

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MENYAMBUT USIA  
BALIGH MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT KELAS IV  
SDN 94 KOTA UTARA**

**Selvi Umar**

Sekolah Dasar Negeri 94 Kota Utara

[Email: selvieumar@gmail.com](mailto:selvieumar@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian Ini Bertujuan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN 94 Kota Utara Dalam Menggunakan Metode TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Materi Menyambut Usia Balig. Metode Yang Digunakan Dalam Penelitian Ini Adalah Deskripsi Kualitatif Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek Penelitian Ini Adalah Siswa Kelas 4 SDN 94 Kota Utara Kota Gorontalo Yang Berjumlah 15 Orang. Penelitian Ini Dilaksanakan Dalam Dua Siklus, Dimana Setiap Siklusnya Terdiri Atas Tahap Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), Dan Refleksi (*Reflecting*). Instrumen Yang Digunakan Berupa Non Tes Dan Tes. Teknik Non Tes Yang Digunakan Yaitu Wawancara Dan Observasi. Sedangkan Teknik Tes Berupa Tes Keterampilan Menceritakan Kembali Kisah Yang Didengar Oleh Siswa. Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Penerapan Pembelajaran *Cooperative Learning* Dengan Menggunakan Metode TGT (*Teams Games Tournament*) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Indikator Keberhasilan Pada Penelitian Ini Adalah Ketuntasan Belajar Kelas Dan Peningkatan Presentase Siswa Yang Mendapat Nilai Minimal 75 Mencapai 100% Melalui Penerapan Pembelajaran *Cooperative Learning* Dengan Metode (*Teams Games Tournament*) . Hasil Belajar Siswa Pada Penilaian Keterampilan Menceritakan Kembali Kisah Yang Didengar Siswa Pada Siklus I Diperoleh Rata-Rata Nilai 70,06 Dimana Siswa Yang Mencapai Nilai KKM 75 Hanya 4 Siswa Dari 16 Siswa. Pada Siklus II Hasil Penilaian Keterampilan Menceritakan Kembali Kisah Yang Didengar Siswa Pada Pelajaran Pendidikanagama Islam Sudah Mencapai KKM 75 Dan Memperoleh Rata-Rata Nilai 80.

**ABSTRACT**

*This Study Aims To Improve The Learning Outcomes Of 4th-Grade Students At SDN 94 Kota Utara Using The Teams Games Tournament (TGT) Method For The Topic Of Welcoming The Age Of Baligh. The Research Employed A Qualitative Descriptive Approach Through Classroom Action Research (CAR). The Subjects Of The Study Were 15 Students From 4th Grade At SDN 94 Kota Utara, Kota Gorontalo. The Research Was Conducted In Two Cycles, With Each Cycle Consisting Of Planning, Acting, Observing, And Reflecting Stages. The Instruments Used Included Both Non-Test And Test Methods. The Non-Test Techniques Involved Interviews And Observations, While The Test Technique Assessed Students' Skills In Retelling Stories They Had Heard.*

*The Results Indicate That Learning Islamic Education Through The Implementation Of Cooperative Learning Using The TGT Method Can Enhance Students' Learning Outcomes. The Indicators Of Success In This Research Were Class Completion Rates And The Percentage Of Students Achieving A Minimum Score Of 75, Which Reached 100% Through The Application Of Cooperative Learning With The TGT Method. In The First Cycle, The Average Score For The Skill Of Retelling Stories Was 70.06, With Only 4 Out Of 16 Students Meeting The Minimum Completeness Criteria (KKM) Of 75. In The Second Cycle, The Assessment Results For The Skill Of Retelling Stories In Islamic Education Reached The KKM Of 75, With An Average Score Of 80.*

