Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, Septermber 2026

PENGARUH METODE PAIKEM DENGAN PEND EKATAN ROLE PLAY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Via Chofifah Syabilla[1], Achmad Juhaeni[2], Nadrotul Uyun[3]
Program Studi Pendidikan Agama Islam,
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyyah (Stit) Al-Khairiyah Cilegon-Banten[1,2,3]
viachofifahsyabilla62@gmail.com, juhen77@stitalkhairiyah.ac.id,
nadrotuluyun@stitalkhairiyah.ac.id

ABSTRACT

This study aims to identify the impact of the PAIKEM learning method (Active, Innovative, Creative, Effective, and Fun Learning) through role-play techniques on student learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) for Grade VIII students at SMP Negeri 12 Cilegon. The research method used is a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group design. The subjects consisted of two groups, namely the experimental group taught using the PAIKEM method (role-play/drama) and the control group taught using the lecture method. The research instrument was a learning achievement test analyzed using an independent t-test. The results showed a significant improvement in the experimental group, where the average post-test score was higher than that of the control group. The experimental group obtained a final score of 17.2, while the control group achieved 10.9, indicating a difference of 6.3 points in favor of the experimental group. The t-test result produced a t-value of 5.432, which is greater than the t-table value of 2.06865 at a significance level of 0.05. Therefore, the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted. These findings indicate that the PAIKEM method with a role-play approach has a significant effect on improving student learning outcomes in cognitive, affective, and psychomotor aspects. This study is expected to serve as a reference for educators in enhancing the quality of Islamic Religious Education learning by implementing innovative and interactive teaching methods.

Keywords: *Role Playing, Learning Outcomes, PAIKEM, Islamic Religious Education.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) melalui teknik role play terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VIII SMP Negeri 12 Cilegon. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain pretest–posttest control group design. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan pembelajaran PAIKEM dengan teknik role play, dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang

digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji t independen untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen adalah 17,2, sedangkan kelas kontrol sebesar 10,9, sehingga terdapat selisih sebesar 6,3 poin. Hasil uji statistik menunjukkan nilai thitung sebesar 5,432 lebih besar dibandingkan ttabel sebesar 2,06865 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode PAIKEM dengan teknik role play memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, tidak hanya pada aspek kognitif tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.

Kata Kunci: Bermain Peran, Hasil Pembelajaran, PAIKEM, Pendidikan Agama Islam.

A. Pendahuluan

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pendidikan di sekolah. Belajar sendiri merupakan proses fundamental yang menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan, karena melalui proses tersebut peserta didik memperoleh pengalaman yang kemudian membentuk perubahan perilaku (Rahman, 2022). Lebih lanjut, belajar dipahami sebagai proses interaksi individu dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara berkelanjutan (Uno, 2011). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kemampuan berpikir peserta didik dalam menghadapi perkembangan zaman.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), keberhasilan proses belajar sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan guru. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga partisipasi siswa masih rendah dan pemahaman materi belum optimal. Kondisi ini

menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan), yaitu pendekatan yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai strategi seperti diskusi, praktik, dan interaksi belajar (Jauhar, 2011; Asari et al., 2021).

PAIKEM diyakini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan metode seperti role play dalam pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan kepercayaan diri dan pemahaman siswa terhadap materi (Pelawi & Dantes, 2025). Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis pengaruh penerapan metode pembelajaran PAIKEM terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 12 Cilegon, sehingga dapat menjadi acuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan menguji pengaruh metode pembelajaran PAIKEM (variabel X) terhadap hasil belajar siswa PAI (variabel Y) melalui analisis data berbentuk angka dan uji statistik (Sugiyono, 2019).

Desain penelitian yang digunakan adalah non-equivalent control group design, yaitu membandingkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, terdiri dari kelas eksperimen yang diberi perlakuan metode PAIKEM dan kelas kontrol dengan metode konvensional. Kedua kelompok diberikan pre-test dan post-test untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan (Herdayati & Syahrial, 2019).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Cilegon sebanyak 112 siswa, dengan sampel 50 siswa yang terdiri dari kelas VIII A (eksperimen) dan VIII G (kontrol), masing-masing 25 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling berdasarkan pertimbangan

kesesuaian dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019).

Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test yang disusun berdasarkan materi PAI. Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan ketepatan dan konsistensi pengukuran (Arikunto, 2010).

