

PENGEMBANGAN MEDIA 3D PRAKTIK SIMULASI HAJI UNTUK MENINGKATKAN *SPIRITUAL INTELEGENCE*

¹Aris Setyawan, ²Wantini

^{1,2} Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Ahmad Dahlan (UAD), Jln. Kapas 9, Semaki, Yogyakarta
Email: Setyaaris82@gmail.com

Abstrak

Keywords:

virtual reality, simulasi haji, spiritual intelligence

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak hanya memberikan ilmu secara teori, namun perlu pengamalan yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Demikian juga dengan ibadah haji tidak hanya teori di sekolah untuk memenuhi target kurikulum, namun diharapkan dapat mengamalkannya secara benar sesuai tuntunan. Salah satu materi pelajaran agama Islam adalah ibadah haji. Ibadah haji yang merupakan rangkaian kegiatan pembinaan, pelayanan, dan perlindungan terhadap jamaah haji yang harus dilaksanakan sehingga jamaah haji dapat melaksanakan seluruh rangkaian ritual dalam ibadah dan menggapai haji mabrur. Dalam praktiknya ada berbagai masalah yang dihadapi seperti tidak semua jamaah haji mendapatkan layanan pembinaan, pelayanan dan perlindungan secara memadai, karena beragam kelemahan dalam penyelenggaraan ibadah haji. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang berupa video 3D dalam materi tata cara ibadah haji pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah untuk meningkatkan spiritual intelligence. Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, angket, instrument pengembangan model dan instrument untuk mengukur efektifitasnya. Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian dengan adanya inovasi pembelajaran simulasi ibadah haji dengan virtual reality dapat meningkatkan spiritual intelligence. memahami pelaksanaan ibadah haji yang benar dan salah satu solusi untuk mengurangi permasalahan-permasalahan dalam ibadah haji.

PENDAHULUAN

Ibadah haji adalah suatu ibadah yang wajib dilaksanakan bagi umat Islam yang mampu. Ibadah haji merupakan puncak ritual dalam rukun Islam. Haji juga mengintegrasikan tataran syariah yang ada di dalamnya dan sebagai kekuatan syiar Islam yang sangat dahsyat. Hal itu terefleksi dalam proses wukuf, thawaf, sa'i dan jamarat. Setiap umat Islam mempunyai keinginan untuk melaksanakan ibadah haji. Terlihat dari semakin meningkatnya daftar calon jamaah haji yang di Indonesia.

Pendidikan diyakini dapat menanamkan ilmu pengetahuan dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, manusia dapat meningkatkan kemampuannya. Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang tidak hanya memberikan ilmu secara teori, namun perlu pengamalan yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran fikih menjadi salah satu dari materi pendidikan agama yang sangat penting sebagai dasar dalam pengamalan ibadah. Demikian juga dengan ibadah haji tidak hanya teori di sekolah untuk memenuhi target kurikulum, namun diharapkan dapat mengetahui dan memahaminya sehingga dapat menjadikan bekal ketika menunaikan ibadah haji. Maka materi tentang haji perlu diajarkan di semua jenjang pendidikan. Tetapi untuk memahaminya cukup sulit karena perlu imajinasi yang tinggi, apalagi bagi siswa yang belum pernah mengetahui tempat pelaksanaan haji di Arab Saudi secara langsung.

Ibadah haji yang merupakan rangkaian kegiatan pembinaan, pelayanan, dan perlindungan terhadap jamaah haji yang harus dilaksanakan sehingga jamaah haji dapat melaksanakan seluruh rangkaian ritual dalam ibadah dan menggapai haji mabrur. Pada

pelaksanaan haji yang sebenarnya ada berbagai masalah yang timbul secara tidak terduga sebelumnya. Seperti kasus- kasus yang terjadi sejak beberapa tahun silam. Berikut adalah tragedi haji yang pernah terjadi, antara lain:

Darul Aqsha (1995:161) menyebutkan musibah di Mina, Arab Saudi yang terjadi pada tanggal 2 Juli 1990 yang terkenal dengan tragedi haji terowongan Mina. Jamaah haji meninggal karena terinjak-injak saat melewati terowongan Al Maasin yang menghubungkan antara kota Mekah dan Mina. Jamaah haji meninggal dunia sebanyak 1.426 orang, sebagian besar jamaah asal Indonesia sebanyak 649 orang.

Kejadian serupa terjadi lagi setelah berselang 15 tahun, tepatnya pada tanggal 24 September 2015. Korban pada peristiwa kali ini lebih banyak seperti yang dirilis oleh Kantor berita *Associated Press* mengenai korban jiwa dalam peristiwa itu, disebutkan sedikitnya 2.411 orang tewas.

