

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI
PENERAPAN MODEL FUN LEARNING BERBASIS MEDIA AUDIO VISUAL
PADA SISWA TUNAGRAHITA DI SMPLB NEGERI SIDOMULYO**

Muzekki¹, Meriyati², Heny Wulandari³

^{1,2,3}Pascasarjana, UIN Raden Intan Lampung,

¹zakyzakariaofficial7@gmail.com, ²meriyati@radenintan.ac.id,

³heny.wulan@radenintan.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to analyze the improvement of learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) through the implementation of a fun learning model based on audio-visual media for students with intellectual disabilities at SMPLB Negeri Sidomulyo. The background of this research is based on the low learning motivation of students with intellectual disabilities, influenced by cognitive limitations, the lack of varied instructional models, and the minimal use of engaging learning media. This study employs a descriptive qualitative approach with a case study design. The research subjects include the principal, PAI teacher, vice principal for curriculum, and students. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and documentation. Data analysis used an interactive model consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing, with validity tested through source and technique triangulation. The results show that the implementation of the audio-visual-based fun learning model is carried out in three stages: planning, implementation, and evaluation. During the implementation stage, learning takes place in a multisensory manner through the use of videos, demonstrations of worship practices, educational games, and the application of modeling, guided practice, and positive reinforcement methods. This model has been proven to improve students' learning motivation, as indicated by increased attention, active participation, enthusiasm, confidence in interaction, and persistence in learning. However, the improvement in motivation is not evenly distributed due to differences in students' intellectual and adaptive abilities. In addition, several challenges were identified, including limited learning media, heterogeneous student abilities, and the need for intensive assistance. Therefore, this model is considered effective and relevant as an innovative, enjoyable, and humanistic learning strategy.

Keywords: learning motivation, fun learning, audio visual media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penerapan model *fun learning* berbasis media audio visual pada siswa tunagrahita di SMPLB Negeri Sidomulyo. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa

tunagrahita yang dipengaruhi oleh keterbatasan kognitif, kurang variatifnya model pembelajaran, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru PAI, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, dan peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta diuji keabsahannya melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *fun learning* berbasis audio visual dilakukan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran berlangsung secara multisensori melalui penggunaan video, demonstrasi praktik ibadah, permainan edukatif, serta penerapan metode *modeling*, *guided practice*, dan penguatan positif. Penerapan model ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, partisipasi aktif, antusiasme, keberanian berinteraksi, serta ketekunan dalam belajar. Namun demikian, peningkatan motivasi belum merata karena adanya perbedaan kemampuan intelektual dan adaptif siswa. Selain itu, terdapat kendala berupa keterbatasan media pembelajaran, heterogenitas kemampuan siswa, serta kebutuhan pendampingan intensif. Dengan demikian, model ini efektif dan relevan sebagai strategi pembelajaran inovatif, menyenangkan, dan humanis.

Kata Kunci: motivasi belajar, fun learning, media audio visual

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah hak fundamental setiap individu, setiap individu memiliki hak untuk memperoleh pendidikan. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia. Setiap anak yang cacat fisik dan atau mental berhak memperoleh perawatan, pendidikan, pelatihan, dan bantuan khusus atas biaya negara, untuk menjamin kehidupannya sesuai dengan martabat kemanusiaan, meningkatkan rasa percaya diri, dan

kemampuan berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. (1999.) Tanpa terkecuali anak berkebutuhan khusus.

Maka dari itu motivasi belajar menjadi sangat penting bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tertentu. Motivasi merupakan sebuah dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan-

rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu yang lebih baik dari Sebelumnya. Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri anak yang menimbulkan menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. (Sardiman, 2020). Dengan ini motivasi dapat diartikan sebagai dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuannya.