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Adalah Proses Yang Bertujuan Untuk Membentuk Manusia Yang Hidup Dengan Sempurna Dan Bahagia. Hal Ini Mencakup Mencintai Tanah Air, Menjaga Kesehatan Jasmani, Membentuk Budi Pekerti Yang Baik, Teratur Dalam Berpikir, Terampil Dalam Pekerjaan, Serta Memiliki Tutur Kata Yang Baik, Baik Lisan Maupun Tulisan. Tujuan Utama Pendidikan Agama Islam Adalah Membina Dan Mendasari Kehidupan Siswa Dengan Nilai-Nilai Agama, Serta Mengajarkan Ilmu Agama Agar Mereka Mampu Mengamalkan Syariat Islam Sesuai Dengan Pengetahuan Yang Dimiliki. Dengan Demikian, Pendidikan Agama Islam Tidak Hanya Berfokus Pada Aspek Akademis, Tetapi Juga Pada Pembentukan Karakter Dan Perilaku Yang Sesuai Dengan Ajaran Islam.

Kurikulum Pendidikan Islam Dirancang Berdasarkan Nash Al-Qur'an Dan Al-Hadis, Dengan Tujuan Untuk Mencapai Kesejahteraan Di Dunia Dan Mendekatkan Diri Kepada Khalik. Kurikulum Ini Mengintegrasikan Aspek Duniawi Dan Ukhrawi, Dengan Menekankan Iman, Amal, Dan Takwa Sebagai Landasan Hidup Umat. Perbedaan Mendasar Kurikulum Pendidikan

Islam Dibandingkan Dengan Kurikulum Lainnya Terletak Pada Fokusnya Yang Tidak Hanya Mengutamakan Aspek Material, Tetapi Juga Membangun Karakter Dan Spiritual Siswa. Hal Ini Bertujuan Agar Proses Belajar Mengajar Dapat Berjalan Efektif Dan Mencapai Tujuan Pembelajaran Yang Diharapkan.

Model Pembelajaran Merupakan Perencanaan Atau Pola Yang Menjadi Pedoman Dalam Menyusun Kegiatan Belajar Di Kelas. Salah Satu Metode Yang Dapat Digunakan Adalah Metode Talking Stick, Yang Mendorong Siswa Untuk Aktif Berpartisipasi. Dalam Metode Ini, Guru Berperan Sebagai Fasilitator Untuk Menciptakan Kondisi Belajar Yang Baik Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Metode TGT (Teams Games Tournament) Adalah Strategi Pembelajaran Yang Melibatkan Siswa Dalam Kelompok Dengan Tiga Komponen Utama: Teams (Tim), Games (Permainan), Dan Tournament (Turnamen). Tujuan Utama Dari Metode Ini Adalah Mendorong Siswa Untuk Berkolaborasi Dalam Kelompok, Berkompetisi Dalam Permainan Edukatif, Dan Menilai Pemahaman Mereka Melalui Turnamen. Metode Ini Bertujuan Menciptakan Suasana Belajar Yang Menyenangkan Dan Memotivasi Siswa Untuk Aktif Berpartisipasi. Peran Guru Sebagai Pengelola Kelas Sangat Penting Untuk Memastikan Proses Pembelajaran Berlangsung Efektif Dan Tujuan Pembelajaran Tercapai

Teams (Tim): Siswa Dibagi Menjadi Kelompok Kecil Yang Terdiri Dari Anggota-Anggota Yang Heterogen. Setiap Tim Bertugas Mempelajari Materi Yang Sama Dan Berdiskusi Tentang Cara Memahami Dan Mengaplikasikannya. Games (Permainan):Setelah Belajar Dalam Tim, Siswa Berpartisipasi Dalam Permainan Edukatif Yang Dirancang Untuk Menguji Pemahaman Mereka Terhadap Materi Pelajaran. Permainan Ini Bisa Berupa Kuis, Teka-Teki, Atau Aktivitas Lain Yang Relevan Dengan Materi. Tournament (Turnamen): Siswa Mengikuti Turnamen Atau Kompetisi Di Mana Hasil Permainan Mereka Dinilai. Penilaian Ini Biasanya Dilakukan Secara Individual, Dan Hasil Dari Setiap Turnamen Digunakan Untuk Menentukan Pencapaian Siswa Serta Memberikan Umpan Balik Tentang Pemahaman Mereka.

