



ADPIKS
Asosiasi Dosen Peneliti
Ilmu Keislaman dan Sosial

Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Kompetensi Dasar Menyebutkan Nama-Nama Hari Akhir pada Siswa Kelas VI SD Swasta IT Usamah Bin Zaid

Hatika Wulandari*¹

¹Sekolah Dasar Swasta IT Usamah Bin Zaid, Indonesia
e-mail: *hatikawulandarialatsariyah@gmail.com

Abstract

This study aims to improve learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) on the basic competency of naming the days of the afterlife through the implementation of the cooperative learning strategy "Make a Match" in sixth-grade students at SD Swasta IT Usamah Bin Zaid. The research method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. Each cycle includes planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 30 sixth-grade students. The results showed that implementing the Make a Match strategy significantly improved students' learning outcomes. In the first cycle, the average student score was 70, with a mastery percentage of 65%. After improvements in the second cycle, the average score increased to 85, with a mastery percentage of 90%. This strategy also effectively enhanced students' enthusiasm and active participation during the learning process. Based on these findings, it can be concluded that the cooperative learning strategy "Make a Match" is effective in improving students' learning outcomes on the basic competency of naming the days of the afterlife. Teachers are encouraged to use this strategy as an alternative method to foster collaboration and active interaction among students.

Keywords: Make a Match strategy, cooperative learning, learning outcomes, Islamic Religious Education, days of the afterlife.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada kompetensi dasar menyebutkan nama-nama hari akhir melalui penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe Make a Match di kelas VI SD Swasta IT Usamah Bin Zaid. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah 30 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi Make a Match secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa adalah 70, dengan persentase ketuntasan 65%. Setelah perbaikan pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 85, dengan persentase ketuntasan mencapai 90%. Strategi ini juga terbukti meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif tipe Make a Match efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar menyebutkan nama-nama hari akhir. Guru disarankan untuk menggunakan strategi ini sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran yang melibatkan kolaborasi dan interaksi aktif antar siswa.

Kata Kunci: Strategi Make a Match, pembelajaran kooperatif, hasil belajar, Pendidikan Agama Islam, hari akhir.

713



Pendahuluan

Pendidikan agama merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan secara umum, yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan agama tetapi juga membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya (Slamet, 2020). Pendidikan agama Islam, khususnya, memerlukan pendekatan yang lebih dari sekedar transfer ilmu pengetahuan, namun juga melibatkan profesionalisme guru dalam mengarahkan siswa menuju kedewasaan dalam pemahaman dan penerapan ajaran agama (Ismail, 2019). Guru yang profesional diharapkan tidak hanya mampu menyampaikan materi, tetapi juga memastikan bahwa peserta didik tidak hanya memahami secara konseptual, tetapi juga dapat menginternalisasi dan mempraktikkan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Subhan, 2021).

Keberhasilan dalam pembelajaran agama dipengaruhi oleh berbagai faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor internal seperti kecerdasan, bakat, motivasi, minat, perhatian, dan harapan dapat mempengaruhi bagaimana peserta didik memahami materi yang diberikan (Yulianto, 2020). Selain itu, faktor eksternal seperti metode pengajaran yang diterapkan dan pengelolaan kelas juga turut menentukan efektivitas proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang diinginkan (Hidayat, 2018). Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan kedua faktor ini dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan agama.

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran yang mencakup perubahan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Sudjana, 2019). Menurut Bloom (1956), hasil belajar dikategorikan dalam tiga domain utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Dalam konteks pendidikan agama Islam, hasil belajar tidak hanya diukur dari pemahaman konsep, tetapi juga bagaimana siswa menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari (Arifin, 2021).

Salah satu materi penting dalam Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar adalah

/ 14



beriman kepada hari akhir. Materi ini bersifat konseptual dan prinsipil, sehingga siswa tidak hanya diharapkan memahami maknanya, tetapi juga mampu menyebutkan dan menghafalkan nama-nama hari akhir beserta artinya (Rahmawati, 2020). Namun, banyak penelitian menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghafalkan konsep-konsep abstrak yang menggunakan bahasa Arab, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka (Hidayat, 2018).

