
Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Team Quiziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Rukun Iman Pada Fase A Kelas 1 di UPT SDN Kecil Deakaju

Rena¹

Guru UPT SDN Kecil Deakeju¹

email: rena22@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui Media Pembelajaran Team Quiziz pada Materi Rukun Iman kelas I UPT SDN Kecil Deakaju. Metode penelitian yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis Team Quiziz. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SDN Kecil Deakaju yang terdiri dari 12 peserta didik dengan komposisi 7 laki-laki dan 5 perempuan. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka dengan Capaian Pembelajaran (CP) mengetahui pengertian dan jumlah rukun iman. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan pengamatan partisipatif. Hasil penelitian diperoleh penerapan metode pembelajaran Team Quiziz dengan desain penelitian tindakan kelas mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Rukun iman pada kelas 1 SDN Kecil Deakaju kabupaten Enrekang Tahun Ajaran 2022/2023. Terbukti dengan perolehan persentase tingkat aktifitas belajar siswa sampai dengan siklus II yang mengalami peningkatan dan telah mencapai kriteria keberhasilan. Peningkatan keaktifan belajar tersebut berpengaruh pada hasil evaluasi siswa kelas 1 SDN Kecil Deakaju pada pembelajaran menerapkan prinsip-prinsip kerjasama. Terlihat dari hasil uji *F* yang menunjukkan terdapat pengaruh positif antara keaktifan belajar siswa dengan hasil evaluasi siswa. Dari hasil evaluasi siswa juga menunjukkan tingkat ketuntasan klasikal siswa mengalami peningkatan dan telah mencapai harapan

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Tim Quiziz, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks terdapat beberapa faktor yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor di antaranya adalah guru. Guru memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam upaya membentuk watak bangsa dan mengembangkan potensi siswa dalam kerangka pembangunan pendidikan di Indonesia.

Kehadiran guru hingga saat ini bahkan sampai akhir zaman nanti tidak akan pernah dapat digantikan oleh teknologi secanggih apapun. Oleh sebab itu, dalam melaksanakan tugas-tugas guru yang cukup kompleks dan unik, diperlukan guru yang memiliki kemampuan yang maksimal untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan diharapkan secara kontinyu guru dapat meningkatkan kompetensinya.

Usman dalam Daryanto (2011:2) menyatakan guru dengan kompetensi tinggi adalah orang yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan, sehingga ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan yang maksimal. Dalam melaksanakan tugas tersebut, guru seyogyanya tidak hanya mampu mengajarkan pengetahuan dan mendidik siswa agar menjadi manusia yang berbudi luhur, tetapi juga guru harus mampu mengajarkan keterampilan hidup dan melatih siswa agar dapat memanfaatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam kehidupannya di masyarakat.

Proses pembelajaran, ada banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian nilai hasil belajar siswa, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal). Faktor internal terkait dengan disiplin, respon dan motivasi siswa, sementara faktor eksternal adalah lingkungan belajar, tujuan pembelajaran, kreatifitas pemilihan media belajar oleh pendidik serta metode pembelajaran. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi satu sama lain dan merupakan satu kesatuan yang mendasari berhasil.

Pada prinsipnya, kegiatan pembelajaran adalah suatu proses transformasi ilmu pengetahuan dan merupakan proses komunikasi. Proses transformasi berbagai pengetahuan tersebut harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar informasi atau pesan, baik oleh guru dan peserta didik. Adapun yang dimaksud dengan belajar adalah perubahan tingkah laku yang relative menetap sebagai hasil dari pengalaman.

Sudjana dalam Daryanto (2011:9) mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar. Kesuksesan belajar tidak hanya tergantung pada intelegensi peserta didik saja, akan tetapi juga tergantung pada bagaimana pendidik menggunakan metode yang tepat dan memberinya motivasi.

SDN Kecil Deakaju adalah salah satu sekolah di Kabupaten Enrekang. Hasil observasi yang dilakukan selama seminggu bahwa nilai rata-rata siswa kelas I SDN Kecil Deakaju pada semester genap hanya mencapai 60 yang mana tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Menurut hasil pengamatan, salah satu hal yang menyebabkan nilai hasil belajar siswa tidak mengalami peningkatan karena keaktifan siswa yang kurang menunjang padahal aktifitas siswa berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh, akan tetapi pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik hanya pasif, guru tidak menitik beratkan pembelajaran pada peserta didik. Sehingga peserta didik tidak memiliki semangat dan bosan mengikuti pelajaran.

