design</i> (Tahap Perancangan)	38
3. <i>Develop</i> (Pengembangan)	40
4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	41
D. Teknik Analisis Data	43
BAB III : PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Pengembangan	51
B. Temuan Hasil Pengembangan Alat Peraga	123
BAB IV : PENUTUP	127
A. Kesimpulan	127
B. Keterbatasan Produk.....	128
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut ...	129
D. Saran	129
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN-LAMPIRAN	136
DAFTAR RIWAWAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Isi Materi Alat Peraga Pendidikan Agama Islam	7
Tabel 2.	Klasifikasi Media	14
Tabel 3.	Kriteria Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media	44
Tabel 4.	Interval Kriteria Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media	45
Tabel 5.	Materi Pokok Pengelolaan haji, zakat dan wakaf (Kelas X)	59
Tabel 6.	Materi Pokok Melaksanakan Pengurusan Jenazah (Kelas XI)	60
Tabel 7.	Materi Pokok Indahnya Membangun <i>Mahligai</i> Rumah Tangga (Kelas XII)	61
Tabel 8.	Analisis Indikator Pembelajaran	63
Tabel 9.	Analisis Data Penilaian Ahli Materi	96
Tabel 10.	Daftar Revisi Ahli Materi	97
Tabel 11.	Perbandingan Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Materi.....	98
Tabel 12.	Analisis Data Penilaian Ahli Media (<i>Product & Packaging</i>).....	100
Tabel 13.	Daftar Revisi Ahli Media (<i>Product & Packaging</i>).....	101
Tabel 14.	Perbandingan Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Media (<i>Product & Packaging</i>).....	102
Tabel 15.	Analisis Data Penilaian Ahli Media (<i>Audio, Video & Programing</i>)	104
Tabel 16.	Daftar Revisi Ahli Media (<i>Audio, Video & Programing</i>).....	105
Tabel 17.	Perbandingan Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Media (<i>Audio, Video & Programing</i>).....	107

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Teori Penggunaan Media (*Dale's Cone of Experience*), 13
- Gambar 2. Model 4 D Thiagarajan, 33
- Gambar 3. Alur Model Pengembangan 4D, 34
- Gambar 4. Buku Paket PAI kelas X, 57
- Gambar 5. Buku Paket PAI kelas XI, 57
- Gambar 6. Buku Paket PAI kelas XII, 58
- Gambar 7. CorelDraw X5 desain peta materi haji, 75
- Gambar 8. Koper/box penyimpanan alat peraga Pendidikan Agama Islam, 77
- Gambar 9. Isi koper/box penyimpanan alat peraga Pendidikan Agama Islam, 77
- Gambar 10. Miniatur Ka'bah, 79
- Gambar 11. Peta Haji, 80
- Gambar 12. Poster Prosesi Haji, 80
- Gambar 13. Ilustrasi torso dan tas kain kafan, 83
- Gambar 14. Kartu Pengurusan Jenazah, 84
- Gambar 15. Buku dan Kartu Nikah Tampak Depan, 87
- Gambar 16. Buku dan Kartu Nikah Tampak Belakang, 87
- Gambar 17. *Camtasia 2018* proses editing video, 89
- Gambar 18. *Vuforia Developer* proses pembuatan *Image Target*, 90
- Gambar 19. Link Download *Software Unity*, 90
- Gambar 20. *Unity 2018* untuk membuat AR, 91
- Gambar 21. Link Download Android SDK, 92
- Gambar 22. Link Download JDK, 93
- Gambar 23. *Build* Aplikasi, 93
- Gambar 24. *Storyboard* Pembuatan *Augmented Reality*, 94
- Gambar 25. Kurva Hasil Validasi Ahli Materi, 95

- Gambar 26. Kurva Hasil Validasi Ahli Media (*Product & Packaging*),101
- Gambar 27. Kurva Normal Hasil Validasi Ahli Media (*Audio, Video & Proqraming*),105
- Gambar 28. Nama dan Logo Produk, 118
- Gambar 29. Buku Penduan (*manual book*),120
- Gambar 30. *Marketplace Amazon Appstore*,122
- Gambar 31. Link bit.ly,122
- Gambar 32. Aplikasi INSPIRASI,122



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Dokumentasi, 136
Lampiran 2. Silabus, 139
Lampiran 3. Pedoman dan Hasil Wawancara, 142
Lampiran 4. Kisi-kisi angket pengembangan Media untuk Guru, 147
Lampiran 5. Bagan Model 4D (*Storyboard*), 151
Lampiran 6. Validasi Instrumen Ahli Materi, 153
Lampiran 7. Validasi Instrumen Ahli (*Product & Packaging*), 158
Lampiran 8. Validasi Instrumen Ahli (*Audio, Video, & Programing*), 163
Lampiran 9. Instrumen Testimoni, 168
Lampiran 10. Sampel Testimoni, 170





STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era modern sekarang ini berbagai mata pelajaran di sekolah bersaing untuk mengembangkan dan berinovasi dalam memberikan pembelajaran. Tak terkecuali mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) yang melakukan pengembangan dan inovasi, diantaranya kurikulum, materi hingga model pembelajaran. Ditinjau dari materi PAI ditingkat SMA sederajat, ada beberapa materi pembelajaran PAI yang membutuhkan sebuah demonstrasi/peragaan di dalamnya. Maka dalam hal ini dibutuhkan sebuah perangkat untuk menunjang pembelajaran tersebut salah satunya yaitu alat peraga.