Berdasarkan Observasi Awal Didapatkan Informasi Data Nilai Anak-Anak Masih Cukup Rendah Yaitu Di Angka 70 Nilai Ini Masih Di Bawah Kkm Yang Ditetapkan Sekolah Yaitu 75. Yang Mendapat Nilai Diatas Rata –Rata Hanya 4 Orang Dan Nilai Dibawah Kkm Ada 12 Orang Dengan Rata –Rata 25%. Ini Dikarenakan Siswa Jarang Mendapatkan Variasi Dalam Proses Belajar Mengajar, Yang Dapat Meningkatkan Semangat Belajar Mereka.Umumnya Mereka Lebih Memilih Dan Menerima Apa Adanya Yang Disampaikan Oleh Guru Dan Mengerjakan Soal Secara Individu. Siswa Tidak Dilatih Keterampilan Dan Kemampuan Berpikir Untuk Memperoleh Nilai Yang Maksimal. Yang Menjadi Latar Belakang Pada Uraian Diatas, Peneliti Tertarik Untuk Meneliti Tindakan Kelas Dengan Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Agar Dapat Memahami Usia Balig Dan Dapat Mengimplementasikannya Dalam Kehidupan Sehari-Hari,Adapun Metode Yang Peneliti Gunakan Yaitu Metode“Teams

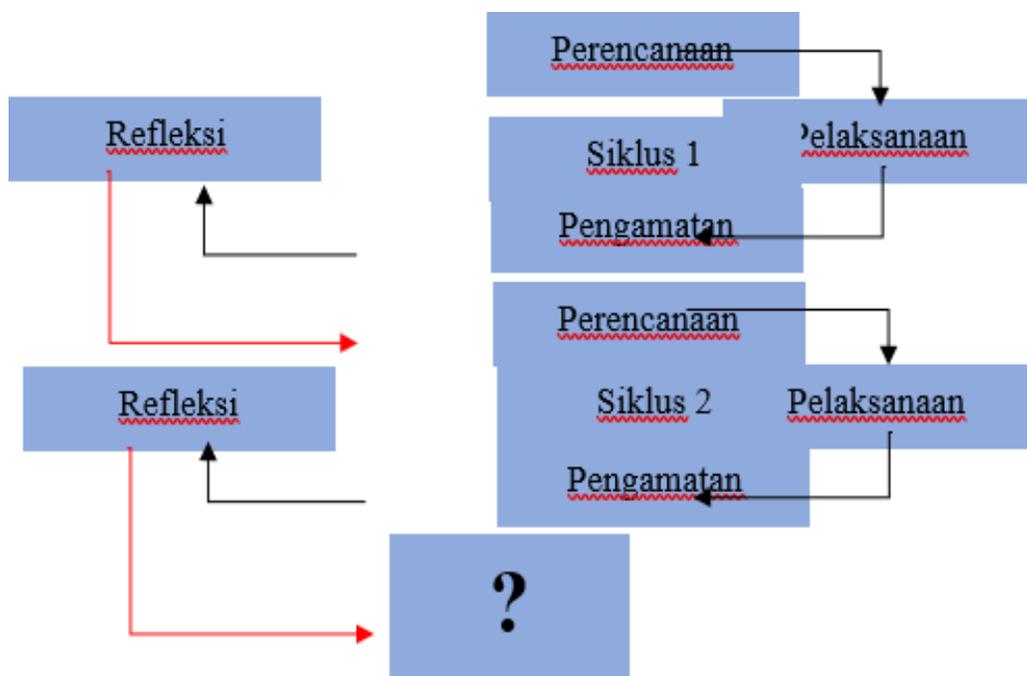
Games Tournament” Khususnya Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan Kondisi Tersebut Peserta Didik Membutuhkan Inovasi Metode Pembelajaran Baru Untuk Merangsang Daya Tarik Peserta Didik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pai.Salah Satu Langkah Paling Jitu Untuk Membentuk Suasana Kelas Yang Harmonis Dan Menyenangkan Adalah Dengan Melakukan Variasi Terhadap Metode Pembelajaran. Penyampaian Pembelajaran Secara Bervariasi Dapat Menghindari Suasana Kelas Yang Stagnan Dan Membosankan. Selain Itu, Melalui Gaya Pembelajaran Yang Berbeda-Beda, Peserta Didik Menjadi Lebih Mudah Dalam Memahami Materi Ajar.