Analisis data menggunakan uji-t (independent sample t-test) untuk mengetahui pengaruh signifikan metode PAIKEM terhadap hasil belajar siswa, setelah melalui uji prasyarat berupa uji validitas, reliabilitas, dan normalitas data.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengujian Persyaratan Analisis

a. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur, sehingga data yang diperoleh dinyatakan valid atau tidak. Sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi instrumen, yaitu apabila digunakan berulang pada objek yang sama akan menghasilkan data yang relatif sama.

Tabel 1
Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Item
.824	15

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur sejauh mana instrumen yang digunakan konsisten dalam memberikan hasil pengukuran yang sebanding. Dalam penelitian ini, formula yang digunakan adalah Alpha Cronbach dengan pengelompokan skala menjadi lima kategori dengan rentang yang sama. Interpretasi nilai Alpha Cronbach adalah sebagai berikut: (a) 0,00–0,20 kurang reliabel, (b) 0,21–0,40 agak reliabel, (c) 0,41–0,60 cukup reliabel, (d) 0,61–0,80 reliabel, dan (e) 0,81–1,00 sangat reliabel.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada Tabel 4.11, diperoleh nilai Alpha Cronbach's sebesar 0,824. Nilai tersebut berada pada kategori sangat reliabel, sehingga instrumen penelitian dinyatakan memiliki tingkat konsistensi yang tinggi dan layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk melalui IBM SPSS Statistics 27. Kriteria

pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data peningkatan berada pada kategori berdistribusi normal.

Tabel 2 Uji Normalitas Statistik

Test of Normality							
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK	KELAS	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	PRE TEST EKSPERIMEN	. 134	25	.200	. 925	25	. 067
	POST TEST EKSPERIMEN	. 147	25	.173	. 944	25	. 180
	PRE TEST KONTROL	. 196	25	.014	. 933	25	. 104
	POST TEST KONTROL	. 202	25	.010	. 928	25	.077
a. Lilliefors Significance Correction							

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Hipotesis yang digunakan adalah H0 data berdistribusi normal dan Ha data tidak berdistribusi normal, dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil pengujian, nilai signifikansi pada kelas eksperimen masing-masing adalah 0,104 dan 0,077, sedangkan pada kelas kontrol adalah 0,067 dan 0,180. Karena seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pre-test dan post-test pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, dilakukan uji homogenitas menggunakan IBM SPSS Statistics 27 untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kontrol dengan uji Levene's. Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi > 0,05 maka data bersifat homogen. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen.

Tabel 3 Uji Homogenitas Statistik

Test of Homogenity of Variace					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	Based On Mean	.483	1	48	.023
	Based On Median	.201	1	48	.046
	Based On Median And With Adjusted Df	.201	1	42,750	.047
	Based On Trimmed Mean	.470	1	48	.024

Hasil uji homogenitas variabel penelitian diketahui dari niali *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang memiliki nilai signifikansi > 0,05 yang artinya data hasil uji homogenitas ini dapat disimpulkan data dalam penelitian ini varians yang homogen.

Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran PAIKEM (role play), sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics 27 dan hasilnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4 Uji Hipotesis Data Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol

Paired SamplesTest									
		Paired Diffirences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRE TEST EKSPERIMEN-POST TEST EKSPERIMEN	-10,920	12,868	2,574	-16,232	-5,608	-4,243	24	.000

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi pre-test dan post-test pada kelas kontrol adalah 0,000. Berdasarkan hasil tersebut, karena nilai signifikansi < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada kelas kontrol.

Tabel 5 Uji Hipotesis Data Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen

Paired SamplesTest									
		Paired Diffirences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRE TEST KONTROL-POST TEST KONTROL	-17,200	10,712	2,142	-21,622	-12,778	-8,028	24	.000

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai signifikansi pre-test dan post-test pada kelas eksperimen adalah 0,000. Karena nilai signifikansi < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh metode pembelajaran PAIKEM (role play) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 12 Cilegon.

Tabel 6 Uji Hipotesis Berpasangan Post Test Eksperimen Dan Kontrol

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variaces		t-tes for Equality of Means						
		f	Sig.	t	df	Sig (2-tailed)	Mean Differences	Std. Error Differences	95% Confidences Interval of the Differences	
									Lower	Upper
HASIL BELAJAR	Equal variances assumed	.483	.023	-5,432	48	.000	-18,440	3.395	-25,266	-11,614
	Equal variances not assumed			-5,432		.000	-18,440	3.395	-25,266	-11,614

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai t hitung sebesar 5,432 dengan df = 48. Nilai t tabel dihitung berdasarkan jumlah sampel (N = 50) dengan derajat kebebasan df = N – 2 = 48, sehingga diperoleh t tabel sebesar 2,06865. Hasil analisis menunjukkan bahwa t hitung > t tabel (5,432 > 2,06865), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran PAIKEM (role play) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMPN 12 Cilegon.

