

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ASMAUL HUSNA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU GAMBAR

Fatma Moingo¹

¹SDN No 65 Kota Timur

Email. fatmamoingo82@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Pendidikan agama Islam, khususnya materi Asmaul Husna, memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik. Pemahaman yang mendalam terhadap Asmaul Husna diharapkan dapat menumbuhkan akhlak mulia dan keimanan yang kuat pada diri peserta didik. Namun, dalam praktik pembelajaran, seringkali ditemui kendala yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Tujuan untuk mengetahui upaya serta peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media kartu gambar terhadap aktivitas peserta didik kelas IV pada pembelajaran materi Asmaul Husna. Penelitian tindakan kelas diterapkan untuk melaksanakan penelitian ini. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Hasil penelitian ini yaitu pada siklus I terdapat 8 siswa (62%) tuntas dalam pembelajaran dan pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 11 siswa (85%) tuntas dalam pembelajaran. Adanya pembelajaran ini menjadikan siswa merasa senang dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui media ini siswa berusaha dengan bersungguh-sungguh untuk menemukan pasangan kartu yang mereka peroleh. Hal ini memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran agar dapat memberikan hasil yang terbaik.

Kata kunci : asmaul husna; hasil belajar; media gambar.

ABSTRACT

Islamic religious education, especially the material of Asmaul Husna, has an important role in shaping the character of students. A deep understanding of Asmaul Husna is expected to foster noble morals and strong faith in students. However, in learning practices, obstacles are often encountered that hinder the achievement of these learning objectives. The aim is to determine efforts and improvements in student learning outcomes, with a problem-based learning model using picture card media on the activities of grade IV students in learning Asmaul Husna material. Classroom action research was used to conduct this. Data collection techniques through observation, interviews, documentation and tests. The results of this study are that in cycle I there were 8 students (62%) who completed the learning and in cycle II there was an increase of 11 students (85%) who completed the learning. This learning makes students feel happy and enthusiastic in following the learning process. Through this media, students try hard to find the pairs of cards they get. This motivates students to play an active role in learning in order to provide the best results.

Kata kunci : asmaul husna; learning outcome; picture card media.

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan indikator penting yang mencerminkan kemampuan dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran. Hasil ini biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau skor setelah siswa mengikuti tes di akhir pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar mencakup perubahan tingkah laku yang dapat diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Proses pendidikan yang efektif

seharusnya membawa siswa dari keadaan tidak tahu menjadi tahu, yang mendasari pentingnya metode pengajaran yang tepat untuk mencapai tujuan ini. Dalam konteks pembelajaran, khususnya pada materi Asmaul Husna, penguasaan siswa sangat bergantung pada cara penyampaian materi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa masih menunjukkan perilaku pasif dalam kegiatan pembelajaran. Banyak dari mereka tidak terlibat aktif, sehingga pemahaman terhadap konsep yang diajarkan menjadi terbatas. Metode pembelajaran yang monoton, kurangnya media yang menarik, dan materi yang dianggap sulit merupakan faktor-faktor yang berkontribusi pada kondisi ini. Hasilnya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami makna dan arti dari setiap Asmaul Husna, yang seharusnya menjadi fondasi moral dan spiritual yang penting dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Faktor media pembelajaran juga tidak kalah penting dalam mempengaruhi hasil belajar. Media yang monoton dan kurang variatif dapat menimbulkan rasa jenuh di kalangan siswa, sehingga mereka kehilangan motivasi untuk belajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik dapat membantu siswa memahami konsep yang lebih kompleks dan abstrak. Dalam hal ini, media kartu gambar dapat menjadi solusi efektif, karena dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik, membuat siswa lebih mudah dalam memahami dan mengingat informasi tersebut.

Inovasi dalam pembelajaran sangat mendesak untuk dilakukan, dan salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*). Model ini tidak hanya mengajak siswa untuk menjadi pemecah masalah, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan analitis. Dengan metode ini, siswa diharapkan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar mereka. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran adalah kunci untuk mendorong siswa agar lebih memahami dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam Asmaul Husna.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan yang jelas antara tujuan pembelajaran Asmaul Husna dan hasil belajar yang dicapai siswa. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan media kartu gambar. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk kehidupan sehari-hari mereka.