Berdasarkan hasil observasi di SD Swasta IT Usamah Bin Zaid, ditemukan bahwa masih banyak siswa kelas VI yang belum mampu menyebutkan nama-nama hari akhir dengan baik dan benar. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa faktor utama yang menyebabkan rendahnya hasil belajar adalah metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, yaitu hanya berupa pemberian catatan dan penjelasan singkat tanpa adanya interaksi aktif antara guru dan siswa (Suharto, 2017). Pembelajaran yang monoton dapat mengurangi motivasi belajar siswa, sehingga mereka kesulitan memahami dan menghafalkan materi yang diajarkan (Mulyasa, 2020). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif guna meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang diberikan.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Metode ini merupakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok untuk mencocokkan pasangan informasi, dalam hal ini antara nama-nama hari akhir dan artinya (Slavin, 2018). Dengan memanfaatkan media kartu sebagai alat bantu pembelajaran, siswa lebih aktif dalam memahami serta menghafalkan materi secara menyenangkan. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa strategi *Make a Match* mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk pendidikan agama Islam (Yusuf, 2019).

Dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Pasal 5 Ayat (7), disebutkan bahwa pendidikan agama harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mendorong kreativitas dan kemandirian siswa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Oleh karena itu, strategi pembelajaran kooperatif seperti *Make a Match* menjadi solusi

yang relevan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran materi beriman kepada hari akhir.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam melalui penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Diharapkan dengan penggunaan metode ini, siswa dapat lebih termotivasi, aktif dalam belajar, serta memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.

Kajian literatur ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang inovatif, seperti *Make a Match*, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi beriman kepada hari akhir. Dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, diharapkan siswa lebih mudah memahami dan menghafalkan materi, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat secara signifikan.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas serta memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga bersifat deskriptif karena menggambarkan penerapan strategi pembelajaran dan hasil yang dicapai. Penelitian dilaksanakan di SD Swasta IT Usamah Bin Zaid, Kecamatan Perbaungan, pada siswa kelas VI selama dua siklus dalam kurun waktu tiga bulan, dari Agustus hingga Oktober 2022. Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas VI Semester I SD Swasta IT Usamah Bin Zaid Tahun Ajaran 2021/2022, dengan objek penelitian berupa peningkatan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada kompetensi dasar menyebutkan nama-nama hari akhir dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Penelitian ini memiliki dua variabel utama, yaitu variabel bebas berupa penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, yang bertujuan untuk membantu siswa memahami dan menyebutkan nama-nama hari akhir dengan lebih mudah, serta variabel terikat berupa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI setelah pembelajaran diterapkan. Penelitian ini mengadopsi desain Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) yang dijelaskan oleh Arikunto (2008), di mana penelitian ini bertujuan memperbaiki mutu pembelajaran di kelas dengan menerapkan model tindakan yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Prosedur penelitian dilakukan dalam dua siklus. Pada Siklus I, tahap perencanaan melibatkan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan bahan ajar, kartu nama-nama hari akhir dan artinya, serta alat evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok, di mana satu kelompok memegang kartu nama hari akhir dan kelompok lain memegang kartu arti/maknanya, kemudian mereka mencocokkan pasangan kartu tersebut. Guru mengacak dan membagikan kembali kartu agar siswa semakin familiar dengan materi, diikuti dengan evaluasi berupa tes individu dan observasi aktivitas siswa. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan kolaborator untuk menilai aktivitas belajar siswa, sedangkan refleksi dilakukan untuk menganalisis hasil yang diperoleh dan merancang perbaikan untuk siklus berikutnya.

Pada Siklus II, perencanaan kembali dilakukan dengan menyesuaikan RPP berdasarkan refleksi dari siklus I, serta memberikan penekanan pada materi yang belum dipahami siswa. Pelaksanaan pembelajaran lebih menitikberatkan pada partisipasi aktif siswa dalam kelompok maupun individu melalui strategi *Make A Match*, sementara evaluasi dilakukan kembali untuk mengukur hasil belajar mereka. Pengamatan dilakukan untuk menilai keaktifan siswa dalam pembelajaran dan memahami materi dengan lebih baik, sedangkan refleksi akhir digunakan untuk mengevaluasi apakah pembelajaran sudah mencapai tingkat keberhasilan yang ditargetkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran diterapkan, observasi digunakan untuk menilai aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk menyimpan data terkait pelaksanaan