Dalam situasi pendidikan anak berkebutuhan khusus tunagrahita motivasi belajar memiliki kontribusi sangat penting. Sejalan dengan pendapat herward, Menurut herward peserta didik berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda pada anak pada umumnya secara serius dan menetap. Anak berkebutuhan khusus ini dapat diartikan mempunyai ke khususan dari segi kebutuhan layanan kesehatan, kebutuhan pendidikan

khusus, pendidikan layanan khusus, pendidikan inklusif, dan kebutuhan akan kesejahteraan sosial dan bantuan sosial. (setyowati, 2020) Dan adapaun Anak tunagrahita adalah individu yang memiliki inteligensi yang berada di bawah rata-rata dan disertai dengan ketidak mampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan. Adanya kemampuan intelektual dan kognitif yang dibawah rata-rata membuat mereka mengalami keterlambatan dalam proses berpikir dan belajarnya. (abdurrahman, 2012) Hal itu membuat anak tunagrahita mengalami kendala dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam pendidikan agama islam (PAI) seperti: kurangnya motivasi belajar, model pembelajaran yang kurang variatif, dan keterbatasan media penunjang dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sehingga membuat peserta didik mudah merasa bosan, kurang fokus dan aktif dalam pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki posisi strategis dalam sistem pendidikan nasional sebagai pilar utama pembentukan karakter dan

integritas spritual peserta didik. Dalam perspektif Islam, pendidikan tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*), tetapi juga pada pembentukan kepribadian (*character building*) yang berlandaskan pada nilai-nilai tauhid, akhlak, dan syari'ah. (muhammad, 2011) Sebagai mata pelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai keislaman dan membentuk akhlak mulia, PAI berfungsi tidak hanya sebagai sarana pembelajaran agama, tetapi juga sebagai pilar utama dalam membentuk karakter generasi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak. (Yusmicha Ulya Afif, 2024) Oleh karena itu, pendidikan agama islam (PAI) di sekolah luar biasa (SLB) harus menjadi strategis dalam mentransfer nilai-nilai keislaman beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia pada peserta didik berkebutuhan khusus tunagrahita.

Kegiatan pembelajaran di Sekolah merupakan rutinitas yang dilakukan dalam proses pendidikan. Setiap guru diharuskan memiliki kemampuan komunikasi dan kemampuan menggunakan metode yang tepat dalam menciptakan

pembelajaran yang aktif, interaktif dan menyenangkan. (Zain, 2013) Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah luar biasa (SLB) agar menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik tunagrahita. Hal ini harus menggunakan metode pembelajaran yang mampu mendorong dan merangsang peserta didik dalam meningkatkan minat, motivasi belajar salah satunya menggunakan model pembelajaran *fun learning* berbasis audio visual.

Metode pembelajaran *Fun Learning* adalah pembelajaran yang mengutamakan penggunaan metode yang menyenangkan dan interaktif dalam mengajar sehingga peserta didik dapat merasa lebih aktif, kreatif, dan senang dalam belajar. (Huda, 2014) Media pembelajaran audio visual memanfaatkan elemen visual dan suara untuk menyajikan materi ajar. (Daryanto, 2013) Media audio visual dalam pembelajaran juga memainkan peran krusial dalam mempercepat proses pembelajaran dan mendukung upaya siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. (Nadir, 2024) Dengan

mengintegrasikan keduanya diharapkan bisa membantu peserta didik tunagrahita untuk lebih mudah lagi dalam menyerap materi PAI, agar peserta didik lebih aktif, kreatif dan belajar menyenangkan. Sehingga sehingga mampu merangsang perhatian, minat, serta keterlibatan belajar peserta didik.

SMP sekolah luar biasa (SLB) Negeri Sidomulyo salah satu instansi pendidikan formal untuk peserta didik berkebutuhan khusus, khususnya tunagrahita. Dengan ini menjadi strategi dalam menerapkan model pembelajaran *fun learning* Dengan kondisi peserta didik yang cenderung punya keterbatasan daya tangkap. implementasi model pembelajaran *fun learning* berbasis audio visual diharapkan menjadi salah satu solusi bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi pembelajaran PAI.

