



## Inovasi Metode Pembelajaran PAI di Era Disrupsi (Studi Multi Kasus di Mts. Darul Ilmi Putri Hijau dan SMPN 23 Bengkulu Utara)

Mardiani Pane<sup>1</sup>, Isna Refriana<sup>2</sup>, Alfauzan Amin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Fatmawati Bengkulu

Email: [mardianipane@gmail.com](mailto:mardianipane@gmail.com)<sup>1</sup>, [1710202021@radenfatah.ac.id](mailto:1710202021@radenfatah.ac.id)<sup>2</sup>,  
[alfauzan\\_amin@iainbengkulu.ac.id](mailto:alfauzan_amin@iainbengkulu.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Dalam tulisan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang inovasi metode pembelajaran PAI di Era disrupsi. Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini ialah kualitatif, jenis penelitiannya lapangan. Dalam memperoleh data, peneliti memakai data primer dan data sekunder, dan mengumpulkannya dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis dengan cara mereduksi data, menyajikan data dan menyimpulkan data. Adapun hasil penelitian yang diperoleh adalah inovasi yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam pembelajaran PAI yaitu metode bermain peran/*role playing* dan demonstrasi dengan jenis model pembelajaran kooperatif dan berbasis proyek. Tentunya model dan metode ini, didukung dengan memanfaatkan teknologi yang ada sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mendorong kemampuan kreatif dan inovatif peserta didik, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membuat peserta didik menjadi lebih aktif, meningkatkan kolaborasi, dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks, dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran. Dan yang terpenting adalah melalui inovasi yang melibatkan peserta didik secara utuh untuk belajar di atas, diharapkan peserta didik mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian dapat mengimplementasikannya dalam dunia nyata, sehingga siap menghadapi dunia yang sesungguhnya dan menjadi benteng/ kontrol diri bagi peserta didik di era disrupsi ini.

**Kata Kunci:** *Inovasi, Metode Pembelajaran PAI, Era Disrupsi*

### Abstract

This paper aims to provide an understanding of the innovation of PAI learning methods in the Era of Disruption. The approach used in this research is qualitative, the type of research is field. In obtaining data, researchers used primary data and secondary data, and collected it by means of observation, interviews and documentation. The data were analyzed by reducing the data, presenting the data and concluding the data. The research results obtained are innovations that can be carried out by educators in PAI learning, namely the role playing method and demo with the type of cooperative and project-based learning model. Ensure that these models and methods are supported by utilizing existing technology so that they can increase students' learning motivation, encourage students' creative and innovative abilities, improve problem solving skills, make students more active, increase collaboration, and solve complex problems. , and make the learning atmosphere fun, so that students and educators enjoy the learning process. And most importantly, through innovations that involve students as a whole to study above, it is hoped that students will take information and show their

knowledge, can implement it in the real world, so that they are ready to face the real world and become a stronghold/self-control for students in this era of disruption.

**Keywords:** Learning Innovation, PAI Learning Method, Disruption Era

## **PENDAHULUAN**

Saat ini kita sedang berada di era disrupsi dimana dikenal dengan era yang mengalami perubahan sangat cepat dan fundamental. Era disrupsi mengubah pola hidup manusia dalam skala ruang lingkup, kompleksitas dan transformasi dari pengalaman hidup sebelumnya. (Yahya, 2018: 6) Tatanan lama berubah menjadi tatanan baru dan kebanyakan orang merasakan semua itu diluar dugaan mereka. Di era disrupsi ini, kita dituntut untuk melakukan inovasi walaupun hanya sekedar untuk bertahan diri, hal ini disebabkan hanya terdapat dua pilihan yaitu berubah atau punah.

Menurut KBBI disrupsi artinya hal yang tercabut dari akarnya atau istilah lainnya adalah perubahan mendasar atau fundamental. Era disrupsi berkaitan dengan perkembangan teknologi yang kita kenal dengan revolusi industri 4.0. (Eti Komalasari, 2019: 446)

Di era ini, banyak terjadi perubahan-perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Peserta didik, dimana sekarang dikenal juga dengan generasi milenial, lebih tertarik dengan informasi berbasis media sosial daripada dari narasi dan teks-teks sebagaimana yang banyak digunakan para pendidik dalam proses pembelajaran PAI. Peserta didik milenial lebih mahir berselancar dan mengeksplorasi segala hal di dunia maya daripada duduk terperangkap di sebuah perpustakaan konvensional yang dipenuhi rak buku.

