

Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas XI di MA Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang

Deni Permatasari^{1*}, Wahyudi², Asiyah Lu'lu'ul Husna³

^{1,2,3}Pendidikan Agama Islam Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: dennysari20@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out: 1. The use of role playing learning models in the subjects of the Koran, 2. Student learning outcomes in the subjects of the Koran, 3. Significant effects between the role playing learning models on student learning outcomes in al- the quran. This research is a quantitative study with a quasi-experimental approach. The population in this study were students of class XI MA Al-Ihsan totaling 49 students. The sample was divided into 2 classes, namely class XI IIS which amounted to 29 students as the experimental class and class XI MIPA totaling 18 students as the control class. In the experimental class, a role playing learning model is applied, while in the control class a varied lecture method is applied. From the data analysis, it was found that the experimental class which was taught using the role playing learning model obtained a pretest score of 70.1724 and a posttest score of 88.6207 with the difference in the average increase in learning outcomes 18. 4483. In the control class taught by conventional learning (without using role playing learning) obtained scores pretest 58.8889 and posttest score 82.5000 with the difference in the average increase in learning outcomes 23.6111.

Keywords: Role Playing Method, Learning result, Al-Qur'an Hadis.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) penggunaan model pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, 2) hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, 3) pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan Quasi Experiment (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MA Al-Ihsan Kalijaring Tembelang Jombang yang berjumlah 49 siswa. Sampel tersebut dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas XI IIS berjumlah 29 siswa sebagai kelas Eksperimen dan kelas XI MIPA berjumlah 18 siswa sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran Role Playing, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan metode Ceramah bervariasi. Dari analisis data diperoleh bahwa kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing memperoleh nilai pretes 70.1724 dan nilai postes 88.6207 dengan selisih rata-rata kenaikan hasil belajar 18.4483. Pada kelas kontrol yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional (tanpa menggunakan pembelajaran Role Playing) memperoleh nilai pretes 58.8889 dan nilai postes 82.5000 dengan selisih rata-rata kenaikan hasil belajar 23.6111.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Role Playing, Hasil Belajar, Al-Qur'an Hadis.

PENDAHULUAN

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Trianto, 2013). Metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilakukan. Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai sesuatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran (Suyono dan Hariyanto, 2012).

Siswa sebagai subjek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh seorang guru (Sanjaya, 2006). Guru merupakan objek dalam pendidikan dan guru merupakan ujung tombak dari semua pendidikan. Karena tanpa adanya seorang guru maka proses belajar mengajar akan tersendat dan tidak mampu untuk berjalan lancar. Dalam konteks ini, guru mempunyai peranan yang sangat besar dan strategis, karena gurulah yang berada di barisan paling depan dalam pelaksanaan pendidikan. Guru langsung berhadapan dengan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang di dalamnya mencakup kegiatan pentransferan ilmu pengetahuan dan teknologi serta penanaman nilai-nilai positif melalui bimbingan dan juga tauladan (Khotimah & Wardani, 2020).

Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita dan berceramah. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran rendah. Selain itu, media jarang digunakan dalam pembelajaran sehingga pelajaran menjadi kering dan kurang bermakna (Uno & Muhamad, 2012). Tentang hal ini dapat mempengaruhi terhadap kurangnya belajar dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik kurang maksimal (Maarif, 2019).

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadist adalah salah satu mata pelajaran agama yang untuk mempersiapkan sejak dini agar siswa memahami, terampil melaksanakan dan mengamalkan isi kandungan Al-Qur'an Hadist melalui kegiatan pendidikan serta pembuktian secara konkrit dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa adanya bukti yang nyata, sistem pembelajaran Al-Qur'an Hadist tidak akan berhasil, apalagi hanya ditunjang dengan teori saja dan bukan praktik. Jadi, pendidik dituntut untuk bisa membantu para peserta didik agar dapat memahami suatu materi pelajaran dengan cara memperlihatkan atau mempraktikkan secara langsung kejadian atau hal-hal yang terdapat di dalam materi Al-Qur'an Hadist tersebut. Strategi pembelajaran yang aktif, guru dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran dan model pembelajaran yang relevan. Salah satu metode yang diterapkan dalam pembelajaran yang relevan adalah metode bermain peran (*role playing*). Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui kegiatan pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap suatu tokoh tertentu (Sumantri, 2015). Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian. Alasan peneliti memilih metode *role playing* karena metode ini merupakan salah satu langkah terciptanya pelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik akan terlihat lebih aktif dan di dalam kelas akan terasa menyenangkan bagi peserta *playing* ini tidak akan membuat peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik, aktif dan mereka akan merasa senang dan tertarik serta bersemangat saat mendapatkan pembelajaran Al-Qur'an Hadist. Dalam penerapan metode *role playing* peserta didik ditekankan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, maka hasil belajar peserta didik akan meningkat (Fitriillah et al., 2019).

