

Penggunaan Metode *Smart Game* dan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyebutkan Nama-nama dan Tugas-tugas Malaikat Allah swt. di Kelas IV SDN 13 Pulau Punjung Kab. Dharmasraya Sumatera Barat

Linda Marni^{1*}, Suci Hayati², Deswarti³

^{1,2,3}SD Negeri 13 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya Sumatera Barat, Indonesia

Email: lindamarni@gmail.com¹, sucihayati@gmail.com², deswarti@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa penggunaan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah swt. di kelas IV SDN 13 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya Sumatera Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu catatan observasi, jurnal harian dan hasil evaluasi yang dilakukan sejak awal penelitian (*pre test*) sampai siklus terakhir bersama mitra kolaborasi. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah swt. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan perolehan nilai dari pre-tes sampai siklus III secara signifikan, Pada siklus II, rata-rata poin 91,03 naik menjadi 95,86 pada siklus III. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dikategorikan sangat baik.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Make a Match, Metode Smart Game, Pembelajaran Kooperatif.

Abstract

This study aims to analyze the use of the smart game method and make a match type cooperative learning to improve the ability to say the names and tasks of Allah's angels. in class IV at SDN 13 Pulau Punjung, Dharmasraya Regency, West Sumatra. This study uses a classroom action research (CAR) approach which consists of 3 cycles. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Data collection methods in this study, namely observation notes, daily journals and evaluation results carried out from the beginning of the study (*pre-test*) to the last cycle with collaboration partners. The results of this study conclude that the use of the smart game method and make a match type cooperative learning can improve the ability to mention the names and tasks of Allah's angels. This can be seen from the significant increase in the score from the pre-test to the third cycle. In the second cycle, the average points increased from 91.03 to 95.86 in the third cycle. Student responses to learning using the smart game method and cooperative learning type make a match can be categorized as very good.

Keywords: Learning Outcomes, Make a Match, Smart Game Method, Cooperative Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya (Hanipudin, 2019: 39-53), yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran / kuliah pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan (pasal 1 ayat (1) Peraturan Pemerintah nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan). Dalam pasal 5 ayat (7) disebutkan bahwa pendidikan agama diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, mendorong kreativitas dan kemandirian, serta menumbuhkan motivasi untuk hidup sukses (Rahman, 2018: 1-14).

Lebih lanjut, dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan inti, pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Arif, 2012: 1-18). Kegiatan inti menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi (Pratama & Zulhijra, 2019: 117-127).

Dalam kegiatan inti yaitu mengamati, menanya dan eksperimen, asosiasi dan komunikasi guru, memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya; dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran (Parhan & Sutedja, 2019: 114-126). Dalam kegiatan asosiasi, guru, antara lain, memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif; memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar; dan memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok (Idris, 2015: 148-165).

Selanjutnya, dalam kegiatan komunikasi, guru, antara lain, memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik (Mawardi, 2016: 29-36). Pada umumnya, siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kompetensi dasar tentang beriman kepada malaikat Allah (Jannah, 2013). Hal ini nampak pada belum maksimalnya kemampuan dalam menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah. Di sisi lain, pembelajaran yang berpusat pada guru, suasana kelas yang kaku, media pembelajaran yang kurang mendukung, pengorganisasian siswa yang belum optimal dan penggunaan *mono methode* merupakan faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa (Suharto, 2017: 155-178). Oleh karena itu, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang *multi approach* dan strategi belajar mengajar yang variatif. Pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan berbagai kecerdasan yang dimilikinya (Gardner menyebutnya dengan istilah *multiple intelligences* (kecerdasan majemuk) (Hidayati, 2014: 60-86).

Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan yang dihadapi guru PAI adalah bagaimana menciptakan model-model pembelajaran yang variatif, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa dapat mandiri dan mencapai ketuntasan dalam belajar. Permasalahan inilah yang mendorong penulis untuk memodifikasi berbagai model dan teknik pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi, karakteristik siswa dan disesuaikan dengan kemampuan guru. Salah satu metode yang jarang digunakan dalam pembelajaran PAI adalah metode *smart game*. Metode ini menyajikan materi pembelajaran dengan berbagai bentuk permainan. Di samping itu, di antara model pembelajaran inovatif yaitu pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Kedua metode ini sesuai dengan karakteristik siswa SD, di mana siswa akan merasakan kegembiraan dalam belajar, menghilangkan kejenuhan, sekaligus belajar berbagi dan bekerja sama dengan orang lain.