Perubahan perilaku dan kecenderungan peminatan generasi milenial tersebut merupakan kenyataan yang tidak dapat terelakkan sebagai akibat dari perkembangan teknologi dan informasi. Di satu sisi, perkembangan tersebut memang banyak memberikan kemudahan dan banyak manfaat, namun disamping manfaat tersebut, juga membawa dampak negatif yang luar biasa terhadap generasi milenial, khususnya mereka yang tidak mampu membendung gempuran teknologi informasi dari sisi negatifnya. Inilah tantangan dunia pendidikan, khususnya pendidikan Agama Islam di era disrupsi ini terhadap akhlak dan keberagaman peserta didik kita. Menangkal dampak negatif dari perkembangan teknologi ini, perlu ditingkatkan penguatan karakter peserta didik melalui penguatan mental dan spiritualnya agar bisa tetap selalu berada pada koridor positif saat memanfaatkan kemajuan teknologi. Untuk bisa menguatkan karakter peserta didik dalam proses pembelajaran PAI, maka hal pertama yang perlu diperhatikan oleh seorang pendidik adalah bagaimana caranya menarik perhatian peserta didik agar antusias mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan. (Khoirul Anwar, 2019: 246). Metode pembelajaran PAI adalah salah satu kuncinya agar peserta didik bisa tertarik dengan proses pembelajaran yang sedang dilakukan, karena dengan adanya metode pembelajaran yang sesuai karakter siswa maka akan memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi PAI. (Alfauzan Amin, 2021: 9)

Generasi milenial di era disrupsi ini merupakan generasi yang ingin melakukan segala hal yang serba cepat dan mudah, (Harries Madiistriyatno, 2020: 28-29) tidak terkecuali dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak tertarik dengan pembelajaran yang monoton dan konvensional, melainkan pembelajaran yang memanfaatkan media sosial sebagai media pembelajaran atau aplikasi-aplikasi lainnya yang memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga prosesnya bisa menjadi menarik dan tidak membosankan untuk peserta didik.

Kemajuan teknologi di era disrupsi membuat ilmu pengetahuan menjadi sangat mudah diakses oleh siapa saja, salah satunya peserta didik. Jika pendidik mengajarkan hanya menyampaikan materi tertulis dari buku, maka tidak ada bedanya dengan internet. Bahkan informasi yang ada di internet jauh lebih lengkap dan semuanya bisa diakses sendiri oleh peserta didik tanpa bantuan dari guru.

Akan tetapi pada kenyataannya, guru PAI dalam proses pembelajaran masih banyak yang bersifat konvensional (Alfauzan Amin, 2018: 152), kemampuan dalam menggunakan metode pembelajaran tidak jauh dari metode ceramah, dan tanya jawab. Oleh karenanya, sangat diperlukan sekali adanya inovasi pembelajaran salah satunya dalam menggunakan metode pembelajaran PAI. Para pendidik harus bisa *move* dari cara lama ke cara baru dengan mengikuti perkembangan zaman, salah satunya metode yang berbasis IT agar anak didik tidak hanya paham akan tetapi juga melakukan. Dengan demikian, tidak hanya tujuan dari segi kognitifnya saja, akan tetapi juga dari segi afektif dan psikomotorik juga bisa tercapai. Karena pada dasarnya, peran seorang guru PAI dalam membentuk kepribadian peserta didik tidak akan pernah tergantikan oleh kemajuan teknologi yang ada. (Alfauzan Amin, 2021: 622) Karena sesungguhnya tujuan pendidikan Islam adalah menanamkan nilai-nilai tauhid, membentuk akhlak sesuai al-Qur'an dan sunnah, agar memahami makna hidup yang sesungguhnya, dan dapat menerapkan pengetahuan yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari. (Alfauzan Amin, 2019: 88).

Selanjutnya, ilmu agama yang dipelajari akan membentuk pola perilaku, sikap dan tata cara dalam mengatasi segala permasalahan hidup.

