

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING START WITH A QUESTION* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI TUMBUHAN SUMBER KEHIDUPAN DI KELAS IV SDN 2 LIMBOTO KABUPATEN GORONTALO

¹Naisa Pontoh, ²Mujahid Damopolii, ³Suhendra Iskandar

^{1,2}Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo

E-mail : ¹ naisapontoh@gmail.com, ² mujahiddampolii@iaingorontalo.ac.id
³ suhendra_iskandar@iaingorontalo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi penelitian terdiri dari seluruh peserta didik kelas VIII-2 sebanyak 32 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik dengan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,593 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai koefisien determinasi ($R^2 = 0,352$) menunjukkan bahwa 35,2% variasi minat belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media Quizizz, sedangkan 64,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital interaktif seperti Quizizz terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Quizizz, Minat Belajar, Akidah Akhlak.

Abstract

This study aims to determine the influence of using Quizizz-based learning media on students' learning interest in the Akidah Akhlak subject at MTs Negeri 1 Gorontalo Regency. The research employed a quantitative approach with a survey method. The population consisted of all students in class VIII-2, totaling 32 participants. Data were collected using questionnaires that had been tested for validity and reliability. The results of the simple linear regression analysis showed a positive and significant influence between the use of the Quizizz application and students' learning interest, with a correlation coefficient (r) of 0.593 and a significance value of $0.000 < 0.05$. The coefficient of determination ($R^2 = 0.352$) indicates that 35.2% of the variance in learning interest is influenced by the use of Quizizz, while 64.8% is affected by other factors beyond this study. Therefore, the use of interactive digital learning media such as Quizizz has been proven to create an engaging and enjoyable learning atmosphere, as well as enhance students' active participation in Akidah Akhlak learning activities.

Keywords: Learning Media, Quizizz Application, Learning Interest, Akidah Akhlak.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses komunikasi yang di dalamnya terkandung suatu proses transformasi pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan, baik yang langsung, di dalam maupun di luar sekolah, di lingkungan masyarakat, di lingkungan keluarga dimana pembelajarannya berlangsung sepanjang hayat dari satu generasi ke berikutnya. Pendidikan juga memiliki peran yang signifikan dalam kemajuan suatu bangsa dan negara, Semakin tinggi pendidikan seseorang, semakin tinggi pula kualitas pendidikannya. Sistem kurikulum menjadi elemen krusial dalam dunia pendidikan karena mengarahkan dan mengatur jalannya proses pendidikan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sebagai inti dari bidang pendidikan, pengembangan kurikulum merupakan upaya untuk merancang rencana dan panduan mengenai tujuan, materi pembelajaran, serta metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar.

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sengaja untuk mentransfer dan mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses pendidikan tercipta

dalam suasana belajar yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, moral yang baik, serta keterampilan yang berguna bagi diri mereka sendiri dan masyarakat. Secara sederhana, pendidikan dapat dipahami sebagai usaha untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi manusia, baik fisik maupun mental, berdasarkan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat dan kebudayaan.

Berdasarkan uraian di atas, Pendidikan membawa pengaruh yang sangat besar terhadap pengembangan hidup setiap individu dan masyarakat melalui peningkatan kemampuan intelektual dan kemampuan emosi dalam menghadapi berbagai hal, kemampuan motorik dalam menggiatkan dan mengkoordinasikan gerakan individu. Pendidikan sangat penting bagi seseorang dalam kehidupan, termasuk dalam memacu peningkatan kualitas kehidupan masyarakat. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, baik berkaitan dengan kehidupan seseorang, kehidupan keluarga, masyarakat, maupun kehidupan suatu bangsa maupun Negara.

Pendidikan telah lama dianggap sebagai jalan utama dalam meraih keberhasilan umat manusia. Lebih dari sekadar alat pencapaian, pendidikan juga berfungsi sebagai solusi atas ketidaktahuan, sehingga mampu membantu mengatasi berbagai tantangan dalam kehidupan, baik secara individu maupun sosial. Secara etimologis, kata "pendidikan" berasal dari kata dasar "didik," dengan bentuk kerja "mendidik," yang telah menjadi bagian dari kehidupan manusia sejak awal keberadaannya. Tujuan awalnya sederhana, yakni untuk membekali generasi muda agar mampu bertahan hidup sebagai manusia.¹

Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, serta sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses pembelajaran. Dalam hal pendidikan, sangat diperlukan peran guru dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat guna membuat pembelajaran menjadi menarik dan lebih aktif. Hal ini perlu mendapat perhatian khusus dikarenakan pendidikan adalah langkah awal atau suatu jenjang yang harus ditempuh oleh setiap manusia dalam mencari sebuah kesuksesan hidup.²

IPAS merupakan dua disiplin ilmu penting dalam pendidikan yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa. IPA berfokus pada pengetahuan alam melalui pengamatan, dan penemuan ilmiah untuk mengembangkan kemampuan nalar dan memecahkan masalah. Sementara itu, IPS mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi terkait isu sosial, mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan analisis terhadap kondisi masyarakat. Kedua disiplin ilmu ini saling melengkapi dan membantu siswa memahami hubungan antara ilmu pengetahuan alam dan kondisi sosial, sehingga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan kehidupan masyarakat global yang dinamis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN 2 Limboto, menunjukkan ada beberapa masalah dalam proses pembelajaran di kelas tersebut jika ditinjau dari aspek guru dan siswa. Aspek guru menggunakan model pembelajaran konvensional yang akan meliputi siswa datang, duduk, menulis materi, yang telah dituliskan oleh guru di papan tulis, mendengarkan guru menjelaskan materi dan mengerjakan tugas serta pembelajaran yang monoton dan membosankan. Oleh karena itu peneliti akan menerapkan model *Learning Start with a Question* Untuk melihat bagaimana pengaruh dari model tersebut terhadap keterampilan bertanya siswa mengenai materi yang akan diberikan termasuk dalam hasil belajar siswa.

¹ Yusri Fajri Annur, Ririn Yuriska, and Shofia Tamara Arditasari, 'Pendidikan Karakter Dan Etika Dalam Pendidikan', *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 15-16 Januari 2021*, 333

² Eleos Jurnal, Pendidikan Agama, and Hardi Budiyan, 'Hardi+Fixed (1)', 1 (2021), p. 37.

Model pembelajaran *Learning Start With a Question* adalah suatu cara untuk membuat peserta didik belajar secara aktif dengan membuat mereka bertanya tentang materi pembelajaran sebelum ada penjelasan dari guru. Pertanyaan akan menggundang siswa untuk berpikir terhadap materi ajar yang akan disampaikan. Adanya keinginan bertanya berarti siswa semakin tinggi rasa ingin tahunya tentang pelajaran tersebut dan pembelajaran akan lebih hidup.

Bedasarkan latar belakang yang diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, “Penerapan Model Pembelajaran *Learning Start with a Question* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Kelas IV SDN 2 Limboto. Karena hal itu bermanfaat untuk penelitian secara langsung bagi pengembangan pembelajaran.

B. Metode Penelitian.....

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan merupakan penelitian dalam bidang sosial, yang menggunakan refleksi diri sebagai metode utama, dilakukan oleh orang yang terlibat di dalamnya, serta bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam berbagai aspek. Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian tindakan yang diterapkan dalam aktivitas pembelajaran di kelas.³ Penelitian tindakan kelas ditujukan untuk mencari faktor-faktor yang mungkin menghambat atau memperlancar tindakan itu, khususnya yang terjadi pada pembelajaran dikelas. Penelitian ini ditujukan sebagai upaya dalam peningkatan kemampuan berpidato siswa di depan kelas. Tindakan yang akan dilakukan adalah pemanfaatan metode Pembelajaran Terbalik dalam berpidato di depan kelas.⁴

Pembelajaran IPAS yang ada di SD saat ini tidak terlepas dari kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah dan mengikuti perkembangan kurikulum yang sedang berlangsung. Kurikulum Pendidikan di Indonesia senantiasa berjalan dinamis. Hal tersebut ditandai dengan adanya perbaikan-perbaikan kurikulum oleh pemerintah dalam kurun waktu tertentu. Perbaikan tersebut dilakukan dalam rangka memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia. Dalam konteks dunia pendidikan perubahan tersebut merupakan keniscayaan dan dilakukan melalui perencanaan yang matang serta didasarkan pada hasil evaluasi oleh pemerintah.⁵

