



Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Ranah Kognitif Pada Anak Tunagrahita

Anly Maria¹, Ai Sri Qurotal Aini²
STAI AI Musaddadiyah Garut
anly.maria.@stai-musaddadiyah.ac.id
ai.sri.2051@stai-musaddadiyah.ac.id
DOI: 10.37968/masagi.v3i1.688

Abstrak

Anak yang memiliki keterbatasan dalam perkembangan ataupun terlahir dengan kekurangan dalam fisik atau non fisik dianggap orang yang tidak normal. Salah satunya anak tunagrahita, mereka memiliki keterbelakangan intelektual. Banyak masyarakat disekitar yang beranggapan bahwa anak tersebut tidak perlu belajar dan beribadah. Berbeda dengan pandangan Islam terhadap manusia hanya dilihat dari keimanan. Untuk mendapatkan keimanan yang sesuai dengan aturan yang telah Allah tentukan. Anak tunagrahita harus tetap belajar ilmu agama supaya kemampuan kognitif mereka terpenuhi dalam pengetahuan dan pemahaman. Tujuan penelitian ini adalah terdeskripsikannya penggunaan multimedia interaktif dalam memenuhi kebutuhan belajar agama Islam dalam ranah kognitif pada anak tunagrahita. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pemenuhan kebutuhan belajar PAI dengan menggunakan multimedia interaktif dapat memenuhi kebutuhan belajar kognitif tingkat pengetahuan dan pemahaman yaitu mengetahui dan memahami nama beserta tugas malaikat dengan memasang nama dan tugas malaikat yang sesuai dalam menyelesaikan permainan fuzzle.

Kata kunci: *Multimedia Interaktif, Kebutuhan Belajar, PAI, Kognitif, Tunagrahita.*

Abstract

Children who have limitations in development or are born with physical or non-physical deficiencies are considered abnormal people. One of them is a child with a disability, they have intellectual retardation. Many people around think that these children do not need to learn and worship. In contrast, the Islamic view of humans is only seen from faith. To get faith in accordance with the rules that Allah has determined. The purpose of this study is to describe the use of interactive multimedia in meeting the needs of learning Islamic religion in the cognitive domain in children with disabilities. Researchers used a qualitative approach with a case study type of research. Data analysis techniques through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the fulfillment of Islamic learning needs by using interactive multimedia can meet the cognitive learning needs of the knowledge and understanding level, namely knowing and understanding the names and duties of angels by pairing the names and duties of the appropriate angels in completing the fuzzle game.

Keywords: Interactive Multimedia, Learning Needs, PAI, Cognitive.

1. Pendahuluan

Anak yang terlahir ke dunia dalam keadaan beruntung ketika memiliki semua hal yang dianggap sempurna. Mereka yang terlahir dengan kekurangan fisik atau non fisik mereka dianggap orang yang tidak normal disebabkan mereka lebih lambat perkembangannya. Keterbelakangan mereka sangat menonjol dibandingkan dengan mereka yang terlihat sempurna. (Nurus Sofia and Rasyidah 2021)

Pandangan Islam terhadap keanekaragaman manusia sangatlah manusiawi dan tidak membedakan dari seseorang dari fisik, harta, dan tahta melainkan dari hati dan keimanan seseorang. Kita tidak boleh membedakan seseorang satu individu dengan individu lainnya. Hal tersebut sesuai dengan ajaran Agama Islam dengan tegas menjunjung tinggi persamaan dan keadilan tanpa mengenal ras diskriminasi. Semua manusia berkedudukan sama dan sejajar. Ada satu hal yang membedakan diantara semua orang dihadapan Allah SWT hanyalah ketakwaannya saja. Namun faktanya anak berkebutuhan khusus dianggap berbeda dengan anak normal, mereka dianggap cacat dan tidak berdaya. Pandangan ini sangat merugikan mereka, karena setiap anak memiliki kekurangan dan kelebihan yang berbeda-beda. Sebagaimana dalam firman Allah SWT dalam Qur'an surat At-Tiin ayat 4:

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ

"Sungguh, Kami benar-benar telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya."