Dengan demikian rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1.) Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe Role Playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas XI di MA Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang? (2.) Bagaimana hasil belajar siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode Role Playing dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas XI di MA Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang? (3.) Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif learning tipe Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas XI di MA Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang?

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasy Experiment*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa

kelas XI pada mata pelajaran Al-Qur'an hadis. Populasi dalam penelitian ini diambil dari dari seluruh kelas XI MA Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini adalah berjumlah 29 siswa kelas eksperimen dan 18 siswa kelas kontrol. Adapun Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Observasi, Metode Tes Hasil Belajar Tes Awal (*pre test*) dan Tes Akhir (*post test*), Metode Dokumentasi. Sedangkan untuk analisis data, peneliti menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis t test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Perlakuan dan Pembelajaran pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

- **Deskripsi Data Kegiatan Pembelajaran Pada Kelas Kontrol**

Pada pertemuan pertama ini guru mengawali dengan pemberian pre-test pokok bahasan hakikat penciptaan manusia kepada siswa. Pada kelas kontrol ini sebagian besar waktu digunakan untuk penjelasan materi oleh guru. Metode yang digunakan yaitu Ceramah, tanya jawab dan penugasan. Pertemuan kedua tidak berbeda dengan pertemuan pertama, dengan metode yang sama yaitu ceramah, tanya jawab dan penugasan berupa mengerjakan latihan-latihan soal, siswa meminta kepada guru agar menjelaskan kembali mengenai materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ketiga ini hanya berlangsung sebentar karena pada pertemuan ini guru hanya memberikan post-test kepada siswa mengenai materi jurnal penyesuaian.

- **Deskripsi Data Kegiatan Pembelajaran Pada Kelas Eksperimen**

Pada pertemuan pertama ini guru mengawali dengan pemberian pre-test dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi Al-Quran Hadis bab hakikat penciptaan manusia. Pada pertemuan kedua berlangsung yakni dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing (bermain peran) deskripsi kegiatan pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ketiga ini hanya berlangsung sebentar karena pada pertemuan ini guru hanya memberikan post-test.

- **Tahapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis**

Sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yg disusun peneliti. Pada pertemuan kedua penggunaan metode role playing (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, ada tiga indikator yang akan dilaksanakn pada pertemuan kedua ini diantaranya adalah mengenal tokoh dalam sebuah cerita, menyebutkan latar dalam cerita, menceritakan kembali cerita yg didengar. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode role playing (bermain peran) ini peneliti bertindak sebagian guru .

Pelajaran diawali dengan pra kegiatan yaitu guru mengajak siswa bersama -sama membaca doa untuk memulai pelajaran, mengucapkan salam, mengkondisikan kelas dengan memberikan ice breaking , menyampaikan tentang materi pelajaran yang akan dipelajari hari ini, guru melakukan tanya jawab, setelah itu kegiatan eksplorasi yaitu bercerita pendek yang berjudul "Bersyukur Tentang Ciptaan Allah". Dilanjutkan dengan kegiatan elaborasi, pada kegiatan ini barulah penggunaan metode Role Playing pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

- **Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol**

Pada siswa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pre test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah diketahui hasil kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan model ceramah dan menggunakan buku paket Al-Qur'an Hadis. Kemudian pada pertemuan terakhir, siswa diberikan post test. Hasil pre test dan post test pada kelas kontrol terdapat pada tabel berikut.

