



Peningkatan Pemahaman Materi Keimanan melalui Metode Bermain Kartu di MTS Thoriqul Huda

Risma Sopianah^{1*}, Nurnawi Habib²

¹MTS Thoriqul Huda

²MIS Al-Ikhlas Rum

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: April 2024

Revisi Akhir: Mei 2024

Diterbitkan Online: Mei 2024

Kata Kunci

Peningkatan Pemahaman Materi Keimanan,
Metode Bermain Kartu

Korespondensi

E-mail: rismasopianah6@gmail.com

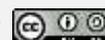
A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keimanan melalui metode bermain kartu di MTS Thoriqul Huda. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes evaluasi pemahaman, dan wawancara dengan siswa serta guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain kartu secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keimanan. Pada *pre-test*, rata-rata nilai siswa adalah 58,4, dengan hanya 20% siswa yang mencapai nilai di atas KKM. Setelah siklus pertama, nilai rata-rata meningkat menjadi 72,6 dengan 56% siswa mencapai nilai di atas KKM. Pada siklus kedua, nilai rata-rata meningkat lebih jauh menjadi 81,2, dengan 88% siswa mencapai nilai di atas KKM. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode bermain kartu membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep keimanan. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme dan pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, metode ini direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran agama Islam guna meningkatkan pemahaman siswa secara lebih efektif.

Abstract

This study aims to improve students' understanding of faith concepts through the card game method at MTS Thoriqul Huda. The research method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through observations, comprehension evaluation tests, and interviews with students and teachers. The results showed that the card game method significantly improved students' understanding of faith concepts. In the pre-test, the students' average score was 58.4, with only 20% scoring above the passing grade (KKM). After the first cycle, the average score increased to 72.6, with 56% of students achieving scores above the KKM. In the second cycle, the average score further increased to 81.2, with 88% of students surpassing the KKM. This improvement indicates that the card game method made learning more interactive and engaging, allowing students to grasp faith concepts more easily. These findings support constructivist theory and active learning approaches that emphasize student engagement in the learning process. Therefore, this method is recommended for Islamic education to enhance students' comprehension more effectively.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pemahaman materi keimanan di kalangan siswa merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Di tingkat pendidikan menengah, terutama di Madrasah Tsanawiyah (MTS), penguatan pemahaman keimanan menjadi kunci untuk membentuk karakter siswa yang religius dan berakhlak mulia. Namun, dalam praktiknya, banyak ditemukan

hambatan dalam proses pemahaman tersebut. Salah satu tantangan utama adalah pendekatan yang digunakan oleh guru kurang menarik dan tidak mampu memotivasi siswa untuk memahami materi dengan lebih mendalam. Materi yang bersifat abstrak, seperti konsep-konsep dasar keimanan, sering kali sulit dipahami oleh siswa yang lebih cenderung menginginkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aisyah (2017) menunjukkan bahwa metode konvensional yang dominan diterapkan di kelas PAI seringkali membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran. Hal ini berimbas pada rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi keimanan. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan agar siswa dapat memahami materi keimanan dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

Metode permainan merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, termasuk materi keimanan. Penelitian oleh Anwar (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan metode permainan dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Permainan yang dirancang dengan tujuan pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus edukatif. Salah satu metode permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran keimanan adalah metode bermain kartu. Metode ini memanfaatkan kartu sebagai alat bantu untuk menyampaikan konsep-konsep keimanan secara interaktif.

Metode bermain kartu memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif dengan teman sekelasnya, sambil menguji pengetahuan mereka tentang materi keimanan. Dalam penelitian oleh Syafira (2019), ditemukan bahwa permainan kartu yang mengandung unsur kompetisi dan kolaborasi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan menggunakan permainan ini, siswa tidak hanya sekedar menghafal informasi, tetapi juga dapat memahami konsep-konsep keimanan dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan.

Selain itu, menurut penelitian oleh Fadhila (2018), metode bermain kartu dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Permainan kartu ini dapat dirancang dengan berbagai jenis pertanyaan atau tantangan yang memerlukan siswa untuk berpikir kritis dalam menemukan jawaban yang tepat. Hal ini dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas dan memecahkan masalah secara bersama-sama.