Setiap anak akan mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak dapat dipengaruhi oleh pendidikan dan pola asuh orang tua. Oleh karena itu, pendidikan menjadi hak setiap individu sebagaimana ditegaskan

dalam UUD 1945 pasal 31 ayat (1), bahwa: “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. Jika merujuk pada aturan pasal dan ayat tersebut’ maka pendidikan juga menjadi hak bagi individu yang mengalami kelainan fisik, emosional, mental, dan intelektual.(Aini 2018)

Sebagai seorang muslim, pembelajaran agama Islam adalah salah satu materi wajib yang harus terus dipelajari dan ditekuni dimanapun kita berada, termasuk orang dewasa ataupun anak berkebutuhan khusus. Dalam pandangan Islam manusia dilihat dari ketakwaan dan keimanan. Untuk mendapatkan keimanan yang sesuai dengan perintah Allah maka perlu mencari ilmu untuk menjadi sebuah landasan keimanan salah satunya melalui Pendidikan. Maka Pendidikan Agama Islam menjadi kebutuhan belajar yang harus terpenuhi. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif mencoba menjadi salah satu media yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar PAI, dalam ranah kognitif terhadap siswa tunagrahita.(Suharismi Arikunto n.d.)Bisri 2023)

Berdasarkan peneliti sebelumnya terdapat persamaan dan perbedaan dengan peneliti yang akan dilakukan yaitu peneliti sebelumnya memiliki persamaan dengan meneliti pada anak tunagrahita. Perbedaan penelitiannya, peneliti satu menanalisis gaya belajar anak tunagrahita pada materi perkalian dan peneliti kedua menganalisis proses pembelajaran Pendidikan agama islam sedangkan pada Penelitian yang akan dilakukan adalah meneliti mengenai multimedia sebagai pemenuhan kebutuhan belajar Pendidikan agama islam.

Berdasarkan deskripsi tersebut, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penggunaan multimedia interaktif pada anak tunagrahita?
2. Bagaimana pemenuhan kebutuhan belajar Pendidikan Agama Islam ranah kognitif pada anak tunagrahita?
3. Bagaimana implikasi penggunaan multimedia interaktif terhadap kebutuhan belajar Pendidikan Agama Islam ranah kognitif pada anak tunagrahita?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk terdeskripsikannya

1. Penggunaan multimedia interaktif pada anak tunagrahita.
2. Pemenuhan kebutuhan belajar Pendidikan Agama Islam ranah kognitif pada anak tunagrahita.
3. Implikasi penggunaan multimedia interaktif terhadap kebutuhan belajar Pendidikan Agama Islam ranah kognitif pada anak tunagrahita.

1. 1 Ilmu Pendidikan Islam

Dalam Bahasa Indonesia, istilah pendidikan berasal dari kata “didik” dengan memberinya awalan “pe” dan akhiran “an”, mengandung arti “perbuatan” (hal, cara dan sebagainya). Istilah pendidikan ini berasal dari bahasa Yunani, yaitu “paedagogie”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan “education” yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab istilah ini sering diterjemahkan dengan “tarbiyah” yang berarti pendidikan. Dalam perkembangannya istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan

dengan sengaja terhadap anak didik oleh orang dewasa agar ia menjadi orang dewasa.(Evita Yuliatul Wahidah et al. 1917)

Menurut Zakiah Darajat, pendidikan Islam berarti pembentukan pribadi muslim. Isi pribadi muslim itu adalah pengamalan sepenuhnya ajaran Allah dan Rasul-Nya tetapi pribadi muslim itu tidak akan tercapai atau terbina kecuali dengan pengajaran dan pendidikan. Membina pribadi muslim adalah wajib dan tidak mungkin terwujud kecuali dengan pendidikan maka pendidikan itu menjadi wajib dalam pandangan Islam.(Darajat 2000)