Tabel 1. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Kontrol

Statistik	Pre Test	Pos Test
Jumlah Siswa	18	18
Jumlah Nilai	1,060	1,315
Rata-rata	58.8889	82.5000
Standar Deviasi	12.19397	8.61770

Varians	2.87415	2.03121
Nilai Maksimum	90	100
Nilai Minimum	45	75

Berdasarkan tabel 1 diatas menunjukkan bahwa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 58.8889 dengan standar deviasi 12.19397 dan setelah diajarkan dengan menggunakan model ceramah dan buku pelajaran Al-Qur'an Hadis, diperoleh rata-rata nilai post test sebesar 82.5000 dengan standar deviasi 8.61770.

• **Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen**

Sebelum siswa diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pre test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas eksperimen melakukan pembelajaran menggunakan model *role playing*. Setelah di lakukan model pembelajaran, kemudian pada pertemuan terakhir siswa diberikan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil pre test dan post test pada kelas eksperimen disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Ringkasan Nilai Siswa Kelas Eksperimen

Statistik	Pre Test	Pos Test
Jumlah Siswa	29	29
Jumlah Nilai	2,040	2,575
Rata-rata	70.1724	88.6207
Standar Deviasi	13.12595	6.80028
Varians	2.43743	1.26278
Nilai Maksimum	90	100
Nilai Minimum	50	75

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 70.1724 dengan standar deviasi 13.12595 dan setelah diajarkan dengan menggunakan model *role playing* diperoleh rata-rata nilai post test sebesar 88.6207 dengan standar deviasi 6.80028.

Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis Siswa

• **Uji Normalitas Data**

Untuk hasil uji normalitas data hasil pretes siswa kelompok eksperimen dan kontrol dihitung menggunakan *IMB SPSS Statistics 17.0* sebagai berikut.

Tabel 3. Pengujian Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N		18	29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	82.5000	88.6207
	Std. Deviation	8.61770	6.80028
Most Extreme Differences	Absolute	.252	.186
	Positive	.252	.186
	Negative	-.192	-.125
Kolmogorov-Smirnov Z		1.071	.999
Asymp. Sig. (2-tailed)		.202	.271

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dengan demikian, dari tabel diatas menunjukkan bahwa data pretes dan postes kedua kelompok siswa yang dijadikan sampel penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal.

• **Uji Homogenitas**

Dari data pretes antar siswa kelompok eksperimen dan siswa kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Pengujian Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

hasil belajar al-qur'an hadis			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.894	1	45	.096

Dari data hasil postes antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilakukan uji homogenitas. Setelah pengujian homogenitas, dapat dilihat pada tabel *Test of Homogeneity of Varians* nilai probabilitas (signifikansi) adalah 0,96 lebih besar dari 0,05. Dari data homogenitas di atas, kedua kelas tersebut bersifat homogen sehingga tidak ada perbedaan diantara keduanya dan data yang ada dapat dikatakan normal dan memiliki varians yang sama. Tidak ada perbedaan kelas yang lebih unggul daripada kelas tersebut, masing-masing kelas memiliki persamaan antara siswa yang berprestasi dan juga memiliki siswa yang kurang atau lambat dalam belajar.

• **Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis bertujuan untuk memberikan jawaban yang dikemukakan peneliti apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak. Hipotesis yang akan diuji adalah:

- Ha : Ada pengaruh penggunaan Model *Role Playing* terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadis siswa di kelas XI MA Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang.

Dilakukan uji hipotesis untuk menguji hipotesis digunakan uji beda rata-rata yang *Independent Sample T-Test* sedangkan untuk pengambilan keputusan apakah Ha ditolak atau diterima maka menggunakan taraf signifikan yaitu jika signifikan > 0,05 maka Ho ditolak, dan Ha diterima jika signifikan < 0,05, setelah dilakukan uji perbedaan rata-rata dengan *Independent Sample T-Test* maka hasilnya sebagai berikut.

