

## **Pembelajaran Agama Islam dengan Teknologi Augmented Reality untuk Kelompok Diniyah Anak**

**Doni Anggara<sup>1</sup>, Riza Muhammad Fahlevi<sup>2</sup>.**

<sup>1</sup> Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung,  
e-mail: [anggaradoni13@gmail.com](mailto:anggaradoni13@gmail.com)

<sup>2</sup> Ilmu Hadits, Fakultas Ushuluddin, UIN Sunan Gunung Djati Bandung,  
e-mail: [riza021120@gmail.com](mailto:riza021120@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bermaksud untuk memperkenalkan Teknologi Augmented Reality sebagai metode pembelajaran alternatif yang bervariasi dan inovatif. Dengan fokus penelitian ini adalah pembelajaran agama islam untuk Madrasah Diniyah Pondok Pesantren Nurul Huda yang berada di RW 11 Kampung Buntar Desa Jatisari Pembelajaran anak ialah upaya untuk menjadikan generasi selanjutnya menjadi lebih baik dari generasi sebelumnya. Latar belakang anak-anak tersebut akan pemahaman dan pengetahuan mengenai teknologi masih kurang. Hal tersebut dikarenakan umur yang terlalu dini dan juga penggunaan jaringan internet yang sulit diakses, sehingga menimbulkan rasa acuh tak acuh terhadap perkembangan teknologi pada saat ini. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa Teknologi Augmented Reality dapat menjadi pilihan untuk memudahkan proses belajar dan mampu merubah pemikiran orang tua bahwa Teknologi itu sangat penting bagi kehidupan kita saat ini. Karena dengan adanya Teknologi Augmented Reality terindikasi bahwa ada peningkatan motivasi, keingintahuan dan keaktifan belajar dari setiap peserta didik, yang didasari dengan adanya pemahaman tentang Augmented Reality itu sendiri. Teknologi Augmented Reality ini juga banyak variasinya seperti menghafal do'a-do'a harian, asma'ul husna dan huruf hijaiyah.

**Kata Kunci:** Teknologi, Augmented Reality, Pembelajaran, Anak, Madrasah.

### **Abstract**

This study intends to introduce Augmented Reality Technology as a varied and innovative alternative learning method. With the focus of this research is Islamic religious learning for Madrasah Diniyah Nurul Huda Islamic Boarding School located in RW 11 Village Buntar Jatisari Children's learning is an effort to make the next generation better than the previous generation. The background of these children in understanding and knowledge about technology is still lacking. This is because the age is too early and also the use of internet networks that are difficult to access, giving rise to a sense of indifference to current technological developments. In this study it was found that Augmented Reality Technology can be an option to

facilitate the learning process and be able to change parents' thinking that technology is very important for our lives today. Because with Augmented Reality Technology, it is indicated that there is an increase in motivation, curiosity and active learning of each student, which is based on an understanding of Augmented Reality itself. This Augmented Reality technology also has many variations, such as memorizing daily prayers, Asma'ul Husna and Hijaiyah letters.

**Keywords:** Technology, Augmented Reality, Learning, Children, Madrasah

## A. PENDAHULUAN

Sektor Pendidikan di era pandemik ini pastinya terkendala atau yang paling terdampak. Karena untuk sistem pembelajaran-nya menggunakan media virtual (online) yang mana ilmu yang dapat dipahami oleh peserta didik juga sedikit, apalagi dari pihak orang tua yang kadang kala mengeluh soal sistem pembelajaran online ini. Ada juga kendala lain seperti fasilitas yang kurang memadai, ketidaksiapan peserta didik, dan kurangnya pemahaman peserta didik mengenai teknologi dan informasi.

Adanya Pembelajaran Agama Islam di daerahnya masing-masing (pembelajaran tambahan) menjadi point penting untuk mensiasati kondisi sekolah yang masih menggunakan media virtual. Seperti halnya di Desa Jatisari yang merupakan lokasi KKN peneliti. Lokasi ini dapat dipastikan menjadi target pendidikan yang cukup tinggi dan harus di sokong baik dari segi pembelajaran maupun teknologi. Mengingat penggunaan teknologi masih minim di beberapa wilayah dan juga yang terpenting yaitu pemahaman teknologi itu sendiri.