Pada bulan yang sama juga terjadi insiden dengan jatuhnya derek besar (crane) di komplek Masjidil Haram. Yaitu pada tanggal 11 September 2015. Pemerintah Arab Saudi menyatakan bahwa angin badai yang menyebabkan jatuhnya derek besar (crane). Insiden ini menelan korban 107 orang dinyatakan tewas dan 238 luka-luka.

Persoalan penyelenggaraan ibadah haji masih terus terjadi setiap tahunnya yaitu penempatan jamaah haji yang jaraknya berjauhan dan berbeda tempat yang menyulitkan petugas dan pembimbing haji. Apalagi kurangnya fasilitas untuk menghubungkan antara petugas atau pembimbing haji untuk berkomunikasi sehingga banyak para jamaah yang tersesat atau ketinggalan setelah shalat di Masjidil Haram atau setelah melontar jumrah.

Bukan hanya terjadi di luar negeri saja tetapi di dalam negeri juga masih terdapat permasalahan penyelenggaraan haji yang menjadi isu-isu aktual dan bahan pembicaraan banyak pihak yang tidak kunjung selesai. Isu-isu tersebut adalah pertama, bunga tabungan dari setoran awal jamaah calon haji. Dana setoran awal jamaah haji mencapai 40 triliun dengan bunga rata-rata 1,5 – 2 triliun setiap tahun. Dana itu dikuasai oleh Kementerian Agama yang digunakan untuk mensubsidi jamaah yang berangkat haji. Dana sebesar itu sangat rawan terjadinya penyelewengan atau korupsi.

Kedua, Dana Abadi Umat (DAU) adalah dana yang diperoleh dari hasil pengembangan dana abadi umat dan dari sisa biaya operasional penyelenggaraan haji dan dari sumber lain yang halal dan tidak mengikat. DAU ini sudah mencapai 2,5 triliun lebih dan sudah dibekukan sejak tahun 2005. DAU ini dipergunakan untuk kemaslahatan umat yang meliputi pelayanan ibadah haji, pendidikan dan dakwah, ekonomi, sosial keagamaan serta pembangunan sarana ibadah.

Ketiga, daftar tunggu calon jamaah haji yang sangat lama. Data yang disebutkan oleh Kementerian Agama (Kemenag) RI bahwa *waiting list* (daftar tunggu) calon jamaah haji sampai April 2018 mencapai 3,7 juta. Daftar tunggu paling pendek 11 tahun sampai yang paling lama 30 tahun dan setiap tahun selalu meningkat.

Keempat, dana talangan haji yang dilakukan berbagai lembaga keuangan yang menjadi tren di masyarakat. Sebenarnya hal ini pada hakekatnya sudah menyalahi syarat *istitha'ah* haji. Walaupun dengan dalih piutang (*qardh*) atau sewa menyewa jasa (*ijarah*), secara syariat hal ini dilarang. Alasan praktik dana talangan adalah memberatkan bagi calon jamaah haji karena dalam masa tunggu atau sesudah pulang dari haji harus membayar cicilan piutang.

Kelima, sertifikat manasik yang dilakukan sebelum berangkat haji kurang intensif dan terkesan formalitas. Hal ini berdampak bagi calon jamaah yang tidak mempunyai kemampuan dan penguasaan tentang substansi manasik dan manafi' haji. Padahal kemampuan dalam manasik dan manafi' haji akan berdampak pada kualitas ibadah haji. Syarat *istitha'ah* yang seharusnya mencakup penguasaan ilmu dan pengetahuan agama belum tercapai.

Dari berbagai permasalahan tentang penyelenggaraan haji mulai dari tanah air sampai di Arab Saudi anantara lain tragedi-tragedi yang sudah pernah terjadi sepanjang masa, penyelenggaraan haji di Indonesia dan di Arab Saudi yang belum maksimal, maka penelitian ini menjadikan salah satu solusi untuk mengembangkan media pembelajaran 3D pada pelajar supaya proses belajar mengajar menjadi menarik, praktis, efektif dan hasil belajar juga

optimal. Asumsi inilah yang mendorong dilakukannya penelitian pengembangan media 3D praktik tata cara haji untuk meningkatkan spiritual intelegence.

Telaah Pustaka

Gerlach dan Ely menyatakan : “*A medium, consceived is any person, material or event that establishes condition which enable the leaner to acquire knowledge, skill, and attitude*” (Wina Snajaya, 2007: 163). Menurut Brigs menyatakan media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Arief Sadiman, 2006:6). Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi (Anissatul Mufarokah, 2009:103). Animasi merupakan suatu pergerakan yang dibuat pada suatu gambar atau teks. Animasi 3D adalah perkembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya. Animasi 3D (*3D animation*) mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi, hanya obyek tersebut dibuat dunia maya (*virtual reality*).

