

HASIL BELAJAR AQIDAH AKHLAK MATERI MEMBIASAKAN PERILAKU TERPUJI MELALUI METODE ROLE PLAYING

Fauzimah^{1*} Nurlisa Fittri²

SD Negeri Rinon
SD Negeri 2 Lampaseh

*Corresponding Penulis: Fauzimah. e-mail addresses: fauzimah.sag@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data secara empiris dengan melihat apakah benar penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak siswa kelas V SD Negeri Rinon. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam proses Pembelajaran yang dialami di kelas sesuai dengan jadwal. Model proses yang digunakan dalam PTK ini adalah model PTK Kemmis S. and Mc. Taggart yang melalui beberapa langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Rinon Kecamatan Pulo Aceh Kabupaten Aceh Besar. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Juli sampai dengan Bulan Oktober 2018 Semester I tahun pelajaran 2022/2023. Subjek yang dikenai tindakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Rinon. Siswa tersebut tercatat sebagai siswa-siswi kelas V tahun Pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 10 orang yang terdiri dari 4 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Berdasarkan hasil penelitian, pada kondisi awal rata-rata nilai siswa sangat rendah yaitu 54,50 dan setelah diberi tindakan pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sudah mulai meningkat tetapi belum memuaskan yaitu 62,70. Pada siklus II dilakukan perbaikan-perbaikan yang mengoptimalkan penerapan metode role playing yang betul-betul dilaksanakan oleh siswa sehingga rata-rata hasil belajar mencapai 82,70. Jadi dapat disimpulkan melalui metode role playing siswa kelas V SD Negeri Rinon terlihat sangat antusias dalam menyimak suatu cerita sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Kata kunci: Metode Role Playing; Aqidah Akhlak; Perilaku Terpuji.

PENDAHULUAN

Aqidah Akhlak yang merupakan unsur dalam Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia yang berkepribadian agama sehingga mereka dapat menunjukkan perilaku yang berakhlakul-karimah yang sesuai dengan Pelajaran agama seperti yang tercermin dalam diri Rasulullah SAW. Aqidah akhlak secara sederhana adalah proses bimbingan, Pembelajaran dan pelatihan terhadap manusia agar nantinya menjadi orang Islam, yang berkehidupan serta mampu melaksanakan peranan dan tugas-tugas hidup sebagai “muslim”. Aqidah Akhlak merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek bahasan yang sangat luas dan dibangun melalui proses penalaran yang dinamis, sehingga keterkaitan antar konsep dalam Aqidah Akhlak bersifat penjelasan.

Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak agar mudah dimengerti oleh siswa, proses penalaran deduktif untuk menguatkan pemahaman yang sudah dimiliki oleh siswa. Pembelajaran Aqidah Akhlak juga tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan dan pemrosesan informasi. Berkaitan dengan hal tersebut, sampai saat ini Aqidah Akhlak

belum mencapai standar yang diinginkan yaitu Aqidah Akhlak sebagai ilmu yang mendorong siswa untuk menjadi sosok manusia yang mempunyai nilai-nilai dan norma-norma kehidupan yang ideal, yang bersumber dari Al-Quran dan Al-Hadits.

Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami Pelajaran Pendidikan Agama Islam terutama Aqidah Akhlak, maka diperlukan metode-metode Pembelajaran yang tepat. Dari berbagai macam metode Pembelajaran, guru dapat menyesuaikan setiap metode dengan Pembelajaran yang terkait. Untuk Pembelajaran Aqidah Akhlak, maka metode yang digunakan adalah metode *role playing*.