## **METODE**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan jenis penelitiannya lapangan (*field research*). Penelitian kualitatif adalah pendekatan yang membolehkan peneliti untuk mengamati pengalaman secara detail, dengan memakai metode yang spesifik seperti wawancara mendalam, observasi, analisis isi, virtual serta sejarah hidup atau biografi. (Cosmas Gatot Haryono, 2020: 36) Adapun penelitian lapangan adalah peneliti harus terjun langsung kelapangan, ikut terlibat dengan fokus penelitian. oleh karenanya, dalam penelitian ini erat kaitannya dengan pengamatan berberan serta. (Lexy J. Moleong, 2018: 26)

Dalam memperoleh data, peneliti menggunakan sumber data primer dan data sekunder. Sumber data primer adalah data yang didapatkan secara langsung, sedangkan sumber data sekunder adalah sumber yang didapatkan secara tidak langsung seperti dokumentasi atau melalui orang lain. (Sugiyono, 2018: 62)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti memakai teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun dalam menganalisisnya, peneliti menggunakan teknik dari Miles & Huberman yaitu dengan cara mereduksi data, menyajikan data dan menyimpulkan data. (Alfauzan Amin, 2021: 622)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Seiring dengan perkembangan zaman, tantangan dan peluang pembelajaran PAI mengalami pergeseran juga. Jika dilihat pada zaman dulu, pendidik adalah figur utama dalam proses pembelajaran, bahkan menjadi satu-satunya sumber ilmu dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, sekarang semuanya sudah mengalami pergeseran, dimana guru tidak lagi menjadi satu-satunya fasilitator peserta didik. Pembelajaran PAI tidak lagi hanya terfokus kepada pendidik (*teacher centered*), akan tetapi lebih terfokus pada peserta didik (*student centered*). Di era disrupsi ini, banyak sekali perubahan yang mendasar, sehingga terjadinya pergeseran fokus pembelajaran dari pendidik ke peserta didik.

Era disrupsi memberikan dampak yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Era ini, dunia pendidikan ditandai dengan semakin sentralnya peran teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Banyak sekali tantangan yang ditemukan dalam dunia pendidikan terutama bagi pendidik. Adapun tantangannya seperti penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dan juga dampak dari teknologi tersebut terhadap perilaku peserta didik. Kita sebagai pelaku pendidikan atau pendidik harus bisa memanfaatkan sebaik mungkin kemajuan teknologi sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran. (Alfauzan Amin, 2022: 156) Sehingga, dengan adanya kemajuan teknologi ini, bisa menjadikan proses pembelajaran PAI tidak lagi kaku dan monoton. Serta, hakikat

dari tujuan pembelajaran PAI dapat tercapai seperti yang diharapkan.

Sesuai dengan gaya belajar peserta didik di era disrupsi, inovasi metode pembelajaran PAI sangat perlu sekali dilakukan, salah satunya memanfaatkan *smartphone* (HP) untuk menghasilkan karya melalui pembelajaran proyek. Hal ini dinilai dapat memudahkan pendidik dalam menginternalisasikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif, semakin menarik dan tidak membosankan serta bermakna bagi peserta didik. Menurut Alfauzan Amin (2022) dalam salah satu hasil penelitiannya juga dijelaskan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kelas yang menggunakan teknologi dengan yang tidak menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.

Adapun inovasi yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam pembelajaran PAI adalah metode bermain peran/ *role playing* dan demonstrasi dengan jenis model pembelajaran kooperatif dan berbasis proyek. Tentunya model dan metode di atas didukung dengan memanfaatkan teknologi yang ada sehingga diharapkan dapat menumbuhkan semangat peserta didik untuk ikut aktif dalam pembelajaran, dan diharapkan pula dapat lebih memberikan pengaruh terhadap perubahan kognitif dan afektif peserta didik.

Menurut Afriana (2015), pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pengalaman belajar peserta didik maupun konsep dibangun berdasarkan produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran. Goodman dan Stivers (2010) juga mendefinisikan *Project Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik yang dibangun di atas kegiatan/ tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, berkaitan dengan pembelajaran kooperatif, menurut Slavin (dalam Isjoni, 2007: 15) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Akan tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang harus dilakukan secara bersama-sama sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok (Sugandi, 2002: 14). Hal yang penting dalam model pembelajaran kooperatif ini adalah bahwa peserta didik dapat belajar dan bekerja secara bersama dengan teman. Teman yang lebih mampu dapat menolong teman yang lemah. Setiap anggota kelompok tetap memberi sumbangan pada prestasi kelompok. Dalam bekerja kelompok para peserta didik juga mendapat kesempatan untuk bersosialisasi di antara mereka. (Hamzah, 2011: 120).