Fungsi dari tujuan pendidikan Islam Dalam hal ini terdapat tujuan yang dekat, lebih jauh, jauh dan terjauh atau dengan istilah lain terdapat beberapa tujuan sementara dan tujuan akhir. Tujuan sementara adalah sasaran sementara yang harus dicapai oleh umat Islam yang melaksanakan pendidikan Islam. Adapun kemampuan yang dicapai seperti kecakapan jasmaniah, pengetahuan membaca, menulis, pengetahuan ilmu-ilmu kemasyarakatan, kesucilaan/tatakrama dan sopan santun, keagamaan, kedewasaan jasmani dan rohani dan sebagainya.(C Salamudin and Hikam 2022)

1. 2 Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah media yang dapat menyampaikan suatu informasi melalui presentasi yang dimana dapat disampaikan dan menyalurkan pesan dari beberapa sumber yang sudah direncanakan sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang sangat kondusif yang dimana penerimaannya dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan cara yang efisien dan efektif. Definisi lainnya tentang media atau alat adalah semua yang dapat diindra yang dipakai untuk menyalurkan melalui pesan dari sumber secara terencana sehingga dapat membangkitkan pola pikir, perasaan, minat serta mendapat perhatian siswa sehingga proses pembelajar dapat secara efisien dan efektif.(Hakim and Tarbiyah 2020)

1. 3 Kebutuhan Belajar Pendidikan Agama Islam Ranah Kognitif.

Kebutuhan juga dapat dinyatakan sebagai sesuatu yang diperlukan oleh manusia untuk kehidupannya, demi mencapai suatu hasil (tujuan) yang lebih baik. Belajar adalah suatu proses perubahan kearah yang lebih baik, yang mengubah seseorang yang tidak tahu menjadi tahu, yang tidak baik menjadi baik, yang tidak pantas menjadi pantas. Kebutuhan belajar pada dasarnya menggambarkan jarak antara tujuan belajar yang diinginkan dan kondisi yang sebenarnya. Jadi pengertian Identifikasi kebutuhan belajar adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan untuk meneliti dan menemukan hal-hal yang diperlukan dalam belajar dan hal-hal yang dapat membantu tercapainya tujuan belajar itu sendiri, baik itu proses belajar yang berlangsung di lingkungan keluarga (informal), sekolah (formal), maupun masyarakat (nonformal).(Pusdiklat 2016)

Kebutuhan belajar agama bagi anak tunagrhita sangatlah penting, karena bagi umat Islam Allah hanya membedakan makhluk dari keimanan dan taqwa kepada. Pengertian Pendidikan Agama Islam Secara estimologi, perkataan *paedagogie* berasal dari bahasa Yunani, yaitu *Paedagogia* yang berarti pergaulan dengan anak. *Paedagogos* adalah hamba atau orang yang pekerjaannya mengantar dan mengambil budak-budak pulang pergi atau antar jemput sekolah. Dalam bahasa Romawi, pendidikan diistilahkan dengan educate yang berarti mengeluarkan sesuatu yang berada di dalam. Dalam bahasa Inggris, pendidikan diistilahkan

to educate yang berarti memperbaiki moral dan melatih intelektual. Menurut Zakiah Daradjat Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha sadar dan terencana berupa asuhan untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, menghayati, dan mengamalkan ajaran islam agar nantinya setelah selesai dari Pendidikan dapat memahami apa yang terkandung didalam islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud serta tujuan yang ada dalam Pendidikan islam yang menjadi pedoman hidupnya sehingga mendatangkan keselamatan dunia dan akhirat kelak. Pada hakikatnya Pendidikan agama islam merupakan sebuah proses atau bimbingan yang didalam ajarannya mengembangkan ajaran- ajaran agama islam atau rumpun mata Pelajaran yang diajarkan di Pendidikan formal seperti di sekolah atau perguruan tinggi dan Pendidikan non formal. (E Y Wahidah and Herianto 2023)