Alat peraga merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran. Alat peraga dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.¹ Pengalaman peneliti sebagai praktisi dan akademisi menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan

¹ Wahyu Triningsih dan Winarti, *Pengembangan Alat Peraga Taktual Model Atom Untuk Siswa Tunanetra Kelas VIII*, dalam *Jurnal INKLUSI*, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Vol.1, No. 2 Juli - Desember 2014, hlm. 161.

alat peraga lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dibandingkan dengan tanpa menggunakan alat peraga. Alat peraga merupakan perantara atau pengantar pesan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan alat peraga berarti mengoptimalkan fungsi seluruh panca indra siswa untuk meningkatkan efektivitas siswa belajar dengan cara mendengar, melihat, meraba, dan menggunakan pikirannya secara logis dan realistis.²

Disisi inovasi pengembangan pembelajaran PAI khususnya alat peraga saat ini bisa dikatakan belum ada pengembangan lebih lanjut. Berdasarkan survei didapatkan informasi bahwa pengembangan media pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) saat ini bisa dikatakan sangatlah minim, dimana kebanyakan guru ditingkat SMA dalam mengajar masih menggunakan metode ceramah ditambah media pembelajaran berupa media elektronik yaitu proyektor yang dikemas dengan perangkat lunak power point ataupun video terkait pembelajaran.³

² A. Widiyatmoko, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Menggunakan Pendekatan Humanistik Berbantu Alat Peraga Murah*, dalam *Jurnal Pendidikan IPA FMIPA*, Universitas Negeri Semarang, 2 (1) (2013) 76-82. Hlm. 77.

³ Hasil survei dan wawancara dengan Bapak Muhammad Qulyani, S.Pd.I, M.Si. GPAI SMKN 1 Magelang pada hari Senin tanggal 01 Juli 2019.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di beberapa sekolah di Kota Magelang diperoleh bahwa salah satu alat peraga Pendidikan Agama Islam ditingkat SMA sederajat hanya berupa boneka orang-orangan (torso) yang mana digunakan untuk pembelajaran materi pengurusan jenazah. Padahal alat peraga yang digunakan hanyalah boneka orang-orangan (torso) yang dari dahulu sampai saat ini belum ada pengembangan dan inovasi. Disamping itu ada kekurangan dari alat peraga tersebut yaitu tidak praktis karena besar dan kaku yang mengakibatkan yang rawan akan rusak (pecah), juga memerlukan tempat yang agak luas untuk penyimpanan, secara *cost* pun harganya bisa cukup mahal.⁴ Sedangkan alat peraga untuk materi PAI yang lainnya belum ada. Padahal setelah dikaji oleh peneliti masih ada materi yang membutuhkan alat peraga misalnya materi haji, materi pengurusan jenazah dan materi tentang pernikahan.⁵

Ditinjau dari tinjauan kajian pustaka juga belum ada pengembangan alat peraga khusus untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terutama ditingkat SMA

⁴ Survei toko alat peraga di Yogyakarta, pada hari Jum'at, 28 Juni 2019.

⁵ Hasil wawancara dengan guru PAI SMKN 1 Magelang, SMAN 1 Magelang, SMA 2 Muhammadiyah Magelang dari tanggal 29 Juni – 01 Juli 2019.

sederajat.⁶ Padahal untuk mata pelajaran yang lainnya sudah banyak adanya pengembangan dan inovasi media pembelajaran menggunakan alat peraga. Hal ini karena untuk mendukung dan mempermudah pendidik dalam memberikan materi pembelajaran. Sedangkan siswa lebih menyukai dengan pembelajaran yang unik, varian, dan melibatkan siswa langsung. Belajar melalui model alat peraga dilakukan untuk pokok bahasan tertentu yang tidak mungkin dapat dilakukan melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Alat peraga ialah media alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran.⁷

Alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Pemakaian alat peraga merangsang imajinasi anak dan memberikan kesan yang mendalam dalam mengajar.⁸ Apalagi ketika disajikan kepada siswa tingkat SMA sederajat salah satunya SMKN 1 Magelang yang secara model pendidikan mengarah lebih

⁶ Hasil survei pustaka tesis, disertasi dan jurnal terkait, Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga dan media online *google scholar*, *moraref.kemenag*, dan *DOAJ* 28 Juni – 08 Juli 2019.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 9.

⁸ A. Widiyatmoko, “*Pengembangan Perangkat ...*”, hlm.79.

ke keterampilan, maka sangatlah relevan dengan adanya alat peraga Pendidikan Agama Islam.

Pemakaian alat peraga dalam pembelajaran, juga yang diutarakan oleh bapak Muhammad Qulyani selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Magelang, yang menyatakan bahwa dulu pernah pembelajaran PAI menggunakan alat peraga yang sudah ada, yaitu berupa torso untuk materi pengurusan jenazah. Pembelajaran menggunakan alat peraga tersebut disambut antusias oleh siswa, hal ini bisa dilihat perbandingannya ketika siswa menggunakan dan tanpa menggunakan alat peraga ketika akhir jam pembelajaran ataupun setelah pembelajaran olahraga atau bengkel, yang mana mereka sudah lelah, sampai kelas pembelajaran PAI mereka merasa mengantuk dan agak membosankan bagi sebagian siswa.⁹

Maka dari berbagai latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti mempunyai gagasan bahwa perlu adanya inovasi baru sesuai perkembangan di zaman modern ini untuk membuat dan mengembangkan alat peraga Pendidikan Agama Islam ditingkat SMA sederajat khususnya di SMKN 1 Magelang. Selain itu, penulis berharap hasil penelitian yang dilakukan ini dapat menjadi

⁹ Hasil survei dan wawancara dengan Bapak Muhammad Qulyani, S.Pd.I, M.Si. GPAI SMKN 1 Magelang pada hari Senin tanggal 01 Juli 2019.

rujukan bagi para pendidik, praktisi maupun peneliti lainnya kedepan.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan alat peraga Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Magelang?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan suatu gambaran tentang arah yang dituju dalam melakukan penelitian. Untuk itu tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan alat peraga Pendidikan Agama Islam tingkat SMKN 1 Magelang.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis kepada penulis dan pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini. Adapaun manfaat dalam penelitian ini antara lain:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran teoretis dan tahapan dalam pengembangan alat peraga Pendidikan Agama Islam.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

a. Peneliti

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan, pengalaman dan temuan penting dalam pengembangan alat peraga Pendidikan Agama Islam tingkat SMA sederajat, terkhusus di SMKN 1 Magelang.

b. Akademisi dan praktisi

Diharapkan dapat memberikan kepraktisan, kemudahan, dan pemahaman baru dalam penyelenggaraan pendidikan. Serta memberikan pengalaman berbeda bagi guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terutama.

c. Bagi Peneliti Berikutnya

Dapat dijadikan bahan pertimbangan, referensi atau dikembangkan lebih lanjut terhadap penelitian yang sejenis terutama alat peraga pendidikan.