pembelajaran, seperti RPP dan hasil observasi. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan efektivitas strategi pembelajaran melalui perhitungan persentase ketuntasan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum tindakan dilakukan (pre-test), hanya 10 siswa (32,26%) yang mencapai ketuntasan, sementara 21 siswa (67,74%) belum tuntas dengan nilai rata-rata 59,68. Setelah siklus I, terjadi peningkatan, dengan 19 siswa (61,29%) mencapai ketuntasan, sedangkan 12 siswa (38,71%) masih belum tuntas, dan nilai rata-rata meningkat menjadi 67,10. Pada siklus II, hasil belajar meningkat secara signifikan, dengan 28 siswa (90,32%) mencapai ketuntasan dan hanya 3 siswa (9,68%) yang belum tuntas, dengan nilai rata-rata 75,81.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar menyebutkan nama-nama hari akhir di SD Swasta IT Usamah Bin Zaid. Strategi ini tidak hanya membantu siswa memahami dan menghafalkan materi dengan lebih baik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Peningkatan hasil belajar yang signifikan dari 32,26% pada pre-test menjadi 90,32% pada siklus II menunjukkan bahwa strategi ini dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada kompetensi dasar menyebutkan nama-nama hari akhir melalui strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Data yang diperoleh dalam penelitian ini mencakup hasil tes tertulis serta data observasi mengenai aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Sebelum dilakukan tindakan, hasil belajar siswa diukur melalui ulangan harian. Data awal menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa masih rendah, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 59,68. Dari 31 siswa yang mengikuti ulangan, sebanyak 21 siswa (67,74%)

belum mencapai ketuntasan, sedangkan hanya 10 siswa (32,26%) yang telah mencapai syarat ketuntasan minimal (KKM 70). Kondisi ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menghafalkan nama-nama hari akhir, sehingga perlu dilakukan upaya perbaikan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 10 dan 11 September 2018, berlangsung selama dua jam pelajaran. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun dengan menggunakan strategi *Make a Match*. Kompetensi dasar yang diajarkan mencakup tiga indikator utama, yaitu menjelaskan pengertian hari akhir dengan benar, menyebutkan dalil tentang hari akhir, dan menyebutkan macam-macam hari akhir dengan tepat. Proses pembelajaran dalam siklus I terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, beberapa kegiatan yang dilakukan meliputi persiapan materi pembelajaran, penyusunan RPP berbasis strategi *Make a Match*, penyediaan alat bantu berupa kartu yang berisi nama-nama hari akhir dan kartu yang berisi arti atau maknanya, penyusunan alat evaluasi berupa soal tes untuk mengukur pemahaman siswa, serta pembuatan lembar observasi guna menilai aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran pada tahap ini dilakukan dengan menerapkan strategi *Make a Match*, di mana peneliti bertindak sebagai guru, sementara kolaborator melakukan observasi. Kegiatan diawali dengan salam, pembacaan doa bersama, dan pengabsenan siswa, dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran serta penghubungan materi baru dengan pengalaman sebelumnya. Pada kegiatan inti, siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pertama yang memegang kartu berisi nama-nama hari akhir dan kelompok kedua yang memegang kartu berisi arti nama-nama hari akhir. Siswa kemudian mencari pasangan kartu yang sesuai dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah semua pasangan kartu terbentuk, siswa diminta membaca hasilnya secara bergantian, diikuti dengan umpan balik dari

guru, penyimpulan materi, serta evaluasi melalui tes tertulis.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator mengamati aktivitas siswa menggunakan lembar observasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa strategi *Make a Match* mulai menarik perhatian siswa, namun masih terdapat beberapa siswa yang bingung dalam menemukan pasangan kartunya dan kurang termotivasi dalam belajar. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan, sehingga terjadi kesalahan dalam mencocokkan kartu. Berdasarkan hasil evaluasi, diketahui bahwa terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa dibandingkan dengan kondisi awal. Nilai rata-rata siswa pada siklus I meningkat menjadi 67,10, dengan 19 siswa (61,29%) mencapai ketuntasan, sementara 12 siswa (38,71%) masih belum mencapai KKM. Walaupun terdapat peningkatan, masih diperlukan perbaikan dalam metode pembelajaran, seperti memberikan penjelasan ulang tentang aturan strategi *Make a Match* dan meningkatkan motivasi siswa.

Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 17 dan 18 September 2018 sebagai bentuk tindak lanjut dari siklus pertama. Pada tahap ini, dilakukan perbaikan dalam strategi pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman konsep dan meningkatkan motivasi siswa. Perencanaan siklus II melibatkan beberapa perbaikan, seperti penyesuaian RPP berdasarkan evaluasi siklus I, penjelasan ulang tentang aturan permainan untuk mengurangi kebingungan siswa, penyediaan alat peraga berupa kartu dengan variasi yang lebih menarik, serta pemberian motivasi tambahan agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan siklus II, strategi pembelajaran yang digunakan tetap *Make a Match*, tetapi dengan beberapa perbaikan. Guru memberikan stimulus tambahan dengan menyebutkan arti atau makna nama-nama hari akhir sebelum siswa mencari pasangan kartunya. Siswa diberikan waktu yang lebih fleksibel dalam mencari pasangan kartu mereka, dan guru lebih aktif dalam membimbing siswa yang masih mengalami kesulitan. Selain itu, guru memberikan penghargaan atau *reward* kepada siswa yang berhasil menemukan pasangan kartu dengan cepat, sehingga

meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

Observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa lebih cepat menemukan pasangan kartu dan lebih aktif berdiskusi. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena adanya unsur permainan dalam strategi *Make a Match*. Hasil refleksi pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 75,81, dengan 28 siswa (90,32%) mencapai ketuntasan, dan hanya 3 siswa (9,68%) yang belum mencapai KKM. Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa sebelum dilakukan tindakan, hasil ulangan harian menunjukkan bahwa hanya 10 siswa (32,26%) yang mencapai ketuntasan, dengan nilai rata-rata kelas 59,68. Setelah penerapan strategi *Make a Match* pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 19 siswa (61,29%), dengan nilai rata-rata 67,10. Pada siklus II, hasil belajar meningkat secara signifikan, dengan 28 siswa (90,32%) mencapai ketuntasan, dan nilai rata-rata kelas naik menjadi 75,81.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar menyebutkan nama-nama hari akhir. Dibandingkan dengan metode konvensional, strategi ini lebih menarik dan interaktif, membuat siswa lebih aktif dalam belajar serta memudahkan mereka dalam mengingat materi. Peningkatan hasil belajar yang signifikan dari 32,26% pada kondisi awal menjadi 90,32% pada siklus II membuktikan bahwa strategi ini mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, strategi *Make a Match* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya untuk materi yang membutuhkan hafalan dan pemahaman konsep secara mendalam.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada kompetensi dasar menyebutkan nama-nama hari akhir dengan menerapkan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* di SD Swasta IT Usamah Bin Zaid Kecamatan Perbaungan tahun ajaran 2021-2022, dapat disimpulkan bahwa strategi ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum dilakukan tindakan, nilai pre-test yang diambil dari ulangan harian menunjukkan bahwa dari 31 siswa, hanya 10 siswa (32,26%) yang mencapai ketuntasan, sementara 21 siswa (67,74%) belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 59,68. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar, di mana 19 siswa (61,29%) mencapai ketuntasan, sedangkan 12 siswa (38,71%) masih belum tuntas, dengan rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 67,10. Pada siklus II, hasil belajar semakin meningkat secara signifikan, dengan 28 siswa (90,32%) telah mencapai ketuntasan dan hanya 3 siswa (9,68%) yang masih belum tuntas, serta nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 75,81. Dengan demikian, penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami dan menghafalkan nama-nama hari akhir, sehingga strategi ini dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Referensi

- Hidayat, A. (2018). *Pengelolaan kelas dalam pendidikan agama Islam*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismail, S. (2019). *Profesionalisme guru dalam pendidikan agama Islam*. Yogyakarta: Laksana.
- Slamet, S. (2020). *Pendidikan agama Islam di Indonesia: Tantangan dan solusi*. Surabaya: Bina Aksara.
- Subhan, M. (2021). *Peran guru dalam pembelajaran agama Islam yang efektif*.

Bandung: Alfabeta.

Yulianto, R. (2020). *Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran agama di sekolah*. Malang: UB Press.

Arifin, Z. (2021). *Pendidikan Agama Islam dalam Perspektif Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish.

Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longmans, Green.

Hidayat, A. (2018). *Strategi Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Press.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbud.

Mulyasa, E. (2020). *Strategi Pembelajaran yang Efektif dan Efisien*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rahmawati, D. (2020). *Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar*. Malang: UB Press.

Slavin, R. E. (2018). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.

Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suharto, T. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif dalam Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yusuf, M. (2019). *Keefektifan Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.