Kognitif berasal dari kata *cognition* persamaannya *knowing* yang berarti mengetahui. Kognitif dalam artian luas ialah perolehan, penataan dan penggunaan perolehan. Selanjutnya kognitif juga bisa diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Gagne, dalam Jamaris, kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Aspek kognitif adalah aspek untuk memperoleh pengetahuan dalam kehidupan melalui pembelajaran dan pengalaman. Hal ini tentu saja sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik dengan pengetahuan yang lebih baik pula. Pada dasarnya, aspek kognitif adalah sebuah aspek untuk memperoleh ilmu pengetahuan dalam kehidupan. Pengetahuan ini dapat diperoleh dari pengalaman yang terjadi dalam kehidupan. Aspek kognitif juga melibatkan berbagai Indra dalam tubuh yaitu indra penciuman, penglihatan, peraba, pengecap dan pendengaran. Ada berbagai perasaan dari aspek kognitif yaitu perasaan sedih atau senang yang dapat diekspresikan dengan kata-kata. Biasanya terkait dengan hal-hal yang bisa terjadi di sekitar dan dapat dijelaskan dengan kata-kata. Apalagi berbagai ilmu pengetahuan dapat disampaikan melalui kata-kata. (Ceceng Salamudin and Multazam 2023)

Ada beberapa istilah yang dipergunakan untuk mengartikan anak tunagrahita. Istilah tersebut telah dikenal terutama di lingkungan pendidikan diantaranya seperti lemah mental, lemah ingatan, keterbelakangan mental, dan cacat mental. Sesuai dengan fungsinya, mental (kecerdasan) bagi manusia merupakan pelengkap kehidupan yang paling sempurna sebab kecerdasan adalah satu-satunya pembeda yang menjadi pembeda antara manusia dengan makhluk lain. Menurut Mangunsong, dilihat dari asal katanya, tuna berarti merugi sedangkan grahita berarti pikiran. Tunagrahita merupakan kata lain dari reterdasi mental (mental reterdation) yang berarti terbelakang secara mental. Istilah yang sering digunakan untuk keterbelakangan mental antara lain *feeble mindedness* (lemah pikiran), cacat mental, defisit mental, bodoh dungu, pandir (imbecile) dan sebagainya. (Arifah, Rakhmat, and Mulyadi 2022)

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus (*case study research*). Pendekatan kualitatif adalah salah satu pendekatan penting untuk memahami suatu fenomena sosial dan persektif individu yang diteliti. Selain itu, pendekatan kualitatif dimana prosedur penelitiannya menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata yang secara tertulis ataupun lisan dari perilaku orang-orang yang diamati. (Hakim and Tarbiyah 2020)

Metode pengumpulan data pada penelitian kualitatif ini diperoleh dengan berbagai teknik yaitu: wawancara, observasi, tes, dan dokumen. Perolehan data dengan berbagai macam cara ini disebut triangulasi (*triangulation tecnic*), alasan menggunakan triangulasi adalah bahwa tidak ada metode pengumpulan data tunggal yang sangat cocok dan dapat benar-benar sempurna. Dalam banyak penelitian kualitatif, peneliti umumnya menggunakan teknik triangulasi dalam arti menggunakan interview dan observasi dan wawancara.