D. Rancangan Spesifikasi Produk Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat peraga Pendidikan Agama Islam. Dimana hasil produk penelitian berupa satu paket alat peraga pembelajaran Pendidikan Agama Islam (*3 in 1*) yang berisi materi pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1. Isi Materi Alat Peraga Pendidikan Agama Islam

No.	Kelas / Semester	Materi Pokok / Kompetensi Dasar	Bentuk alat peraga
1	X / Genap	Hikmah Ibadah Haji, Zakat dan Wakaf dalam Kehidupan	Properti alat peraga berupa miniatur, poster dan peta haji.
2	XI / Gasal	Pelaksanaan Tata Cara Penyelenggaraan Jenazah	Properti alat peraga berupa orang-orangan dan perlengkapan pengurusan jenazah
3	XII / Gasal	Pernikahan dalam Islam	Properti alat peraga berupa contoh buku dan kartu nikah

E. Kajian Pustaka

Berkaitan dengan penelitian ini, peneliti berupaya untuk melakukan kajian pustaka terhadap hasil penelitian sebelumnya, hal ini bertujuan untuk menghindari adanya plagiasi serta pengulangan dari hasil penelitian sebelumnya. Dari banyaknya referensi kajian pustaka terdahulu yang relevan dengan tema peneliti angkat antara lain:

1. Hasil penelitian Munirtadho menunjukkan bahwa pengembangan alat permainan edukatif dalam

pembelajaran Bahasa Arab (Di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta), berdasarkan hasil uji coba validasi dan materi menunjukkan kategori baik. Dengan adanya media pembelajaran berupa alat permainan tersebut baik dan layak sebagai media pembelajaran Bahasa Arab kelas X semester II Madrasah Aliyah khususnya di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta.¹⁰

2. Hasil penelitian Tyas Akbar Gumilar menunjukkan bahwa pengembangan buku panduan sholat berilustrasi 3 dimensi dikategorikan baik berdasarkan ahli materi, media dan teman sejawat, selain itu dapat meningkatkan religiusitas siswa SD INTIS School Yogyakarta.¹¹
3. Hasil penelitian Dara Sudiraharja menunjukkan bahwa pengembangan media *Flash Card* bagi peserta didik disleksia layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, selain itu dengan adanya media tersebut dapat meningkatkan kemampuan

¹⁰ Munirtadho, “*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta)*”, Tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.

¹¹ Tyas Akbar Gumilar, “*Pengembangan Media Pembelajaran Buku Panduan Sholat Berilustrasi 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Religiusitas Siswa SD.*” Tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.

membaca Al-Qur'an di SMPN 1 Satap Bungbulang Garut, Jawa Barat.¹²

4. Hasil penelitian Lukman Hakim menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *Augmented Reality* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan juga mampu meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.¹³
5. Hasil penelitian Bahar Noer Batubara berupa aplikasi media pembelajaran berbasis android menunjukkan kelayakan digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi haji di kelas X-A SMA UII Yogyakarta.¹⁴
6. Hasil penelitian Ernanida dan Rizki Al Yusra menunjukkan bahwa penerapan media audio, visual dan audio visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan efektifitas

¹² Dara Sudiraharja, "*Pengembangan Media Flash Card Bagi Peserta Didik Disleksia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an di SMPN 1 Satap Bungbulang Garut*". Tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.

¹³ Lukman Hakim, "*Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality*" dalam *Jurnal Lentera Pendidikan*, Universitas Nurul Jadid (UNUJA) Karanganyar, Paiton, Probolinggo, Jawa Timur, Vol. 20 No. 1 Juni 2018, hal. 59-72.

¹⁴ Bahar Noer Batubara, "*Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di SMA UII Yogyakarta*", Tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017.

penyajian materi Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah.¹⁵

Berdasarkan dari tinjauan pustaka yang telah dipaparkan di atas terhadap penelitian serupa, penelitian yang dilakukan peneliti ini berbeda baik dari segi produk maupun rumpun mata pelajaran. Alat peraga yang akan peneliti rancang adalah sebuah alat peraga satu paket (*3 in 1*) yang bisa digunakan khusus untuk seluruh materi PAI tingkat SMA dari kelas X sampai XII. Selain itu yang membedakan adalah adanya tambahan teknologi *Augmented Reality* untuk menambah menarik dalam pembelajaran dan mengikuti arus revolusi pendidikan 4.0 khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

F. Kerangka Teoretik

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar.¹⁶ Istilah media bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata teknologi yang berasal dari bahasa Latin *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan logos yang

¹⁵ Ernanida dan Rizki Al Yusra, "*Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI*", dalam *Jurnal Murabby*, UIN Imam Bonjol Padang, Vol 2 No 1, April 2019, hal. 101 – 112.

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 3.

berarti ilmu. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁷

Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

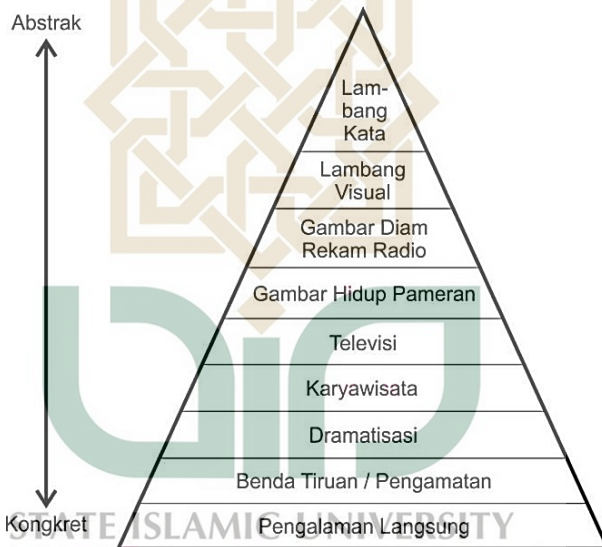
2. Landasan Media Pembelajaran

Landasan teoritis yang mendasari penggunaan media pembelajaran adalah teori Bruner yang menjelaskan bahwa penggunaan media akan membuat siswa akan memperoleh pengalaman baru dalam belajar. Menurut Bruner ada tiga tingkatan utama modus belajar yang saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman, (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru, yaitu

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 3 – 5.

pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).¹⁸

Salah satu gambaran yang dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* pada Gambar 1.