Temuan Penelitian

Hasil penelitian di SMP Negeri 12 Cilegon menunjukkan bahwa penerapan metode PAIKEM (role

play) pada kelas VIII menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan metode ceramah pada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, siswa menunjukkan antusiasme tinggi, keberanian tampil, serta keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok. Siswa yang awalnya pasif menjadi lebih percaya diri karena peran yang dimainkan memberi ruang aman untuk berekspresi. Hal ini sejalan dengan Lauster (2015) bahwa self-confidence dipengaruhi oleh keyakinan diri dan pengalaman sosial.

Dari aspek perilaku, terlihat peningkatan kerja sama, empati, kedisiplinan, serta motivasi belajar siswa. Sementara itu, kelas kontrol cenderung pasif dan cepat bosan selama pembelajaran berlangsung. Secara kognitif, afektif, dan psikomotorik, kelas eksperimen menunjukkan perkembangan yang lebih seimbang. Hasil ini sesuai dengan experiential learning Kolb, konstruktivisme Vygotsky, serta Taksonomi Bloom (1956) yang menekankan tiga ranah hasil belajar.

Secara kuantitatif, terdapat peningkatan nilai pada kedua kelas, namun peningkatan kelas eksperimen lebih signifikan (dari 51,6 menjadi 68,8) dibandingkan kelas kontrol (76,8 menjadi 87,2). Meskipun nilai akhir kelas kontrol lebih tinggi, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih besar serta perubahan perilaku belajar yang lebih bermakna.

Kendala yang ditemukan meliputi rasa malu siswa dan keterbatasan waktu pelaksanaan role play, namun dapat diatasi dengan pengelolaan kelas yang baik. Secara keseluruhan, role play dalam PAIKEM terbukti menciptakan ruang belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Pembahasan terhadap Temuan Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode PAIKEM (role play) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, dibuktikan dengan nilai signifikansi < 0,05 sehingga H_a diterima. Temuan ini sejalan dengan teori PAIKEM yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan, serta didukung oleh teori Vygotsky (interaksi sosial) dan Kolb (experiential learning).

Peningkatan hasil belajar juga dapat dilihat dari Taksonomi Bloom (1956), yaitu ranah kognitif (pemahaman meningkat), afektif

(sikap lebih aktif dan percaya diri), serta psikomotorik (kemampuan komunikasi dan ekspresi meningkat). Hasil observasi menunjukkan kelas eksperimen lebih aktif dibandingkan kelas kontrol, sehingga memperkuat hasil uji statistik.

Temuan ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa PAIKEM dan teknik pembelajaran aktif lainnya mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Perbandingan data menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen (17,2) dibandingkan kelas kontrol (10,9), serta hasil uji t menunjukkan t hitung > t tabel (5,432 > 2,06865) dengan signifikansi 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh metode PAIKEM (role play) terhadap hasil belajar siswa PAI kelas VIII SMPN 12 Cilegon.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh metode PAIKEM dengan pendekatan role play terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 12 Cilegon, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode ini memberikan dampak positif yang signifikan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Metode PAIKEM role play mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga memudahkan komunikasi antara guru dan peserta didik serta meningkatkan pemahaman materi secara lebih mendalam. Selain itu, metode ini tidak hanya meningkatkan ranah kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif seperti rasa percaya diri, motivasi, dan keberanian berpendapat, serta aspek psikomotorik melalui keterampilan berkomunikasi dan kerja sama dalam kegiatan bermain peran.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode PAIKEM dengan pendekatan role play dapat dijadikan strategi pembelajaran alternatif yang efektif di sekolah. Bagi guru, metode ini membantu meningkatkan kreativitas dalam mengajar dan mendorong keaktifan siswa di kelas. Bagi peserta didik, metode ini memberikan kesempatan untuk lebih aktif, percaya diri, serta mampu memahami materi dengan lebih mudah melalui pengalaman langsung. Sementara itu, bagi peneliti

selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mengembangkan kajian serupa pada mata pelajaran lain, memperluas sampel penelitian, atau mengombinasikan metode role play dengan strategi pembelajaran lain untuk memperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Adri, R. F. (2020). Pengaruh Pre-Test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa. *MENARA Ilmu*, *14*(1), 81–85.

Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). Model dan metode pembelajaran. *Semarang: Unissula*, *16*.

Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. *(No Title)*.

Asari, S., Pratiwi, S. D., Ariza, T. F., Indapratiwi, H., Putriningtyas, C. A., Vebriyanti, F., Alfiansyah, I., Sukaris, S., Ernawati, E., & Rahim, A. R. (2021). Paikem (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan). *DedikasiMU: Journal of Community Service*, *3*(4), 1139–1148.

Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). Handbook I: cognitive domain. *New York: David McKay*, 483–498.

Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). MEMAHAMI MAKNA TES, PENGUKURAN (MEASUREMENT), PENILAIAN (ASSESSMENT), DAN EVALUASI (EVALUATION) DALAM PENDIDIKAN. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, *10*, 493. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972

Handayani, F., Ruswandi, U., & Arifin, B. S. (2021). Pembelajaran PAI di SMA:(Tujuan, Materi, Metode, dan Evaluasi). *Jurnal Al-Qiyam*, *2*(1), 93–101.

Hartono, J. (2018). *METODA PENGUMPULAN DAN TEKNIK ANALISIS DATA* (J. Hartono, Ed.). Penerbit ANDI.

Herdayati, & Syahrial. (2019). DESAIN PENELITIAN DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN. *Researchgate.Net*, *7*.

hifdiyah. (2024). *PENGARUH METODE PAKISTANI*.

Jauhar, M. (2011). Implementasi PAIKEM dari behavioristik sampai konstruktivistik (Contextual Teaching and Learning). *Jakarta: Prestasi Pusakaraya*.

Kuantitatif, P. P. (2016). Metode Penelitian Kunatitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.

Kurikulum, P. (2003). Kurikulum 2004. Standar Kompetensi mata pelajaran matematika Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah. *Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional*.

Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 150–165.

Mokh. Iman Firmansyah. (2019). *43562-97172-1-SM*.

Muhammad, S. A. W. (n.d.). *PENGERTIAN, TUJUAN DAN RUANG LINGKUP STUDI ILMU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (AFADMAN HAMID, afadman. hamid@ gmail. com) ABSTRAK EDCATION OF ISLAM*.

Munandar, U. (2016). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka cipta.

Murfiah, U., & Nurdin, D. (2017). *Pembelajaran terpadu, teori dan praktik terbaik disekolah*.

Nurseto, G., Lestari, W., & Hartono, H. (2015). Pembelajaran Seni Tari: Aktif, Inovatif Dan Kreatif. *Catharsis*, *4*(2), 115–122.

Pembelajaran Berbasis Paikem 1. (n.d.).

Prajoko, I., & Abrori, M. S. (2021). Penerapan Teori Humanistik Carl Rogers Dalam Pembelajaran PAI. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *5*(1).

rachel bella saraswati. (n.d.). *Pengaruh Model Pembelejaran PAIKEM Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Di Mts Al-Ma'arif Tulungagung*.

Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

Rameyanti Tampubolon. (2018). *153-217-359-1-10-20190405*.

Sayekti, S. P., Dahlan, Z., Fikri, M., Program, A.-F., Pendidikan, S., Islam, A., Al-, S., & Jakarta, H. (n.d.). *Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas V SDN 02 Mampang Kota Depok*. https://doi.org/10.17467/jdi.v2i2.365

Sihombing, L. N., Parsaoran Napitupulu, R., & Simorangkir, J. (n.d.). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PAIKEM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA*. *2*. http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index

Subana, M. (2019). *Dasar-dasar penelitian ilmiah*.

Suryana, A., Noviansyah, I., & Tamara, F. (2022). Pengaruh media audio visual terhadap prestasi belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ilmi Citeureup Bogor. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, *2*(2), 112–132.

Tarigan, R. S. (2016). *Manual Procedure Petunjuk Penggunaan Elearning. uma. ac. id*. Universitas Medan Area.

Trianto, M. P. (2024). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.

Uno, H. B. (2011). *Teknologi komunikasi dan informasi pembelajaran*.

Uno, H. B. (2014). *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*.

Waspada, W. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Kelas XI Madrasah Aliyah (MA) Al-Nahdlah Islamic Boarding School Bojong Sari Depok Jawa Barat. *Jurnal Tunas Aswaja*, *1*(1), 9–18.