Dalam penggunaan teknis analisis data, penulis mengacu pada teknik yang sudah umum digunakan oleh para peneliti yakni menggunakan teknik analisis data model interaktif yang sebagaimana dibuat oleh Miles dan Huberman melalui langkah-langkah sebagai berikut: 1. Pengumpulan Data 2. Reduksi Data 3. Penyajian Data 4. Penyimpulan Data. (Ilmu et al. 2015)

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dari wawancara dan observasi menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dilaksanakan di SLB Muhamaddiyah Bayongbong Garut dapat berinteraksi yang intens dengan siswa sehingga terdapat interaktifitas yang terlaksana dengan cukup baik yang dibuktikan dengan interaksi dari aksi dan reaksi (*respon-feedback*) dari siswa. menurut Abraham Maslow Kebutuhan dasar manusia merupakan unsur-unsur yang dibutuhkan oleh manusia dalam mempertahankan keseimbangan fisiologis maupun psikologis, yang bertujuan untuk mempertahankan kehidupan dan kesehatan. Kebutuhan dasar manusia dalam teori Hirarki menyatakan bahwa setiap manusia memiliki lima kebutuhan dasar yaitu kebutuhan fisiologis, keamanan, cinta, harga diri, dan aktualisasi diri. (Arifah, Rakhmat, and Mulyadi 2022)

Kebutuhan belajar inilah yang menjadi kebutuhan manusia dalam mengaktualisasikan diri melalui pembelajaran untuk terpenuhi kebutuhan tersebut. Berbagai cara perlu dilakukan agar kebutuhan belajar tersebut terpenuhi salah satunya pemenuhan kebutuhan belajar pendidikan agama Islam di dalam ranah kognitif menggunakan multimedia interaktif bagi siswa tunagrahita. Aktualisasi dalam diri siswa tunagrahita menggunakan multimedia interaktif dalam materi mengenal nama-nama malaikat beserta tugasnya menunjukkan bahwa siswa terbangun minat belajar yang terbukti dari hasil observasi pengamatan dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan tanggapan siswa yang siap belajar, menjawab salam dan pertanyaan guru, siswa memperhatikan dan terlihat senang dan tertarik terhadap penggunaan

multimedia saat pembelajaran. Siswa mengamati dan fokus terhadap materi yang disajikan, Siswa menyimak penjelasan guru, menggerakkan fuzzle dan ikut menyimpulkan penjelasan sesuai pemahamannya.

Hasil dari pemenuhan kebutuhan ranah kognitif pada anak tunagrahita menunjukkan bahwa anak tunagrahita mampu mengetahui dan memahami nama-nama malaikat dan tugasnya menggunakan media ilustrasi gambar. Ilustrasi gambar mampu memberikan pemahaman tugas malaikat namun untuk memberi pengetahuan pada siswa tunagrahita harus memberikan clue atau awalan kata supaya siswa dapat melanjutkan kalimat. Hal ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan multimedia interaktif terhadap pemenuhan kebutuhan belajar siswa tunagrahita dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dalam ranah kognitif siswa hanya mampu memahami tugas malaikat dengan menunjukkan ilustrasi gambar dan mampu memahami tugas dan sifat malaikat dengan membedakan perilaku yang baik dan yang buruk.

Adapun dampak dari penggunaan multimedia yang belum terpenuhi kebutuhan ranah kognitif secara maksimal yaitu siswa belum mampu menjawab atau menyebutkan nama dan tugas malaikat dengan cepat dan berurutan. Hal ini merupakan tanda bahwa siswa tersebut merupakan anak berkebutuhan khusus dalam kecerdasan intelektual. Hal ini ditegaskan oleh Kosasih bahwa tunagrahita adalah suatu kondisi anak yang kecerdasannya jauh di bawah rata-rata dan ditandai oleh keterbatasan inteligensi dan ketidakcakapan terhadap komunikasi sosial. Anak tunagrahita juga sering dikenal dengan istilah keterbelakang mental dikarenakan keterbatasan kecerdasannya yang mengakibatkan anak tunagrahita ini sukar untuk mengikuti pendidikan disekolah biasa. (Hakim and Tarbiyah 2020)

Berdasarkan temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan dampak pemenuhan kebutuhan belajar dengan dibuktikan hasil observasi dimana siswa mampu mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran, siswa bersemangat dan mampu memahami tugas malaikat.

