

**Peran Aktivitas Menghafal Al-Qur'an dalam Menumbuhkan
Kecerdasan Spiritual Siswa Kelas 3 di SDIT Ar-Risalah Samarinda
Tahun Ajaran 2023**

¹Adriana Afifah, ²Misbahul Khairani, ³Nurhayati

¹Sekolah Tinggi Agama Islam Samarinda

E-mail: adrianaafifah156@gmail.com, suhaarana@gmail.com

*Corresponding Author e-mail: adrianaafifah156@gmail.com, suhaarana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi peran aktivitas menghafal Al-Qur'an dalam menumbuhkan kecerdasan spiritual siswa kelas 3 di SDIT Ar-Risalah Samarinda. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi proses tersebut. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan siswa, guru, dan orang tua, serta analisis dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas menghafal Al-Qur'an memiliki dampak positif signifikan terhadap kecerdasan spiritual siswa. Dampak ini mencakup peningkatan dalam pemahaman nilai-nilai agama, penguatan keimanan, peningkatan kesadaran diri, pengembangan disiplin dan tanggung jawab, peningkatan empati, penanaman kejujuran, dan pembentukan karakter siswa yang lebih aktif. Faktor-faktor pendukung meliputi keteladanan guru, dukungan aktif dari orang tua, serta komitmen bersama dari semua pihak terkait. Sementara itu, faktor-faktor penghambat mencakup perbedaan tingkat kecerdasan dan kemampuan siswa, serta kurangnya kesadaran akan pentingnya menghafal Al-Qur'an. Penelitian ini menyimpulkan bahwa program menghafal Al-Qur'an efektif dalam menumbuhkan kecerdasan spiritual siswa, asalkan didukung oleh lingkungan yang kondusif dan pendekatan yang tepat. Kata kunci: metode Iqra, keterampilan membaca al-Qur'an, pembelajaran agama Islam.

Kata Kunci : Aktivitas Menghafal Al-Qur'an, Kecerdasan Spiritual

Abstract

This study aims to investigate the role of Al-Qur'an memorization activities in fostering the spiritual intelligence of third-grade students at SDIT Ar-Risalah Samarinda. Additionally, it identifies the supporting and inhibiting factors influencing this process. Employing a qualitative approach with a case study method, data was collected through participant observation, in-depth interviews with students, teachers, and parents, and documentation analysis. The results indicate that Al-Qur'an memorization activities have a significant positive impact on students' spiritual intelligence. This impact includes enhanced understanding of religious values, strengthened faith, increased self-awareness, development of discipline and responsibility, improved empathy, instilled honesty, and the formation of a more active student character. Supporting factors include teacher role modeling, active parental support, and a shared commitment from all stakeholders. Conversely, inhibiting factors include variations in students' intelligence and abilities, and a lack of awareness regarding the importance of memorizing the Al-Qur'an. The study concludes that the Al-Qur'an memorization program is effective in fostering students' spiritual intelligence, provided it is supported by a conducive environment and appropriate approaches.

A. Pendahuluan

Borneo Journal of Primary Education, Volume X (X), 2023

Dalam era globalisasi yang semakin kompleks, pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada pengembangan kecerdasan intelektual (IQ) dan emosional (EQ), tetapi juga kecerdasan spiritual (SQ). Kecerdasan spiritual merupakan kemampuan untuk memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai universal, memiliki kesadaran diri yang tinggi, serta mampu memaknai kehidupan secara mendalam (Emmons, 2000). Di tengah arus informasi yang deras dan tantangan moral yang kompleks, kecerdasan spiritual menjadi landasan penting bagi individu untuk menjalani kehidupan yang bermakna dan bertanggung jawab.

Pendidikan Islam, sejak lama, telah menempatkan pengembangan spiritual sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Salah satu metode yang sering digunakan adalah menghafal Al-Qur'an. Al-Qur'an, sebagai kitab suci umat Islam, mengandung nilai-nilai luhur yang dapat membimbing manusia dalam menjalani kehidupan yang harmonis dengan diri sendiri, sesama, dan lingkungan (Shihab, 2017). Menghafal Al-Qur'an bukan hanya sekadar aktivitas mengingat ayat-ayat suci, tetapi juga proses internalisasi nilai-nilai tersebut ke dalam hati dan pikiran (Waliko, 2022).