Dengan adanya kondisi di lapangan yang terdapat kendala dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas, penulis ingin mengoptimalkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui model pembelajaran tipe Team Quiz agar peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi mata pelajaran yang menyenangkan. Team Quiz adalah media pembelajaran aktif yang dikembangkan menjadi sebuah game berbasis soal yang mengedukasi siswa. Active Learning tipe Team Quiz dimaksudkan agar

pembelajaran yang tadinya pasif dapat menjadi aktif, peserta didik dapat focus dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif.

Berpijak dari latar belakang di atas maka perlu diadakan suatu penelitian, dalam hal ini penulis akan mengangkat suatu topik: “Penggunaan Media Berbasis Team Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Rukun Iman Pada Fase A Kelas I di UPT SDN Kecil Deakaju Tahun 2022/2023”.

Hamzah dan Mohammad (2012:78) Pembelajaran aktif adalah pada saat anak-anak aktif, terlibat, dan peduli dengan pendidikan mereka sendiri. Pembelajaran aktif (*Active Learning*) menurut Rosyada (2004:165) yakni belajar yang memperbanyak aktifitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dari berbagai sumber, untuk dibahas dalam proses pembelajaran dalam kelas, sehingga memperoleh berbagai pengalaman yang tidak saja menambah pengetahuan, tapi juga kemampuan analisis dan sintesis.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Active Learning* adalah proses belajar dimana peserta didik mendapat kesempatan untuk lebih banyak melakukan aktifitas belajar, hubungan interaktif dengan materi pelajaran maupun pengoptimalan potensi yang dimiliki, sehingga peserta didik memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Belajar aktif sebagai suatu pendekatan dalam pembelajaran yang bermuara pada belajar mandiri, maka proses pembelajaran yang dirancang harus mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Peserta didik dan pendidik dalam belajar aktif sama berperan untuk menciptakan suatu pengalaman belajar yang bermakna.

Quizizz adalah aplikasi Pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Menurut Tedjasaputra (dalam Wijayanto, 2017) game edukasi merupakan game yang diciptakan khusus dalam ranah Pendidikan. Game edukasi terdiri dari beberapa komponen seperti bunyi, grafik, video, dan animasi. Kelebihan yang bermakna adalah terdapat komponen yang dapat meningkatkan ingatan seperti animasi, sehingga siswa mampu menyimpan dan menyimpulkan materi dalam memori yang diberikan dalam jangka waktu yang lebih Panjang daripada menggunakan metode edukasi konvensional

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), karena penelitian dilakukan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas. Adapun pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan di kelas 1 SDN Kecil Deakaju Kabupaten Enrekang. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2022, karena penelitian tindakan kelas memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

Prosedur penelitian terdiri dari dua siklus (siklus I dan siklus II). Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, antara siklus I dengan siklus II merupakan komponen yang saling berkaitan. Data yang diperlukan dalam penelitian ini

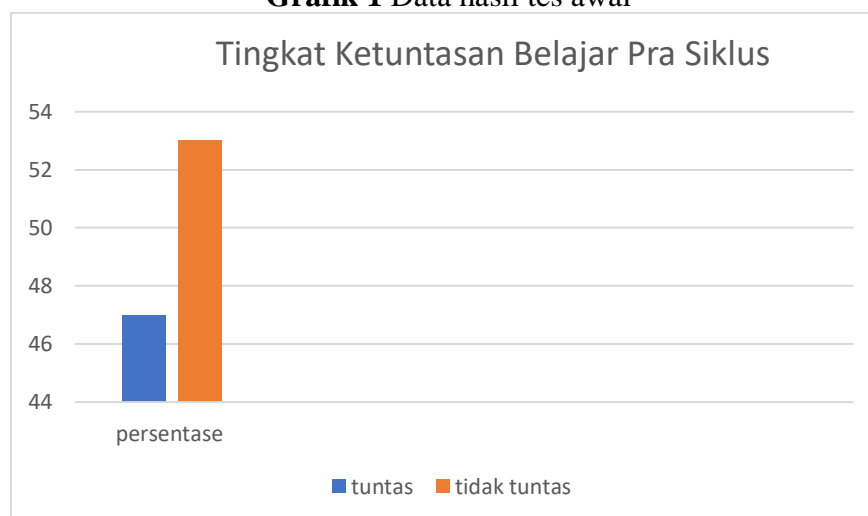
sesuai dengan aspek yang akan diamati yaitu tentang keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran tipe *team quiziz*. Teknik pengumpul data untuk aspek tersebut adalah dengan cara mengamati langsung kejadian yang ada di kelas tempat pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan lembar observasi