Berdasarkan hasil observasi di SMPLB Negeri Sidomulyo menunjukkan bahwa secara umum peserta didik tunagrahita merespons secara positif penerapan *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Respons positif ini tercermin dari meningkatnya

perhatian siswa ketika guru menggunakan aktivitas konkret, permainan edukatif sederhana, serta media audio visual. Temuan ini selaras dengan pandangan Heward bahwa anak tunagrahita memerlukan pembelajaran yang bersifat konkret, berulang, menarik secara visual, serta melibatkan pengalaman belajar langsung untuk meningkatkan fokus dan retensi informasi. (Heward, *Exceptional Children: An Introduction to Special Education*, 2023)

Meskipun demikian, masih ditemukan sebagian peserta didik yang menunjukkan motivasi dan keterlibatan rendah. Fenomena ini tampak dari perilaku mudah terdistraksi, kesulitan mengikuti instruksi bertahap, serta kecenderungan pasif selama kegiatan kelompok. Heward menjelaskan bahwa variasi kapasitas kognitif dan adaptif pada anak tunagrahita menyebabkan kecepatan dan keberhasilan belajar yang tidak seragam, sehingga pendekatan menyenangkan sekalipun tetap memerlukan adaptasi individual dan diferensiasi strategi. (Heward, *Exceptional Children: An Introduction to Special Education*, 2023).

Kesenjangan ini menunjukkan bahwa keberhasilan *fun learning* belum merata dan masih membutuhkan desain yang lebih terstruktur sesuai kemampuan tiap siswa.

Wawancara dengan guru PAI kelas SMPLB Negeri Sidomulyo bahwa guru sudah menerapkan berbagai bentuk *fun learning* seperti penggunaan video pembelajaran, kartu gambar, penggunaan alat peraga konkret demonstrasi ibadah, serta aktivitas motorik sederhana mampu meningkatkan minat belajar siswa. Upaya ini konsisten dengan rekomendasi Heward mengenai pentingnya media visual, pembelajaran multisensori, dan aktivitas yang memecah tugas menjadi langkah-langkah sederhana sebagai strategi efektif bagi siswa tunagrahita. (Heward, *Exceptional Children: An Introduction to Special Education.*, 2023). Namun guru masih menghadapi keterbatasan pada variasi media, fasilitas pendukung, dan kebutuhan adaptasi metode untuk kelompok siswa dengan hambatan intelektual yang lebih berat.

Secara keseluruhan, kondisi ini menguatkan bahwa *fun learning*

berbasis audio visual memiliki potensi signifikan untuk meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi peserta didik tunagrahita, namun implementasinya memerlukan perencanaan yang sistematis, media yang memadai, serta diferensiasi sesuai karakteristik masing-masing siswa. Dengan demikian, penelitian mengenai implementasi model *fun learning* berbasis audio visual dalam pembelajaran PAI di SMPLB Sidomulyo menjadi penting untuk mengkaji efektivitasnya secara empiris dan menghasilkan rekomendasi praktis bagi pembelajaran inklusif yang humanis.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam implementasi model pembelajaran *fun learning* berbasis audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada peserta didik tunagrahita. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggambarkan fenomena secara holistik dan kontekstual sesuai kondisi lapangan. (Sugiyono, 2017)

Penelitian dilaksanakan di SMPLB Negeri Sidomulyo dengan subjek penelitian yang terdiri dari kepala sekolah, guru PAI, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, serta peserta didik. Subjek dipilih secara **purposive sampling**, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. (Creswell, 2014)

Sumber data dalam penelitian ini meliputi data primer **dan** data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung seperti perangkat pembelajaran, arsip sekolah, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. (Sugiyono, 2017)

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu:

1. **Observasi**, untuk mengamati proses pembelajaran dan perilaku belajar peserta didik secara langsung;
2. **Wawancara**, untuk menggali informasi secara mendalam dari

informan terkait implementasi pembelajaran; dan

3. **Dokumentasi**, sebagai pelengkap data berupa foto, catatan lapangan, serta dokumen pendukung lainnya. (Sugiyono, Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. , 2017)

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. (Miles, 2014) Proses ini dilakukan secara berulang hingga diperoleh data yang valid dan konsisten.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu membandingkan data dari berbagai sumber serta menggunakan berbagai metode pengumpulan data untuk memperoleh hasil yang lebih kredibel. (Moelong)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini berupaya mengevaluasi penerapan metode pengajaran *fun learning* yang

memanfaatkan media audio visual guna mengukur peningkatan dorongan belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa dengan hambatan intelektual di SMPLB Negeri Sidomulyo. Analisis data yang dihimpun melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi menghasilkan beberapa temuan kunci:

1. Implementasi Model Fun Learning Berbasis Audio Visual

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran yang berfokus pada aspek menyenangkan (*fun learning*), dengan penyesuaian elemen audio visual, dilaksanakan melalui tiga tahapan penting: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses belajar mengajar.