Haji (asal maknanya) adalah “menyengaja sesuatu”. Haji menurut syara’ adalah sengaja mengunjungi ka’bah (rumah suci) untuk melakukan beberapa amal ibadah, dengan syarat-syarat tertentu (Sulaiman Rasjid, 2012: 247). Amalan dalam ibadah haji meliputi ihram, wukuf, melempar jumrah, tawaf, said an tahalul.

Danah Zohar dan Ian Marshall mendefinisikan *Spiritual Quotient* adalah:

By SQ, I mean the intelligence with which we address and solve problems of meaning and value, the intelligence with which we can place our actions and our lives in a wider, richer, meaning-giving context, the intelligence with which we can assess that one course of action or one life-path is more meaningful than another. SQ is the necessary foundation for the effective functioning of both IQ and EQ. It is our ultimate intelligence.

Ada 8 indikator kecerdasan spiritual, yaitu: (1) Memiliki Visi. Visi adalah cara seseorang melihat gambar diri di hari esok. Visi tersebut didasari oleh pengalaman, pengetahuan dan harapan. (2) Merasakan Kehadiran Allah. Orang yang memiliki kecerdasan spiritual selalu merasakan kehadiran Allah dimana saja. (3) Berdzikir dan berdoa. Dzikir bermakna penyebutan atau penghadiran. Penyebutan dengan lidah dan penghadiran dengan hati. Makna yang dimaksud ialah penghadiran Allah baik dzat, sifat dan af’al-Nya. (4) Memiliki kualitas sabar. Sabar adalah kemampuan untuk mengendalikan diri yang mengajak ke hal-hal negatif. Sabar berarti terpatrinya sebuah harapan yang kuat untuk menggapai cita-cita sehingga membuat diri manusia menjadi makhluk yang kuat dan tidak putus asa dalam menghadapi cobaan atau ujian dari Allah. (5) Cenderung pada kebaikan. Orang-orang yang bertaqwa adalah tipe manusia yang selalu cenderung kepada kebaikan dan kebenaran. (6) Memiliki empati. Empati adalah kemampuan seseorang untuk memahami orang lain. (7) Berjiwa besar. Berjiwa besar adalah keberanian untuk memaafkan dan sekaligus melupakan perbuatan yang pernah dilakukan oleh orang lain. (8) Bahagia melayani. Budaya melayani dan menolong merupakan bagian dari citra diri seorang muslim.

Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian sesuai dengan rumusan masalah tersebut adalah untuk mengetahui pentingnya/urgensinya dan untuk mendapatkan informasi implikasi pengembangan media pembelajaran yang berupa video 3D praktik simulasi haji untuk meningkatkan spiritual intelegence. Manfaat dari penelitian ini adalah membuat konsep seseorang cerdas dalam mengelola dan mendayagunakan makna-makna, nilai-nilai, dan kualitas kehidupan spiritualnya. Menginspirasi pikiran untuk membangkitkan semangat penghayatan ketuhanan yang akan memotivasi bertindak secara efektif.

METODE PENELITIAN

Waktu Dan Tempat Penelitian,

Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah Yogyakarta pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Sebagai obyek penelitian adalah 105 siswa kelas XI dengan jurusan yang berbeda.

Rancangan, Bahan/Subyek Penelitian,

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan R&D (*research and development*) yang berarti penelitian ini berorientasi pada produk. Model pengembangan dalam penelitian ini melalui tahap model konseptual, model teoritik, model hipotetik dan model final. Pada tahap model konseptual adalah berisi analisis yang menyebutkan komponen-komponen produk secara rinci. Pada model teoritik adalah model yang menggambarkan kerangka pikir yang didasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung dengan data empirik. Model hipotetik adalah model yang sudah mendapat masukan dari pakar melalui diskusi. Terakhir yaitu model final adalah model yang sudah diuji coba secara empirik. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall. Secara jelas model yang dikembangkan Borg & Gall (1983: 775) yang terdiri dari 10 langkah yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, produk bentuk awal, uji coba produk, uji coba lapangan permulaan, revisi terhadap produk utama, uji coba lapangan utama, revisi terhadap produk operasional, uji coba lapangan operasional, revisi terhadap produk akhir, mendesiminasikan/ mengimplementasikan produk. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, angket. Instrumen pengumpulan data mulai dari pendahuluan, instrument pengembangan model dan instrument untuk mengukur efektifitasnya. Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa komentar, saran kritik dari angket, wawancara dan diskusi. Untuk analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang memuat unsur-unsur mean, median dan modus.