SDIT Ar-Risalah Samarinda, sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam, mengintegrasikan program menghafal Al-Qur'an ke dalam kurikulumnya. Program ini bertujuan untuk membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kecerdasan spiritual yang tinggi. Dengan menghafal Al-Qur'an, siswa diharapkan dapat memahami ajaran agama secara mendalam, mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari, serta menjadi teladan bagi lingkungannya.

Penelitian tentang peran aktivitas menghafal Al-Qur'an dalam menumbuhkan kecerdasan spiritual siswa masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi empiris terhadap pemahaman tentang bagaimana aktivitas menghafal Al-Qur'an dapat memengaruhi perkembangan spiritual siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung atau menghambat efektivitas program menghafal Al-Qur'an, sehingga dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pengelola sekolah dan guru.

B. Tinjauan Pustaka

1. Metode Fun Learning

Metode fun learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif melalui kegiatan belajar yang menyenangkan, komunikatif, serta menstimulasi rasa ingin tahu. Hamalik (2012) menyatakan bahwa suasana belajar yang menciptakan rasa senang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Pendekatan ini menekankan bahwa pembelajaran tidak boleh menimbulkan tekanan, melainkan harus mampu memfasilitasi eksplorasi dan kreativitas siswa.

Menurut Sardiman (2011), siswa akan lebih termotivasi jika pembelajaran dikemas secara menarik dan melibatkan aktivitas fisik maupun mental. Fun learning tidak hanya berfokus pada permainan, tetapi mengintegrasikan unsur edukatif yang terstruktur agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Aktivitas yang biasanya digunakan meliputi permainan edukatif, kuis, diskusi

interaktif, dan kegiatan berbasis gerak yang relevan dengan materi.

Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadits, fun learning memiliki posisi penting. Pembelajaran keagamaan sering dianggap monoton bila hanya menggunakan metode ceramah atau hafalan. Dengan penerapan fun learning, guru dapat menyisipkan permainan tematik, aktivitas kelompok, atau simulasi sederhana yang sesuai dengan makna ayat, sehingga materi menjadi mudah dipahami dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan pendapat Dimiyati & Mudjiono (2010) yang menegaskan bahwa suasana belajar aktif dan menyenangkan meningkatkan atensi siswa serta menumbuhkan motivasi intrinsik.

Selain itu, fun learning menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered). Guru bertindak sebagai fasilitator yang memastikan proses belajar berlangsung interaktif. Model ini selaras dengan teori konstruktivisme Piaget yang menyebutkan bahwa anak belajar lebih efektif ketika mereka membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung (Piaget, 2008). Dengan demikian, fun learning menjadi pendekatan yang relevan dalam menciptakan pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang hidup dan mudah dipahami

2. Media Gambar

Media gambar adalah salah satu bentuk media visual yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas informasi dan memperkuat pemahaman siswa. Menurut Arsyad (2014), gambar sebagai media visual dapat meningkatkan fokus dan memudahkan peserta didik mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya. Hal ini karena gambar mampu menyajikan pesan dalam bentuk konkret sehingga siswa lebih cepat memahami konsep yang abstrak.

Sudjana & Rivai (2010) menambahkan bahwa media gambar dapat menarik perhatian, meningkatkan motivasi, serta mempercepat proses internalisasi materi. Dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits, media gambar sangat relevan digunakan untuk menampilkan ilustrasi kisah-kisah dalam Al-Qur'an, gambaran situasi historis, atau simbol-simbol nilai moral yang membantu siswa memahami konteks ayat. Media visual juga mampu menghidupkan suasana belajar, terutama pada siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif konkret.