Pada proses Pembelajaran Aqidah Akhlak di kelas V SD Negeri Lam Awee, peneliti melihat dan mengamati adanya kurang mampuan siswa dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak. Dugaan sementara peneliti hal ini disebabkan karena pola pengajaran Aqidah Akhlak di kelas sangat monoton dan hanya mengandalkan buku paket dan tidak ada upaya guru untuk mengembangkan keterampilan siswa. Sehingga siswa tidak termotivasi dalam proses Pembelajaran yang berlangsung. Metode yang digunakan hanya metode ceramah dan metode pemberian tugas. Sehingga siswa merasa bosan dan menganggap remeh Pelajaran Aqidah Akhlak karena materi yang diajarkan hanya itu-itunya saja. Dari uraian tersebut maka dilakukanlah penelitian dengan menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan siswa pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di kelas V SD Negeri Rinon.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Rinon Kecamatan Pulo Aceh Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Juli sampai dengan Bulan Oktober 2018 Semester I tahun pelajaran 2022/2023. Subjek yang dikenai tindakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Rinon. Siswa tersebut tercatat sebagai siswa-siswi kelas V tahun Pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 10 orang yang terdiri dari 4 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam proses Pembelajaran yang dialami di kelas sesuai dengan jadwal. Model proses yang digunakan dalam PTK ini adalah model PTK *Kemmis S. and Mc. Taggart* yang melalui beberapa langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keempat langkah tersebut merupakan satu siklus atau putaran, dimana sesudah langkah keempat, lalu kembali lagi kesatu dan seterusnya sampai tujuan tercapai. Tujuannya adalah untuk memperbaiki kinerja guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat atau tujuan Pembelajaran dapat tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Pra siklus

Pada tanggal 16 Juli 2022, peneliti melakukan observasi awal (open kelas) terhadap kegiatan Pembelajaran Aqidah Akhlak di kelas V SD Negeri Rinon. Hal ini dilakukan peneliti guna memperoleh gambaran terhadap proses Pembelajaran Aqidah Akhlak dan untuk mendapatkan data agar permasalahan-permasalahan yang ada dapat diatasi atau dikenai tindakan-tindakan pada proses Pembelajaran berikutnya.

Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan dari awal hingga akhir Pembelajaran Aqidah Akhlak, peneliti melihat keadaan kelas yang kurang terkondisi dengan baik. Ketika baru berganti jam Pelajaran Aqidah Akhlak, keadaan kelas sangat ramai, siswa masih banyak berjalan mondar-mandir dan ketika guru akan memulai Pelajaran, hanya ada beberapa siswa yang sudah mengeluarkan buku sementara beberapa siswa lainnya masih ada yang berbicara dengan teman sebangkunya. Kondisi yang seperti ini membuat guru harus menunggu siswa untuk mempersiapkan bukunya sehingga waktu belajar menjadi berkurang dan terbuang begitu saja.

Pada saat guru memerintahkan siswa untuk menyimak penjelasan guru, masih banyak siswa yang tidak melakukan perintah guru. Siswa masih berbicara dengan teman sebangkunya, masih berjalan-jalan tidak duduk pada bangkunya masing-masing dan ada siswa yang meletakkan kepalanya di atas meja. Peneliti melakukan tes awal pada mata Pelajaran Aqidah Akhlak di kelas V SD Negeri Rinon, dengan kriteria ketuntasan minimal yang harus dimiliki siswa yaitu 63. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan tes harian siswa diperoleh hasil dari 10 orang siswa kelas V hanya 2 siswa yang tuntas, sementara 8 orang yang lain mendapatkan nilai dibawah KKM, dengan nilai terendah adalah 42.

Tabel 1. Ketuntasan Belajar Kondisi Awal

No	Hasil Tes akhir	Jumlah	Presentase
1.	Siswa yang tuntas	2	20,00 %
2.	Siswa yang tidak tuntas	8	80,00 %

Tabel 2. Nilai Kondisi Awal

No	Keterangan	Nilai
1.	Nilai Tertinggi	80
2.	Nilai Terendah	42
3.	Nilai Rata-rata	54,50

2. Hasil Penelitian Siklus 1

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan Pembelajaran siklus I terdiri dari dua pertemuan. Sub materi yang dipilih adalah *Keteladanan Nabi Ayyub as.* Komponen-komponen dalam perencanaan mencakup: waktu, tujuan pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, materi pembelajaran, media pembelajaran, sumber pembelajaran dan lembar kerja siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Pelaksanaan tatap muka

Pelaksanaan tatap muka siklus I dilaksanakan pada tanggal 14 dan 21 Agustus 2022. Tatap muka ini merupakan usaha memperkenalkan metode *role playing* kepada siswa. Adapun hal-hal yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan ini adalah:

a. Kegiatan Awal:

- Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar.
- Guru memberi motivasi belajar kepada siswa.
- Guru menjelaskan tujuan Pembelajaran.

b. Kegiatan Inti:

- Secara klasikal guru bertanya kepada siswa cerita nabi apa saja yang diketahui oleh siswa.
- Secara klasikal guru menjelaskan kepada siswa kegiatan Pembelajaran yang akan dilakukan.
- Guru meminta siswa ke depan kelas untuk memerankan tokoh yang dalam cerita yang telah disiapkan.
- Siswa lain diminta untuk menyimak isi cerita tersebut yang diperankan oleh temannya.
- Guru bersama dengan siswa mendiskusikan unsur-unsur cerita yang terkandung dalam cerita tersebut.

c. Kegiatan Akhir:

- Guru memberikan pertanyaan penajakan secara acak.
- Guru memberikan kata pujian kepada siswa atas keaktifan dan kesungguhannya dalam proses Pembelajaran.
- Guru meminta siswa mengulangi materi di rumah dan memberikan pekerjaan rumah.

c. Pengamatan (Observasi)

1. Kegiatan Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa dapat dilihat masih ada Pada aspek proses Pembelajaran, siswa masih banyak yang kurang fokus dalam menyimak, keberanian bertanya belum muncul, siswa kurang termotivasi untuk melakukan kegiatan *role playing*. Demikian juga aktivitas guru selama melakukan Pembelajaran dengan metode *role playing*, dari 10 aspek yang diamati ternyata hanya 5 aspek yang sudah dilakukan dengan baik. Hal ini terjadi karena baik siswa maupun guru belum terbiasa melakukan Pembelajaran dengan metode *role playing*.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yang diamati ada yang tuntas dan yang tidak tuntas.

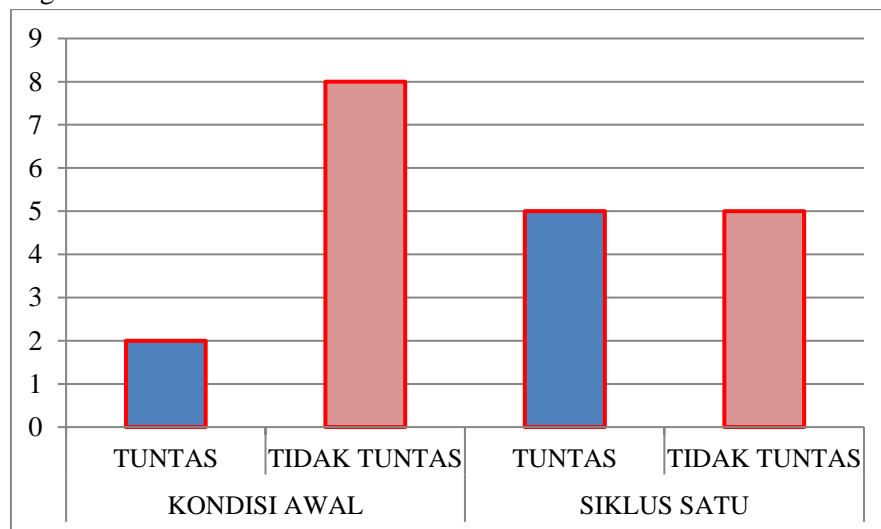
Tabel 3. Ketuntasan Belajar Hasil Tes Siklus I

No	Hasil Tes akhir	Jumlah	Presentase
1.	Siswa yang tuntas	5	50,00 %
2.	Siswa yang tidak tuntas	5	50,00 %

Tabel 4. Nilai Hasil Tes Siklus I

No	Keterangan	Nilai
1.	Nilai Tertinggi	85
2.	Nilai Terendah	50
3.	Nilai Rata-rata	62,70

Dari hasil tes akhir siklus I pada tabel diatas dapat dilihat, dari 10 orang siswa, 5 orang atau (50,00 %) sudah tuntas belajarnya dan 5 orang atau (50,00%) belum tuntas belajarnya. Rata-rata hasil belajar 62,70. Ketuntasan belajar siswa siklus I dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

**Gambar 1.** Grafik Ketuntasan Belajar Siklus I

Dari hasil observasi dan kolaborasi peneliti dengan pengamat serta hasil tes akhir siklus (ulangan harian) maka disimpulkan :

- Hasil belajar siswa pada siklus I rata-ratanya belum mencapai standar ketuntasan belajar.
- Soal-soal dalam LKS terlalu sulit bagi siswa.
- Perlu direncanakan bentuk soal yang lebih sederhana.
- Siswa dalam menyelesaikan soal-soal kekurangan waktu.