Gambar 1. Teori Penggunaan Media (*Dale's Cone of Experience*)¹⁹

Dari teori penggunaan media diatas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar dapat

¹⁸ Jerome Bruner, S, *Toward a Theory of Instruction*. (Combrige: Harvard University, 1966), hlm. 10-11.

¹⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Cet, VI; Jakarta: Kencana, 2009), hlm.166.

berhasil jika guru dapat menampilkan stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan maka akan semakin konkret dan semakin besar informasi tersebut dapat diterima siswa. Teori pengalaman langsung menjadi teori yang paling konkret. Inti dari pembelajaran adalah proses komunikasi. Komponen-komponen proses komunikasi dalam pembelajaran terdiri atas (1) pesan berupa materi pelajaran, (2) sumber pesan, (3) media, dan (4) penerima pesan yaitu siswa. Bagan dibawah ini menyatakan proses komunikasi dalam pembelajaran.

3. Karakteristik Media Pembelajaran

Berikut ini disajikan klasifikasi media ditinjau dari segi jenisnya, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan juga sebagai media yang digunakan untuk belajar sendiri tanpa bantuan guru (*otodidak*):

Tabel 2. Klasifikasi Media²⁰

No	Kelompok Media	Media Pembelajaran	Alat bantu pengajaran
1.	Audio (suara)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Audio tape</i> • Teks terprogram 	<ul style="list-style-type: none"> • Telepon • Intercom
2.	Bahan cetak (termasuk gambar/foto)	<ul style="list-style-type: none"> • Manual • Modul • Buku pedoman 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Hand Out</i> • Patpran tulis • Transparansi • Grafik

²⁰ Abdul Gafur, *Desain Instruksional (Suatu Langkah Sistematis Penyusunan Pola Kegiatan Belajar dan Mengajar)*, (Solo: Tiga Serangkai, 2001), hlm. 32.

No	Kelompok Media	Media Pembelajaran	Alat bantu pengajaran
			<ul style="list-style-type: none"> • Peta • Globe
3.	Gambar mati yang diproyeksikan	<ul style="list-style-type: none"> • slide, <i>film strip</i> (bisa disertai narasi/penjelasan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Slide • Transparansi • <i>Film strip</i>
4.	Audio-cetak (kombinasi 1 dan 2)	<ul style="list-style-type: none"> • Lembaran kerja disertai tape • Peta/diagram disertai narasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Lembaran kerja disertai <i>tape</i> • Peta/diagram disertai narasi
5.	Audio visual yang diproyeksikan	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Film strip</i> diberi narasi • <i>Sound-slide</i> • Film tanpa suara 	-
6.	Gambar bergerak	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sound-slide</i> • Film tanpa suara 	<ul style="list-style-type: none"> • Film tanpa suara
7.	Gambar/film bersuara	<ul style="list-style-type: none"> • Film bersuara • <i>Video-tape</i> • <i>Audio vision</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Film bersuara • <i>Video-tape</i>
8.	Obyek/benda	<ul style="list-style-type: none"> • Obyek/benda • Model/tiruan benda 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Specimen</i> • Benda nyata • Model/tiruan benda
9.	Hubungan antara pribadi dan pengalaman langsung (guru, teman sejawat)		<ul style="list-style-type: none"> • Permainan • Simulasi • Kunungan lapangan • Diskusi kelompok

No	Kelompok Media	Media Pembelajaran	Alat bantu pengajaran
10.	Komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Komputer alat bantu ajar \internet • <i>Web Course Tool (WBCT)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Komputer multimedia

Dari tabel klasifikasi media tersebut, maka penelitian yang dikembangkan ini masuk dalam kelompok media obyek/benda berupa alat peraga, yang juga dikombinasikan dengan *audio video* berupa *Augmented Reality (AR)*.

4. Alat Peraga

Salah satu kelompok media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu obyek/benda berupa media tiruan sering disebut sebagai alat peraga. Belajar melalui alat peraga dilakukan untuk pokok bahasan tertentu yang tidak mungkin dapat dilakukan melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Alat peraga ialah media alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran.²¹

Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran yang diartikan sebagai semua benda (dapat berupa manusia, objek atau benda mati) sebagai perantara di mana digunakandalam proses pembelajaran. Tujuan pada prinsip dasar penggunaan

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, ...,* hlm. 9.

media pembelajaranyakni memperjelas instrumen yang disampaikan, dapat merangsang pikiran, perhatian, dankemampuan siswa, harus dapat meningkatkan efektifitas dan kelancaran proses belajar,terutama dalam memperjelas materi yang dipelajari, sehingga pada akhirnya mempercepat proses perubahan tingkah laku pada siswa. Dengan demikian media pembelajaran mempunyai fungsi penting dalam memberikan pengalaman yang kongkrit dan sesuai dengan tujuan pembelajaran; memperkenalkan, memperjelas, memperdalam, dan memperkaya pengertiantentang konsep yang bersifat abstrak; merangsang kegiatan lanjutan yang perlu dilaksanakan.²²

Maka dalam penggunaannya alat peraga memegang peranan penting sebagai alat bantu pembelajaran. Dimana membantu menciptakan gambaran/ilustrasi nyata kepada siswa, juga membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran.

5. Fungsi Alat Peraga

Ada beberapa tujuan belajar dengan menggunakan alat peraga (model) yaitu: mengatasi

²² Ahmadin Sitanggang, *Alat Peraga Matematika Sederhana untuk sekolah Dasar*, (Medan: Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMD) Sumatera Utara, 2013), hlm. 4.

kesulitan yang muncul ketika mempelajari obyek yang terlalu besar, untuk mempelajari obyek yang telah menjadi sejarah dimasa lampau, untuk mempelajari obyek-obyek yang tak terjangkau secara fisik, untuk mempelajari obyek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai (misalnya mata manusia, telinga manusia), untuk mempelajari konstruksi-konstruksi yang abstrak, untuk memperlihatkan proses dari obyek yang luas. Keuntungan-keuntungan menggunakan alat peraga (model) adalah: belajar dapat difokuskan pada bagian yang penting-penting saja, dapat mempertunjukkan struktur dalam suatu obyek, siswa memperoleh pengalaman yang konkrit.²³

Maka dengan adanya alat peraga yang dikembangkan bisa memberikan gambaran dan kemudahan siswa dan guru dalam memberikan materi pembelajaran.