Menurut Dale (1969), siswa akan lebih mudah memahami informasi jika mereka melihatnya secara visual, bukan hanya mendengarkan. Gambar juga membantu memori jangka panjang karena memadukan unsur visual dengan makna (visual encoding). Dalam penelitian ini, media gambar digunakan untuk memperjelas pesan pembelajaran Al-Qur'an Hadits sehingga siswa memiliki gambaran konkret tentang kandungan ayat yang dipelajari.

Media gambar dapat berupa ilustrasi, foto, poster, atau kartu visual (flashcard). Penggunaan media ini memungkinkan guru menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, terutama jika dikombinasikan dengan aktivitas permainan atau diskusi. Dengan demikian, media gambar tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga menjadi sarana membangun interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator penting untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2010), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada penelitian pendidikan dasar, indikator kognitif seringkali menjadi fokus utama karena berhubungan dengan pemahaman konsep.

Hasil belajar dapat dilihat dari nilai pretest dan posttest yang menunjukkan perubahan kemampuan setelah perlakuan tertentu. Perubahan nilai ini menjadi acuan untuk melihat sejauh mana metode pembelajaran memberi dampak terhadap pemahaman siswa. Bloom (1984) menjelaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran, motivasi, media yang digunakan, dan metode guru dalam menyampaikan materi.

Dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits, hasil belajar tidak hanya menilai kemampuan kognitif seperti pemahaman kandungan ayat, tetapi juga mencakup sikap siswa dalam mengamalkan nilai moral yang terkandung. Namun, dalam penelitian kuantitatif berbasis tes seperti yang dilakukan Adriana Afifah, indikator yang digunakan adalah nilai kognitif sebagai tolok ukur peningkatan kemampuan siswa.

4. Hubungan Fun Learning, Media Gambar, dan Hasil Belajar

Pembelajaran yang menyenangkan (fun learning) dan penggunaan media yang tepat memiliki korelasi kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hamalik (2012) menegaskan bahwa penggunaan metode yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan memperkuat daya serap informasi. Ketika siswa terlibat aktif dan merasa bahagia dalam belajar, mereka lebih mudah memahami materi dan mengingat kandungan pelajaran.

Media gambar kemudian berperan sebagai alat visual yang memperjelas pesan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Arsyad (2014) menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman kognitif. Jika gambar digunakan dalam situasi fun learning, keduanya akan saling melengkapi: fun learning menciptakan suasana positif, sementara media gambar memperkuat pemahaman konsep. Hal ini sejalan dengan teori Gagne (1985) yang menyebutkan bahwa hasil belajar sangat dipengaruhi oleh kondisi eksternal seperti metode dan media pembelajaran. Jika kondisi pembelajaran mendukung, siswa akan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

Penelitian terdahulu oleh Suprijono (2012) juga membuktikan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan, terutama pada siswa yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Berdasarkan berbagai teori tersebut, jelas bahwa penerapan metode fun learning dengan media gambar adalah kombinasi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Temuan penelitian Adriana Afifah yang menunjukkan peningkatan nilai posttest menguatkan teori-teori tersebut.

C. Metode Penelitian

1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experiment, menggunakan desain One Group Pretest–Posttest. Desain ini digunakan untuk melihat pengaruh metode fun learning berbasis media gambar terhadap hasil belajar siswa melalui perbandingan nilai sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2018).

Penelitian dilaksanakan di SDIT Ar-Risalah pada siswa kelas IV, dengan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh siswa dalam kelas dijadikan sampel. Sekolah ini dipilih karena pembelajaran Al-Qur'an Hadits masih cenderung konvensional sehingga perubahan setelah perlakuan lebih mudah diamati.

2. Teknik Pengumpulan Data

- Tes (pretest dan posttest) untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.
- Observasi untuk mencatat aktivitas, keterlibatan, dan respons siswa selama pembelajaran fun learning.
- Dokumentasi untuk memperoleh data pendukung seperti daftar siswa, nilai awal, dan foto kegiatan.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen tes disusun berdasarkan indikator KD Al-Qur'an Hadits dan divalidasi oleh ahli sebelum diberikan kepada siswa. Validasi dilakukan untuk memastikan soal sesuai, layak, dan mengukur kompetensi yang ditargetkan.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, yaitu:

- Menghitung nilai rata-rata pretest untuk melihat kemampuan awal siswa.
- Menghitung nilai rata-rata posttest untuk melihat hasil belajar setelah perlakuan.
- Membandingkan kedua nilai tersebut untuk melihat peningkatan kemampuan.