Pada tahap perencanaan, pendidik melaksanakan asesmen awal guna memahami karakteristik peserta didik tunagrahita yang memiliki keterbatasan pada aspek kognitif dan adaptif. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara simpel dan realistis, serta didukung oleh pemilihan media audio visual

berupa video, animasi gambar, dan alat peraga konkret. Hal ini mengindikasikan bahwa perencanaan pembelajaran telah disesuaikan dengan kebutuhan spesifik masing-masing siswa.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dijalankan melalui pendekatan multisensori, memadukan elemen visual, auditori, dan kinestetik. Tenaga pendidik memanfaatkan tayangan video, peragaan praktik ibadah (wudhu dan salat), serta permainan edukatif guna mengoptimalkan partisipasi peserta didik. Lebih lanjut, metode *modeling*, *guided practice*, dan penguatan positif turut diintegrasikan dalam berlangsungnya proses pembelajaran. (Heward, *Exceptional Children: An Introduction to Special Education*, 2013)

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang bersifat nyata, terorganisir, dan berulang kali terbukti sangat bermanfaat bagi siswa dengan disabilitas intelektual, karena memfasilitasi mereka dalam memahami

pelajaran secara progresif. Penggunaan media audio visual juga terbukti efektif dalam menerangkan konsep-konsep yang bersifat abstrak dan mengoptimalkan pemahaman siswa dengan cara mengaktifkan lebih dari satu indera. (Hamdani, 2011)

Pada tahap evaluasi, guru tidak menggunakan tes tertulis, melainkan melakukan observasi terhadap perilaku dan kemampuan siswa, seperti perhatian, partisipasi, serta kemampuan meniru dan mempraktikkan materi. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran lebih menekankan pada perkembangan performa dan kemampuan adaptif siswa.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik tunagrahita setelah diterapkannya model *fun learning* berbasis audio visual. Peningkatan tersebut ditandai dengan meningkatnya perhatian, partisipasi aktif, antusiasme, keberanian berinteraksi, serta

ketekunan dalam mengikuti pembelajaran.

Peserta didik terlihat lebih fokus saat guru menggunakan media audio visual dibandingkan metode konvensional. Selain itu, siswa juga lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, menirukan gerakan ibadah, dan mengikuti permainan edukatif.

Peningkatan motivasi ini tidak terlepas dari penggunaan media yang menarik serta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Media audio visual mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan emosional, serta mempermudah pemahaman materi. (Sudarma, 2015) Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa motivasi dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti metode dan media pembelajaran. (Sardiman A.M., 2018)

Selain itu, pendekatan *fun learning* yang menciptakan suasana belajar yang tidak menegangkan juga memberikan dampak positif terhadap psikologis siswa, sehingga mereka lebih nyaman dan berani

dalam mengikuti pembelajaran. (Huda, Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran, 2014).

3. Perbedaan Motivasi dan Respons Belajar

Meskipun terjadi peningkatan motivasi belajar, hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan tersebut belum merata pada seluruh peserta didik. Sebagian siswa masih menunjukkan perilaku pasif, mudah terdistraksi, dan membutuhkan pendampingan lebih intensif.

Hal ini disebabkan oleh karakteristik anak tunagrahita yang memiliki tingkat kemampuan intelektual dan adaptif yang berbeda-beda. Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta didik tunagrahita bersifat heterogen sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang bersifat individual. (Heward, 2013)

Oleh karena itu, implementasi model *fun learning* perlu disertai dengan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa (*individualized instruction*), agar proses

pembelajaran dapat berjalan secara optimal. (Abdurrahman, 2012)

4. Kendala dalam Implementasi Pembelajaran

Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru, antara lain keterbatasan media audio visual, perbedaan kemampuan siswa, serta kebutuhan pendampingan yang tinggi.