Table 1.

No	Tahap pengembangan	Tujuan	Subjek	Metode	Instrument
1	Introduction	Mendapatkan informasi : masalah dan kebutuhan model	105 siswa kelas XI SMK Muhammadiyah	Survei, angket, wawancara	Pedoman wawancara dan angket
2	Model development	Validasi model		Deskriptif	Angket validasi
3	Keefektifan	Membandingkan model	105 siswa kelas XI SMK Muhammadiyah	Eksperimen	Tes pengetahuan, angket sikap

HASIL PENELITIAN

Pendahuluan

Proses pendahuluan mendapatkan informasi untuk melihat masalah yang dihadapi guru dan siswa pada teori pembelajaran dengan implementasinya. Proses ini dilakukan dengan memberikan angket dan wawancara dengan guru dan siswa. Untuk memperjelas informasi dilakukan diskusi antara siswa guru dan tim ahli. Diskusi ini terdiri dari 4 orang guru Pendidikan Agama Islam, 4 siswa dan 3 orang tim ahli. Dari hasil diskusi diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2.

No	Sumber	Kelemahan	Pemecahan
1	Sekolah	Kurangnya fasilitas, media/alat peraga tidak sesuai	- Menyediakan media/alat peraga yang diperlukan.
2	Siswa	Kompetensi siswa lemah, Tidak ada target pembelajaran, perbedaan antara teori dan praktik	- Optimalisasi kemampuan siswa.

3	Guru	Kurangnya penguasaan materi, penyampaian materi kurang maksimal (teks book),	- Pelatihan dan pembimbingan pada guru agama. - Meningkatkan kompetensi guru.
---	------	--	--

Pengembangan Media

1) Hasil validasi dan revisi terhadap rancangan media

Ada beberapa masukan yang perlu diperhatikan terhadap rancangan model yaitu: (1) memperkenalkan media yang akan dipakai, (2) mempersiapkan jumlah media yang akan digunakan pada pembelajaran, (3) membuat langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang jelas.

2) Hasil validasi dan revisi terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dibuat untuk guru dalam proses pembelajaran menggunakan media virtual reality. Dari hasil validasi dan revisi kualitatif menunjukkan bahwa perlu ada revisi antara lain: langkah-langkah pembelajaran masih belum jelas, tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan indikator pencapaian pembelajaran. Untuk revisi kuantitatif menunjukkan bahwa validator menilai rerata 5,52 berarti RPP dapat digunakan dengan sedikit revisi.

3) Hasil validasi dan revisi terhadap produk berupa media virtual reality

Panduan media yang dipakai terdiri dari: panduan bagi siswa, panduan bagi guru. Panduan menggunakan media virtual reality divalidasi dan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3.

No	Uraian	Validator				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah	4	4	5	4	17
2	Menggunakan kata-kata dan kalimat yang mudah dipahami	5	4	4	5	16
3	Penyajian materi secara berurutan	4	4	4	4	16
4	Komponen model dinyatakan dengan jelas	5	4	5	4	18
5	Tahap-tahap pemakaian media mudah dilakukan	5	5	4	4	18
6	Isi materi pada media memperjelas materi pada buku panduan	4	4	4	5	17
7	Materi sesuai dengan tuntunan yang shahih dan bisa diterima	5	5	4	5	19
8	Waktu yang diperlukan cukup dalam menggunakan media pembelajaran	4	4	4	4	16
9	Kwalitas media sangat baik dan mudah untuk digunakan	4	3	4	3	14
10	Media mudah untuk didapatkan dan diaplikasikan	5	4	4	3	16
11	Penilaian umum terhadap produk <i>virtual reality</i>	B	B	B	C	
Jumlah		45	41	42	39	167
Rata-rata		4,5	4,1	4,2	3,9	4,2
Kriteria		L	L	L	CL	L

Setelah dilakukan validasi kelayakan terhadap 4 validator terhadap media video simulasi haji dengan *virtual reality* menunjukkan angka rata-rata diatas 4. Ada 3 yang menunjukkan nilai rata-rata 4 (baik) dan menuliskan nilai B (dapat digunakan dengan

sedikit revisi). Ada 1 yang memberikan nilai 1 (cukup) dan menuliskan nilai C (dapat digunakan dengan revisi sedang).