6. Kriteria Alat Peraga

Kriteria alat peraga yang baik yakni memiliki beberapa aspek sebagai berikut:²⁴

²³ A. Widiyatmoko, "*Pengembangan Perangkat ...*", hlm. 30-31.

²⁴ Totok Suprayetno, "*Pembuatan Alat Peraga Fisika untuk SMA* ", (Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2011), hlm. 15.

- a. Keterkaitan dengan bahan ajar, konsep yang diajarkan ada dalam kurikulum atau hanya pengembangan, tingkat keperluan, penampilan objek dan fenomena.
- b. Nilai pendidikan, kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik (sesuai dan kurang sesuai, kompetensi yang ditingkatkan pada siswa dengan menggunakan alat peraga tersebut, sikap ilmiah (untuk alat peraga model dan multimedia: sikap ilmiah yang dapat ditingkatkan pada siswa, misalnya tayangan menampilkan keperluan untuk keperluan untuk teliti dalam mengukur), sikap sosial (untuk alat peraga model dan multimedia: sikap sosial, misalnya tayangan dalam multimedia tidak mendiskriminasi antara laki-laki dan perempuan).
- c. Ketahanan alat, ketahanan terhadap cuaca (suhu udara, cahaya matahari, kelembaban air), memiliki alat pelindung dari kerusakan, kemudahan perawatan.
- d. Keakuratan alat ukur, hanya untuk alat ukur, ketahanan komponen-komponen pada dudukan asalnya (tidak mudah longgar atau aus), ketepatan pemasangan setiap komponen, ketepatan skala pengukuran, ketelitian pengukuran (orde satuan)

- e. Efisiensi penggunaan alat, kemudahan dirangkaikan, kemudahan digunakan/dijalankan.
- f. Keamanan bagi siswa, memiliki alat pengaman, konstruksi alat aman bagi siswa (tidak mudah menimbulkan kecelakaan bagi siswa).
- g. Estetika, warna dan bentuk.
- h. Kotak penyimpanan, kemudahan mencari alat, kemudian mengambil dan menyimpan, ketahanan kotak KIT.

7. Komponen Alat Peraga

Adapun komponen alat peraga yang akan dibuat berupa koper yang berisi satu paket alat peraga materi pembelajaran tingkat SMA dari kelas X hingga kelas XII yang disinkronisasi dengan silabus terbaru. Dimana dalam alat peraga tersebut ada sebuah teknologi tambahan berupa *Augmented Reality* (AR) yang dapat diaplikasikan dengan sebuah aplikasi *smartphone*. Hal ini agar pembelajaran memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran khususnya Pendidikan Agama Islam serta memberikan gambaran materi secara nyata kepada siswa. Berikut akan dijabarkan komponen alat peraganya:

- a. Kelas X

Pada pembelajaran kelas X semester genap ada materi “Hikmah Ibadah Haji, Zakat dan Wakaf

dalam Kehidupan”. Pada materi ini akan disajikan berupa properti alat peraga berupa miniatur dan peta haji, yang mana nantinya siswa-siswi akan bisa mempraktikkan tahapan ibadah haji dengan properti miniatur dan peta haji. Selain itu akan ditambah juga teknologi *Augmented Reality* (AR) yang bisa dimainkan dengan perangkat *smartphone* yang dimiliki oleh siswa, sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik. Ada properti uang-uangan yang mana digunakan pada materi zakat dimana siswa disajikan uang-uangan yang bisa dipraktikkan secara langsung besaran ketentuan zakat yang harus dikeluarkan dalam bentuk nominal uang. Dan properti berupa sertifikat jenis-jenis wakaf, jadi siswa bisa mengetahui wakaf sekaligus jenis-jenisnya.

b. Kelas XI

Pada pembelajaran kelas XI semester gasal ada materi “Pelaksanaan Tata Cara Penyelenggaraan Jenazah”. Pada materi ini akan disajikan berupa properti alat peraga berupa alat peraga orang-orangan dan perlengkapan pengurusan jenazah (kain kafan). Pada materi ini sesungguhnya sudah ada pengembangan alat peraga berupa boneka orang-orangan, tetapi peneliti menilai bahwa alat peraga ini perlu adanya pengembangan lagi,

karena ada beberapa kelemahan dari alat peraga ini, yaitu: (1). Mudah rusak/pecah. (2). Berat. (3). Penyimpanan memerlukan tempat yang cukup luas. (4). Jenis boneka yang ada kaku sehingga anggota badannya tegap yang mana tangan tidak bisa di sedakapkan. (5) Harganya mahal untuk satu set torso.

Maka dari sini peneliti membuat trobosan dengan boneka orang-orangan yang beberapa bagian tubuh bisa dipisah serta bersendian dapat digerakkan, sehingga memudahkan dalam penyimpanan. Selain itu orang-orangan/torso tersebut bisa dimasukkan dalam sebuah box/koper, sehingga bisa memakan efektif dan efisien tempat. Persendian yang bisa digerakkan tangan dari orang-orangan bisa disedakepkan. Perlengkapan jenazah lainnya berupa tali dan kain kafan juga siap digunakan. Ditambah bantuan teknologi AR yang diproyeksikan dalam sebuah barcode yang dimainkan lewat *smartphone* siswa akan menampilkan video cara pengurusan jenazah, dari memandikan, mengkafani, menyolatkan hingga menguburkan.

c. Kelas XII

Pada pembelajaran kelas XII semester gasal ada materi “Pernikahan dalam Islam”. Pada materi ini

akan disajikan berupa properti alat peraga berupa contoh mahar dan buku nikah. Tidak semua guru PAI di sekolahan tingkat SMA sudah menikah, maka dari itu dengan adanya alat peraga ini dimaksudkan untuk mempermudah dan memberi gambaran guru dan siswa dalam mempelajari materi tersebut. Dengan contoh buku nikah dan kartu nikah. Yang mana siswa bisa mengetahui secara langsung bentuk, warna, ukuran dan isi dari media tersebut. Tak lupa peneliti tambahkan berupa video tentang pernikahan dengan teknologi AR.