Lalu dari peneliti ingin memperkenalkan salah satu teknologi yang bernama Augmented Reality, dimana ada pemahaman tentang realitas maya. Realitas maya adalah teknologi yang membuat pengguna bisa berinteraksi menggunakan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer, suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru atau suatu lingkungan baru yang terdapat dalam komputer. Dalam virtual reality, informasi mengenai dunia virtual yang ditampilkan ke indra pengguna bisa bersifat penglihatan (paling umum) memakai layar atau head mounted display, pendengaran memakai headphone, penggerak memakai kontroler, dan bahkan sentuhan memakai sarung tangan khusus.

Namun dalam perkembangannya, virtual reality memiliki cabang baru yang bersaing bahkan dengan virtual reality itu sendiri: teknologinya disebut augmented reality (sering disingkat AR).

Secara umum, prinsipnya sama dengan virtual reality. Realitas virtual bersifat interaktif, imersif, realtime, dan objek virtual umumnya berbentuk tiga dimensi. Tidak seperti virtual reality yang menggabungkan objek nyata (pengguna) dalam

lingkungan virtual, augmented reality menggabungkan objek virtual dalam lingkungan nyata. Keuntungan utama dari augmented reality dibandingkan virtual reality adalah lebih mudah untuk dikembangkan dan lebih murah. Manfaat lain dari augmented reality adalah dapat digunakan secara luas di berbagai media. Sebagai aplikasi smartphone, sebagai produk, di media cetak seperti buku, majalah, dan surat kabar.

Berdasarkan analisis dan fokus perhatian yang ditemui di Rw 11 Kampung Buntar tepatnya di Madrasah Diniyah Pondok Pesantren Nurul Huda, anak-anak dengan rentan usia 4-12 Tahun dengan latar belakang yang belum memiliki pemahaman nilai-nilai keagamaan yang cukup. Anak-anak dengan rentan usia 4-7 Tahun masih dalam tahap belajar Iqra dari Iqra 1 sampai 6 dan usia antara 7-12 Tahun sudah mulai belajar Al-Qur'an namun belum fasih. Selain itu, peserta didik tersebut hanya beberapa saja yang sudah menghafal surat-surat pendek Al-qur'an dan juga do'a sehari-hari seperti do'a makan, masuk dan keluar masjid dsb.

Adapun identifikasi masalah yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran agama islam di Desa Jatisari ?
2. Bagaimana respon anak-anak terhadap kegiatan belajar mengajar dengan teknologi Augmented Reality di Madrasah Diniyah Pondok Pesantren Nurul Huda ?

Dengan begitu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak dan nantinya dibantu dengan teknologi Augmented Reality ini.

Menurut (Sada, 2016) Agama Islam adalah agama Allah dari Allah dan milik Allah. Diamanatkan kepada seluruh umat manusia pengikut dari utusan Allah. Islam terdiri atas aqidah dan syariat, aqidah/kepercayaan (ilmunya), syariat peribadatan dan syariat akhlak dan muamalah.

Menurut (Pane, 2017) Pembelajaran adalah sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Menurut (Kholis, 2014) Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara yaitu daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, dan jasmani anak-anak, selaras dengan alam dan masyarakat.

Menurut (Sugiono, 2017) madrasah diniyah adalah jalur luar sekolah yang dilembagakan tanpa menggunakan standar penyelenggaraan yang bisa terkendali.

Menurut Solehuddin, (2000:56) dalam (Nurhayati, Psikologi Pendidikan Inovatif, 2018) tujuan pendidikan anak-anak memiliki lima fungsi utama yakni (1) Pengembangan potensi, (2) Penanaman dasar-dasar akidah dan keimanan, (3)

Pembentukan dan pembiasaan perilaku-perilaku yang diharapkan, (4) Pengembangan, pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan, serta (5) pengemangan motivasi dan sikap belajar yang positif.