**Metode Penelitian**

Penelitian Ini Menggunakan Jenis Penelitian Tindakan Kelas Atau Disebut Dengan Classroom Action Research Dengan Tujuan Untuk Memperbaiki Kinerja Guru Dalam Proses Pembelajaran Sehingga Terjadi Peningkatan Terhadap Hasil Pemahaman Belajar Peserta Didik. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas Dapat Diuraikan Sebagai Berikut Merencanakan Tindakan (Planning), Melaksanakan Tindakan (Action), Observasi (Observation), Dan Refleksi (Reflektion).Adapun Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Secara Detail Dapat Digambarkan Sebagai Berikut:

**Siklus Penilaian Tindakan Kelas (PTK)**

Penelitian Tindakan Kelas Ini Di Laksanakan Di SDN 94 Kota Utara Yang Beralamat Di



Jl Bilinggata Kel. Dulomo Selatan Kec. Kota Utara Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo. Pada Tahun Pelajaran 2024/2025 Semester Ganjil, Peneliti Memilih Tempat Di SDN 94 Kota Utara Dengan Dengan Alasan : 1) Peneliti Merupakan Guru Di SDN 94 Kota Utara ; 2) Peneliti Menemukan Masalah Di Kelas IV SDN 94 Kota Utara Mengenahasi Lbelajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Materi Menyambut Usia Balig Jumlah Siswa Kelas IV 9 Orang, Laki-Laki Orang Dan Perempuan 7 Orang. Penelitian Di Laksanakan Sesuai Dengan Jadwal Mata Pelajaran PAI Kelas IV SDN 94 Kota Utara Sehingga Tidak Mengganggu Jadwal Mata Pelajaran Lainnya. Sugiyono (2018:32) Menyatakan Bahwa Seting Penelitian Adalah Segala Sesuatu Yang Berbentuk Apa Saja Yang Di Tetapkan Oleh Peneliti Untuk Di Pelajari Sehingga Diperoleh Informasi Tentang Hal tersebut, Kemudian Ditarik Kesimpulannya Yang Dapat Digunakan Dalam Penelitian Ini Dengan Judul Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Metode TGT (Teams Games Tournament) Indikator Keberhasilan Dalam Penelitian Tindakan Ini Meliputi Indicator Proses Dan Hasil Dalam Penggunaan Metode TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Kriteria Keberhasilan Pelaksanaan Pembelajaran PAI Kelas IV Di SDN 94 Kota Utara.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian Ini Adalah Penelitian Tindakan Kelas Yang Di Laksanakan Pada Kelas IV Di SDN 94 Kota U Tara Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo Dengan Judul Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Metode Teams Games Tournament Materi Menyambut Usia Balig Di kelas IV SDN 94 Kota Utara. Siswa Kelas IV Ini Terdiri Atas 16 Orang. Perempuan 7 Orang Dan Laki-Laki 9 orang. Dari Hasil Observasi Di Temukan Bahwa Pemahaman Siswa Tentang Materi Mari Menyambut Usia Balig Masih Rendah, Oleh Karenanya Peneliti Meningkatkan Pemahaman Siswa Melalui Penerapan Metode TGT Dalam Pembelajaran. Siklus Pertama Ini Terdiri Dari Beberapa Kegiatan Yaitu Tahap Perencanaan(Planning), Pelaksanaan Tindakan (Action), Pengamatan (Observation), Dan Refleksi (Reflection)1) Perencanaan (Planning) Perencanaan Merupakan Tahapan Awal Yang Dilakukan Peneliti Sebelum Melakukan Tindakan. Adapun Dalam Tahap Perencanaan Ini Di Lakukan Beberapa Kegiatan, Yaitu. Menganalisis Kurikulum Untuk Mengetahui CP, TP Dan ATP Yang Akan Disampaikan Kepada Siswa Pada Saat Pembelajaran, Membuat Lembar Kerja Pesertadidik (LKPD), Membuat Lembar Observasi Untuk Guru Dan Siswa, Menyusun Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Tahap Perencanaan Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Materi Menyambut Usia Balig Dengan Menggunakan Metode Talking Stikc Pada Pembelajaran Peneliti Mempersiapkan Modul Ajar, Media Pembelajaran Yang Relevan Dengan Materi Yang Akan Diajarkan, Lembar Observasi/Pengamatan Dan Alat Evaluasi Setiap Kali Akan Mengajar. Peneliti Juga Melakukan Koordinasi Dengan Sesama Guru Dalam Rangka Kesiapannya Berkolaborasi Dalam Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. Sebelum Pembelajaran Dimulai, Peneliti Bekerja Sama Dengan Guru PAI Dan Rekan Guru Lainnya