8. Hakikat Siswa Sekolah Menengah Atas Sederajat

Seperti yang sudah dijelaskan diatas bahwa siswa sekolah menengah atas sederajat merupakan tingkatan kognitif pada tahap operasional formal dimana ketika itu pemikiran dan rasa keingin tahaan yang sangat tinggi. Masa tersebut berkisar sekitar umur 12 – 18 tahun, yang mana ketika itu pas puncaknya masa tahap operasional formal. Pada masa ini siswa mampu menggunakan logika yang lebih tinggi untuk berpikir abstrak.

Dalam proses pembelajaran sudah tidak asing lagi bagi kita pentang gaya belajar. Gaya belajar merupakan cara anak didik belajar yang sudah menjadi kebiasaan dan kebiasaan tersebut dianggap paling

tepat baginya. Hal ini dikarenakan kemampuan dan daya tangkap siswa akan ilmu yang diberikan oleh guru/pendidik berbeda-beda. Ada empat gaya belajar:

- a. *Somatis*, artinya tubuh atau raga. Anak dengan gaya belajar ini akan lebih cepat paham karena dilakukan dengan memanfaatkan tubuh/raga, baik melalui aktivitas yang melibatkan tubuh, ataupun dengan melihat, memperhatikan bagian-bagian tubuh/benda, dan lain sebagainya. Jadi intinya adalah pembelajaran dengan cara praktik.
- b. *Auditif*, ialah suara. Gaya belajar ini ditempuh dengan mendengarkan suara, seperti suara guru, suara diri sendiri ataupun suara teman lain yang sedang belajar.
- c. *Visual*, merupakan gaya belajar melalui penglihatan. Anak dengan gaya belajar ini akan lebih mudah memahami materi bila dengan melihat ataupun membaca.
- d. *Intelektual*, gaya belajar yang dilakukan dengan perenungan atau *insight*.²⁵

Dari berbagai macam gaya belajar diatas semua gaya belajar adalah baik semua. Pasti ada kelemahan dan kelebihan tersendiri. Selain itu cara

²⁵ Lilik Sriyanti, *Psikologi Belajar*. (Salatiga: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Salatiga, 2013), hlm. 24.

ataupun kemampuan dari siswa dalam menangkap dan menyerap pembelajaran berbeda-beda. Ketika guru memberikan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, kebanyakan masih menggunakan metode klasik yaitu ceramah (gaya belajar *auditif*). Metode tersebut memang bagus dalam menyampaikan materi tetapi belum maksimal, hal ini didukung karena ketika guru menerangkan secara terus menerus semakin lama siswa akan semakin bosan bahkan mengantuk, tidak hanya itu saja materi yang disampaikan pun bisa dikatakan tidak terserap banyak di memori siswa.

Diuraikan bahwa jika individu belajar pada apa yang dibaca maka pengaruhnya terhadap ingatan hanya sebesar 10%. Jika dia belajar pada apa yang didengarnya maka ingatannya akan meningkat menjadi 20%. Strategi membaca dan mendengar keduanya menghasilkan kemampuan mendefinisikan, membuat list, menggambarkan, dan menjelaskan. Jika individu belajar pada apa yang dilihat, seperti melihat gambar atau video, cara itu mempengaruhi kemampuan mengingat menjadi 30%. Jika apa yang dilihatnya itu disertai suara yang dapat didengar maka akan meningkat menjadi 50%. Strategi melihat dan mendengar dapat diimplementasikan dengan mengikuti exebisi atau melihat pertunjukan akan mendorong kemampuan mendemostrasikan,

mendesain, menciptakan atau menilai. Jika yang dipelajari itu diucapkan dan ditulis maka akan mempengaruhi peningkatan ingatan hingga 70%. Strategi yang bisa dikembangkan dalam workshop atau mengikuti pembelajaran dengan desain kolaborasi. Sedangkan jika apa yang dipelajari itu diperaktekkan atau dilakukan maka ingatan akan naik 90%. Strategi yang tepat untuk memfasilitasi kemampuan nyata. Seperti halnya dengan belajar dengan mengucapkan dan menulis, yang terakhir ini juga mendorong kemampuan belajar tingkat tinggi; analisi, desain, mencipta dan menilai.²⁶

Media tiruan sering disebut sebagai model. Belajar melalui model dilakukan untuk pokok bahasan tertentu yang tidak mungkin dapat dilakukan melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Ada beberapa tujuan belajar dengan menggunakan model yaitu: mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari obyek yang terlalu besar, untuk mempelajari obyek yang telah menjadi sejarah dimasa lampau, untuk mempelajari obyek-obyek yang tak terjangkau secara fisik, untuk mempelajari obyek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan

²⁶ Yusuf T, *Teori Belajar dalam Praktek*, Cet. I, (Makassar: Alauddin University Press, 2013), hlm.197-199.

keterangan yang memadai (misalnya mata manusia, telinga manusia), untuk mempelajari konstruksi-konstruksi yang abstrak, untuk memperlihatkan proses dari obyek yang luas. Keuntungan-keuntungan menggunakan model adalah: belajar dapat difokuskan pada bagian yang penting-penting saja, dapat mempertunjukkan struktur dalam suatu obyek, siswa memperoleh pengalaman yang konkrit.