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep Asmaul Husna, sehingga mereka mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan juga dapat berkontribusi pada pengembangan metode

pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti akan merancang pembelajaran yang mencakup penggunaan media kartu gambar dan metode berbasis masalah. Setelah tindakan dilaksanakan, peneliti akan mengamati dan mencatat hasilnya untuk kemudian direfleksikan dan dievaluasi sebelum melanjutkan ke siklus berikutnya. Proses ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran, serta melakukan perbaikan yang diperlukan. Berikut deskripsi rinci terkait tahapan-tahapan tersebut.

Desain Penelitian

Desain penelitian ini terdiri dari dua siklus, yang masing-masing melalui empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Proses ini memungkinkan peneliti untuk melakukan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan dalam praktik pembelajaran.

Perencanaan

Tahapan ini meliputi; a) Penentuan Tujuan Pembelajaran: Menetapkan tujuan utama untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna; b) Pengembangan Media Kartu Gambar: Membuat kartu gambar yang menarik dan relevan untuk mendukung pemahaman materi; c) Perencanaan Aktivitas Pembelajaran: Menyusun aktivitas yang mendorong kolaborasi dan berpikir kritis di antara siswa; dan d) Menyusun Instrumen Penilaian: Menyiapkan tes formatif dan lembar observasi untuk mengukur hasil belajar dan keterlibatan siswa.

Pelaksanaan

Tahapan ini meliputi: a) Pelaksanaan Pembelajaran: Menggunakan media kartu gambar dalam proses pengajaran dengan fokus pada diskusi kelompok dan pemecahan masalah; dan b) Penerapan Metode Berbasis Masalah: Melibatkan siswa secara aktif dalam menganalisis dan mencari solusi terhadap permasalahan yang diberikan.

Pengamatan

Tahapan ini mencakup: a) Pengamatan Keterlibatan Siswa: Mengamati tingkat partisipasi siswa selama kegiatan belajar, serta respon mereka terhadap penggunaan media kartu gambar; dan b) Pencatatan Data: Mencatat semua aktivitas dan dinamika yang terjadi selama pembelajaran untuk analisis lebih lanjut.

Refleksi

Tahapan refleksi meliputi beberapa hal seperti: a) analisis data: Mengolah hasil tes dan data observasi untuk menilai efektivitas tindakan yang telah dilaksanakan; b) identifikasi kelemahan dan kekuatan; Menilai keberhasilan dan area yang perlu diperbaiki dalam siklus berikutnya; dan c) erencanaan untuk Siklus Berikutnya: Menyusun rencana tindakan berdasarkan hasil refleksi untuk meningkatkan proses pembelajaran di siklus kedua.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terdiri dari siswa kelas 4 SD yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Asmaul Husna. Penelitian ini akan melibatkan seluruh siswa dalam kelas tersebut, dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam proses ini, peneliti akan mengamati perilaku dan keterlibatan siswa selama pembelajaran serta mencatat perubahan yang terjadi setelah penerapan metode yang diusulkan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan beberapa metode, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mencatat tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu gambar. Tes akan dilakukan di akhir setiap siklus untuk mengukur hasil belajar siswa, yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor. Dokumentasi juga akan mencakup catatan aktivitas pembelajaran dan hasil kerja siswa, yang akan membantu dalam menganalisis perkembangan mereka dari waktu ke waktu.

Teknik Analisis

Analisis data dalam penelitian ini akan dilakukan menggunakan analisis deskriptif. Data yang diperoleh dari hasil tes dan observasi akan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik, yang memudahkan untuk melihat perkembangan hasil belajar siswa. Kriteria ketuntasan belajar ditetapkan berdasarkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75. Siswa dianggap tuntas belajar jika mereka mencapai nilai tersebut, dan tuntas secara klasikal jika minimal 75% siswa dalam kelas telah mencapai ketuntasan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dengan model pembelajaran berbasis masalah secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Asmaul Husna. Pembahasan berikut akan menguraikan efektivitas metode ini berdasarkan data dari dua siklus penelitian.

