

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PROJECTED MOTION DALAM
MENINGKATKAN AFEKTIF SISWA PADA MATERI GERAKAN DAN
BACAAN SHOLAT DI KELAS II SDN MANGUNAN I KABUH JOMBANG**

Siti Muniroh¹

Email : smuniroh263@gmail.com

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Saihul Atho' A'laul Huda²

Email : saihulatho@gmail.com

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Waslah³

Email : waslah@unwaha.ac.id³

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Tambakberas Jl. Garuda No.9, Tambak Rejo, Jombang, Jombang Regency,
East Java 61419

Abstract

Affective Learning is an approach to learning that emphasizes values and attitudes, as well as one's ability to differentiate between right and wrong. One modern instructional media that is in line with the advancements of the times is projected motion media, which encompasses aspects of sight, hearing, movement, and moving images. This research aims to enhance students' affective responses to the material on Movement and Recitation of Prayer in the second grade of SDN Mangunan I Kabuh Jombang. The research method employed is a qualitative approach with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. Data analysis is carried out through stages of data condensation, data presentation, and conclusion drawing. The results of the research indicate that the application of projected motion instructional media can facilitate the teaching and learning process for both teachers and students. Students show high enthusiasm in participating in Islamic Education lessons and become more active in the classroom.

Keywords: Enhancing Students' Affective Learning on Movement and Prayer Reading, Utilizing Projected Motion Media.

Abstrak

Pembelajaran Afektif adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada nilai-nilai dan sikap, serta kemampuan seseorang untuk membedakan antara yang benar dan yang salah. Salah satu media pembelajaran modern yang sesuai dengan perkembangan zaman adalah media projected motion, yang mencakup aspek penglihatan, pendengaran, gerakan,

dan gambar bergerak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan afektif siswa terhadap materi Gerakan dan Bacaan Sholat di kelas II SDN Mangunan I Kabuh Jombang. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran projected motion dapat memudahkan proses belajar mengajar bagi guru dan siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran PAI dan menjadi lebih aktif di kelas.

Kata kunci: Meningkatkan Afektif Siswa Pada Materi Gerakan Dan Bacaan Sholat, Media Projected Motion.

PENDAHULUAN

Istilah pendidikan dalam bahasa Inggris adalah education, yang merupakan proses untuk mengembangkan kemampuan, sikap, dan tingkah laku positif di masyarakat. Pendidikan merupakan proses pembinaan dan bimbingan yang terus-menerus kepada anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan sangat penting dalam kehidupan dan menentukan kemajuan suatu bangsa. Tujuan pendidikan Islam sendiri adalah menjadikan manusia bertaqwa. Pemerintah mewajibkan masa wajib belajar 12 tahun untuk generasi milenial yang berkualitas. Pendidikan dasar adalah fondasi penting yang membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan intelektual, mental, dan sosial mereka. Teknologi pendidikan, termasuk media pembelajaran, berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Youtube merupakan salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat merangsang pikiran dan keterampilan siswa. Projected Motion Media adalah jenis media pembelajaran berbasis multimedia yang bergerak dan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pengaruh positif kepada siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Projected Motion Media juga dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan penggunaan teknologi ini, para pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memikat, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran yang menekankan pada peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, di mana mereka tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pembuat pengetahuan.

KAJIAN TEORITIS

1. Penerapan

a. Pengertian Penerapan

Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan, baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Secara bahasa penerapan adalah hal, cara atau hasil. Adapun menurut Ali penerapan adalah mempraktekkan, memasang, atau pelaksanaan.¹

Sedangkan Riant Nugroho penerapan adalah cara yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Berbeda dengan Nugroho, menurut Wahab penerapan merupakan tindakan-tindakan yang dilakukan baik oleh individu-individu atau kelompok-kelompok yang diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah digariskan dalam keputusan. Dalam hal ini, penerapan adalah pelaksanaan sebuah hasil kerja yang diperoleh melalui sebuah cara agar dapat dipraktekkan kedalam masyarakat.² Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan adalah cara yang dilakukan dalam kegiatan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.³

2. Media Projected Metion

a. Pengertian Media

Media pembelajaran adalah suatu alat yang berperan sebagai perantara dalam kegiatan belajar mengajar, baik yang bersifat sederhana maupun modern. Kata media di ambil dari Bahasa latin, medium, yang berarti perantara. Yang mana perantara di sini adalah sarana hubungan antara si pengirim informasi dan penerima informasi (resources dan receiver). Dengan adanya media pembelajaran ini maka proses resources dan receiver akan belangsung dengan efektif.⁴

“Salah satu pengertian media adalah sebagaimana yang diungkapkan oleh Gerbich dan Ely (1971) dalam bukunya Arsyad Azhar, media secara garis besar adalah materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat

¹ Lukman Ali, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Apollo, 2007), hal. 104

² Riant Nugroho, *Prinsip Penerapan Pembelajaran*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hal. 158

³ Badudu dan Sutan Mohammad Zain, *Efektifitas Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustel`aka, 2010), hal. 1487

⁴ Benny A. Pribadi, *Media dan teknologi dalam pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017)

siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Secara khusus media dalam proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai alat grafis, photography atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁵

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

b. Pengertian projected motion media

Projected motion media adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak.⁶

c. Tujuan Media Pembelajaran

Adanya media pembelajaran tentu saja memiliki tujuan, yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang meliputi:

1. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
3. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
4. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.⁷

d. Dasar Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No.22 tahun 2016 tentang standart proses pendidikan dasar dan menengah pada bab 1 pendahuluan point 13 menyatakan bahwa:

“Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efesiensi dan efektifitas pembelajaran”.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013) 3

⁶ Nur Khoiri, Irna Farikhah, dan Untung Sucipto. 2010. *Pemanfaatan Projected Motion Media untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa pada mata kuliah ilmu pengetahuan bumi dan antariksa (IPBA)*, edisi 1 (2):15

Hujair AH Sabaky. *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*, (Ygyakarta: Kaukaba Dipantar,2013) 5

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bunner (1966) yang dikutip Azhar Asyad ada tiga tingkatan utama modus belajar antara lain :⁸

1. Pengalaman langsung (enative), adalah mengerjakan, misalnya arti kata simpul dipahami langsung dengan membuat simpul,
2. Pengalaman piktorial/gambar (iconic), adalah pengalaman yang diperoleh melalui gambar, misalnya kata simpul dipelajari dari gambar, lukisan foto, atau film meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat simpul mereka dapat mempelajari dan memahami dari gambar tersebut.
3. Pengalaman abstrak (symbolic), adalah pembacaan kata simpul dan mencocokkan dengan simpul pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat simpul.

3. Materi Sholat

1. Pengertian Sholat

Shalat menurut bahasa 'Arab: doa. Menurut istilah syara' ialah ibadah yang dikerjakan untuk membuktikan pengabdian dan kerendahan diri kepada Allah SWT. Mendirikan Shalat ialah menunaikannya dengan teratur, dengan melengkapi syarat-syarat, rukun-rukun dan adab- adabnya, baik yang lahir ataupun yang batin, seperti khusu' memperhatikan apa yang dibaca dan sebagainya.⁹

Secara lahiriah shalat berarti beberapa ucapan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam yang dengannya kita beribadah kepada Allah menurut syarat-syarat yang telah ditentukan.

Adapun secara hakikinya ialah berhadapan hati (jiwa) kepada Allah, secara yang mendatangkan takut kepadaNya serta menumbuhkan didalam jiwa rasa kebesaranNya atau mendhohirkan hajat dan keperluan kita kepada

⁸ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013) 7

⁹ Jurnal Dede Suparman "Pembelajaran Ibadah Sholat Dalam Perpektip Psikis dan Medis"
Edisi Juli 2015 Volume IX No. 2 ISSN 1979-8911 52

Allah yang kita sembah dengan perkataan dan pekerjaan atau keduanya.¹⁰

2. Syarat Wajib Sholat

- a). Islam
- b). Baligh
- c). Berakal
- d) Suci dari hadats dan najis, baik kecil maupun besar.

3. Syarat Sah Sholat

- a). Suci dari hadats, baik hadats kecil maupun besar.
- b). Suci badan, pakaian dan tempat shalat dari najis.
- c). Menutup aurat. Aurat laki-laki antar pusar sampai litut dan aurat perempuan adalah seluruh badannya kecuali muka dan telapak tangan.
- d). Telah masuk waktu shalat, artinya tidak sah bila dikerjakan belum masuk waktu shalat atau telah habis waktunya¹¹
- e). Menghadap kiblat

4. Rukun Sholat

Rukun shalat biasa juga disebut fardhu. Perbedaan antara syarat dan rukun shalat adalah bahwa syarat merupakan sesuatu yang harus ada pada suatu pekerjaan amal ibadah itu dikerjakan, sedangkan pengertian rukun atau fardu adalah sesuatu yang harus ada pada suatu pekerjaan/amal ibadah pada waktu pelaksanaan suatu pekerjaan /amal ibadah tersebut. Adapun rukun sholat di antaranya adalah sebagai berikut:

- a) Niat, yaitu menyengaja untuk mengerjakan shalat karena Allah SWT
- b) Berdiri bagi yang mampu.
- c) Takbirotul Ihram.
- d) Membaca Surah Al-fatihah.
- e) Ruku" dan Thuma"ninah
- f) Itidal dengan Thum"ninah.
- g) Sujud dua kali dengan thuma"ninah.
- h) Duduk diantara dua sujud dengan thum"ninah.

¹⁰ H. Sulaiman Rasjid, Fiqh Islam ,(Sinar Baru Algensindo), hlm. 53

¹¹ Buku siswa/Kementerian Agama, Jakarta: kementerian Agama 2015, hlm.17

- i) Duduk yang terakhir.
- j) Membaca Tasyahud pada waktu duduk akhir.
- k) Membaca Shalawat atas Nabi Muhammad SAW pada tasyahud akhir setelah membaca tasyahud.
- l) Mengucapkan Salam.
- m) Thuma'ninah pada setiap gerakan.
- n) Tertib, maksudnya ialah melaksanakan ibadah shalat harus berurutan dari rukun yang pertama sampai yang terakhir.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena lebih menitikberatkan pada pemahaman mendalam tentang fenomena yang diteliti, dalam hal ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis projected motion media. Metode ini akan melibatkan pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan analisis konten untuk memahami persepsi, pandangan, dan pengalaman peserta didik serta pendidik terkait dengan penggunaan media pembelajaran tersebut. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang komprehensif dan mendalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran tersebut dalam konteks pembelajaran PAI di SDN Mangunan I Kabuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SDN Mangunan I Kabuh ini merupakan satu-satunya sekolah Penggerak di Kecamatan Kabuh, yang mana sekolah tersebut terakreditasi B. Sekolah SDN Mangunan I Kabuh ini didirikan pada tahun 1962, bangunan sekolah ini milik PEMKAB.

SDN Mangunan I ini termasuk dalam pendidikan formal yang merupakan tingkatan Dasar. Yang pengelolaannya dilakukan oleh Pemerintah. Pada jenjang ini, ditempuh dalam waktu 6 tahun dalam menyelesaikan pendidikan, yaitu dimulai dari kelas I hingga kelas VI.

Pada umumnya lembaga ini sama dengan lembaga lainnya, SDN Mangunan I Kabuh memiliki tujuan pendidikan yang sangat baik. Oleh karena itu, semua sekolah

memiliki niat untuk memajukan sekolahnya. Pada saat ini yang bertugas sebagai pemimpin di sekolah/kepala sekolah adalah Ibu Anis Suprihati, S.Pd.M.MPd.

Visi misi sdn manggun 1 kabuh sendiri, antarlain:

Visi

“Terwujudnya pelajar yang kreatif, berkarakter Pancasila, berakhlak mulia dan berwawasan lingkungan.”

Misi

1. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya sesuai profil pelajar Pancasila.
2. Menanamkan budi pekerti yang luhur untuk membentuk pribadi dan sikap mental yang tangguh sesuai profil pelajar Pancasila.
3. Menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan untuk memebentuk pribadi yang berakhlak mulia.
4. Menumbuhkan sikap untuk mendayagunakan potensi yang ada di lingkungan sekitar.

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Projected Motion Media Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam KelasII di SDN Mangunan I Kabuh, Seorang pendidik yang dibutuhkan sekarang ini tidak hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran siswa, akan tetapi juga sebagai pelopor dalam menciptakan pembelajaran yang positif, menyenangkan, tidak monoton/tidak berulang, dan mengikuti perkembangan zaman. Lebih pentingnya lagi, apabila seorang pendidik sebagai motivasi yang baik untuk menyajikan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran memiliki berbagai jenis metode, strategi, dan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik/guru untuk menunjang pembelajaran. Selain itu, sarana prasarana sekolah yang ada akan mempengaruhi proses kegiatan pembelajaran. Sarana prasarana di sekolah SDN MangunanIKabuh ini belum cukup memadai untuk mendukung pembelajaran.

Hal ini dapat dibuktikan dari hasil wawancara dengan Ibu Anis selaku kepala Sekolah:“Kalau sarana prasarana disekolah ini belum cukup memadai,akan tetapi pihak sekolah sangat mengupayakan agar pembelajaran menggunakan media pembelajaran itu bisa di lakukan semaksimal mungkin dengan baik, dan untuk medianya dalam kegiatan pembelajaran menggunakan papan tulis/white board, LCD, VCD,TV dan lain sebagainya.Sekarang tergantung pada guru bagaimana dapat memanfaatkannya secara

optimal.”¹² Sebagaimana pernyataan yang sama diungkapkan oleh Pak Ari selaku guru PAI di SDN Mangunan I Kabuh, pernyataannya adalah:

“Untuk sarana prasarana di sekolah sini belum cukup memadai, tetapi pihak sekolah dan guru berusaha memanfaatkan media yang ada terlebih dahulu, apalagi ketika pembelajaran dengan menggunakan Vidio Pembelajaran, disini sudah disediakan LCD”.¹³

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana yang ada di Sekolah ini belum cukup memadai tetapi Pak Ari mengupayakan dengan semaksimal mungkin untuk mendukung dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media Projected Motion Media pada mata pelajaran PAI. Dalam hal tersebut Pak Ari menerapkan media audio visual berbasis Projected Motion Media, yang mana menampilkan video pembelajaran.

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Pembelajaran Pada Mata Pendidikan Agama Islam (PAI) digunakan untuk kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran PAI SDN Mangunan I yakni berupa video Pembelajaran. Penerapan media juga harus dapat membangkitkan semangat belajar, terutama di kalangan siswa yang malas belajar. Selanjutnya dapat meningkatkan hasil belajar dengan membuat kebiasaan belajar siswa yang lebih menyenangkan. Seperti yang dikatakan Pak Ari selaku guru PAI di SDN Mangunan I Kabuh.

Dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Mangunan I Kabuh dapat memudahkan bagi guru dan juga siswa pada kegiatan belajar mengajar. Hasil dari menggunakan media pembelajaran dapat dilihat dari antusias siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), siswa juga menjadi lebih aktif di dalam kelas selama proses pembelajaran, dan prestasi siswa yang meningkat, dan hasil ulangan harian yang bagus.

Hal ini merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh guru PAI untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai Gerakan dan Bacaan Sholat, dan upaya tersebut tidak terlepas dari tersedianya alat-alat untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah,

¹² Wawancara bersama Ibu Anis selaku kepala sekolah SDN Mangunan 1 Kabuh, pada tanggal 15 Mei 2023 di ruang kantor.

¹³ Wawancara bersama Pak Ari selaku guru Mapel Pendidikan Agama Islam SDN Mangunan 1 Kabuh, pada tanggal 16 Mei 2023 di ruang guru.

salah satunya media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran PAI di SDN Mangunan I yakni berupa video Pembelajaran.

Lalu Dalam penerapan media pembelajaran Projected Motion Media di Kelas II SDN Mangunan 1 Kabuh ini mempunyai tujuan utama yaitu membawa manfaat dan dapat memudahkan bagi guru dan juga siswa selama proses pembelajaran menggunakan media.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Projected Motion Media tujuan utamanya adalah dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan dapat mengembangkan kemampuannya selama proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru memegang peranan penting dalam menentukan berhasil tidaknya siswa dalam pembelajaran. Salah satu indikator keberhasilan atau kegagalan pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan guru harus diperjelas, dan tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja. Untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran, guru perlu melakukan sebuah cara agar siswa lebih mudah untuk meningkatkan pemahaman pada siswa.

Dengan adanya cara untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI kelas II di sekolah SDN Mangunan I Kabuh, siswa tidak hanya akan dapat mendengarkan penjelasan dari guru, akan tetapi juga dapat melihat dan memahami materi secara langsung dengan menyimak video yang tayangkan.

Dari hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan di SDN Mangunan I Kabuh dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis Projected Motion Media ini:

- 1) Siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa lebih disiplin dalam proses pembelajaran, tidak ada yang tidur di dalam kelas, siswa memperhatikan video mengenai materi Gerakan dan Bacaan Sholat.
- 2) Siswa juga tidak merasa jenuh ketika pembelajaran menampilkan video pada pelajaran PAI. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa menjadi lebih aktif belajar, dalam mempraktekan.
- 3) Untuk peningkatan pemahaman siswa dapat dilihat dari hasil Praktek siswa. Dengan menggunakan media video pembelajaran hasil nilai praktek siswa semakin meningkat dan ada perubahan.

KESIMPULAN

Dalam kesimpulannya, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis projected motion media dapat memberikan pengaruh positif terhadap siswa dalam pembelajaran PAI. Melalui pendekatan kualitatif, ditemukan bahwa media ini mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, dan memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan pendidikan di era digital, di mana penggunaan teknologi menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013) 3
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013) 7
- Badudu dan Sutan Mohammad Zain, *Efektifitas Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2010), hal. 1487
- Benny A. Pribadi, *Media dan teknologi dalam pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017)
- Buku siswa/Kementerian Agama, Jakarta: kementerian Agama 2015, hlm.17
- Dede Suparman “Pembelajaran Ibadah Sholat Dalam Perpektip Psikis dan Medis”
Edisi Juli 2015 Volume IX No. 2 **ISSN 1979-8911** 52
- H. Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam* ,(Sinar Baru Algensindo), hlm. 53
- Hujair AH Sabaky. *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*, (Ygyakarta: Kaukaba Dipantar,2013) 5
- Lukman Ali, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Apollo, 2007), hal. 104
- Nur Khoiri, Irna Farikhah, dan Untung Sucipto. 2010. *Pemanfaatan Projected Motion Media untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa pada mata kuliah ilmu pengetahuan bumi dan antariksa (IPBA)*, edisi 1 (2):15
- Riant Nugroho, *Prinsip Penerapan Pembelajaran*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hal. 158