Tahap terakhir pada desain penelitian ini adalah Refleksi. Jika peneliti sudah melakukan tahapan-tahapan sebelumnya seperti tahapan perencanaan, tahapan tindakan, dan observasi maka, perlu merefleksikan apakah pada tahapan-tahapan sebelumnya memiliki hambatan atau kekurangan lainnya. Jika pada siklus pertama peneliti menghadapi kekurangan seperti pada tahap tindakan, siswa yang tidak begitu menikmati pembelajaran dikarenakan pada rangkaian RPP tidak menampilkan Ice Breaking atau semacamnya maka, hal tersebut perlu diperbaiki pada siklus selanjutnya. Akan tetapi, jika pada siklus ke dua juga memiliki kekurangan maka perlu memperbaikinya pada tahap siklus ke tiga hingga penelitian tersebut bisa dikatakan meningkat.⁶

Penelitian ini dilakukan pada kelas IV SDN 2 Limboto. Sekolah ini memiliki kelas yang berjejeran hingga berbentuk panjang dengan papan nama sekolah berada didepan kantor staf dewan guru. Memiliki beberapa vasilitas seperti perpustakaan, mesjid,

³ Hermawan, R., & Sari, N. (2022). “Efektivitas Metode Flipped Classroom dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara di Depan Kelas.” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 23–30

⁴ Mulyatiningsih, E. (2021). “Penerapan Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(3), 145–153

⁵ Naimmummaskub, M. Gholy. "Impelementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas V di MI Raudlatut Thalabah Kediri." *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (INJURIES)* 1.3 (2023): h.146-155

⁶ Sari, D. P., & Wibowo, A. (2022). “Refleksi dalam Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Proses Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 88–96

kantin dan fasilitas lainnya. Sekolah ini dihiasi berbagai macam tanaman yang berjejeran pada masing-masing kelas.

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan yang sangat penting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas yang tinggi, dan sebaliknya.⁷ Data yang diperoleh dari hasil tes kemudian akan dihitung menggunakan reduksi data berupa *mean* untuk mencari nilai rata-rata siswa pada saat diberikan tes tersebut. Karena PTK termasuk penelitian kualitatif, teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui angket yang diberikan kepada 32 peserta didik kelas VIII-2 MTs Negeri 1 Kabupaten Gorontalo, diperoleh informasi bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Akidah Akhlak memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik. Dari hasil analisis regresi linier sederhana menggunakan SPSS, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,593, yang menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat antara penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dengan peningkatan minat belajar siswa. Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa hubungan tersebut bersifat signifikan secara statistik.

Selanjutnya, hasil analisis menunjukkan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,352. Hal ini berarti sekitar 35,2% perubahan minat belajar peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran Quizizz, sedangkan 64,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini, seperti motivasi intrinsik, lingkungan belajar, maupun metode pengajaran guru. Hasil ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif seperti Quizizz dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap peningkatan minat belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit atau monoton.

Selain itu, uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen penelitian menunjukkan bahwa semua item dalam angket valid dan reliabel. Nilai Cronbach's Alpha untuk variabel penggunaan media Quizizz sebesar 0,937, dan untuk variabel minat belajar sebesar 0,882. Kedua nilai tersebut tergolong dalam kategori reliabilitas sangat tinggi. Artinya, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya dan layak digunakan untuk mengukur hubungan antarvariabel.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula tingkat minat belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, mendorong motivasi belajar, serta menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Akidah Akhlak memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII-2 di MTs Negeri 1 Kabupaten Gorontalo. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan partisipatif dibandingkan dengan metode konvensional. Peserta didik merasa lebih termotivasi karena dapat belajar sambil bermain kuis yang menantang dan menyenangkan, serta memperoleh umpan balik secara langsung dari hasil yang ditampilkan oleh aplikasi.

Dalam konteks teori belajar, hasil penelitian ini mendukung pandangan konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Melalui penggunaan Quizizz, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga ikut aktif berpikir,

⁷ Rahardjo, mudjia, metode pengumpulan data penelitian kuantitatif, sekolah pasca sarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, (Malang, 02 Februari 2017), h. 1

menganalisis, dan berkompetisi secara sehat dengan teman-teman mereka. Kondisi ini sesuai dengan penelitian Zaifullah, Cikka, & Kahar yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bersifat interaktif dapat meningkatkan minat serta partisipasi siswa di kelas.