Hasil

Pra Siklus

Dalam proses pembelajaran PAI dan BP, materi dianggap sulit untuk dijelaskan begitu saja tanpa menggunakan strategi yang sesuai dengan materi SDN NO 65 Di kelas IV Kota Timur, hampir semua siswa tidak bertanya tentang isi pelajaran karena mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan peneliti mengetahui bahwa ketika mengajar PAI dan BP, seringkali mereka mengajar hanya melalui ceramah, papan tulis, dan membaca buku, serta mengajarkan materi tersebut tanpa menggunakan strategi atau metode apapun. SDN NO 65 Berdasarkan data observasi awal dan data observasi peneliti terhadap status pembelajaran PAI dan BP pada kelas IV Kota Timur terlihat aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah. Banyak siswa yang masih belum mencapai hasil belajar secara utuh. Penjelasan mengenai hasil nilai tertulis yang dilaksanakan pada kegiatan pra-siklus sebagaimana dijelaskan pada table 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

No	Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran	Kondisi Awal		Ket
		Jumlah	%	
1	Tuntas Belajar	4	30,76	
2	Belum Tuntas Belajar	7	69,24	
	Jumlah	11	100,00	
	Nilai terendah	40,00		
	Nilai tertinggi	70,00		
	Rata – rata	53,79		
	Ketuntasan	27,59		

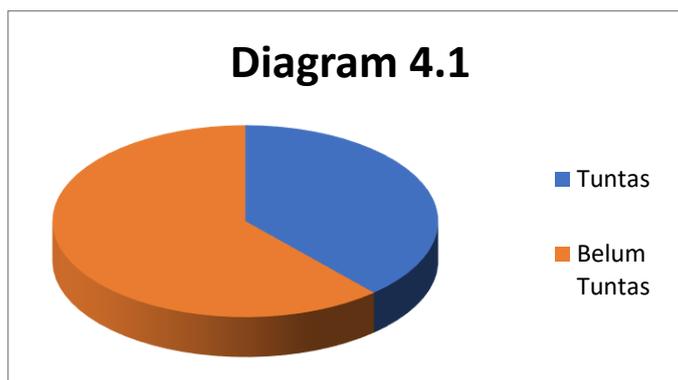
Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar baru mencapai 30,76% atau 4 siswa, sementara nilai rata-rata klasikal hanya 53,79. Hasil pembelajaran tersebut menunjukkan adanya masalah dalam proses pembelajaran yang membutuhkan penanganan khusus, yang akan dilakukan melalui penelitian tindakan kelas.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pra Siklus

No	Nama Siswa	Skor	Tuntas	Tidak Tuntas	Ket
1	Azam Auna Azizi	80	✓		

2	Dimas Arianto	60		✓	
3	Fatimah Zahra Putri	80	✓		
4	Fatin Naura Ramadani	80		✓	
5	M. Makruf .H	80	✓		
6	M. Yoga Abidin	80		✓	
7	Muh. Ridwan	80		✓	
8	Muh. Revan	80	✓		
9	Naufa Hasna	60		✓	
10	Riski Bagas Alizaki	60		✓	
11	Syadad Haidar	60		✓	
JUMLAH SKOR		1080			
UMLAH SKOR MAKSIMAL		1500			
RATA-RATA HASIL BELAJAR		72			
PERSENTASE		60 %			

Dari data hasil belajar siswa sebelum tindakan tersebut dapat kita lihat pada grafik berikut ini.