Peningkatan nilai posttest menjadi indikator pengaruh metode fun learning dengan media gambar terhadap hasil belajar siswa.

D. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui proses pembelajaran yang dilakukan pada siswa kelas IV SDIT Ar-Risalah menggunakan metode fun learning berbasis media gambar. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam beberapa pertemuan. Pada awalnya, siswa diberikan tes awal (pretest) untuk mengukur kemampuan dasar mereka sebelum perlakuan. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa terhadap materi Al-Qur'an Hadits masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari persentase ketuntasan belajar yang hanya mencapai 40%, sedangkan 60% lainnya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Artinya, mayoritas siswa belum memahami materi dengan baik, baik dari sisi makna ayat, isi kandungan, maupun penerapan nilai yang terkandung dalam pelajaran tersebut.

Hasil ini sejalan dengan kondisi pembelajaran sebelumnya yang cenderung bersifat

konvensional. Siswa lebih sering mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak interaksi atau aktivitas kreatif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah bosan, kurang aktif bertanya, bahkan beberapa siswa menunjukkan ketidaktertarikan pada materi. Ketika suasana belajar kurang menarik, daya serap siswa terhadap materi menjadi rendah. Hal ini diperlihatkan dari nilai rata-rata pretest yang masih berada pada kisaran 55, menunjukkan bahwa pemahaman siswa berada pada tingkat sedang ke bawah. Selain itu, pengamatan awal menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang benar-benar memahami materi, sementara sebagian besar lainnya masih menebak atau menjawab berdasarkan hafalan tanpa memahami konteks.

Pada tahap perlakuan, guru menerapkan metode fun learning yang mengintegrasikan media gambar. Pembelajaran dilakukan melalui penggunaan kartu gambar, ilustrasi visual, permainan edukatif, dan aktivitas kelompok yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman. Perubahan suasana pembelajaran terlihat sejak awal: siswa tampak lebih antusias, lebih fokus, dan lebih aktif dalam merespons pertanyaan. Ketika guru menunjukkan gambar-gambar yang relevan dengan materi Al-Qur'an Hadits, siswa mulai menunjukkan ketertarikan mereka. Lebih dari 80% siswa terlihat bereaksi positif terhadap media gambar yang digunakan. Mereka tampak ingin tahu, memperhatikan dengan seksama, dan lebih mudah memahami hubungan antara gambar dan materi pelajaran.

Keterlibatan siswa dalam kegiatan fun learning juga mengalami peningkatan. Sebelumnya, hanya beberapa siswa yang aktif menjawab atau bertanya, tetapi setelah metode fun learning diterapkan, hampir seluruh siswa terlibat dalam diskusi kelompok, permainan kartu, maupun aktivitas mencocokkan gambar dengan ayat atau kisah tertentu. Perubahan ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Hal ini sesuai dengan teori Hamalik (2012) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat siswa sehingga mereka lebih siap menerima dan memahami informasi.

Setelah perlakuan, siswa diberikan tes akhir (posttest) untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman mereka setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Persentase ketuntasan mencapai 85%, naik 45% dari kondisi awal. Artinya, sebagian besar siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM. Jika dilihat dari nilai rata-rata kelas, terjadi peningkatan dari 55 pada pretest menjadi 85 pada posttest. Peningkatan sebesar 30 poin ini menunjukkan adanya perubahan substantif dalam kemampuan memahami materi.