Berdasarkan hasil tes kemampuan pada kondisi awal dengan hasil tes kemampuan siklus I dapat dilihat adanya pengurangan jumlah siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Pada kondisi awal jumlah siswa yang dibawah KKM sebanyak 8 siswa yang tidak tuntas dan pada akhir siklus I berkurang menjadi 5 siswa yang tidak tuntas. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 54,50 menjadi 62,70.

Walaupun sudah terjadi kenaikan seperti tersebut di atas, namun hasil tersebut belum optimal. Hal ini dapat terlihat dari hasil observasi bahwa dalam kegiatan Pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam melakukan

kegiatan Pembelajaran, karena sebagian siswa belum terbiasa dengan metode yang diterapkan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan Pembelajaran pada pelaksanaan tindakan siklus II.

3. Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan Lanjutan

Perencanaan Pembelajaran siklus II terdiri dari dua Pertemuan. Sub materi yang dipilih adalah *Keteladanan Nabi Musa*. Komponen-komponen dalam perencanaan mencakup waktu, tujuan pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, materi pembelajaran dan lembar kerja siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tatap muka siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 dan 25 September 2022. Tindakan yang dilakukan pada siklus kedua sesuai dengan rencana Pembelajaran yang telah dipersiapkan. Peneliti memberikan gambaran kegiatan yang akan dilaksanakan, dilanjutkan dengan penjelasan singkat tentang unsur-unsur cerita yang terkandung dalam. Siswa secara bergiliran sesuai undian melaksanakan *role playing*. Siswa yang belum atau sudah tampil menyimak jalannya *role playing* tersebut. Kemudian bersama siswa melakukan diskusi tentang nilai yang terkandung dalam cerita tersebut

c. Observasi Tindakan

Observasi pada siklus II yang diamati:

1. Kegiatan Siswa

Pada siklus kedua ini, siswa tampak lebih fokus terhadap kegiatan *role playing*. Baik siswa yang memerankan cerita maupun siswa yang menyimak jalannya *role playing*. Siswa sudah cukup termotivasi untuk belajar sehingga dapat menjawab pertanyaan guru dan siswa sudah berani tampil dan tidak malu-malu untuk memerankan cerita tersebut.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar siklus II yang diamati adalah yang tuntas dan yang tidak tuntas.

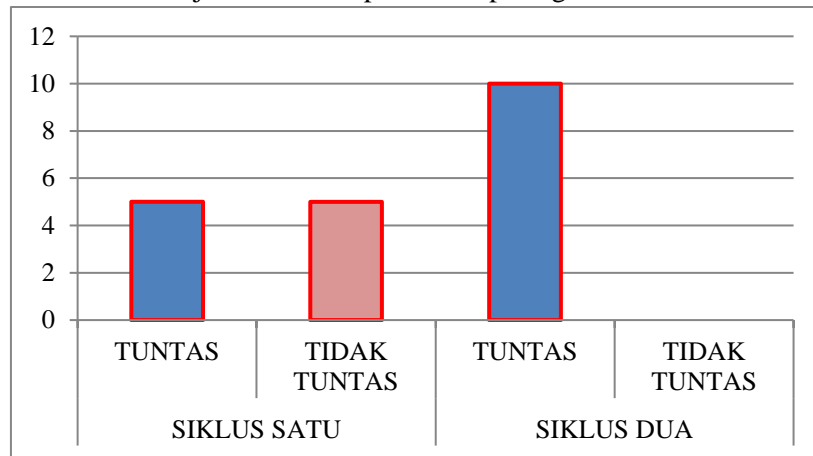
Tabel 5. Ketuntasan Belajar Hasil Tes Siklus II

No	Hasil Tes akhir	Jumlah	Presentase
1.	Siswa yang tuntas	10	100,00 %
2.	Siswa yang tidak tuntas	0	0,00 %

Table 6. Nilai Hasil Tes Siklus II

No	Keterangan	Nilai
1.	Nilai Tertinggi	100
2.	Nilai Terendah	67
3.	Nilai Rata-rata	82,70