Melakukan Setting Kelas Termasuk Persiapan Pengambilan Gambar Atau Video Selama Pelaksanaan Pembelajaran.

Berdasarkan Hasil Observasi Terhadap Seluruh Kegiatan Siswa Dan Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Dengan Menggunakan Metode Teams Games Tournament Masih Ada Beberapa Belum Terlaksana Secara Maksimal Salah satunya yaitu Aktivitas Siswa Saat Menjawab Pertanyaan Dari Guru Mengenai Materi Yang Berkaitan Dengan Konsep Menyambut Usia Balig Ternyata Sangat Kurang Dari 16 Siswa Yang Terdapat Di kelas IV Di SDN 94 Kota Utara Kec. Kota Utara Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo Ternyata Satu Atau Hanya Dua Orang Saja Yang Menjawab Pertanyaan Yang Di Ajukan Oleh Guru, Sebihnya Pasif. Agar Pelaksanaan Pembelajaran Pada Pertemuan Selanjutnya Dapat Berjalan Dengan Baik, Maka Peneliti Atau Guru Dengan Observasi Perlu Mencari Solusi Agar Kelemahan-Kelemahan Pada Proses Belajar-Mengajar Menggunakan Metode Teams Games Tournament Dapat Teratasi. Untuk Mengatasi Kelemahan-Kelemahan tersebut Perlu Dibuat Perencanaan Sebagai Berikut: A. Memberikan Motivasi Agar Siswa Dapat Lebih Berperan Aktif Dalam Proses Pembelajaran. B. Memberikan Bimbingan Dengan Lebih Intensif Pada Setiap Siswa Dan Kelompok Siswa Yang Terlihat Mengalami Kesulitan Dalam Menyelesaikan Tugasnya. C. Memberikan Waktu Dan Kesempatan Bertanya Yang Lebih Luas Pada Siswa Yang Belum Menguasai Materi Pembelajaran Dan Meminta Mereka Agar Jangan Takut Untuk Bertanya. Karena Dengan Melihat Keadaan Peserta Didik Kelas IV SDN 94 Kota Utara Setelah Diadakannya Pertemuan I Atau Siklus II Masih Ada Siswa Yang Belum Memenuhi Kriteria KKTP Maka Peneliti Akan Melanjutkan Pada Pertemuan Ke II Atau Siklus II. B. Siklus II Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pada Siklus II Ini Merupakan Tahap Lanjutan Dari Proses Pembelajaran Yang Terjadi Pada Siklus I, Namun Secara Garis Besar Alur Pembelajaran Yang Dilaksanakan Tetap Mengikuti Alur Seperti Pada Siklus I. Berikut Adalah Daftar Nilai Siklus II:

Berdasarkan Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Dengan Penerapan Metode Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dan Hasil

Tes Akhir Siklus II Maka Dapat Di Refleksikan Hal-Hal Sebagai Berikut: 1. Kegiatan Pembelajaran Dengan Melalui Penggunaan Metode Teams Games Tournament C. Dinyatakan Efektif Karena Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Hingga 93,75% Diatas KKM 75. Keaktifan Penggunaan Metode Teams Games Tournament Ini Tidak Terlepas Dari Beberapa Aspek Pendukung Seperti Persiapan Yang Matang Ketika Pendidik Memberikan Motivasi tersebut, Dan Peserta Didik Sangat Aktif Dalam Kegiatan Diskusi Kelompok. 2. Aktivitas Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Metode Teams Games Tournament Sangat Mendukung Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik, Hal Ini Dapat Di Lihat Pada Hasil Tes Akhir Siklus Peserta Didik Pertemuan Pertama Hingga Pertemuan Kedua Meningkatkan Seiring Pemahaman Peserta Didik Dalam Memahami Materi