Untuk mewujudkan fungsi tersebut guru perlu menciptakan suasana dengan mencintai anak-anak, sehingga dapat mengembangkan semua potensi pribadi anak, baik aspek sosial, emosional, fisik, dan intelektual.

## **B. METODOLOGI PENGABDIAN**

Perancangan kegiatan dan rancangan evaluasi yang dilakukan peneliti adalah (1) Menerapkan metode pembelajaran yang menarik seperti bercerita dan bermain. (2) Menerapkan metode yang melibatkan diri secara intensif dalam waktu panjang, yang nantinya akan mendapatkan pemahaman baru mengenai bagaimana sistem pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan keadaan peserta didik. (3) Lalu menerapkan atau mencoba penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan Teknologi *Augmented Reality* (AR).

## **C. PELAKSANAAN KEGIATAN**

Pekan pertama pada tahap KKN DR-SISDAMAS ini adalah refleksi sosial, perencanaan program dan juga pembentukan departemen seperti departemen Pendidikan, Agama, Sosial, Ekonomi. Dalam pekan pertama ini kami memfokuskan pada perizinan kepada kepala Desa Jatisari, Kepala Kecamatan Cisompet, pihak Kepolisian Cisompet sebagai satgas covid-19 setempat, Ketua RW Desa Jatisari.

Pertama kami dibagi menjadi beberapa kelompok untuk memudahkan koordinasi perihal perizinan, ada yang mengunjungi Kepala Desa Jatisari, lalu mengunjungi Kepala Kecamatan Cisompet, lalu mengunjungi pihak Kepolisian Cisompet dan pihak Ketua RW Desa Jatisari.

Untuk koordinasi kepada Kepala Desa Jatisari dilaksanakan dikantor Desa Jatisari dan diterima dengan baik oleh Kepala Desa.



Gambar 1. Koordinasi di kantor Kepala Desa Jatisari

Koordinasi dengan pihak Kepala Kecamatan Cisompet yang dilaksanakan di kantor Kecamatan Cisompet dan diterima dengan baik oleh Kepala Kecamatan Cisompet.



Gambar 2. Koordinasi di kantor Kecamatan Cisompet

Koordinasi dengan pihak Kepolisian sebagai satgas Covid-19 setempat yang dilaksanakan di kantor Polsek Cisompet dan diterima dengan baik dan diizinkan untuk melaksanakan kegiatan KKN.



Gambar 3. Koordinasi di Polsek Cisompet

Koordinasi dengan Ketua RW dan masyarakat di desa Jatisari serta memberitahukan program kerja yang penulis bawa untuk mengabdikan diri pada masyarakat. Penulis diterima dengan baik serta diizinkan untuk melaksanakan program kerja pada kegiatan KKN.



Gambar 4. Koordinasi dengan Ketua RW 7

Kegiatan refleksi sosial ini kami dari departemen Pendidikan dan departemen Agama survei ke beberapa lokasi seperti Madrasah lalu RA di Desa Jatisari. Setelah itu penulis mendapatkan fokus untuk melaksanakan program yaitu di Rw 11 Kampung Buntar.

Pekan kedua kami melaksanakan kegiatan rempug warga dan juga pembukaan KKN DR-SISDAMAS di Desa Jatisari.



Gambar 5. Rempug Warga di GOR Desa Jatisari



Gambar 6. Pembukaan di GOR Desa Jatisari

Setelah melaksanakan rempug warga, peneliti mengetahui masalah apa saja yang sedang dihadapi oleh masyarakat di Desa Jatisari. Seperti hal bagaimana cara menaikkan harga jual pada bidang pertanian, kurangnya kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan terutama dalam pembuangan sampah, kurang sadarnya proses pembelajaran online dan kurangnya variasi dalam sistem kegiatan belajar mengajar, lalu kurang sadarnya akan penggunaan teknologi yang dapat berdampak positif bagi kehidupan sehari-hari di era 4.0 ini, seperti penggunaan gawai, penggunaan laptop, media sosial dll.