Keterbatasan media menyebabkan pembelajaran belum sepenuhnya variatif, sementara heterogenitas kemampuan siswa menuntut guru untuk melakukan adaptasi pembelajaran secara terus-menerus. Selain itu, keterbatasan waktu dan tenaga juga menjadi tantangan dalam memberikan pendampingan individual.

Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi model pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh metode yang digunakan, tetapi juga oleh kesiapan sarana dan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran. (Sanjaya, 2016)

Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, peningkatan kompetensi guru, serta dukungan dari pihak sekolah agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan berkelanjutan. (Suyadi Remaja Rosdakarya, 2013)

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar pendidikan agama islam melalui penerapan model *fun learning* berbasis media audio visual pada siswa tunagrahita di SMPLB negeri sidomulyo terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik tunagrahita. Implementasi model ini dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa berkebutuhan khusus.

Pada tahap perencanaan, guru telah melakukan asesmen awal dan merancang pembelajaran secara sederhana, konkret, serta realistis sesuai kemampuan siswa. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran

berlangsung dengan pendekatan multisensori melalui penggunaan media audio visual, demonstrasi praktik ibadah, permainan edukatif, serta metode *modeling*, *guided practice*, dan penguatan positif. Sementara itu, evaluasi dilakukan secara observatif dengan menekankan pada perkembangan perilaku, partisipasi, dan kemampuan adaptif peserta didik.

Penerapan model *fun learning* berbasis audio visual menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, partisipasi aktif, antusiasme, keberanian berinteraksi, serta ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis media visual-auditori mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak menegangkan bagi peserta didik tunagrahita.

Namun demikian, peningkatan motivasi belajar belum merata pada seluruh siswa karena adanya perbedaan kemampuan intelektual dan adaptif yang bersifat heterogen. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang

bersifat individual (*individualized instruction*) agar proses pembelajaran dapat lebih optimal.

Selain itu, terdapat beberapa kendala dalam implementasi, seperti keterbatasan media pembelajaran, perbedaan karakteristik siswa, serta kebutuhan pendampingan yang intensif. Dengan demikian, diperlukan dukungan berupa pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif, peningkatan kompetensi guru, serta penyediaan sarana pendukung yang memadai.

Secara keseluruhan, model pembelajaran *fun learning* berbasis audio visual dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif, humanis, dan menyenangkan dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik tunagrahita.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M (2012). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto, (2013). *Media Pembelajaran*, Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hamdani, (2011). *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia.
- Heward, William L (2023). *Exceptional Children: An Introduction to Special Education*. 12th ed. new jearsay: Pearson.
- John W. Creswell, (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Lexy j. Moelong, (2011). *metodelogipenelitian kualitatif* Bandung; Remeja Rosda Karya.
- Miftahul Huda, (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miftahul Huda, (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J., (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* California: Sage Publications.
- Muhaimin, (2011), *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya*

- Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah Jakarta: Rajawali Pers.
- Nadlir dkk, (2024). Peran Media Audio Visual pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 6 Nomor 1 Februari
<https://edukatif.org/edukatif/article/view/5947/0>.
- Sardiman A.M., (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudarma, (2015). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi, (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Umi setyowati, (2020). *trik bimbingan dan konseling dalam pendidikan inklusif*, yogyakarta: familia pustaka keluarga.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia pasal 54. 1999.
- William L. Heward, (2013). *Exceptional Children: An Introduction to Special Education*, New Jersey: Pearson Education.
- Wina Sanjaya, (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, sJakarta: Kencana.
- Yusmicha Ulya Afif, Ana Rahayu Setia Ningrum, (2024). Peran Strategis Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Generasi Berakhlak dan Berwawasan Keislaman di Era Digital, *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* Volume 5, Nomor 2, Desember
<https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/maalim/article/view/9916>.