*Role playing* atau bermain peran adalah pembelajaran bahasa yang berprinsip komunikasi yang dapat menimbulkan hubungan situasi sosial dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam penggunaan bahasa secara lisan yang mengandung arti atau makna, Amiruddin (2018: 95). Sedangkan menurut Hamalik (2014: 214), *role playing* adalah metode pembelajaran dimana siswa bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya, siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus.

Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan meragakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan, yang sering disertai dengan penjelasan lisan. Dengan metode demonstrasi, proses penerimaan siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam, sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna

(Djamarah: 2014). Metode demonstrasi adalah pertunjukkan tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat diketahui dan dipahami oleh peserta didik secara nyata atau tiruannya (Syaiful Sagala: 2011). Harapannya dengan metode demonstrasi ini dapat lebih memahami tentang materi yang sedang dipelajari sehingga berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Metode demonstrasi diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang berakar pada dimensi pribadi dan sosial, oleh karena itu diperlukan keahlian dan keterampilan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar setiap siswa memiliki kemampuan taraf menalar yang berbeda-beda, sehingga dengan keterampilan dan keahlian itu seorang guru tidak menimbulkan kebosanan dan siswa dapat berkeinginan yang tinggi dalam menyelesaikan masalah yang diberikan guru terhadap pembelajaran yang sesuai dengan materi menggunakan metode demonstrasi.

Pembelajaran PAI dengan menggunakan metode *role playing* di MTs Darul Ilmi, Kec. Putri Hijau, Kab. Bengkulu Utara ini titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Menerapkan metode ini dilakukan oleh pendidik yang melibatkan lebih dari satu orang peserta didik atau berkelompok. Peserta didik diperlakukan sebagai subyek pembelajaran secara aktif, melakukan kegiatan menghasilkan sebuah drama sesuai dengan materi pembelajaran, dalam hal ini adab kepada tetangga. Jadi, dalam pembelajaran, peserta didik diharuskan secara berkelompok membuat sebuah drama dan didokumentasikan sehingga menghasilkan sebuah video. Peserta didik dalam metode ini diharapkan harus dapat aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

Inovasi pembelajaran PAI yang dapat dilakukan selanjutnya adalah dengan menggunakan metode demonstrasi, seperti yang telah dilakukan di SMP 23 Bengkulu Utara, Kec. Putri Hijau, Kec. Bengkulu Utara. Metode ini titik tekanannya terletak pada keterlibatan secara utuh seorang peserta didik. Dalam materi sholat sunnah di kelas VIII SMP, guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok, lalu memberikan tugas untuk mendemonstrasikan sholat sunnah sesuai dengan bagian yang telah ditentukan, dan tentunya harus didokumentasikan menjadi sebuah video singkat praktik tentang sholat sunnah.

Adapun kelebihan yang didapatkan peserta didik dengan menggunakan model proyek dan cooperative learning serta metode pembelajaran *role playing* dan demonstrasi yang telah dilakukan ini setidaknya adalah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mendorong kemampuan kreatif dan inovatif peserta didik, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membuat peserta didik menjadi lebih aktif, meningkatkan kolaborasi, dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks, dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran. Dan yang terpenting adalah melalui inovasi yang melibatkan peserta didik secara utuh untuk belajar di atas, diharapkan peserta didik mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian dapat mengimplementasikannya dalam dunia nyata, sehingga siap menghadapi dunia yang sesungguhnya dan menjadi benteng/ kontrol diri bagi peserta didik di era disrupsi ini.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, pembelajaran PAI memiliki tujuan utama, yaitu menjadikan insan yang beriman dan berpengetahuan serta membentuk pribadi yang sempurna atau *insan kamil*. Diharapkan dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif dan proyek serta metode *role playing* dan demonstrasi di dalam pembelajaran PAI yang didukung dengan memanfaatkan teknologi dapat memberikan kesan pelajaran menjadi lebih mendalam, sehingga menumbuhkan semangat peserta didik untuk ikut serta dan aktif dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan pembelajaran yang bermakna, dan lebih memberikan pengaruh terhadap perubahan kognitif serta afektif peserta didik.