Dari hasil tes siklus II pada tabel diatas dapat dilihat, dari 10 siswa semuanya(100,00 %) sudah tuntas belajarnya. Rata-rata hasil belajar adalah 82,70 Ketuntasan belajar siklus II dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 2. Grafik Ketuntasan Belajar Siklus II

d. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi dan observasi siklus II, terdapat peningkatan kemampuan siswa yang baik sekali dibandingkan hasil pada siklus I. Baik aspek proses maupun hasil belajar terlihat kenaikan yang sangat memuaskan. Demikian pula dengan aktivitas guru mengalami peningkatan yang baik. *Role playing* yang dijadikan metode Pembelajaran ternyata dapat membantu peningkatan hasil belajar Aqidah akhlak. Selama dalam Pembelajaran terlihat asik dan sangat antusias dalam melakukan kegiatan *role playing*, sehingga siswa dapat menyimak cerita dengan fokus. Hasil refleksi yang peneliti lakukan dengan pengamat, memutuskan bahwa metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dianggap berhasil dan berhenti pada siklus II.

Dari dua siklus yang telah dilakukan, hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Pembelajaran aqidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji melalui metode *role playing* pada siswa kelas V sudah mencapai ketuntasan yang diharapkan, yang terjadi pada siklus II. Pada kondisi awal nilai rata-rata siswa pada Pelajaran aqidah akhlak khususnya pada materi membiasakan perilaku terpuji sangat rendah, hanya mencapai 54,50 dengan ketuntasan belajar hanya sebesar 20,00%.

Pada siklus I, terlihat bahwa dari catatan peneliti dan pengamat suasana kelas belum begitu kondusif. Siswa banyak terlihat kurang bergairah. Hal ini terjadi karena penelitian pada siklus I ini masih banyak siswa yang belum memahami materi. Peneliti sudah berusaha membangkitkan gairah siswa dengan bertanya, menggali ide, menyuruh siswa kedepan kelas, dan memberikan soal-soal yang lebih banyak agar siswa terlatih menyelesaikan tugas. Hasil yang diperoleh pada siklus I ini masih kurang memuaskan karena dari 10 siswa, yang tuntas hanya 5 siswa saja (50,00 %) sedangkan nilai rata-rata nya hanya 62,70.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan pengamat atas hasil belajar siswa, maka peneliti dan pengamat kembali merencanakan untuk melanjutkan pada tindakan siklus II dengan terlebih dahulu melakukan perbaikan. Dengan demikian kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I mengenai siswa yang tidak memahami dengan baik dapat ditindaklanjuti. Maka direncanakan pada siklus II akan di tingkatkan lagi dengan

penekanan pada variasi materi cerita yang lain. Dengan demikian siswa dapat menentukan apa yang diketahui, apa yang ditanya, bagaimana bentuk penyelesaian, serta kesimpulan akhir.

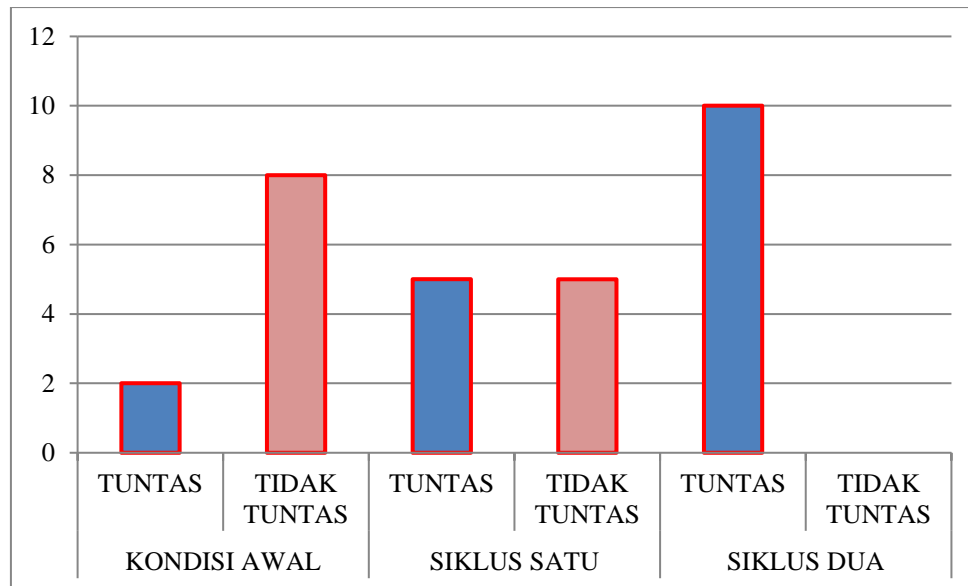
Pada siklus kedua, hasil belajar siswa sangat mengembirakan peneliti, karena dari 10 siswa semuanya sudah tuntas atau (100,00 %) dengan nilai rata-rata hasil tes siswa mencapai 82,70. Hal ini terlihat jelas dari siswa yang memberikan hasil pekerjaannya ke depan kelas sangat bersemangat dan antusias untuk diperiksa hasil pekerjaan sehingga suasana kelas menjadi gaduh. Peneliti lebih banyak mengadakan bimbingan dan berkeliling melihat hasil pekerjaan siswa. Dari wajah siswa terpancar bahwa mereka senang dengan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sikap optimis dari siswa terlihat, dari cara mereka berebut untuk maju mengerjakan soal yang diberikakan. Hal ini disebabkan mereka sudah mulai paham dengan materi yang disajikan oleh peneliti. Pada saat ulangan harian dilaksanakan mereka bekerja dengan tenang dan penuh percaya diri, namun masih ada seorang siswa yang tidak tuntas menyelesaikan tugas. Pada siklus II ini terbukti, bahwa hasil belajar siswa meningkat mencapai hasil yang diharapkan dengan menggunakan metode role playing. Melalui Pembelajaran ini siswa dapat belajar lebih optimal melalui tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Tabel 7. Rangkuman Ketuntasan Belajar Pada Kondisi Awal, Siklus I, dan II