Secara matematis, peningkatan dapat dianalisis menggunakan persentase perubahan:

$$\frac{85-55}{55} \times 100 \% = 54,5 \%$$

Peningkatan hampir 55% menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode fun learning memiliki efek yang sangat kuat terhadap hasil belajar siswa. Angka ini bukan hanya menunjukkan peningkatan kognitif, tetapi juga menggambarkan perubahan perilaku dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Ketika siswa diberikan media gambar yang menarik dan mudah dipahami, materi yang semula abstrak menjadi lebih konkret dan dekat dengan pengalaman visual mereka. Arsyad (2014) menegaskan bahwa media visual dapat membantu siswa memproses informasi dengan lebih cepat dan tetap mengingatnya dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Selain peningkatan nilai, perubahan positif terlihat dari aspek afektif dan psikomotorik siswa. Siswa tampak lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan menjelaskan hubungan antara gambar dan isi materi. Bahkan beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan peningkatan keberanian untuk mengemukakan pendapat di depan kelas. Aktivitas fun learning yang melibatkan permainan edukatif membuat mereka tidak hanya belajar, tetapi juga menikmati prosesnya. Guru juga mencatat bahwa siswa menjadi lebih kompak dalam bekerja kelompok, lebih sering berdiskusi, dan lebih berani bertanya ketika mereka tidak memahami materi. Suasana kelas yang semula pasif berubah menjadi lebih hidup, dinamis, dan komunikatif.

Perubahan ini menunjukkan bahwa metode fun learning tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mempengaruhi aspek sosial dan emosional siswa. Ketika siswa merasa nyaman dan senang, mereka lebih mudah menyerap informasi, sebagaimana dijelaskan dalam teori Dale (1969) bahwa pengalaman belajar yang melibatkan elemen visual dan aktivitas langsung akan lebih bermakna dan mudah diingat oleh siswa. Media gambar juga membantu siswa menghubungkan konsep abstrak ke dalam konteks nyata sehingga mereka lebih memahami apa yang mereka pelajari.

Dari sisi guru, penerapan metode fun learning juga mempermudah penyampaian materi. Guru dapat memanfaatkan gambar sebagai titik awal diskusi, mengajukan pertanyaan pemantik, dan mengajak siswa berpikir kritis melalui analisis visual. Pembelajaran menjadi dua arah dan tidak lagi berpusat pada guru saja. Interaksi yang tinggi antara siswa dan guru memicu suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Perubahan signifikan antara hasil pretest dan posttest menggambarkan bahwa metode fun learning dengan media gambar memberikan dampak nyata terhadap pemahaman siswa. Semakin tinggi keterlibatan siswa, semakin besar peningkatan hasil belajar yang dicapai. Data persentase yang menunjukkan kenaikan ketuntasan hingga 85% memberikan bukti kuat bahwa metode ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif dalam materi Al-Qur'an Hadits pada siswa sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode fun learning berbasis media gambar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di SDIT Ar-Risalah. Kondisi awal pembelajaran yang ditandai dengan rendahnya keterlibatan dan rendahnya pemahaman siswa tampak dari nilai pretest yang hanya mencapai ketuntasan sekitar 40%. Namun setelah diterapkan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan, interaktif, dan didukung oleh media visual yang relevan, terjadi peningkatan ketuntasan menjadi 85% dengan kenaikan nilai rata-rata dari 55 menjadi 85.

Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada aspek kognitif, tetapi juga pada motivasi, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media gambar membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sementara pendekatan fun learning menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup dan partisipatif. Kedua aspek ini saling menguatkan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dengan demikian, metode fun learning berbasis media gambar dapat dinyatakan efektif dan layak digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran Al-Qur'an Hadits, khususnya untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa di tingkat sekolah dasar. Pendekatan ini juga dapat dijadikan referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif, atraktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar.

F. Referensi

- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aqib, Z. (2013). *Model-model pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Azhar, M. (2018). Efektivitas media gambar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 115–128.
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching* (3rd ed.). New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2012). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Majid, A. (2013). *Strategi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miftahul, H. (2016). Pembelajaran menyenangkan dalam perspektif psikologi pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 55–68.
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- Ngalimun. (2014). *Strategi pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suyono, & Hariyanto. (2014). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2011). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winkel, W. S. (2007). *Psikologi pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Yusuf, M. (2017). Pengaruh penggunaan media visual dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.