HASIL PENELITIAN

Penelitian tahap akhir uji kompetensi pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti dengan materi mengenal rukun iman belum semua peserta didik mencapai ketuntasan belajar. Dalam aktivitas belajar siswa di kelas juga kurang begitu memuaskan, di beritahuakan oleh guru sebelumnya bahwa siswa belum aktif dalam mengikuti pembelajaran. Para siswa pada sedang bermain sendiri atau dengan temannya dari pada memperhatikan pembelajaran.

Tes awal di ikuti oleh semua siswa yang berjumlah 12 anak. Pada tes awal ini peneliti memberikan 5 soal isian. Berdasarkan hasil tes awal secara umum masih belum menguasai materi prasyarat dari materi pengenalan rukun iman. Adapun persentase hasil tes awal siswa pada materi mengenal rukun iman sebagai berikut.

Grafik 1 Data hasil tes awal



Berdasarkan grafik diatas persentase siswa yang tidak tuntas pada tes awal awal masih banyak yaitu 53% dan persentase siswa yang tuntas yaitu 47%. Dikarekan pada tes awal ini masih banyak siswa yang belum tuntas, maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus I.

Siklus I

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus I. Kegiatan ini dilaksanakan penelitian di antaranya adalah mempersiapkan lembar kerja siswa, menyiapkan potongan karto soal dan jawabanya sesuai dengan jumlah kelompok dalam satu kelas, menyusun dan mempersiapkan instrumen obsevasi

aktifitas guru dan aktivitas siswa. Menyiapkan peralatan dokumentasi, serta membuat modul ajar siklus 1 yang disesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran berbasis *Team Quiziz*.

Setelah menyiapkan segala kebutuhan yang akan digunakan dalam pembelajaran, peneliti melakukan validasi Modul Ajar, butir soal, instrumen aktivitas guru siswa. Kegiatan validasi dilakukan dengan tujuan agar perangkat pembelajaran yang telah dibuat sesuai dengan yang hendak di ukur.

Pada tahap tindakan, peneliti melaksanakan penelitian selama dua kali pertemuan yaitu pertemuan 1 pada tanggal 22 juli 2022 dan pertemuan 2 pada tanggal 28 juli 2022 pukul 08.00-10.00 WITA. Pelaksanaan tindakan ini dibagi menjadi tiga yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Hal ini selaras dengan Modul Ajar yang telah disusun dan sudah di validasi.

Pada siklus ini peneliti melihat siswa sudah mulai menyukai proses pembelajaran, mereka terlihat aktif, senang dan tidak merasa bosan dalam belajarkarena menerapkan model pembelajaran *Team Quiziz*. Akan tetapi hanya beberapa siswa yang mengajukan pertanyaan karena siswa tidak berani untuk bertanya. Pada saat itu guru memberikan motivasi kepada siswa agar berani dalam mengajukan pertanyaan. Motivasi yang guru lakukan diharapkan dapat memacu siswa untuk menciptakan intraksi positif dalam kegiatan pembelajaran. Dari hal di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada pertemuan pertama ini siswa sudah mulai menyukai dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, akan tetapi belum terlaksana dengan baik karena hanya sedikit siswa yang berani mengajukan pertanyaan ini. Dan guru masih kurang mengkondisikan siswa agar suasana kelas bisa lebih tenang.

Berikut ini adalah tabel rekapitulasi hasil pemahaman siswa kelas I SDN Kecil Deakaju dalam proses belajar mengajar siklus 1 terkait dengan perolehan hasil belajar yang di capai di dapatkan hasil belajar pada siklus 1 yaitu sebagai berikut:

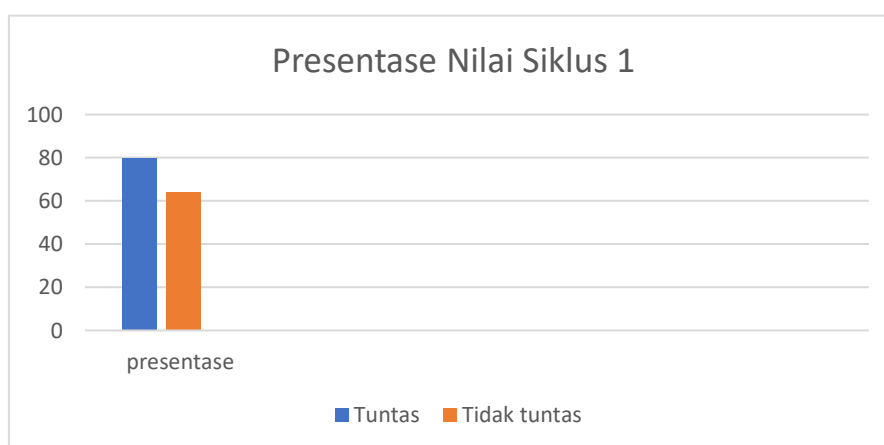
Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus 1

Jumlah Siswa	12
Jumlah Nilai Siswa	98,5
Nilai rata-rat	70,34
Presentase ketuntasan belajar	64, 29%

Meskipun perolehan nilai rata-rata 12 Siswa Kelas I SDN Kecil Deakaju yang di capai pada siklus 1 telah mencapai nilai rata-rata 70,34, jika dibandingkan dengan hasil perolehan nilai rata-rata yang yang di capai siswa pada kegiatan observasi sebelum pelaksanaan tindakan yaitu berada pada kisaran rata-rata 70,34 atau berada pada kategori cukup. Namun peningkatan tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti yaitu berkisar pada rata-rata 75 – 89 dengan kategori mencapai taraf penguasaan sebesar 80% dari siswa kelas I SDN Kecil Deakaju. Oleh

karena itu peneliti bersama dengan kaloborator sepakat untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran ini pada tahapan siklus berikutnya.

Berdasarkan paparan hasil pada siklus 1 dapat disimpulkan bahwa literasi menulis Rukun iman pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya materi Rukun iman belum mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan. Nilai rata-rata 70,34 dengan kriteria cukup dan persentase ketuntasan belajar yakni 64,29% dengan kriteria kurang. Adapun indikator kinerja persentase ketuntasan belajar adalah 80%.



Pelaksanaan siklus 1 yang telah dilaksanakan oleh peneliti masih terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya, yaitu belum tercapainya nilai yang diperoleh siswa sesuai indikator kinerja yang telah ditentukan. Perolehan nilai siswa sebesar 70,34 dan belum mencapai indikator kinerja. Adapun indikator kinerja yang menjadi patokan adalah mencapai 70. Persentase ketuntasan belajar juga belum mencapai indikator kinerja. Adapun indikator kinerja persentase ketuntasan 80%. Selain perolehan nilai siswa, nilai perolehan aktifitas siswa juga masih belum mencapai indikator kinerja, yaitu 75 dengan kriteri cukup baik. Adapun indikator kinerja yang menjadi patokan adalah 80%. Dari data yang telah di dapatkan dan belum memenuhi indikataor kinerja, peneliti merasa perlu melakukan perbaikan dengan melanjutkan penelitian ini kesiklus selanjutnya, yaitu siklus II.

Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan dan tindakan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus pertama, menunjukkan bahwa tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi Rukun iman masih belum optimal. Sehingga penaliti melanjutkan ke siklus II ini mengacu pada perbaikan masalah yang terdapat pada refleksi. Dengan di dasarkan pada kendala yang timbul pada siklus, diharapkan perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II akan dapat berjalan secara optimal.

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

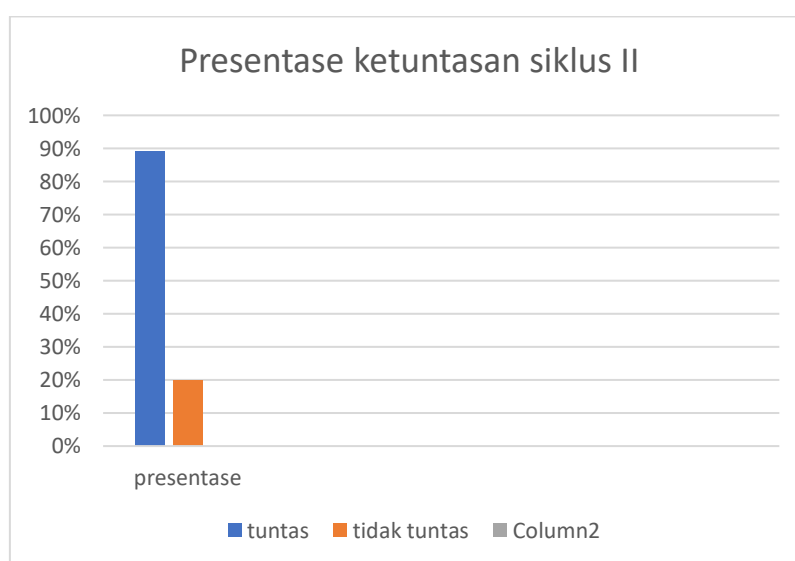
- Menyusun modul ajar sesuai dengan materi yang di ajarkan.
- Menyiapkan media pembelajaran.
- Menyiapkan materi pembelajaran kepada siswa yaitu terkait dengan mengenal rukun iman
- Membuat lembar kerja untuk diskusi kelompok.