4. Kesimpulan

Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Anak Tunagrahita Di Kelas IV SDLB Muhamaddiyah Bayongbong Garut sudah memenuhi komponen multimedia interaktif sesuai teori dari para ahli yaitu teori Munir, Sutopo, dan Surjono. Multimedia interaktif yang telah dilakukan peneliti yaitu menggunakan komponen teks, gambar, video, audio dan link interaktivitas.

Pemenuhan kebutuhan ranah kognitif pada anak tunagrahita menunjukkan bahwa anak tunagrahita mampu mengetahui dan memahami nama-nama malaikat dan tugasnya menggunakan media ilustrasi gambar. Ilustrasi gambar mampu memberikan pemahaman

tugas malaikat, namun untuk memberi pengetahuan pada siswa tunagrahita, guru harus memberikan clue atau awalan kata supaya siswa dapat melanjutkan kalimat.

Hal ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan multimedia interaktif terhadap pemenuhan kebutuhan belajar siswa tunagrahita dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan hasil observasi yaitu siswa mampu mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran, siswa bersemangat dalam pembelajaran, siswa dapat memahami tugas malaikat dengan menunjukkan ilustrasi gambar tugas malaikat, dan siswa mampu memahami tugas dan sifat malaikat dengan membedakan perilaku yang baik dan buruk. Namun, ada beberapa siswa belum terpenuhi secara maksimal yaitu beberapa siswa tidak memperhatikan pelaksanaan pembelajaran sampai akhir.

Daftar Pustaka

- Aini, Septa Lutfi. 2018. "Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Jurusan Pendidikan Agama Islam." : 1–10.
- Arifah, Chusna, Cece Rakhmat, and Sima Mulyadi. 2022. "Media Digital Sebagai Upaya Optimalisasi Keterampilan Menyimak Anak Berkebutuhan Khusus." 7(1): 1694–98.
- Bisri, Muhammad. 2023. "Kedudukan Komponen-Komponen Pendidikan Islam Dalam Keberhasilan Pendidikan Islam." *Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam 2*.
- Daradjat, Zakiah. 2000. *Ilmu Pendidikan Islam*. ed. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hakim, Mukhammad Luqman, and Fakultas Tarbiyah. 2020. "Multimedia Interaktif Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus." 3(1): 48–55.
- Ilmu, Fakultas, Tarbiyah Dan, Universitas Islam, and Negeri Walisongo. 2015. "Pendidikan Agama Islam Pada Anak Tunagrahita Di SDLB Negeri Tambahrejo Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2014 / 2015 Pendidikan Agama Islam Pada Anak Tunagrahita Di SDLB Negeri Tambahrejo Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelaj."
- Nurus Sofia, Maulida, and Nadia Rasyidah. 2021. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Abk Tunagrahita." *NUSANTARA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3(3): 459–77.
- Pusdiklat, Kemendikbud. 2016. *Modul 01 Identifikasi Kebutuhan Belajar Pendidikan*.
- Salamudin, C, and M B Hikam. 2022. "Implikasi Media Pembelajaran Digital Google Meet Terhadap Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Agama Islam (Studi Di Smpn 2" *Masagi*: 1–7.
- Salamudin, Ceceng, and Resti Risalati Multazam. 2023. "Pengaruh Gaya Belajar Visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak." *Jurnal STAI Al Musaddadiyah* 2(1): 83–90.
- Suharismi Arikunto. *Dasar – Dasar Research*. (Tarsoto: Bandung, 1995), h. 58.
- Wahidah, E Y, and A Herianto. 2023. "Implementasi Konsep Akhlak Tasawwuf Dalam Pendidikan Agama Islam (Studi Analisis Degradasi Moral)." *Masagi*: 1–10.
- Wahidah, Evita Yuliatul, Ismah Hidayati, Merdeka Belajar, and Ashabul Kahfi. 1917. "KONSEP LEARNING COMMUNITY DALAM MERDEKA BELAJAR MENURUT AL- QUR ' AN SURAT AL -KAHFI AYAT 10-15." : 1–7.