Namun, meskipun metode bermain kartu memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan pemahaman materi keimanan, penerapannya di MTS Thoriqul Huda masih belum optimal. Banyak faktor yang memengaruhi, mulai dari keterbatasan sumber daya, kurangnya keterampilan guru dalam mengimplementasikan metode ini, hingga kurangnya pemahaman tentang bagaimana cara yang tepat untuk memadukan permainan kartu dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih lanjut bagaimana metode bermain kartu dapat diterapkan secara efektif di MTS Thoriqul Huda untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keimanan.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2021) memberikan gambaran tentang bagaimana penerapan metode bermain kartu dapat diintegrasikan dalam pembelajaran PAI di sekolah. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membantu mereka untuk lebih memahami konsep-konsep yang sulit, termasuk dalam materi keimanan. Meskipun demikian, penerapan metode ini masih membutuhkan penyesuaian dengan kondisi dan karakteristik siswa di setiap sekolah.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana metode bermain kartu dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi keimanan di MTS Thoriqul Huda. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran

yang lebih efektif dan menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI, khususnya dalam hal pemahaman materi keimanan.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini akan berfokus pada penerapan metode bermain kartu sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi keimanan di MTS Thoriqul Huda. Diharapkan, melalui penerapan metode ini, siswa dapat belajar dengan lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi keimanan yang diajarkan.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR), yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi keimanan melalui metode bermain kartu di MTs Thoriqul Huda. PTK dipilih karena penelitian ini berfokus pada upaya perbaikan praktik pembelajaran di dalam kelas secara sistematis melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), PTK dilakukan dalam beberapa siklus yang memungkinkan adanya perbaikan secara bertahap sesuai dengan hasil evaluasi di setiap tahapannya.

Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan utama: (1) Perencanaan (Planning), (2) Pelaksanaan (Acting), (3) Observasi (Observing), dan (4) Refleksi (Reflecting). Siklus pertama bertujuan untuk mengimplementasikan metode bermain kartu dalam pembelajaran keimanan dan mengamati respons peserta didik, sementara siklus kedua bertujuan untuk menyempurnakan penerapan metode ini berdasarkan temuan dari siklus pertama.

Pada tahap perencanaan, peneliti akan menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, media kartu edukatif yang berisi materi keimanan, serta instrumen evaluasi pemahaman peserta didik. Selain itu, peneliti akan menyiapkan skenario pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami konsep-konsep keimanan secara interaktif dan menyenangkan.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan metode bermain kartu dalam pembelajaran keimanan di kelas. Guru akan membimbing peserta didik dalam memainkan kartu yang telah disiapkan, di mana setiap kartu berisi pertanyaan, pernyataan, atau tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa secara berkelompok. Proses ini akan mendorong peserta didik untuk aktif berdiskusi, bekerja sama, dan berpikir kritis dalam memahami konsep keimanan.

Selama tahap observasi, peneliti akan mengamati jalannya proses pembelajaran untuk melihat sejauh mana metode bermain kartu dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keimanan. Observasi ini akan mencakup aspek keterlibatan siswa, respon mereka terhadap metode pembelajaran, serta tingkat pemahaman mereka berdasarkan hasil evaluasi formatif. Data observasi akan dikumpulkan melalui lembar observasi, catatan lapangan, serta wawancara dengan peserta didik dan guru.