- e. Menyusun soal tes (post tes) siklus II
- f. Menyusun lembar observasi kegiatan penelitian dan siswa dalam proses pembelajaran.
- g. Melakukan koordinasi dengan teman sejawat mengenai pelaksanaan tindakan.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II ini di laksanakan pada hari Selasa, tanggal 1 Agustus 2022. Pada jam ke 1-2 (2x35 menit untuk 1x pertemuan). Pada siklus II ini hampir sama dengan tahapan siklus I, tidak ada perubahan dalam kelompok. Hanya ada perubahan -perubahan tindaka agar hal-hal yang kurang maksimal pada siklus I dapat maksimal pada tindakan siklus II.

Tes akhir (post tes) siklus II terdiri dari 6 soal yaitu 3 soal menjodohkan dan 3 soal isian. Tes ini di berikan dengan tujuan untuk mengukur pemahaman siswa setelah diberi materi sebelumnya. Setelah penerapan model pembelajaran *Team Quiziz*. Pemahaman terhadap materi lebih meningkat. Hal ini dikarenakan adanya bimbingan langsung yang diberikan peneliti kepada siswa terkait dengan materi. Hal ini dapat dilihat dari nilai post tes siswa setelah penerapan model pembelajaran *Team Quiziz* dalam kegiatan pembelajaran.

Grafik 2 Persentase ketuntasan siklus II

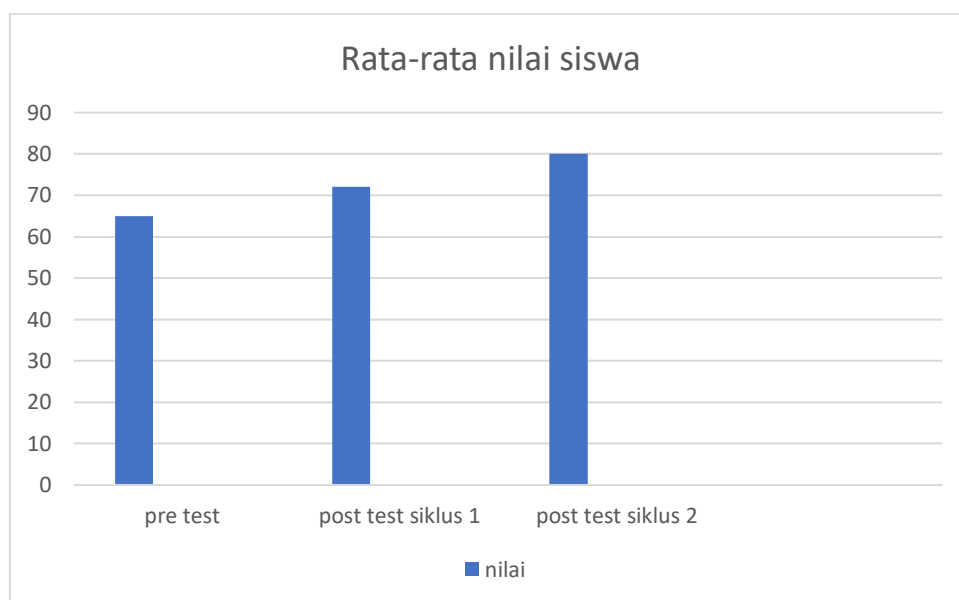


Berdasarkan hasil *post test* yang dilaksanakan dan IKTP yang di tetapkan oleh peneliti yaitu 70. Berdasarkan hasil tes siklus II menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari *post test* siklus II lebih baik dari nilai *post test* siklus I. Ketuntasan belajar juga meningkat yaitu 64% dengan nilai rata-rata 72,6 pada *post test* siklus I menjadi 89% dengan nilai rata-rata 80,25 pada *post test* siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Quiziz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi Rukun iman mengalami peningkatan.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Team Quiziz*. Dengan menerapkan model pembelajaran *Team Quiziz* hasil belajar siswa meningkat,