METODE

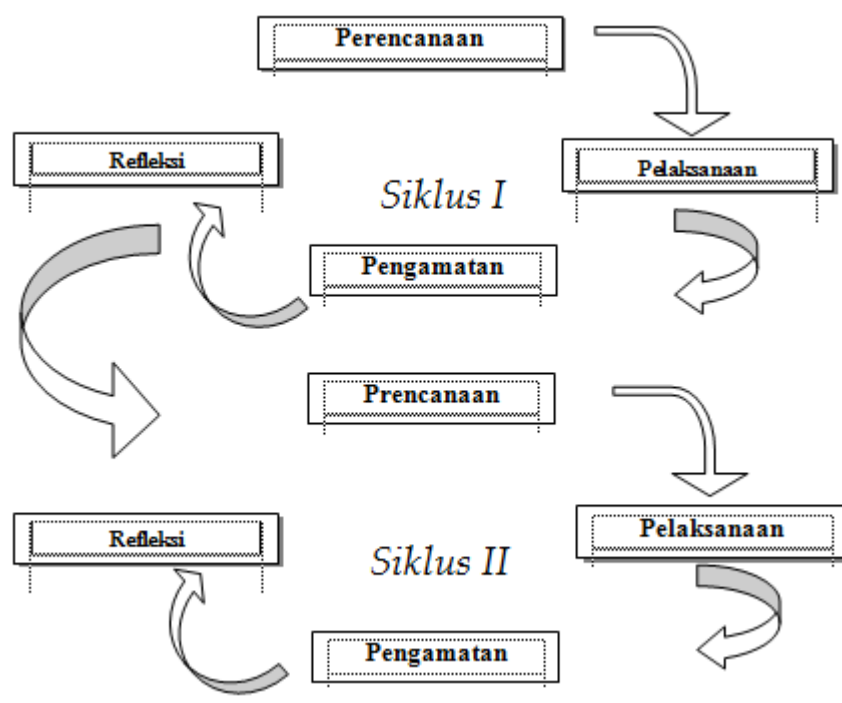
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dimaksudkan penelitian tindakan merupakan intervensi praktik dunia nyata yang ditujukan untuk meningkatkan situasi praktis. Menurut Arikunto (2008: 2) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Assingkily, 2021). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu catatan observasi, jurnal harian dan hasil evaluasi yang dilakukan sejak awal penelitian (*pre test*) sampai siklus terakhir bersama mitra kolaborasi.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil lokasi di SD Negeri 13 Pulau Punjung, Kabupaten Dharmasraya Sumatera Barat, dilaksanakan pada bulan Februari sampai April 2022. Peneliti mengambil lokasi atau tempat ini dengan pertimbangan karena bekerja pada sekolah tersebut, sehingga memudahkan dalam mencari data, peluang waktu yang luas dan subyek penelitian yang sangat sesuai dengan profesi penulis. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 13, Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya, dengan jumlah siswa 27 orang. Siswa yang berjumlah 27 ini berlatarbelakang sosial dan ekonomi yang berbeda, sehingga dalam pembelajaran guru memilih metode yang tepat untuk siswa heterogen tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan sampai terjadinya peningkatan hasil belajar tentang menyebutkan nama-nama malaikat dan tugasnya, yakni:

1. Malaikat Jibril tugasnya menyampaikan wahyu
2. Malaikat Mikail tugasnya membagikan rezeki dan menurunkan hujan
3. Malaikat Izrail Tugasnya mencabut nyawa
4. Malaikat Israfil tugasnya meniup terompet sangkakala
5. Malaikat Munkar tugasnya menanya mayat dalam kubur
6. Malaikat Nakir tugasnya menanya mayat dalam kubur
7. Malaikat Rakib tugasnya mencatat amal baik manusia
8. Malaikat Atid tugasnya mencatat amal buruk manusia
9. Malaikat Malik tugasnya menjaga pintu neraka
10. Malaikat Ridwan tugasnya menjaga pintu surga.

Ukuran peningkatan hasil belajar siswa, apabila subjek penelitian telah memenuhi ukuran standar ketuntasan belajar minimal, yaitu (a) Setiap siklus mencakup kegiatan yang dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan; (b) Guru peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran; (c) Guru peneliti mempersiapkan pembelajaran berupa kartu yang dipotong-potong yang ditulis nama-nama malaikat dan tugas-tugas malaikat; (d) Guru mempersiapkan pembelajaran yang aktif antara siswa dengan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a mach*; (e) Menyusun Rancangan penelitian. Data hasil kerja siswa dimuat ke dalam lembar penilaian dan penskoran. Dalam penelitian ini, proses belajar mengajar sudah berhasil, apabila sudah ditemukan perubahan atau peningkatan terhadap nilai siswa dengan mendapatkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yakni 75.