Setelah observasi, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan evaluasi untuk mengidentifikasi kelebihan serta kekurangan dari metode yang diterapkan. Jika ditemukan kendala atau hambatan dalam pelaksanaan siklus pertama, maka akan dilakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam siklus kedua. Siklus kedua bertujuan untuk mengoptimalkan penerapan metode bermain kartu agar lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keimanan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Thoriqul Huda yang sedang mempelajari materi keimanan dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, di mana satu kelas akan dijadikan subjek penelitian untuk diterapkan metode bermain kartu.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, tes evaluasi pemahaman siswa, serta wawancara dengan guru dan peserta didik. Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tes evaluasi bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa, sementara wawancara digunakan untuk menggali pendapat siswa dan guru mengenai efektivitas metode bermain kartu.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan metode bermain kartu akan dianalisis menggunakan persentase peningkatan hasil belajar. Sementara itu, data kualitatif dari observasi dan wawancara akan dianalisis untuk menggambarkan respon siswa dan efektivitas metode yang diterapkan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keimanan melalui metode yang lebih inovatif dan menyenangkan. Dengan adanya siklus tindakan yang berkelanjutan, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif, khususnya dalam pembelajaran agama Islam di MTs Thoriqul Huda.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk melihat efektivitas metode bermain kartu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keimanan di kelas VII MTs Thoriqul Huda. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui observasi keterlibatan siswa, tes evaluasi pemahaman, dan wawancara dengan guru serta peserta didik.

Pada siklus pertama, metode bermain kartu mulai diterapkan dalam pembelajaran. Sebelum penerapan metode ini, dilakukan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik terhadap materi keimanan. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa hanya mencapai 58,4, dengan hanya 5 dari 25 siswa (20%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih rendah.

Setelah metode bermain kartu diterapkan dalam siklus pertama, dilakukan tes akhir (*post-test 1*) untuk melihat peningkatan pemahaman siswa. Hasil *post-test 1* menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata menjadi 72,6, dengan 14 siswa (56%) yang mencapai nilai di atas KKM. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak keimanan, terutama dalam materi qada dan qadar. Berdasarkan hasil observasi, beberapa siswa tampak lebih aktif dalam belajar, tetapi sebagian lainnya masih pasif.

Pada siklus kedua, metode bermain kartu diperbaiki dengan menambahkan variasi permainan, seperti penggunaan kartu dengan ilustrasi, sesi diskusi lebih interaktif, dan pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik. Setelah perbaikan diterapkan, dilakukan tes akhir siklus kedua (*post-test 2*). Hasilnya menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, dengan nilai rata-rata mencapai 81,2, dan 22 dari 25 siswa (88%) berhasil mencapai nilai di atas KKM. Observasi juga menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil wawancara dengan siswa dan guru juga menunjukkan tanggapan positif terhadap metode bermain kartu. Sebagian besar siswa mengaku lebih mudah memahami materi keimanan karena metode ini membuat mereka lebih aktif berpikir dan berdiskusi. Sementara itu, guru mengakui bahwa metode ini dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama Islam.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain kartu mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keimanan secara signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasanah (2021), yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa melalui interaksi yang lebih aktif. Dengan bermain kartu, siswa dapat memproses informasi secara lebih menyenangkan, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami.

Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1952), siswa belajar lebih efektif ketika mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dalam metode bermain kartu, siswa secara aktif berpartisipasi dengan membaca, memahami, dan mendiskusikan isi kartu, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan hanya mendengarkan ceramah. Hasil penelitian ini mendukung teori tersebut, di mana siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam proses belajar, yang berkontribusi pada peningkatan pemahaman mereka.

Selain itu, metode ini juga sesuai dengan teori *Multiple Intelligences* yang dikembangkan oleh Gardner (1983). Permainan kartu mengakomodasi berbagai jenis kecerdasan siswa, seperti kecerdasan *linguistik* (melalui pemahaman konsep keimanan dalam diskusi), kecerdasan *interpersonal* (melalui kerja sama dalam kelompok), dan kecerdasan *visual-spasial* (melalui ilustrasi pada kartu). Hal ini menjelaskan mengapa metode ini lebih efektif dibandingkan metode ceramah yang hanya mengandalkan kecerdasan linguistik.

Selain itu, metode bermain kartu juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2022), yang menemukan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam belajar, sehingga mereka merasa lebih termotivasi. Dalam penelitian ini, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran, terutama setelah penerapan siklus kedua dengan variasi permainan yang lebih menarik.