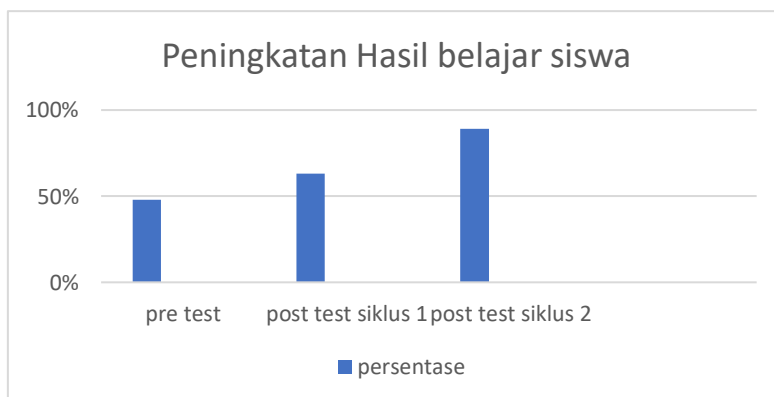
Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata dari tes awal (pra tes) yaitu 65,7 menjadi 72,6 pada siklus I kemudian mengalami peningkatan di siklus II dengan rata-rata 80,25 untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 3 Peningkatan rata-rat Nilai Siswa



Selain dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa. Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari indikator pencapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP) yaitu 70. Terbukti hasil pre tes dari 12 siswa yang mengikuti tes yang tuntas. Dengan nilai ketuntasan 47% dengan nilai rata-rat siswa 65,7 menjadi 64% dengan nilai rata-rata siswa 72,6 dari hasil *post test* siklus I dengan 12 siswa yang mengikuti tes 9 siswa yang tuntas dan 6 siswa yang tidak tuntas. Pada *post test* siklus II nilai ketuntasan belajar meningkat menjadi 100% dengan nilai rata-rat 92,5. Peningkatan ketuntasan siswa dapat dilihat pada grafik berikut :

Grafik 4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa



Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Quiziz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi Rukun iman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan: 1) Penerapan metode pembelajaran *Team Quiziz* dengan desain penelitian tindakan kelas mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Rukun iman pada kelas 1 SDN Kecil Deakaju kabupaten Enrekang Tahun Ajaran 2023/202. Terbukti dengan perolehan persentase tingkat aktifitas belajar siswa samapi dengan siklus II yang mengalami peningkatan dan telah mencapai kriteria keberhasilan; 2) Peningkatan keaktifan belajar tersebut berpengaruh pada hasil evaluasi siswa kelas 1 SDN Kecil Deakaju pada pembelajaran menerapkan prinsip-prinsip kerjasama. Terlihat dari hasil uji F yang menunjukkan terdapat pengaruh positif antara keaktifan belajar siswa dengan hasil evaluasi siswa. Dari hasil evaluasi siswa juga menunjukkan tingkat ketuntasan klasikal siswa mengalami peningkatan dan telah mencapai harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. Z. 2000. *Evaluasi Instruksional*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Asmani. Ma'mur. Jamal. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Yogyakarta: Diva Press. Cet. Ke-9.
- Citra. A. C. 2020. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quiziz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. Surabaya: Unesa. Vol 8(2).
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media. Cet. Ke-1.
- Faturrahman. Pupuh. dan Sutikno. Sobry. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama. Cet. Ke-1.
- Hamzah. Dan Nurdin. Mohammad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM (Pembelajaran, Aktif, Islami, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. Cet. Ke-1.
- Hollingsworth. P. dan Lewis. G. 2008. *Pembelajaran Aktif*. PT. Indeks.
- Rosyada. Dede. 2004. *Paradigma Pendidikan Demokratis*. Jakarta: Prenada Media.
- Silberman. Melvin. 2007. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Silberman. Melvin. 2012. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Suprijono. Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Cet. Ke-9.

Usman. Basyiruddin. dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama.

Yamin. Martinis. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Prenada Media.

Zaini. Hisyam. dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Wikaya, Ade, Pendidikan Agama Islam Kelas II (Bandung Acarya Media Utama, 2011)

Mardianto, Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Medan, Fakultas Tarbiyah Insitut Agama Islam Negeri Sumatera Utara, 2010)

Rusman, Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru (Jakarta: Rajawali Press, 2012)