Pembelajaran Yang diberikan Hasil Akhir Siklus II Sangat Jauh Berbeda Dari Pada Siklus Sebelumnya, Bahkan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Cukup Meningkatkan Berdasarkan Paparan Siklus I Dan Siklus II Maka Indikator Dari Penggunaan Metode Temas Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Mari Menyambut Usia Balig Terjadi Peningkatan Yang Signifikan Hal tersebut Terlihat Dari Hasil Tes Akhir Siklus Meningkatkan Baik Dari Ketuntasan Secara Individu Maupun Secara Klasikal. Berdasarkan Pengamatan Hasil Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Materi Menyambut Usia Balig Pada Siklus I Dan Siklus II Menunjukkan Bahwa Aktivitas Peserta Didik Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Terhadap Materi Menyambut Usia Balig Dalam Proses Pembelajaran Mengalami Peningkatan. Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 94 Kota Utara Pada Siklus II Menunjukkan Adanya Peningkatan Berarti Jika Dibandingkan Dengan Siklus I. Pada Siklus I Keaktifan Hasil Belajar Peserta Didik Hanya Berkisar 43,33% Dan Sedangkan Pada Siklus II Hasil Belajar Peserta Didik Mencapai 93,75%.

Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Pada Siklus II Menunjukkan Bahwa Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Penggunaan Metode TGT (Temas Games Tournament) Memiliki Kelebihan Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. Selain itu Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Menjadi Indikator Meningkatnya Semangat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas IV SDN 94 Kota Utara. Dan Yang Patut Diapresiasi Lebih Lanjut Bahwa Persoalan Keaktifan Peserta Didik Dalam Belajar Harus Selalu Di Tingkatkan, Sehingga Pendidik Di Tuntut Untuk Lebih Kreatif, Inovatif Dan Komunikatif Dalam Mengajar. Peningkatan Keaktifan Belajar tersebut Tidak Terlepas Dari Kondusifnya Lingkungan Belajar Di Kelas, Di Mana Peserta Didik Juga Memberikan Apresiasi Terhadap Penggunaan Metode TGT Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bersifat Menantang Dan Menyenangkan Peserta Didik Untuk Belajar Secara Kelompok. Disamping itu Pembelajaran Tidak Di Dominasi Oleh Pendidik Dengan Sistem Ceramah, Monoton, Tekstual Dan Kaku.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan Penelitian Yang Telah Di Lakukan, Maka Dapat Disimpulkan Bahwa Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Metode TGT (Temas Games Tournament) Pada Materi Menyambut Usia Balig Di kelas IV SDN 94 Kota Utara Hal Ini Dibuktikan Dari Hasil Pengolahan Data Keaktifan Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Setiap Siklus Setiap Siklus Selalu Mengalami Peningkatan Dari Siklus I Kesiklus II. Hal Ini Dapat Di Lihat Dari Peningkatan Siklus Yaitu Pada Hasil Observasi Hasil Belajar Peserta Didik Sebesar 43,33% Meningkatkan Menjadi 93,33%

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah Idi, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal. 46Ahmadi, A., Prasetya, J.T. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: CV. PustakaSetia., 2015)hal. 5
- Tim penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka,2005) ed 3, cet,3.h 391
- Nama Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung PT. Remaja Rosdakarya, 2009)h.22
- Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*,(Jakarta, Rajawali Press, 2014.
- Suyadi, *Buku Panduan Guru Profesional Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan PenelitianTindakan Sekolah*, (Yogyakarta: Andi, 2012), h. 1
- Buku Pedoman Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti / Kementerian Pendidikan danKebudayaan.-- Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Buku Peserta didik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV Kurikulum Merdeka. 2021
- Muhammad Muntahibun Nafis, *Ilmu Pendidikan Islam* (yogyakarta: Sukses Offset, 2011), hal. 23