Keberhasilan metode ini juga didukung oleh prinsip *Active Learning*, di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari. Menurut Bonwell dan Eison (1991), pembelajaran aktif dapat meningkatkan pemahaman siswa karena mereka lebih banyak berpartisipasi dalam kegiatan yang mengharuskan mereka berpikir dan berdiskusi. Hal ini terbukti dalam penelitian ini, di mana siswa yang sebelumnya kurang memahami konsep keimanan menjadi lebih mudah memahami setelah terlibat dalam diskusi yang difasilitasi oleh permainan kartu.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam penerapan metode bermain kartu. Beberapa siswa pada awalnya mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan, sehingga membutuhkan bimbingan lebih lanjut dari guru. Selain itu, dalam kelompok tertentu, masih ditemukan siswa yang kurang aktif, sehingga perlu strategi tambahan seperti rotasi peran dalam permainan agar semua siswa berpartisipasi secara merata. Hal ini sesuai dengan temuan Prasetyo (2021), yang menyatakan bahwa metode berbasis permainan memerlukan adaptasi agar dapat berjalan secara efektif di berbagai kondisi kelas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain kartu merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman materi keimanan di MTs Thoriqul Huda. Selain meningkatkan pemahaman siswa, metode ini juga memperbaiki suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, metode ini dapat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran agama Islam, khususnya dalam mengajarkan konsep-konsep abstrak seperti keimanan.

Penelitian ini juga memberikan implikasi bagi pengembangan strategi pembelajaran di sekolah. Guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam menerapkan metode yang bervariasi dan berbasis

aktivitas agar pembelajaran lebih menarik dan efektif. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan mengombinasikan metode bermain kartu dengan teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di era modern.

Dengan demikian, berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa metode bermain kartu tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keimanan, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Penerapan metode ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam di sekolah-sekolah berbasis keagamaan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain kartu secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keimanan di MTs Thoriqul Huda. Peningkatan pemahaman ini terlihat dari hasil evaluasi, di mana rata-rata nilai siswa meningkat dari 58,4 pada pre-test menjadi 72,6 pada siklus pertama, dan akhirnya mencapai 81,2 pada siklus kedua. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM meningkat dari 20% sebelum perlakuan menjadi 88% setelah siklus kedua.

Penerapan metode bermain kartu dalam pembelajaran keimanan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar. Metode ini mendorong siswa untuk lebih aktif berdiskusi, berpikir kritis, dan memahami konsep-konsep abstrak dalam keimanan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa akan lebih memahami materi ketika mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini mendukung konsep *Active Learning*, di mana siswa lebih banyak berinteraksi dengan materi dibandingkan hanya menerima informasi secara pasif. Peningkatan motivasi belajar siswa juga terlihat dalam penelitian ini, di mana mereka menunjukkan minat dan antusiasme yang lebih besar dalam mengikuti pembelajaran.

Namun, beberapa kendala juga ditemukan dalam penelitian ini, seperti adanya siswa yang masih kesulitan memahami aturan permainan di awal penerapan. Oleh karena itu, perlu adanya bimbingan tambahan dan variasi strategi untuk memastikan bahwa semua siswa dapat berpartisipasi secara optimal dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa metode bermain kartu merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pemahaman keimanan siswa. Dengan demikian, metode ini direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran agama Islam di berbagai tingkat pendidikan. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengembangkan metode ini dengan mengintegrasikannya dengan teknologi digital agar lebih adaptif dengan kebutuhan pembelajaran *modern*.

Daftar Pustaka

- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. The George Washington University.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Hasanah, R. (2021). Pengaruh Metode Bermain Kartu terhadap Pemahaman Konsep Keimanan Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 45-56.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University.
- Lestari, D. (2022). Penerapan Metode Permainan dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 18(1), 78-89.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.

- Prasetyo, B. (2021). Efektivitas Metode Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Islam*, 9(3), 112-125.
- Rahmawati, S. (2019). Dampak Metode Ceramah terhadap Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *Jurnal Studi Islam*, 7(4), 34-45.
- Sari, M. (2020). Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Keimanan. *Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 10(2), 56-67.
- Supriyadi, A. (2020). Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Islam: Studi Kasus di Sekolah Menengah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 15(1), 90-101.