## SIMPULAN

Inovasi metode pembelajaran PAI di era disrupsi ini sangat perlu sekali dilakukan, salah satunya dalam memanfaatkan *smartphone* (HP) untuk menghasilkan karya melalui pembelajaran proyek. Hal ini dinilai dapat memudahkan pendidik dalam menginternalisasikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif, semakin menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Inovasi yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam pembelajaran PAI adalah metode bermain peran/ *role playing* dan demonstrasi dengan jenis model pembelajaran kooperatif dan berbasis proyek. Tentunya model dan metode ini, didukung dengan memanfaatkan teknologi yang ada sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mendorong kemampuan kreatif dan inovatif peserta didik, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membuat peserta didik menjadi lebih aktif, meningkatkan kolaborasi, dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks, dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran. Dan yang terpenting adalah melalui inovasi yang melibatkan peserta didik secara utuh untuk belajar di atas, diharapkan peserta didik mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian dapat mengimplementasikannya dalam dunia nyata, sehingga siap menghadapi dunia yang sesungguhnya dan menjadi benteng/ kontrol diri bagi peserta didik di era disrupsi ini.

Hasil inovasi yang dilakukan dengan metode bermain peran/ *role playing* dan demonstrasi dengan jenis model pembelajaran kooperatif dan berbasis proyek sejalan dengan tujuan utama pembelajaran PAI yaitu menjadikan insan yang beriman, dan berpengetahuan serta membentuk insan kamil.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Sugandi. 2002. *Teori Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosda
- Abdussamad, Zuchri. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press.
- Afiana, Jaka. 2015. Project Based Learning (PJBL). Makalah untuk Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu. Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- Amin, Alfauzan, dkk. "Pengembangan Materi Pendidikan Agama Islam Berbasis Model Pembelajaran Inquiry Training untuk Karakter Kejujuran Siswa Sekolah Menengah Pertama". *Jurnal At-Ta'lim*. Vol. 17, No. 1 Januari (2018): 151-160.
- Amin, Alfauzan, S. Zulkarnain, Sri Astuti. "Implementasi Pendidikan Agama Islam Berwawasan Lingkungan Hidup dan Budaya di Sekolah Menengah Pertama (SMP)". *Jurnal of Social Science Education*. Vol. 1, No.1 Januari (2019): 85-102.
- Amin, Alfauzan, Alimni, Dwi Agus Kurniawan, Miftahul Zannah Azzahra, Sabila Eka Septi. "Teaching Faith in Angels for Junior High School Students" *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. Vol. 6, No. 1 (2021): 8-18.
- Amin, Alfauzan, Alimni Alimni, Dwi Agus Kurniawan, Miftahul Zannah Azzahra, Sabila Eka Septi. "Parental Communication Increases Student Learning Motivation in Elementary Schools". *International Journal of Elementary Education*, Vol. 5, No. 4 (2021): 622-630.
- Amin, Alfauzan, Alimni Alimni, Dwi Agus Kurniawan, Sabila Eka Septi, Miftahul Zannah Azzahra. "The Study of Differences and Influences of Teacher Communication and Discipline Characters of Students". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol. 5, No. 1 (2021): 622-630.
- Amin, Alfauzan, Alimni. "Advance Organizer Model-Based Teaching Materials for Islamic Cultural History", *Journal of Education Technology*. Vol. 6, No. 2 (2022): 363-371.
- Amin, Alfauzan, Alimni Alimni, Dwi Agus Kurniawan, Triani Elza, Pratama Wahyu Adi. "Implications of Teacher Interpersonal Communication Ability on Student Learning Motivation in Islamic Religious Education Lessons During Pandemic". *Journal of Educational Research and Evaluation*. Vol. 6 (2022): 156-167.
- Amiruddin. 2018. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Anwar, Khoiril. "Inovasi Pengelolaan Pembelajaran PAI di Era Disrupsi", *Conference on Islamic Studies*, (2019):



245-254.

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Grant, M.M. 2002. Getting A Grip of Project Based Learning : Theory, Cases and Recommendation. North Carolina: Meredian A Middle School Computer Technologies. *Journal*. Vol. 5.
- Hamalik, Oemar. 2014. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryono, Cosmas Gatot. 2020. *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Madiistriyatno, Harries, Dudung Hadiwijaya. 2020. *Generasi Milenial Tantangan Membangun Komitmen Kerja/Bisnis dan Adversity Quotient (AQ)*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Moleong, Lexy J.. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.