Gambar 1. Skema atau Alur Kerangka Penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan setting SDN 13 Pulau Punjung Kabupaten Dhamasraya ini, pelaksanaannya mengikuti alur sebagai berikut: (1) *Perencanaan*, meliputi penetapan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan penetapan alokasi waktu pelaksanaannya (Februari s.d. April 2022); (2) *Pelaksanaan (Tindakan)* meliputi seluruh proses kegiatan belajar mengajar menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*; (3) *Observasi*, dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran, meliputi aktifitas guru dalam pembelajaran dan peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran; dan (4) *Refleksi*, meliputi kegiatan analisis hasil pembelajaran dan menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara kolaboratif antara guru Agama dengan guru kelas, yang membantu pelaksanaan observasi dan refleksi selama penelitian berlangsung, sehingga kegiatan penelitian ini dapat terkontrol untuk menjaga validitas hasil penelitian.

Penelitian per Siklus

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan alur atau tahapan (perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi) disajikan dalam tiga siklus sebagai berikut: Pada *siklus pertama (Siklus I)*, ditemukan beberapa kelemahan dan kesulitan, yaitu : (1) Dalam model pembelajaran *make a match*, pada siklus ini hanya dilakukan 2 babak, sehingga siswa belum maksimal mempelajari nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah swt.; (2) Dalam model pembelajaran *make a match*, beberapa siswa masih belum memahami aturan permainan sehingga ditemukan beberapa siswa yang mencari pasangan yang sama (soal-soal, jawaban-jawaban). Tetapi dengan penjelasan secara ringkas, kesulitan ini dapat segera dipahami siswa; (3) Dalam model pembelajaran *make match*, beberapa siswa enggan bila mendapatkan pasangan kartu yang berbeda jenis kelamin; dan (4) Dalam model pembelajaran *make match*, guru kurang mempersiapkan kartu permainan, sehingga ditemukan siswa yang tidak mendapatkan pasangan jawaban / soal.

Dari beberapa kesulitan di atas, pada tahap refleksi, guru bersama teman sejawat berkesimpulan untuk melakukan perbaikan, antara lain pelaksanaan pembelajaran *make a match* paling tidak dilakukan 5 babak sehingga siswa belajar secara maksimal. Perbedaan jenis kelamin juga perlu diperhatikan agar partisipasi siswa dalam pembelajaran selanjutnya lebih maksimal. Persiapan kartu soal dan jawaban juga perlu diperhatikan agar tidak ada siswa yang tidak mendapatkan pasangan (soal dan jawaban).

Selanjutnya, pada *siklus kedua (Siklus II)*, ditemukan beberapa kelemahan dan kesulitan, yaitu; (1) Pembelajaran *make a match* membutuhkan kemampuan hafalan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah. Setelah melakukan pembelajaran dengan metode *smart game* dengan permainan tepuk malaikat, ditemukan beberapa siswa yang belum hafal secara sempurna sehingga berpengaruh pada permainan *make a match*; (2) Ditemukan beberapa kesalahan dalam pembelajaran *make a match* terutama dalam mencari pasangan antara tugas malaikat Izrail dan Israfil, malaikar Raqib dan Atid, dan malaikat Ridwan dan Malik. Hal ini sebagai akibat dari hafalan siswa yang belum sempurna.

Dalam siklus II ini, sudah tidak ditemukan lagi adanya keengganan siswa yang mendapatkan pasangan dengan perbedaan jenis kelamin. Guru juga sudah mempersiapkan kartu permainan *make a match* dengan lebih sempurna sehingga memungkinkan siswa mendapatkan pasangan (nama dan tugas malaikat). Hanya saja ditemukan jumlah siswa yang ganjil sehingga dimungkinkan adanya siswa yang tidak mendapatkan pasangan. Dalam siklus ini juga permainan *make a match* dilakukan dalam 5 babak sehingga siswa belajar lebih maksimal, walaupun ada beberapa siswa yang mendapatkan kartu yang sama dalam babak berikutnya. Dari beberapa kesulitan di atas, pada tahap refleksi, guru bersama teman sejawat berkesimpulan untuk melakukan perbaikan, yaitu guru melakukan pengecekan hafalan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah dengan permainan tepuk malaikat.