Setelah diadakannya rempug warga peneliti mendapatkan beberapa masalah seperti yang disebutkan diatas, peneliti merumuskan beberapa program kerja yang akan dilaksanakan selama kegiatan KKN berlangsung. Dimana program inti dari kegiatan KKN ini ialah seperti pengenalan dan penggunaan teknologi Augmented Reality dalam kegiatan belajar mengajar.

Kami selaku departemen Pendidikan dan departemen Agama melakukan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sekitar 1 minggu 2-3 pembelajaran tatap muka yang terdiri dari Madrasah Diniyah Pondok Pesantren Nurul Huda, Madrasah yang berada di RW 9 Kampung Leuwiseeng dan RW 8 Kampung Singatuwuh dan RA Kober AL-Muttaqin yang berada di Desa Jatisari. Untuk kegiatan belajar mengajar di Madrasah Diniyah Pondok Pesantren Nurul Huda dilaksanakan sekitar pukul 14.00 – 16.00 dan untuk kegiatan belajar mengajar RA Kober AL-Muttaqin dilaksanakan sekitar pukul 08.00 – 10.00.



Gambar 7. Kegiatan Belajar Mengajar di Madrasah Diniyah Pondok Pesantren Nurul Huda



Gambar 8. Kegiatan belajar mengajar di Madrasah RW 8



Gambar 9. Kegiatan belajar mengajar di Madrasah RW 9



Gambar 10. Kegiatan belajar mengajar di RA AL-Muttaqin

Pekan ketiga peneliti siap untuk meluncurkan proker yaitu *“Pembelajaran Agama Islam Dengan Teknologi Augmented Reality Untuk Kelompok Diniyah Anak”* sesuai dengan judul artikel ini. Untuk kegiatannya yang pertama kami dari departemen Pendidikan dan Agama melakukan pembelajaran dengan menggunakan materi kurikulum pengajar sebelumnya lalu, seperti mengajarkan pelajaran Tasawuf, ataupun tentang Hadis setelah itu memulai proses pembelajaran atau pengenalan teknologi dengan menggunakan aplikasi *Augmented Reality* dengan menggunakan alat atau fasilitas dari peneliti.



Gambar 11. *Pengenalan dan penggunaan Augmented Reality (Huruf Hijaiyah)*



Gambar 12. *Pengenalan dan penggunaan Augmented Reality (Asma'ul Husna)*



Gambar 13. *Pengenalan dan Penggunaan Augmented Reality (Do'a Harian)*

Pekan keempat kami dari departemen Pendidikan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan video atau animasi yang dilaksanakan di RA Kober AL-Muttaqin, RW 10 Kampung Puspasari.



Gambar 14. *Kegiatan belajar mengajar di RA AL-Muttaqin*

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Agama Islam dengan menggunakan Augmented Reality dan sebagai sarana alternatif di era pandemi. Augmented Reality sendiri punya karakteristik atau ciri khasnya, yaitu:

- Mampu mengkombinasikan benda dunia maya dengan dunia nyata;
- Mampu menampilkan gambar atau animasi dalam bentuk tiga dimensi;
- Mampu memberikan informasi dalam waktu nyata.

Terdapat dua metode dalam Augmented Reality, yaitu Marker dan Markeless. Marker merupakan penanda khusus yang dibuat seperti Barcode. Sedangkan Markeless merupakan metode yang tidak perlu menggunakan penanda seperti Barcode namun objek secara langsung seperti halnya game Pokemon-Go (M.Hincaoie, 2021).

Dibawah ini adalah contoh use case diagramnya.