9. *Augmented Reality*

Augmented Reality adalah teknologi yang memperbolehkan penggabungan secara real-time terhadap digital content yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata. *Augmented Reality* memperbolehkan pengguna melihat objek maya dua dimensi atau tiga dimensi yang diproyeksikan terhadap dunia nyata. Teknologi AR ini dapat menyisipkan suatu informasi tertentu ke dalam dunia maya dan menampilkannya di dunia nyata dengan bantuan perlengkapan seperti webcam, komputer, HP Android, maupun kacamata khusus. Pengguna didalam dunia nyata tidak dapat melihat objek maya dengan mata telanjang, untuk mengidentifikasi objek dibutuhkan perantara berupa komputer dan kamera

yang nantinya akan menyisipkan objek maya ke dalam dunia nyata.²⁷

10. Metode *Augmented Reality*

Metode yang dikembangkan pada *Augmented Reality* saat ini terbagi menjadi dua metode, yaitu *Marker Based Tracking* dan *Markless Augmented Reality*, berikut pemaparannya:

a. *Marker Augmented Reality (Marker Based Tracking)*

Marker biasanya merupakan ilustrasi hitam dan putih persegi dengan batas hitam tebal dan latar belakang putih, marker dapat berupa gambar apapun yang dapat dengan mudah dikenali atau dideteksi oleh sistem. Komputer akan mengenali posisi dan orientasi marker dan menciptakan dunia virtual 3D yaitu titik (0,0,0) dan tiga sumbu yaitu X, Y, dan Z.

b. *Markerless Augmented Reality*

Salah satu metode *Augmented Reality* yang saat ini sedang berkembang adalah metode “*Markerless Augmented Reality*”, dengan metode ini pengguna tidak perlu lagi menggunakan sebuah marker untuk menampilkan elemen-

²⁷ Achmad Purnomo Wijaya, dkk, *Buku Panduan Agmented Reality*, (Bandung: Seameo, 2019), hal. 1 – 2.

elemen digital.²⁸ Seperti yang saat ini dikembangkan oleh perusahaan *Augmented Reality* terbesar di dunia *Total Immersion dan Qualcomm*, mereka telah membuat berbagai macam teknik *Markerless Tracking* sebagai teknologi andalan mereka, seperti:

1) *Face Tracking*

Algoritma pada computer terus dikembangkan, hal ini membuat komputer dapat mengenali wajah manusia secara umum dengan cara mengenali posisi mata, hidung, dan mulut manusia, kemudian akan mengabaikan objek-objek lain di sekitarnya seperti pohon, rumah, dan lain – lain.

2) *3D Object Tracking*

Berbeda dengan *Face Tracking* yang hanya mengenali wajah manusia secara umum, teknik *3D Object Tracking* dapat mengenali semua bentuk benda yang ada disekitar, seperti mobil, meja, televisi, dan lain-lain.

3) *Motion Tracking*

Komputer dapat menangkap gerakan, *Motion Tracking* telah mulai digunakan secara ekstensif untuk memproduksi film-

²⁸ Achmad Purnomo Wijaya, dkk, *Buku Panduan Agmented Reality...*, hal. 2.

film yang mencoba mensimulasikan gerakan.

4) *GPS Based Tracking*

Teknik *GPS Based Tracking* saat ini mulai populer dan banyak dikembangkan pada aplikasi smartphone (iPhone dan Android), dengan memanfaatkan fitur GPS dan kompas yang ada didalam smartphone, aplikasi akan mengambil data dari GPS dan kompas kemudian menampilkannya dalam bentuk arah yang kita inginkan secara realtime, bahkan ada beberapa aplikasi menampilkannya dalam bentuk 3D.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif dan menyeluruh maka diperlukan sebuah sistematika penulisan yang runtut dari satu bab ke bab yang selanjutnya. Sedangkan sistematika sendiri memiliki arti suatu tata urutan yang saling berkaitan, saling berhubungan, dan saling melengkapi. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan, menguraikan tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, rancangan spesifikasi produk penelitian, kajian pustaka,

kerangka teoretik, sistemaitka penulisan sebagai gambaran awal dalam memahami tesis ini.

Bab II : Metodologi Penelitian, menguraikan tentang: jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan 4D, teknik analisis data

Bab III: Pembahasan, menguraikan hasil pengembangan dan temuan hasil pengembangan alat peraga.

Bab IV : Penutup, berisi tentang kesimpulan, keterbatasan produk, pengembangan produk lebih lanjut dan saran.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada pembahasan kali ini, setelah melakukan riset dan pengembangan terhadap produk berupa alat peraga Pendidikan Agama Islam khususnya di SMKN 1 Magelang. Maka dapat ditarik kesimpulan dari keseluruhan pembahasan dari bab-bab sebelumnya, sekaligus menjadi jawaban pokok dari rumusan masalah yang telah dikemukakan di BAB I.

Adapun kesimpulan yang dapat peneliti paparkan berdasarkan penelitian alat peraga yang dikembangkan menggunakan model 4 D (*four-D*) meliputi empat tahapan yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis alat peraga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangatlah layak digunakan berdasarkan uji validasi ahli media dengan kelayakan 90% rata-rata skor **3,6** termasuk pada kriteria “Sangat Layak”, ahli media (*product & packaging*) kelayakan 93% rata-rata skor **3,7** termasuk pada kriteria “Sangat Layak” dan penilaian ahli media (*audio, video & programing*) kelayakan 85% rata-rata skor **3,4** termasuk pada kriteria “Layak”

untuk digunakan di SMKN 1 Magelang. Hal senada juga diperoleh dari temuan testimoni dari siswa dan guru PAI SMKN 1 Magelang berdasarkan pengakuan, kredibilitas dan rekomendasi terhadap alat peraga yang dikembangkan.

B. Keterbatasan Produk

Terdapat beberapa keterbatasan media pembelajaran berbasis alat peraga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada penelitian pengembangan ini:

1. Media pembelajaran berbasis alat peraga pada materi “Hikmah Ibadah Haji, Zakat dan Wakaf dalam Kehidupan” hanya mengembangkan subbab materi haji saja.
2. Fitur *Augmented Reality* yang dikembangkan pada penelitian ini hanya film pendek pokok bahasan materi tiap tingkatan kelas, yang mana juga membutuhkan perangkat pendukung berupa *smartphone* dengan spesifikasi bagus dan kapasitas RAM yang besar agar bisa tampil secara maksimal.
3. Terbatasnya alat peraga dan bentuk yang belum sesuai dengan bentuk aslinya.