Keefektifan

1) Pengamatan Aspek Pengetahuan

Pada aspek pengetahuan ini dilakukan pretest dan posttest. Aspek yang dinilai adalah besarnya penguasaan materi pembelajaran yang dikuasai oleh siswa. Pretest didapatkan sebelum pembelajaran dengan virtual reality, sedangkan posttest yaitu informasi yang didapatkan setelah penerapan media virtual reality. Setelah media ini diterapkan akan diketahui efektifitasnya untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Informasi yang didapat berupa konversi nilai rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi.

Tabel 4.

No	Kategori	Rentang skor	Tes Pengetahuan			
			Pretest		Posttest	
			Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	Sangat tinggi	91-100	0	0	4	3,80
2	Tinggi	76-90	21	20,00	47	44,76
3	Sedang	61-75	30	28,57	38	36,19
4	Rendah	<60	54	51,43	16	15,24

Dari tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa aspek pengetahuan dari pretest dengan posttest mengalami peningkatan. Kategori sangat tinggi 3,70%, tinggi 20,76%, sedang 7,62% sedangkan rendah mengalami penurunan 36,19% artinya tingkat pengetahuan mengalami peningkatan yang signifikan.

2) Pengamatan aspek kecerdasan spiritual

Untuk mendapatkan informasi kecerdasan spiritual siswa yang meliputi: visi, kehadiran Allah Swt, berdoa atau berdzikir, kualitas sabar, kecenderungan berbuat baik, empati, berjiwa besar dan melayani dengan bahagia. Dari data pengamatan sikap itu akan diperoleh hasil dengan konversi kurang, cukup, baik dan sangat baik.

Tabel 5.

No	Indikator Kecerdasan Spiritual	Penilaian	Obyek	Rerata	SB	Ket
1	Mempunyai visi ke depan	Pretest	105	58,77	6,21	C
		Posttest	105	59,03	7,50	B
2	Kehadiran Allah Swt	Pretest	105	58,03	5,56	C
		Posttest	105	61,40	5,80	B
3	Berdoa atau berdzikir	Pretest	105	59,47	3,42	K
		Posttest	105	62,87	4,90	C
4	Kualitas sabar	Pretest	105	58,43	5,68	K
		Posttest	105	58,77	6,91	B
5	Kecenderungan berbuat baik	Pretest	105	59,47	4,88	C
		Posttest	105	62,33	4,50	B
6	Berjiwa besar	Pretest	105	58,30	7,33	K
		Posttest	105	60,03	5,42	B
7	Melayani dengan bahagia	Pretest	105	60,40	6,64	C
		Posttest	105	62,87	4,20	B

Berdasarkan tabel 5 di atas semua mengalami peningkatan antar pretest dengan posttest. Dari delapan sikap kecerdasan intelegence itu terdapat tiga sikap yang mengalami peningkatan tinggi yaitu berdoa dan berzikir mempunyai rerata (3,40) yang berarti mengalami peningkatan dari kurang menjadi cukup. Kehadiran Allah Swt

yaitu rerata (3,37) dari cukup meningkat menjadi baik. Kecenderungan berbuat baik dengan rerata (2,86) dari cukup meningkat menjadi baik.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini adalah dengan pengembangan media *virtual reality* praktik simulasi haji pada pembelajaran akan meningkatkan pengetahuan dan spiritual intelligence. Inovasi media pembelajaran dengan media *virtual reality* sangat mempengaruhi pada sikap peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amram, Y. 2007. *The seven dimensions of spiritual intelligence: An ecumenical, grounded theory*. Paper presented at the 115th Annual Conference of the American Psychological Association, San Francisco, CA.
- Amram, Y., & Dryer, C. 2007. *The development and preliminary validation of the Integrated Spiritual Intelligence Scale (ISIS)*. Unpublished manuscript
- Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Efendi, A., 2005, *Revolusi Kecerdasan Abad 21, Krtik MI, EI, SQ, AQ & Successful Intelligence Atas IQ*, Bandung: Alfabeta
- Hendratman, Hendi. 2012. *The Magic of 3D Studio Max*. Bandung. Informatika Bandung
- Karim, Muhammad. 2009. *Pendidikan Kritis Informatif*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Mufarokah, Anissatul. 2009. *Setrategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras
- Munir, 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung. Alfabeta
- Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press
- Rasjid, Sulaiman. 2012. *Fiqih Islam*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Setrategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Santoso, S., 2001, *SPSS Versi 10, Mengolah Data Statistik Secara Profesional*, Jakarta: Media Komputindo
- Yusuf, Syamsu. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Zohar, M., & Marshall, I., 2000, *Spiritual Intelligence, The Ultimate Intelligence*, London: Blumsburry Publishing, Inc

www.allsubjectjournal.com