Gambar 15. Use Case Diagram

Use case terdiri dari actor yaitu *user* (pengguna). *User* dapat melakukan fungsi *Scan Marker* atau *Markeless* (Scan Kartu yang bisa berupa gambar atau barcode) yang nantinya akan mendapatkan data berupa menampilkan objek 3D lalu menampilkan animasi dan dapat mengeluarkan suara seperti pada aplikasi Augmented Reality.

Kegiatan pembelajaran melibatkan murid sebagai penerima pendidikan dan juga peneliti sebagai pemberi fasilitas. Pembelajaran merupakan kegiatan yang direncanakan pendidik melibatkan buku teks, sumber pengajaran, informasi, dan lingkungan untuk menciptakan proses belajar bagi siswa sehingga mereka dapat mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positifnya.

Menggunakan media dalam pembelajaran sebagai alat, alat penyebaran informasi, dan sarana untuk meningkatkan komunikasi informasi yang cermat, jelas dan menarik dengan perwakilan guru. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai

penyampai pesan dari pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media merupakan kunci untuk menciptakan interaksi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran augmented reality sangat bermanfaat untuk meningkatkan proses pembelajaran dan minat belajar peserta didik di Desa Jatisari atau fokusnya di Rw 11 Buntar, karena Augmented Reality sendiri bersifat menghibur dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, benar-benar bermain dan memproyeksikan serta melibatkan interaksi dengan panca indera peserta didik. Penggunaan augmented reality sangat bermanfaat untuk media pembelajaran yang interaktif dan nyata serta dapat langsung digunakan oleh siswa. Augmented Reality secara langsung dapat meningkatkan imajinasi siswa terhadap dunia nyata.

Teknologi augmented reality yang digunakan dalam penelitian ini adalah asma'ul husna, do'a harian (do'a makan dan do'a tidur), huruf hijaiyah. Dikarenakan masyarakat di desa Jatisari belum mengenal teknologi, bahkan penggunaan gadget yang belum merata disetiap masyarakat, hal ini menjadi kendala dalam pelaksanaan proses pembelajaran ini, namun setidaknya kita telah berhasil mengedukasi siswa dan terutama orang tua bahwa disamping dampak negatif teknologi nyatanya masih ada dampak positifnya, salah satunya meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan semangat belajar saat belajar dengan teknologi augmented reality, kami menggunakan peralatan kami sendiri untuk membantu proses pembelajaran. Penggunaan augmented reality yang kami gunakan dalam proses pembelajaran adalah dengan mengoperasikannya dengan menginstal aplikasi khusus. Setelah itu, kami memindai kartu gambar yang sudah disediakan atau juga dapat berupa barcode yang disediakan, dan kemudian gambar atau animasi dan audio 3D akan muncul. Siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi augmented reality, mereka tertarik untuk mempelajarinya dan meningkatkan semangat mereka dalam proses pembelajaran.

Sebagai bentuk pemunculan rekomendasi pengabdian dari peneliti terkait Pembelajaran Agama Islam Untuk Kelompok Diniyah Anak ialah dengan mengkaji lebih dalam lagi terkait pembelajaran agama islam untuk kelompok diniyah khususnya di daerah Rw 11 Buntar itu sendiri karena kami selaku peneliti masih memiliki kekurangan dalam melaksanakan kegiatan penelitian tersebut. Namun, pengabdian selanjutnya dapat dilakukan lebih dalam lagi menerapkan metode dan media pembelajaran sebagai pendukung fasilitas.

## **E. PENUTUP**

Dari hasil kegiatan yang kami teliti dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar di Desa Jatisari masih aktif sebagaimana semestinya hanya saja

kegiatannya sedikit dibatasi, seperti pembelajaran online dan mematuhi protok Kesehatan.