Tabel 5. Nilai Rata-Rata
Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar Al-quranhadis kelas control	18	82.5000	8.61770	2.03121
kelas eksperimen	29	88.6207	6.80028	1.26278

Tabel 6. Uji T-Test
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means	
			95% Confidence Interval of the Difference

		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
hasil belajar Al-quran hadis	Equal variances assumed	2.894	.096	-2.706	45	.010	-6.12069	2.26204	-10.67668	-1.56470
	Equal variances not assumed			-2.559	29.963	.016	-6.12069	2.39174	-11.00553	-1.23585

Berdasarkan tabel di atas, tentang *output* dari perhitungan uji beda rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan Model *Role Playing* dan kelompok kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional (Lampiran), maka dapat dilihat pada tabel bahwa *mean* atau rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen maka dapat dilihat pada tabel *group statistic* bahwa *mean* atau rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen sebesar 88.6207 sedangkan kelompok kontrol sebesar 82.5000. Jadi rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata kelompok kontrol. Kemudian dapat pula dilihat tabel *Independent Sample Test* bahwa nilai sig pada kolom *Levene's Test For Equality Of Variance* diperoleh nilai 0,96. Jika dirumuskan hipotesisnya $H_a : sig < 0,05$ artinya sampel mempunyai varian yang sama, maka hasil dari *output* disimpulkan bahwa H_a diterima karena $sig > 0,05$ yaitu $0,96 > 0,05$ artinya kedua sampel memiliki variannya sama. Pada kolom *T-Test For Equality Of Means* diperoleh nilai 0,10 jika rumusan hipotesis yaitu $H_a : sig < 0,05$ artinya terdapat perbedaan hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (terdapat pengaruh penggunaan Model *Role Playing*), maka dari hasil *output* disimpulkan bahwa H_a diterima karena $sig < 0,05$ yaitu $0,006 < 0,05$ artinya bahwa hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang menggunakan Model *Role Playing* dalam pembelajaran berbeda dengan hasil belajar siswa kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model *Role Playing* pada pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadis materi hakikat penciptaan manusia siswa kelas XI MA Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang.

SIMPULAN

Dari hasil analisis data tentang penerapan model Pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar belajar siswa di MA Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang maka dapat disimpulkan bahwa:

- Penerapan metode ceramah pada kelas kontrol berbeda jauh dengan menggunakan model *Role Playing* di kelas Eksperimen. Pada kelas kontrol Aktifitas siswa rendah dikarenakan hanya beberapa siswa saja yang terlihat aktif selama proses pembelajaran berlangsung, selebihnya siswa yang lain terlihat pasif saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Sedangkan pada kelas eksperimen semua siswa terlihat aktif selama proses pembelajaran. Mereka juga terlihat antusias dalam belajar Al-Qur'an Hadis menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
- Hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol
 - Hasil belajar Al-Qur'an Hadis siswa kelas XI IIS sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* memperoleh nilai pretes 70.1724 dan nilai postes 88.6207 dengan selisih rata-rata kenaikan hasil belajar 18.4483.
 - Hasil belajar Al-Qur'an Hadis siswa kelas XI MIPA sebagai kelas kontrol yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional (tanpa menggunakan pembelajaran *Role Playing*) memperoleh nilai pretes 58.8889 dan nilai postes 82.5000 dengan selisih rata-rata kenaikan hasil belajar 23.6111
- Dari hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *role playing* terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadis kelas XI MA Al-Ihsan Kalikejambon Tembelang Jombang jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata kelas eksperimen 88.6207 dan nilai rata-rata kelas kontrol 82.5000 selisih rata-rata sebesar 6.1207.

Dengan demikian terdapat peningkatan nilai sebesar 6.1207 dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* jika dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis inferensial dengan menggunakan IMB SPSS Statistics 17 diperoleh $\text{Sig}(2.\text{Tailed}) < \alpha$ atau $(0,10 < 0,05)$. Maka berdasarkan kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Role playing* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan juga menumbuhkan semangat belajar siswa, dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model ceramah.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus, S. (2009). *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fitriillah, D. R., Rohmah, H., & Bahtiar, Y. (2019). The Improvement Of English Speaking Skills In Xi Class Ips 3 Students Using Role Playing Method. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 2(5), 13-18.
- Hamalik, O. (2020). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Khotimah, K., & Wardani, D. K. (2020). Pengembangan Metode Pembelajaran CIRCOS untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 3(2), 27-36.
- Maarif, I. B. (2019). Developing english syllabus for islamic education department. *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, dan Teknologi*, 5(1), 35-45.
- Muhibbin, S. (2010). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rachman Saleh, A. (2000). *Pendidikan Agama dan Keagamaan*. Jakarta: PT Gema Windu Penca Perkasa.
- Rusman. (2016). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2006). *Pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi*. Jakarta: Kencana
- Sudjana N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suyono dan Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto, T. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2011). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.