Dari data hasil belajar siswa sebelum tindakan tersebut dapat kita lihat pada grafik berikut ini. tabel di atas diperoleh nilai siswa yang tuntas 4 siswa dan tidak tuntas 7 siswa. Keterangan : Jumlah siswa tuntas 4 siswa Jumlah siswa tidak tuntas 7 siswa

Presentase hasil belajar = $\frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Banyak siswa}}$

Banyak siswa

Siklus I

Berdasarkan pada tindakan yang telah dilaksanakan, peneliti memperoleh data hasil tes formatif pada siklus I, sebagaimana dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Kriteria Ketuntasan	Kondisi Awal	Ket
----	---------------------	--------------	-----

		Jumlah	%
1	Tuntas	8	61,54
2	Belum Tuntas	5	38,46
	Jumlah	13	100,00
	Nilai terendah	50,00	
	Nilai tertinggi	80,00	
	Rata – rata	64,83	
	Ketuntasan	61,54	

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, terlihat adanya peningkatan hasil belajar dari sebelum tindakan hingga akhir siklus I. Nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar meningkat dari data awal, dengan nilai rata-rata mencapai 64,83 dan ketuntasan klasikal sebesar 61,54%. Namun, ketuntasan belajar pada siklus I hanya mencapai 61,54%, yang belum memenuhi kriteria keberhasilan klasikal yang ditetapkan, yaitu 85% siswa yang tuntas. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

No	Uraian	Jumlah	Ket
1	Siswa Tuntas	8	
2	Persentase Tuntas	61,54	
3	Siswa Belum Tuntas	5	
4	Persentase Belum Tuntas	38,46	
5	Ketuntasan Klasikal	61,54	

Berdasarkan hasil observasi dan dilakukan analisis data, maka diperoleh data bahwa pada siklus I secara keseluruhan tingkat aktivitas siswa sebesar 61,54% atau 8 siswa termasuk dalam kategori aktivitas aktif dan sangat aktif, sehingga masih terdapat 5 siswa atau 38,46% yang belum tuntas. Melihat hasil di atas maka peneliti bersama-sama dengan teman sejawat sepakat untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus II dengan harapan pada siklus II keaktifan belajar siswa dapat mencapai

perolehan di atas 85% sesuai dengan indikator dan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan

Siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh pada pelaksanaan siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik di mata pelajaran PAI materi Asmaul Husna, sebagaimana yang tertuang pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No	Kriteria Ketuntasan	Kondisi Awal		Ket
		Jumlah	%	
1	Tuntas	11	84,62	
2	Belum Tuntas	2	15,38	
Jumlah		13	100,00	
Nilai terendah		60,00		
Nilai tertinggi		90,00		
Rata – rata		77,24		
Ketuntasan		84,62		

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, terlihat adanya peningkatan hasil belajar dari sebelum tindakan hingga akhir siklus II. Nilai rata-rata presentase ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, dengan nilai rata-rata mencapai 61,54% dan ketuntasan klasikal 55,17%. Sementara itu, ketuntasan belajar pada siklus II telah mencapai 84,62% dengan nilai rata-rata sebesar 77,24. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus kedua telah memenuhi kriteria keberhasilan ketuntasan klasikal yang ditetapkan, yaitu 85% dan KKM=70.

Rekapitulasi data hasil tes tertulis dari siklus I dan II menunjukkan bahwa prestasi belajar pada mata pelajaran PAI dan BP mengenai materi Asmaul Husna terus meningkat di setiap siklus. Ketuntasan belajar juga menunjukkan kemajuan, dari kondisi awal sebesar 30,76% (4 siswa) menjadi 61,54% (8 siswa) dan 92,31% (12 siswa) pada siklus terakhir, dengan nilai rata-rata klasikal meningkat dari 46,15 di kondisi awal menjadi 61,54 di siklus pertama, dan 77,24 di siklus kedua.

Hasil analisis data dari pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dari kondisi awal, siklus pertama, hingga siklus kedua.

Tabel. 4.7 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Kegiatan Pembelajaran Siklus II

No	Uraian	Jumlah	Ket
1	Siswa Tuntas	12	
2	Persentase Tuntas	92,31	
3	Siswa Belum Tuntas	1	
4	Persentase Belum Tuntas	7,69	
5	Ketuntasan Klasikal	92,31	

Pembahasan

Pembahasan dalam PTK ini didasarkan pada hasil pengamatan yang diikuti dengan evaluasi dan refleksi. Hasil penelitian dari siklus I dan II menunjukkan bahwa pembelajaran PAI dan BP dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah menggunakan media kartu bergambar mengalami peningkatan, baik dalam aktivitas siswa maupun hasil belajar selama proses pembelajaran. Model Pembelajaran ini bertujuan untuk mengoptimalkan keterlibatan siswa.