Teknologi Augmented Reality bisa menjadi sarana pembelajaran yang baru pada masa pandemi ataupun setelah masa pandemi, karena hal tersebut dapat diketahui dari minatnya dan meningkatnya motivasi belajar anak-anak di Desa Jatisari. Tidak dapat dipungkiri bahwa Teknologi Augmented Reality ini madih ada unsur edukatif dan rekreatif. Jadi anak-anak atau peserta didik bisa belajar sambil bermain. Teknologi Augmented Reality ini juga mudah digunakan, sehingga sangat membantu pada proses pembelajaran. Walaupun penerapannya belum maksimal, namun penelitian dan pengabdian yang dilakukan sudah sanggup memberikan edukasi pada masyarakat Jatisari mengenai Teknologi Augmented Reality dan juga memberikan pemahaman bahwa teknologi mampu berguna bila dipakai untuk mengakses hal yang berguna.

## F. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih atas terselenggaranya kegiatan KKN-DR SISDAMAS di Desa Jatisari, Kecamatan Cisompet, Kabupaten Garut. Kami sampaikan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Kepala Desa Jatisari beserta Jajarannya, Kepala Kecamatan Cisompet beserta Jajarannya, Kepolisian Cisompet, Lembaga-lembaga Sekolah, Tokoh Masyarakat, dan Warga Desa Jatisari, serta kami ucapkan terimakasih kepada para donator dan Rumah Tahfidz Al-Qur'an yang telah terlibat dalam Donasi Peduli Masjid.

**BUKA DONASI  
PEDULI MASJID**

|                              |                                     |
|------------------------------|-------------------------------------|
| <b>Menerima Donasi :</b>     | <b>Donasi Berupa</b>                |
| Uang Tunai                   | Uang Via Transfer :                 |
| Transfer                     | Bank BRI                            |
| Al - Qur'an                  | 4172-01-013340-53-9                 |
| Buku Anak                    | a.n Riza Moh Fahlevi                |
| <b>Lokasi Tempat</b>         | Bank BCA                            |
| <b>Penyaluran :</b>          | 1481456491                          |
| Kp. Puspasari, Kp. Cinengah, | a.n Yoesma Septhiana                |
| Kp. Leuwiseeng,              | Muzaky                              |
| Kp. Singatuwuh,              | Dana & Dvo                          |
| Desa Jatisari, Kec. Cisompet | +62 895 3671 74208                  |
| <b>Pengumpulan Donasi :</b>  | a.n Riza Moh Fahlevi                |
| Pondok Kareueus,             | <b>Waktu Pengumpulan :</b>          |
| Kp. Cinengah, Rt/Rw 02/01,   | 24 - 31 Agustus 2021                |
| Desa Jatisari, Kec. Cisompet |                                     |
| <b>Contact Person :</b>      |                                     |
| @kknkisompet                 | +62 895 3671 74208 [Riza M Fahlevi] |
|                              | +62 858 8325 1288 [Aura Niela]      |

Gambar 16. Donasi Masjid

## G. DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S. B. (2002). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- M.Hincaioie, d. (2021). An Introduction to Augmented Reality With Applications in Aeronautical Maintenance. ICTON.
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. Jurnal IPTEK, 95-108.
- Mustaqim Ilmawan, 2016 "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran" Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan vol 13 no 2
- M. Apriyani and R. Gustianto, "Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker", *INFOTEL*, vol. 7, no. 1, pp. 47-52, May 2015.
- Ardhianto, E., Hadikurniawati, W., Winarno, E., 2012, Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender, Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK, No.2, Vol. 17, Hal 110-117.
- Roedavan .Rickman. 2014. Unity Tutorial Game engine.Yogyakarta.

### [Chicago Manual of Style 17th edition \(full note\)](#)

**INLINE CITATION** John L. Campbell and Ove K. Pedersen, "The Varieties of Capitalism and Hybrid Success," *Comparative Political Studies* 40, no. 3 (March 1, 2007): 307–32, <https://doi.org/10.1177/0010414006286542>.

**BIBLIOGRAPHY** Campbell, John L., and Ove K. Pedersen. "The Varieties of Capitalism and Hybrid Success." *Comparative Political Studies* 40, no. 3 (March 1, 2007): 307–32. <https://doi.org/10.1177/0010414006286542>.