Berbeda dengan 2 siklus sebelumnya, tidak ada kendala berarti dalam siklus III (siklus ketiga). Hanya beberapa siswa masih ditemukan kesalahan dalam pembelajaran *make a match* terutama dalam mencari pasangan antara tugas malaikat Izrail dan Israfil, malaikar Raqib dan Atid, dan malaikat Ridwan dan Malik. Tetapi dapat diatasi dengan bimbingan guru dalam pembelajaran *make a match*. Dalam melakukan tindakan kelas selama tiga siklus, ternyata ada 2 (dua) siswa yang tidak mengikuti sama sekali, yaitu siswa S21 dan S39 dan 11 siswa yang tidak mengikuti keseluruhan siklus, yaitu siswa S5, S8, S10, S11, S16, S17, S18, S20, S22, S23, dan S42. Oleh karena itu, peneliti menetapkan subyek penelitian ini menjadi 29 siswa, 14 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Perbandingan dan peningkatan keberhasilan yang diperoleh pada pre tes, siklus I, II dan III sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase dan Nilai Pre tes, Siklus I, II dan III.

NO	KATEGORI	PRE TES			SIKLUS I			SIKLUS II			SIKLUS III		
		Jml siswa	%	Rata-rata	Jml siswa	%	Rata-rata	Jml siswa	%	Rata-rata	Jml siswa	%	Rata-rata
1	Baik Sekali 86 – 100	2	6.90	35.03	11	37.93	71.24	14	48.28	78.34	18	62.07	89.72
2	Baik 71 – 85	0	0.00		5	17.24		3	10.34		10	34.48	
3	Cukup 56 – 70	2	6.90		4	13.80		11	37.93		0	0	
4	Kurang 41 – 55	6	20.69		6	20.69		0	0		0	0	
5	Sangat kurang ≤ 40	19	65.51		3	10.34		1	3.45		1	3.45	
JUMLAH		29	100		29	100		29	100		29	100	

Dari data tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata pada saat dilakukan pre test 35.03. Artinya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran “nama-nama da tugas-tugas malaikat Allah” masih dalam kategori sangat kurang. Sebagian besar siswa (65.51%) mendapat nilai berkategori sangat kurang, yakni 19 orang, kategori kurang 6 orang (20.69%), kategori cukup 2 orang (6.90%), kategori baik 0 orang (0.00%) dan baik sekali 2 orang (6.90%).

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata 71.24. Pada siklus I ini sudah dapat tergambarkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Sebagian besar siswa (37.93%) mendapat nilai berkategori baik sekali, yakni 11 orang, kategori baik 5 orang (17.24%), kategori cukup 4 orang (13.80%), kategori kurang 6 orang (20.69%) dan kategori sangat kurang 3 orang (10.34%). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas berkategori baik dan 68.98% siswa mendapat nilai berkategori cukup ke atas.

Setelah dilakukan perbaikan, nilai rata-rata kelas pada siklus II 78.34. Pada siklus ini, tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran semakin meningkat. Sebagian besar siswa mendapat nilai berkategori baik sekali, yakni 14 orang (48.28%). Siswa berkategori baik 3 orang (10.34%), berkategori cukup 11 orang (37.93%) dan berkategori kurang sekali hanya 1 orang (3.45%). Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas berkategori baik dan 96.55% siswa mendapat nilai berkategori cukup ke atas.

Tindakan pada siklus III dilakukan dan hasilnya sangat mengagumkan. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi sangat baik. Nilai rata-rata kelas 89.72. Sebagian besar siswa mendapat nilai berkategori baik sekali (18 orang, 62.07%), kategori baik 10 orang (34.48%), sedangkan sisanya berkategori sangat kurang hanya 1 orang (3.45%). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas berkategori baik sekali dan 96.55% siswa mendapat nilai berkategori cukup ke atas. 3.45% (1 orang) siswa yang yang mendapat nilai sangat kurang merupakan siswa yang belum lancar membaca dan menulis. Dan ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Kesan siswa terhadap pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi kesan positif dan negatif. Kesan positif, yaitu respon baik siswa terhadap pembelajaran. Sedangkan kesan negatif yaitu ketidaktertarikan siswa terhadap pembelajaran. Hasil jurnal harian siswa tersebut dapat diperoleh dari data sebagai berikut:

Tabel 2. Kesan Siswa terhadap Pembelajaran dengan Metode *Smart Game* dan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Kategori	Kesan siswa					
	SIKLUS I	%	SIKLUS II	%	SIKLUS III	%
Positif	29	100	29	100	29	100
Biasa	0	0	0	0	0	0
Negatif	0	0	0	0	0	0

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mendapatkan respon yang positif dari siswa. Rata-rata respon positif siswa dari ketiga siklus adalah 100 %. Partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari perolehan poin pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Poin yang dikemukakan di sini hanya poin pada siklus II dan III yang dilakukan 5 babak. Sedangkan pada pembelajaran *make a match* siklus I hanya dilakukan 2 babak sehingga tidak dapat diperbandingkan. Dari poin rata-rata siswa pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di atas, dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat tinggi. Pada siklus II, rata-rata poin 91.03 naik menjadi 95.86 pada siklus III.

Pembahasan Hasil Penelitian

Keberhasilan secara Kuantitatif

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penilaian tertulis menunjukkan bahwa setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, II, dan III dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas Malaikat Allah SWT. Jika dibandingkan dengan hasil pre test, terjadi peningkatan sangat signifikan kemampuan siswa menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah.

Keberhasilan secara Kualitatif

Berdasarkan hasil jurnal harian siswa, diperoleh rata-rata respon positif siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* 100 %. Adapun poin rata-rata siswa pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di atas, dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat tinggi. Pada siklus II, rata-rata poin 91.03 naik menjadi 95.86 pada siklus III. Bila dikonversikan ke dalam kategori keberhasilan yang peneliti tetapkan sebagai berikut:

≥ 80 %	=	sangat baik
60 – 79.9 %	=	baik
40 – 59.9 %	=	cukup
20 – 39.9 %	=	kurang
≤ 20 %	=	sangat kurang

Berdasarkan uraian dan rincian *range* penilaian kualitatif di atas, maka diperoleh kesimpulan bahwa keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dikategorikan sangat baik. Dengan demikian, metode dan model pembelajaran tersebut tepat digunakan di SDN 13 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya Sumatera Barat.

SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah swt. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan perolehan nilai dari pre-tes sampai siklus III secara signifikan, Pada siklus II, rata-rata poin 91,03 naik menjadi 95,86 pada siklus III. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dikategorikan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M. (2012). Pendidikan Agama Islam Inklusifmultikultural. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 1-18. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/JPI/article/view/1110>.
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*, cet. VI. Jakarta: Bumi Aksara.
- Assingkily, M. S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Membenahi Pendidikan dari Kelas*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Hanipudin, S. (2019). Pendidikan Islam di Indonesia dari Masa ke Masa. *Matan: Journal of Islam and Muslim Society*, 1(1), 39-53. <http://ios.unsoed.ac.id/index.php/matan/article/view/2037>.
- Hidayati, L. (2014). Kurikulum 2013 dan Arah Baru Pendidikan Agama Islam. *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 19(1), 60-86. <http://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/insania/article/view/464>.

- Idris, S. (2015). Pembaruan Pendidikan Islam di Indonesia. *Kreatif: Jurnal Studi Pemikiran Pendidikan Agama Islam*, 13(2), 148-165. <http://ejournal.iainbima.ac.id/index.php/kreatif/article/view/90>.
- Jannah, F. (2013). Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Dinamika Ilmu*. http://journal.uinsi.ac.id/index.php/dinamika_ilmu/article/view/23.
- Mawardi, A. (2016). Perkembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Indonesia. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 29-36. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/350>.
- Parhan, M., & Sutedja, B. (2019). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan Agama Islam di Universitas Pendidikan Indonesia. *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(2), 114-126. <https://ejournal.upi.edu/index.php/tarbawy/article/view/20165>.
- Pratama, I. P., & Zulhijra, Z. (2019). Reformasi Pendidikan Islam di Indonesia. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 1(2), 117-127. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/pairf/article/view/3216>.
- Rahman, K. (2018). Perkembangan Lembaga Pendidikan Islam di Indonesia. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-14. <http://ejournal.iaibrahimy.ac.id/index.php/tarbiyatuna/article/view/130>.
- Suharto, T. (2017). Indonesianisasi Islam: Penguatan Islam Moderat dalam Lembaga Pendidikan Islam di Indonesia. *Al-Tahrir: Jurnal Pemikiran Islam*, 17(1), 155-178. <http://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/tahrir/article/view/803>.