Selanjutnya, hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,593 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat hubungan yang kuat dan signifikan antara penggunaan media Quizizz dan peningkatan minat belajar siswa. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,352 menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz berkontribusi sebesar 35,2% terhadap peningkatan minat belajar, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti lingkungan belajar, metode pengajaran guru, dan motivasi internal peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Charismana, Retnawati, & Dhewantoro (2022) yang menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis digital dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Dari hasil analisis tersebut dapat dipahami bahwa semakin sering guru memanfaatkan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran, semakin meningkat pula antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi seperti ini juga mampu menumbuhkan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Hal ini berdampak pada meningkatnya fokus, perhatian, dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan media digital interaktif dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Akidah Akhlak yang selama ini cenderung bersifat teoritis dan monoton.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat pentingnya peran guru dalam memilih dan mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21. Guru dituntut untuk kreatif dalam memanfaatkan media digital yang mendukung keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas siswa. Penggunaan aplikasi Quizizz menjadi salah satu contoh konkret penerapan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Dengan demikian, inovasi pembelajaran seperti ini sebaiknya terus dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar proses belajar mengajar semakin efektif, bermakna, dan menyenangkan.

3. Keterbatasan penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan :

- 1) Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas yaitu kelas VIII-2 MTs Negeri 1 Kabupaten Gorontalo dengan jumlah responden sebanyak 32 siswa. Jumlah sampel yang relatif kecil dan bersifat homogen menyebabkan hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas pada populasi yang lebih besar atau pada konteks sekolah yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan jumlah responden yang lebih banyak dan variasi sekolah yang beragam akan memberikan hasil yang lebih representatif.
- 2) Penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap minat belajar, tanpa menelaah faktor-faktor lain yang juga berpotensi memengaruhi minat belajar siswa seperti peran guru, gaya belajar, dukungan lingkungan keluarga, serta kondisi psikologis peserta didik. Faktor-faktor tersebut dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil pembelajaran, namun belum menjadi bagian dari analisis penelitian ini.
- 3) Pengumpulan data menggunakan instrumen angket (kuisisioner) memiliki keterbatasan dalam hal keakuratan data, karena hasilnya sangat bergantung pada pemahaman dan kejujuran responden dalam menjawab setiap pertanyaan. Ada kemungkinan sebagian siswa memberikan jawaban yang dianggap “baik” secara sosial, bukan yang benar-benar menggambarkan kondisi sebenarnya.
- 4) Penelitian ini dilakukan dalam waktu yang relatif singkat, sehingga belum mampu menggambarkan perubahan minat belajar siswa secara berkelanjutan dalam jangka waktu panjang. Oleh sebab itu, penelitian lanjutan dengan desain penelitian tindakan

kelas (PTK) atau longitudinal dapat dilakukan untuk mengamati perkembangan minat belajar siswa dari waktu ke waktu setelah penerapan media digital interaktif seperti Quizizz.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Kabupaten Gorontalo. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,593 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat hubungan yang kuat antara penggunaan media Quizizz dengan peningkatan minat belajar siswa. Nilai koefisien determinasi ($R^2 = 0,352$) menunjukkan bahwa 35,2% variasi minat belajar dipengaruhi oleh penggunaan media Quizizz, sedangkan sisanya 64,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif seperti Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital seperti Quizizz dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang bersifat teoritis.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Eleos Jurnal, Pendidikan Agama, and Hardi Budiya, 'Hardi+Fixed (1)', 1 (2021), p. 37.
- Hermawan, R., & Sari, N. (2022). "Efektivitas Metode Flipped Classroom dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara di Depan Kelas." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 23–30
- Mulyatiningsih, E. (2021). "Penerapan Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(3), 145–153
- Naimummaskub, M. Gholy. "Impelementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas V di MI Raudlatut Thalabah Kediri." *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (INJURIES)* 1.3 (2023): h.146-155
- Rahardjo, mudjia, metode pengumpulan data penelitian kuantitatif, sekolah pasca sarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, (Malang, 02 Februari 2017), h. 1
- Sari, D. P., & Wibowo, A. (2022). "Refleksi dalam Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Proses Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 88–96
- Yusri Fajri Annur, Ririn Yuriska, and Shofia Tamara Arditasari, 'Pendidikan Karakter Dan Etika Dalam Pendidikan', *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 15-16 Januari 2021*, 2021, 333