Hal ini terlihat dari langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan media kartu bergambar yang mencerminkan dominasi aktivitas siswa selama proses belajar. Siswa melakukan pembelajaran dengan mencocokkan kartu yang berisi soal dan jawaban yang dibagikan kepada teman sekelas yang berbeda, kemudian mencari pasangan untuk mencocokkan jawaban. Penggunaan Model Pembelajaran ini dapat meningkatkan kerja sama siswa dalam memecahkan masalah dan memahami materi. Melalui permainan kartu bergambar, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi tentang Asmaul Husna. Dengan adanya penghargaan untuk pasangan dengan kinerja terbaik, siswa termotivasi untuk meningkatkan aktivitas mereka selama proses pembelajaran. Setiap pasangan bersaing untuk meraih poin tertinggi di kelas, yang mendorong mereka untuk berinteraksi dengan guru dan teman-teman dalam permainan kartu bergambar. Ini juga mendorong siswa untuk lebih memahami dan mempelajari materi dengan baik. Berdasarkan pengamatan dan refleksi di siklus I, terlihat bahwa keterlibatan aktif siswa belum optimal, dengan tingkat aktivitas hanya mencapai 70,59%. Banyak siswa masih merasa malu untuk bertanya dan takut menjawab, sehingga cenderung diam. Selain itu, mereka juga belum dapat bekerja sama dengan baik dalam diskusi dengan pasangan mereka dan belum sepenuhnya memahami tata cara permainan kartu bergambar. Meskipun secara keseluruhan siswa merasa senang dan bersemangat, kurangnya aktivitas belajar disebabkan oleh ketidakbiasaan mereka terhadap Model Pembelajaran Berbasis Masalah menggunakan media kartu bergambar,

yang baru diterapkan di pembelajaran PAI dan BP di kelas IV SDN Nomor 65 Kota Timur. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melanjutkan ke siklus II, dan hasil aktivitas siswa meningkat menjadi 92,31%.

Berdasarkan pengamatan di siklus II, siswa menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran di kelas. Mereka tidak lagi merasa malu untuk bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru maupun teman. Siswa dapat berdiskusi dengan tertib dan efektif, serta banyak yang berani menyampaikan dan menanggapi hasil diskusi. Setiap pasangan berusaha untuk tampil menonjol dan meraih nilai yang lebih baik. Pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan langsung siswa. Hal ini membuat siswa merasa senang dan bersemangat selama proses pembelajaran. Melalui permainan tersebut, siswa berusaha dengan serius untuk menemukan pasangan kartu yang mereka miliki, yang pada gilirannya memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dan mencapai hasil terbaik.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap penerapan model pembelajaran index card match dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Asmaul Husna kelas IV SDN Nomor 65 Kota Timur kota Gorontalo, maka peneliti menyimpulkan bahwa: Keberhasilan pembelajaran PAI di SDN Nomor 65 Kota Timur kota Gorontalo dilihat dari hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan kartu bergambar. Hal ini terlihat dari hasil tes belajar dari siklus I dan siklus II yang meningkat dari 62 % menjadi 85 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurohim, Acep, Iim. (2003). Pedoman Ilmu Tajwid Iengkap. Bandung Diponegoro: CIV.Yrama Widya.
- Ahmad Faozan. (2021). Pendidikan Agama Islam. Jawa Barat: CV.Arya Duta.
- AIMa, Buchari. (2008). Guru Profesional Menguasai Metode Dan Keterampilan mengajar. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto. (2011).Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.Jakarta: BumiAksara.
- Asri Budiningsih. (2005). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Departemen Agama RI. (1994).AI-Qur'an Dan Terjemahan, Jakarta: CIV.INDAH.PRESS Depdiknas.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMEN)No.58 Tahun 2009. Jakarta: Depdiknas.

- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghofir Abdul Zuhairini dkk. (1983). *Metode Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Khodijah, Nyayu. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Muhaimin. (2002). *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan PAI di Sekolah*. (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: AIFABET, cIV.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wina Sanjaya. (2007). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group.