4. Alat peraga cukup berat karena berisi 3 komponen materi pembelajaran ditambah dengan *box* yang besar dan lebar.

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media pembelajaran berbasis alat peraga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut yaitu:

1. Media pembelajaran berbasis alat peraga dapat dikembangkan lebih lanjut pada pokok bahasan materi lainnya sesuai dengan kriteria media pembelajarannya.
2. Media pembelajaran berbasis alat peraga dapat dikembangkan lebih lanjut dengan fitur yang lebih tinggi yaitu *Virtual Reality (VR)* dan *Mix Reality (MR)*..

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis alat peraga ini, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis alat peraga Pendidikan Agama Islam ini dapat digunakan sebagai alternatif gambaran pengembangan alat peraga kedepannya.

2. Kerja sama TIM antara guru dengan pengembang media pembelajaran menjadi sangat penting guna menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.
3. Pengembang media pembelajaran dapat menambahkan materi-materi lainnya sehingga tidak hanya pada 3 materi pembelajaran yang sudah ada.
4. Perlu adanya dukungan antara pengembang dan instansi/sekolah guna mengembangkan dan meningkatkan pembelajaran yang lebih baik kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- Azwar, Saifuddin, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- Berk, L.E., *Child Development, 6th ed.*, Boston, MA: Allyn & Bacon, 2003.
- Crow & Crow, *Psikologi Perkembangan*, Terj. Kasijan, Z. Surabaya: PT. Bina Ilmu, 1989.
- Griffiths, Andrew, *101 Jurus Rahasia Membangun Bisnis Hebat dengan Cara Cerdas, Mudah dan Cepat*, Jakarta: Tangga Pustaka, 2011.
- Gafur, Abdul, *Desain Instruksional (Suatu Langkah Sistematis Penyusunan Pola Kegiatan Belajar dan Mengajar)*, Solo: Tiga Serangkai, 2001.
- Harlock, E.B. *Psikologi Perkembang Anak*, jilid 2 Terj. M., Tjandra, Jakarta: Erlangga, 1997.
- Hurlock, E.B., *Psikologi Perkembangan Edisi 5*, Jakarta: Erlangga, 1990.
- Harlock, E.B *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terj. Istiwidayanti dan Soedjarwo, Jakarta: Erlangga, 1999.
- J., Thomas Russell dan Lane Ronald, *Tata Cara Periklanan Kleppner*, edisi kedua Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia, 1997.

- Karpp, A., Hidi, S., & Reningger, K.A. *The role of in learning and development*. Dalam Dale H. schunk, Paul R, Judith L. *Motivation in Education: Theory, Research and Application, Third Edition*. New Jersey: Pearson Education, 2002.
- Kotler, Philip & Gary Amstrong, *Principle of Marketing*, edisi 14, New Jersey: Pearson Education, 2012.
- S., Jerome Bruner, *Toward a Theory of Instruction*. Combrigde: Harvard University, 1966.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan Cet, VI*; Jakarta: Kencana, 2009.
- Sitanggang, Ahmadin, *Alat Peraga Matematika Sederhana untuk sekolah Dasar*, Medan: Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMD) Sumatera Utara, 2013.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sriyanti, Lilik, *Psikologi Belajar*. Salatiga: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Salatiga, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Suprayetno, Totok, “*Pembuatan Alat Peraga Fisika untuk SMA* ”, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2011.

Thiagarajan, Sivasailam, dkk. *Instructional Development for Training Teacher of Exeptional Children*. Minnesota: University of Minnesota, 1974.

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.

Walgito, Bimo, *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: Andi Publisher, 2001.

Yusuf T, *Teori Belajar dalam Praktek*, Cet. I, Makassar: Alauddin University Press, 2013.

JURNAL ILMIAH

A. Widiyatmoko, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Menggunakan Pendekatan Humanistik Berbantu Alat Peraga Murah”, dalam *Jurnal Pendidikan IPA FMIPA*, Universitas Negeri Semarang, 2 (1) 2013.

Batubara, Bahar Noer, “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di SMA UIL Yogyakarta”, tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017.

Carlos Kambuaya, “Pengaruh Motivasi, Minat, Kedisiplinan Dan Adaptasi Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Peserta Program Afirmasi Pendidikan Menengah Asal Papua dan Papua Barat di Kota Bandung”, dalam *Social Work Jurnal*, Bandung, Volume: 5 Nomor: 2 ISSN:2339 -0042.

Ernanida dan Rizki Al Yusra, “Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI”, dalam *Jurnal Murabby*, UIN Imam Bonjol Padang, Vol 2 No 1, April 2019.

- Gumilar, Tyas Akbar, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Panduan Sholat Berilustrasi 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Religiusitas Siswa SD”, tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.
- Hakim, Lukman, “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality” dalam *Jurnal Lentera Pendidikan*, Universitas Nurul Jadid (UNUJA) Karanganyar, Paiton, Probolinggo, Jawa Timur, Vol. 20 No. 1 Juni 2018.
- Munirtadho, “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta)”, Tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.
- Reninger, K.A & Wozniak, R.H., “Effect of interest on attentional shift, recognition and recall in young children”, *Development psychology*. Vol 21 624-632, 1985. Dalam Dale H. Schunk, Paul R, Judith L, “Motivation in Education”, 2002.
- Sudiraharja, Dara, “Pengembangan Media Flash Card Bagi Peserta Didik Disleksia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur’an di SMPN 1 Satap Bungbulang Garut”, tesis UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.
- Suhatyat, Yayat. “Hubungan Sikap, Minat dan Perilaku”, dalam *Jurnal Region*, UNISMA Bekasi Juni Volume I No. 2, 2009.
- Supriyanto, Wahyu dan Rini Iswandiri, “Kecenderungan Sivitas Akademika Dalam Memilih Sumber Referensi Untuk Penyusunan Karya Tulis Ilmiah Di Perguruan Tinggi”, dalam *Jurnal Pustakawan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta*, Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Vol. 13 No. 1, Juni 2017, ISSN 2477-0361, 2017.

Utama, Rd. Dian H dan Feni Rosalina, “Pengaruh Testimoni Dalam Periklanan (*The Influence Of Testimony In Advertising*)”, dalam *Jurnal Manajerial*, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Vol. 15 No.1 Juni 2016, ISSN : 1412 – 6613 E-ISSN : 2527 – 4570 Abd Rahman Shaleh, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta: PT. Prenada Media, 2004.





STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA