

PENGEMBANGAN MEDIA HOLOGRAM BERBASIS FAN PROJECTION UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII

Aswat Ahmad Fausan & Nur Fakhrunnisaa

IAIN Palopo

aswadahmad193@gmail.com; nurfakhrunnisaa@iainpalopo.ac.id

Abstract

The research discusses the development of fan projection-based hologram media in increasing learning interest in class VII MTs N Palopo City. The research aims to determine the stages of media development, to find out whether it is valid or not in increasing students' learning interest in prayer procedures material. The research uses the R&D (Research and Development) type, and the ADDIE model stages: Analysis Design, Development, Implementation, Evaluation. Subject students in class VII.H MTs N Palopo City. This research uses data collection techniques by means of interviews, questionnaires and documentation. The data analysis used is qualitative and quantitative. The results of the research obtained validation results from media experts 93% "very valid", material experts 88% "very valid" and the level of student interest in learning obtained 73.3% "interested". Based on this, it was concluded that the development of fan projection-based holograms to increase interest in learning about prayer procedures material in class VII MTs N Palopo City could be used as a learning medium.

Keywords : *Fan Projection ; Interst In Learning ; Prayer Procedures*

Abstrak: Penelitian membahas terkait pengembangan media hologram berbasis *fan projection* dalam meningkatkan minat belajar kelas VII MTs N Kota Palopo, penelitian bertujuan mengetahui tahapan pengembangan media, mengetahui valid tidaknya dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi tata cara shalat. Penelitian menggunakan jenis R&D (*Research and Development*), dan model ADDIE tahapan: *Analysis Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek siswa kelas VII.H MTs N Kota Palopo. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, dan angket serta dokumentasi. Analisis data yang digunakan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian diperoleh hasil validasi ahli media 93% “sangat valid” ahli materi 88% “sangat valid” serta tingkat minat belajar siswa diperoleh 73,3% “berminat”. Berdasarkan hal tersebut disimpulkan pengembangan hologram berbasis *fan projection* untuk meningkatkan minat belajar terhadap materi tata cara shalat di kelas VII MTs N Kota Palopo dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : *Fan Projection; Minat Belajar ; Tata Cara Shalat*

PENDAHULUAN

Berhasilnya tujuan pembelajaran dilihat dari guru karena beberapa tugas yang gurur lakukan tidak hanya membawakan atau menyampaikan materi namun tugas guru juga untuk membimbing siswa yang saling tumbuh dan berkembang (Wulandari et al. 2023). Belajar memungkinkan kita untuk mengetahui apa yang belum dipahami selama proses pembelajaran, dalam membantu siswa fokus pada proses pembelajaran perlu menampilkan beberapa hal terkait materi yang diberikan karena hal tersebut dapat mempengaruhi keefektifan proses belajar. Media berperan sebagai alat yang membantu dalam menyampaikan informasi antara siswa dan guru (Hasan 2021), seiring berkembangnya teknologi terdapat berbagai media pembelajaran yang maju dan canggih diciptakan oleh para ahli, tentunya perkembangan teknologi memberi dampak dan dapat mengubah pola hidup manusia secara signifikan (Najiah, Fakhrunnisaa, and Assafari 2023). Pendidikan merupakan bagian yang relevan dengan hidup, hal ini terkesan dipaksakan, namun jika dilihat sesuai prosesnya, maka tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan membuat kehidupan manusia semakin berwarna dari awal sampai akhir (Munir 2018).

Teknologi memiliki dampak pada pendidikan terhadap berkembangnya proses pembelajaran, guru dan siswa memerlukan media pembelajaran agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi (Mifta Zulfahmi Muassar 2022). Penggunaan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa serta sebagai media alternatif dalam proses belajar agar minat siswa jauh lebih meningkat (Fakhrunnisaa and Mardawati 2023). Proses pembelajaran memerlukan perencanaan dan strategi dalam melaksanakan komunikasi antar siswa dan guru (Hasriadi 2022). Melihat proses pembelajaran yang di berikan oleh guru masih sangat kurang efektif dimana guru menjelaskan tanpa memberikan gambaran sehingga banyak siswa yang kurang fokus dan dapat menurunkan minat belajar siswa. pembelajaran yang efektif dapat menarik siswa terhadap proses belajar seperti media *fan projection*. Minat belajar memiliki peran dalam proses pembelajaran. Minat belajar merupakan motivasi, yaitu suatu keinginan dalam diri seseorang terhadap apa yang diinginkan tanpa adanya motivasi (Slameto 2010) Minat tumbuh dikarenakan keinginan dalam mengetahui dan memahami yang dapat membuat siswa semakin tertarik dan berminat dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pada proses belajardapat membuat minat belajar siswa semakin meningkat, media pembelajaran memiliki peran untuk menghasilkan gambar, video, dan film yang diproyeksikan melalui proyektor merupakan hal baru bagi pesrta didik (Maryono, Susanto, and Redho Syam 2022).

Media hologram berbasis *fan projection* merupakan media yang berbentuk bilah kipas untuk menghasilkan objek gambar (Rutama et al. 2021) Media *fan* hologram 3D yang berbentuk bilah kipas dimana setiap bilahnya menghasilkan gambar melalui cahaya pada setiap bilah kipas media terdapat microprosesor berbentuk chip, kedua bilah kipas media tersebut nantinya kedua bilah kipas tersebut yang akan berperan untuk menggerakkan dan merefleksikan gambar atau video menjadi efek hologram pada alat 3D, media menampilkan materi tata cara shalat dengan berfokus pada gerakan shalat, Shalat adalah pengaturan hati terhadap Allah untuk ibadah, dan beberapa ucapan juga perbuatan yang sesuai dengan syarat yang ditentukan oleh syara(Saku n.d.). Gerakan shalat yang dilakukan yaitu berdiri, ruku, sujud, dan duduk yang merupakan kewajiban yang harus dilakukan dalam memperhatikan postur tubuh ketika shalat(Zahra and Amalia 2023). Penggunaan media *fan projection* dengan materi tata cara shalat tentunya lebih memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Meningkatnya minat belajar siswa merupakan suatu hal yang penting karena dapat diketahui apakah proses pembelajaran yang digunakan dapat tercapai (Muhaemin and Mubarak 2020).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada siswa di MTs N Kota Palopo khususnya materi tata cara shalat, menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran siswa sangat kurang minatnya untuk menerima pembelajaran. Penelitian memiliki tujuan apakah minat belajar siswa telah meningkat atau belum, serta apakah tingkat kevalidan media dan tahapan pengembangan. Media pembelajaran yang peneliti tawarkan tentunya dapat mendorong antusias dan semangat siswa. Proses pembelajaran yang efektif bisa dilihat melalui keaktifan siswa dalam proses belajar, serta guru juga memiliki peran penting untuk memotivasi siswa agar rasa ingin belajar siswa lebih meningkat.

Minat belajar siswa bisa dilihat melalui cara respon siswa dalam proses belajar serta rasa antusias siswa hal tersebut dikuatkan oleh penelitian terdahulu yang relevan (Fratika 2024) “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Hologram Sederhana Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Butir-Butir Pancasila di Kelas IV SD GKPS Saribudolok*” bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis hologram memiliki dampak baik serta efektif mengenai peningkatan minat belajar siswa, hal ini dikuatkan oleh hasil presentase yang didapatkan yaitu sebesar 92,28% kategori sangat efektif. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *fan projection* dapat mempermudah pada proses belajar, *fan projection* juga dapat digunakan menggunakan *handphone*, komputer dan laptop yang di akses melalui *bluetooth* dan *wifi*.

METODE

Penelitian menggunakan jenis *Research and Development* (R&D). Model ADDIE dengan lima tahap (*Analyzes*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), serta evaluasi (*Evaluation*). Pelaksanaan di MTs N Kota Palopo yang terletak di Jln. Andi Kambo, Surutanga, Kecamatan Wara Timur Kota Palopo Sulawesi Selatan. Subjeknya adalah siswa kelas VII MTs N Palopo, Sulawesi Selatan 91951, Indonesia. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tanggal 24 juli 2024, subjek siswa kelas VII.H dengan jumlah 25 orang dan Objek penelitian yaitu pengembangan media hologram berbasis *fun projection*.

Terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data seperti wawancara, dimana dilakukan percakapan dengan responden mengenai pertanyaan-pertanyaan yang informasinya dibutuhkan oleh peneliti dalam proses penelitian, selanjutnya terdapat angket validasi media, digunakan untuk menghasilkan data kelayakan produk dan dilihat menurut segi kebenaran konsep yang dipakai. Isi instrumen yang disampaikan kepada ahli memiliki beberapa aspek pokok telah disajikan. Angket tersebut memiliki fungsi agar proses pengumpulan data yang diinginkan berbentuk *checklist* skala 4.

1. Angket

Angket validasi digunakan untuk menghasilkan data kelayakan produk dan dilihat menurut segi kebenaran konsep yang dipakai. Isi instrumen yang disampaikan kepada ahli memiliki beberapa aspek pokok telah disajikan. Validasi dilakukan oleh 2 orang dosen IAIN Palopo dengan mencari persentase rumus (Ismail 2020)

$$\text{persentase} = \frac{\sum \text{Skor Per Item}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase dikategorikan sesuai tabel 1 (Kholifah and Kristin 2021)

Tabel 1. Validitas ahli

| Persentase | Kriteria |
|------------|--------------|
| 0-35 | Kurang valid |
| 36-50 | Cukup valid |
| 51-75 | Valid |
| 76-100 | Sangat valid |

2. Angket minat belajar siswa

Angket minat belajar untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Mencari persentasenya dengan rumus (Kholifah and Kristin 2021)

$$\text{persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan valid}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian untuk mengetahui Tingkat minat dan belajar dilihat dengan menggolongkan data hasil minat yang di peroleh siswa yang dapat disesuaikan dengan tabel 3 (Sari 2020)

Tabel 3. kriteria minat belajar

| Presentasi | kategori |
|------------|-----------------|
| 0-35 | Tidak Berminat |
| 36-50 | Cukup Berminat |
| 51-75 | Berminat |
| 76-100 | Sangat berminat |

HASIL

Beberapa prosedur pengembangan yang digunakan yaitu tahap analisis (*Analyze*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) ADDIE.

Beberapa langkah-langkah yang digunakan peneliti berikut:

Tahap analisis terbagi menjadi dua tahap yakni, tahap analisis kebutuhan di peroleh berdasarkan wawancara ”guru membutuhkan media dalam proes belajar untuk mendukung serta mengarahkan siswa pada proses belajar yang jauh lebih efektif” selanjutnya analisis informasi, dikumpulkan mengacu pada evaluasi terhadap data siswa hal yang dibutuhkan oleh siswa, peneliti mendapatkan informasi ternyata yang dibutuhkan siswa yaitu proses pembelajaran yang modern dan kekinian agar membuat siswa lebih berminat dan juga tertarik dalam proses belajar dengan tujuan menentukan kebutuhan bahan ajar, pada tahap analisis pembelajaran spesifik mencakup secara jelas apa yang diharapkan siswa dapat dicapai setelah mengikuti pembelajaran, peneliti juga menemukan informasi mengenai penyampaian materi yang dilakukan oleh guru masih kurang menarik yang membuat sisw tidak focus dalam proses pembelajaran khususnya materi tata cara shalat, maka dari itu siswa membutuhkan perangkat atau media ajar agar dapat membantu siswa fokus dalam pelaksanaan pembelajaran.

Tahap desain, tahap ini peneliti mengambil langkah selanjutnya untuk membuat media pembelajaran hologram berbasis *fan projection*. Tahapan awal dilakukan untuk membuat rancangan mengenai media yang digunakan tahapan selanjutnya yaitu, membuka aplikasi belanja online seperti lazada, shopee, tokopedia dll. Dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi lazada dengan link berikut <https://s.lazada.co.id/s.H3WqN> untuk mendapatkan media *fan projection*, selanjutnya pesan dan masukkan alamat yang digunakan agar media pembelajaran yang dipesan dapat diantarkan di alamat yang tepat.

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan, memuat tentang penggunaan dan realisasi rancangan media, tahap ini dibuat untuk menghasilkan media pembelajaran hologram secara nyata dan dapat dikembangkan. Selanjutnya dilakukan verifikasi kepada beberapa ahli untuk menghasilkan kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis hologram ini. Pendapat, komentar serta saran yang diberikan oleh para ahli..

1. Validitas Ahli Media

Media pembelajaran hologram berbasis *fan projection* memiliki kategori sangat valid persentase 92% kategori “sangat valid” untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran namun tetap memperhatikan saran, komentar, dan masukan dari para ahli.

2. Validitas Ahli Materi

Media pembelajaran hologram berbasis *fan projection* dengan kategori sangat valid persentase 88% tetapi terdapat materi yang perlu ditambahkan seperti sunnah ab’at dan sunnah haiyat dan tetap memperhatikan KI,KD dan tujuan pembelajaran, kualitas materi perlu diperbaiki lagi agar materi mudah untuk dipahami.

Tahap selanjutnya yaitu implementasi, implementasi dilakukan dengan uji praktikalitas guru dan uji coba pada siswa kelas VII MTs N. Terlebih dahulu dilaksanakan uji praktikalitas kemudian dilakukan pembagian angket pada siswa.

Angket diisi siswa kelas VII.H , dihitung melalui rumus berikut (Ismail 2020):

$$\text{Presentase} = \frac{737}{100} \times 100 \\ = 73,7$$

Selanjutnya tahap evaluasi, peneliti menggunakan evaluasi formatif agar mengetahui kepraktisan media pembelajaran hologram berbasis *fan projection* melalui angket minat belajar, apakah media pembelajaran hologram berbasis *fan projection* yang dikembangkan bisa membuat minat belajar siswa semakin meningkat. Hasil evaluasi didapatkan untuk digunakan sebagai tindak lanjut pengembangan media pembelajaran berbasis hologram. Dilakukan

evaluasi *self evaluation* oleh peneliti apabila masih terdapat kekurangan pada setiap tahapan pengembangan media pembelajaran hologram berbasis *fan projection*.

PEMBAHASAN

Terdapat solusi yang peneliti dapatkan berdasarkan rumusan masalah yaitu media pembelajaran hologram berbasis *fan projection* apakah praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi tata cara shalat, bagaimana prosedur penelitian yang digunakan dan apakah dapat menambah minat belajar siswa.

Media pembelajaran hologram berbasis *fan projection* mendapatkan kategori “sangat praktis” dalam penggunaan media pembelajaran, tetapi gambar yang ditampilkan perlu disesuaikan dengan materi terkait gerakan dalam shalat, peneliti menggunakan prosedur atau tahapan yang peneliti gunakan yakni:

1. Analisis

Tahap analisis, untuk melihat kebutuhan siswa dalam proses belajar untuk mengumpulkan informasi berdasarkan kebutuhan produk yang ingin dikembangkan, selanjutnya analisis informasi mengacu pada informasi yang didapatkan terhadap data siswa, pada saat observasi ternyata yang dibutuhkan siswa yaitu proses pembelajaran yang modern dan kekinian agar membuat siswa lebih berminat dalam proses pembelajaran dengan tujuan menentukan kebutuhan bahan ajar, tahap selanjutnya yaitu analisis pembelajaran dimana pada tahap analisis dilakukan observasi dan wawancara terkait permasalahan dan solusi yang akan diberikandari hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa Muh. Faiz Syam proses pembelajaran yang diajarkan kurang efisien khususnya pada materi tata cara salat dimana tujuan tersebut harus spesifik, terukur, dan relevan yang dapat membantu memastikan fokus pada hasil yang diinginkan dan memudahkan keberhasilan pembelajaran yang efektif.

2. Desain

Perencanaan (*Design*), mengenai hasil dari tahap sebelumnya, tahapan selanjutnya adalah merancang media pembelajaran berbasis *fan projection*. Terdapat beberapa proses dalam tahapan desain yaitu: membuat desain video media pembelajaran dengan merancang apa saja tahapan tampilan awal, tampilan utama dan tampilan akhir selanjutnya memesan media hologram *fan projection* pada aplikasi belanja *online* seperti Lazada, dilakukan pembelian media dikarenakan peneliti tertarik dalam mengembangkan media *Fan projection* serta media *Fan projection* juga jarang digunakan sebagai media pembelajaran. Media *fan projection* terbuat dari

poli karbonat yang dilengkapi dengan lampu *LED* serta menggunakan bilah kipas yang dibuat khusus untuk menciptakan ilusi gambar 3D.

3. *Development* atau implementasi

pada tahap pengembangan dilakukan proses pengeditan video dan verifikasi oleh beberapa ahli, mengedit video pembelajaran dapat mengedit menggunakan aplikasi canva, selanjutnya validitas oleh para ahli, selanjutnya agar mengetahui kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media pembelajaran hologram *berbasis fan projection* mendapatkan kategori sangat valid dengan persentase 92% tetapi dengan memperhatikan beberapa komentar yang diberikan seperti menambahkan panduan penggunaan agar memudahkan guru dalam menggunakannya, pada ahli materi media mendapatkan persentase 88% tetapi dengan beberapa materi yang perlu ditambahkan seperti sunnah ab'at dan sunnah haiyat dan tetap memperhatikan KI,KD dan tujuan pembelajaran, kualitas materi perlu diperbaiki lagi agar materi mudah untuk dipahami

4. Implementasi

Tahap ini dilakukan dengan uji praktikalitas oleh serta uji coba pada siswa kelas VII MTs N. Adapun agar dapat mengetahui Tingkat minat belajar melalui penggunaan media hologram berbasis *fan projection*. Sebelum uji coba dilaksanakan, terlebih dahulu dilaksanakan uji praktikalitas kemudian data yang dihasilkan diolah dan digunakan dalam menilai apakah media pembelajaran praktis serta mampu membuat minat belajar siswa semakin meningkat.

Uji praktikalitas guru mata pelajaran akidah akhlak Materi tata cara sholat di MTs N Palopo, media pembelajaran yang digunakan perlu di sesuaikan materi,gambar dan urutan penyajian gerakan shalat perlu di sesuaikan dengan memberikan refrensi yang benar agar dapat menambah kemandirian siswa dalam proses pembelajaran, dan memperoleh persentase 82% dengan kategori “sangat praktis”

Angket minat belajar terbagi menjadi dua tahap tahap awal dilaksanakan agar mengetahui tingkat minat belajar siswa, tahap akhir digunakan agar mengetahui apakah minat belajar siswameningkat, pada tahap awal peneliti memperoleh persentase 35,7% dengan kategori tidak berminat dan tahap akhir peneliti memperoleh persentase 73,7% tentunya dari persentase tersebut terdapat peningkatan sebesar 38%.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir pada proses pengembangan media. Berdasarkan masukan dari para ahli digunakan untuk merevisimedia yang ingin dikembangkan, selanjutnya peneliti

memperoleh hasil tingkat minat belajar siswa pada penggunaan media pembelajaran hologram berbasis fun projection. Media pembelajaran hologram berbasis fun projection dapat digunakan pada proses pembelajaran

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *fan projection* materi tata cara shalat kelas VII.H di MTs N Kota Palopo model ADDIE yaitu: analisis (*Analysis*) perancangan (*Design*) pengembangan (*Development*) implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Hasil validasi media pembelajaran *fan projection* materi tata cara shalat mendapatkan kriteria “sangat valid”. Hasil angket minat belajar siswa mendapatkan kategori “berminat” serta praktikalitas guru pada instrumen memperoleh kategori “sangat praktis”. Sehingga media pembelajaran *fan projection* materi tata cara shalat dapat meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Fakhrunnisaa, Nur, and Mardiwati Mardiwati. (2023). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare. *Jurnal MediaTIK* 6(1): 32. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4632>
- Fratika, Tiara. (2024). Skripsi *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Hologram Sederhana Dalam Meningkatkan Media Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Butir-Butir Pancasila Di Kelas IV SD GKPS Saribudolok*. Medan
- Hasan, Muhammad. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Hasriadi. (2022). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mata Kata Inspirasi
- Ismail, Hadijah. (2020). Skripsi *Perancangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Visual Basic 6.0 Pada Materi Barisan Dan Deret Takbingga Di Kelas Xi Madrasah Aliyah Negeri (Man) Palopo*. Iain Palopo
- Kholifah, Wahyu Titis, and Firosalia Kristin. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5(5): 3061–72. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5>. 1256 ISSN
- Maryono, Maryono, Happy Susanto, and Aldo Redho Syam. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor Terhadap Prestasi Belajar Aqidah Akhlak Di Sekolah. *Journal of Islamic Education and Innovation* 3(2). doi: <https://org/10.26555/j/jieiv312.6720>
- Mifta Zulfahmi Muassar. (2022). Tren Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Sebagai Judul Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Matematika Ftik Iain Palopo. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu* 1(4): 765. <https://doi.org/10.59004/metta.v1i4.255>

- Muhaemin, and Ramdanil Mubarak. (2020). Upgrade Kompetensi Guru PAI Dalam Merespon Pembelajaran Jarak Jauh Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam* 6(2): 75–82. doi: <https://doi.org/10.47945/alfikr.v6i2.80>
- Munir, Yusuf. (2018). *Usaha Nasional Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Kampus IAIN Palopo.
- Najiah, Nur Firqa, Nur Fakhrunnisaa, and Amir Faqihuddin Assafari. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Berbasis Web Kelas Xipa Di Sman 1 Enrekang. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 6(3): 699–711. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4632>
- Rutama, Ignes, Emianda Qunurul, Bahri Mahardika, and Manajemen Informatika. (2021). Rancangan Penggunaan 3D Fan-Hologram Sebagai Media Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia. *Seminar Nasional Sistem Informasi*: 3. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom>.
- Suwarno, Rahmadi Wibowo. (2021). *TUNTUNAN DOA DAN DZIKIR*. Yogyakarta: Lembaga Pengembangan Studi Islam.
- Sari, Ela Winda. (2020). skripsi *Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di SD Negeri 37 Kaur*. Iain Bengkulu.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education* 5(2): 1. <https://doi.org10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zahra, Novyananda Aulya, and Rida Amalia. (2023). Gerakan Dalam Sholat Untuk Memperbaiki Postur Tubuh.” *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya* 1(6). <https://doi.org/10.55606/religion.v1i6.821>