No	Hasil Tes akhir	Siklus			Presentase		
		KA	I	II	KA	I	II
1.	Siswa yang tuntas	2	5	10	20,00%	50,00%	100,00%
2.	Siswa yang tidak tuntas	8	5	0	80.00%	50,00%	0,00 %

Tabel 8. Rangkuman Nilai Rata-Rata Pada Kondisi Awal, Siklus I, dan II

No	Keterangan	Nilai		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	80	85	100
2	Nilai Terendah	42	50	67
3	Jumlah Nilai	545	627	827
4	Nilai Rata-rata	54,50	62,70	82,70



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siklus I dan II

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil refleksi dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing materi membiasakan perilaku terpuji dapat meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak pada siswa kelas V semester I di SD Negeri Rinon

Metode role playing merupakan salah satu metode yang sangat tepat bila digunakan pada Pembelajaran Aqidah akhlak khususnya dalam Pembelajaran menyimak suatu cerita. Siswa terlihat sangat antusias dalam proses Pembelajaran sehingga kemampuan menyimak siswa terhadap suatu cerita dapat lebih baik dan meningkat.

Pada kondisi awal rata-rata nilai siswa sangat rendah yaitu 54,50 dan setelah diberi tindakan pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sudah mulai meningkat tetapi belum memuaskan yaitu 62,70. Pada siklus II dilakukan perbaikan-perbaikan yang mengoptimalkan penerapan metode role playing yang betul-betul dilaksanakan oleh siswa sehingga rata-rata hasil belajar mencapai 82,70 Jadi dapat disimpulkan melalui metode *role playing* siswa kelas V SD Negeri Rinon terlihat sangat antusias dalam menyimak suatu cerita sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Sudjana, Nana .2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Marimba (2004: 143) *hasil adalah kemampuan seseorang atau kelompok yang secara langsung dapat diukur*
- Agus Efendi. (2005). *Revolusi Kecerdasan Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, E. 2017. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Kencana, Jakarta.
- Arifin (2000:31) *aqidah adalah istilah sesuatu yang dianut oleh manusia dan diyakini apakah berujud agama atau lainnya*.
- Abdullah, M. Yatimin , *Studi Akhlak dalam Perspektif AlQur'an*, (Jakarta:Amzah, 2007)

Ahmad, Muhammad Abdul Qadir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008)

Ali, Mohammad Daud, *Pendidikan Agama Islam*, (PT Raja Grafindo Persada: Jakarta, 2000)

Amronah, Siti, (NIM. 093111454). *Hubungan Antara Hasil Belajar Aspek Kognitif Siswa dan Akhlak Siswa Kelas V di SDN 2 Rejosari Brangsong Kendal Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi. (Semarang: Program Strata 1, 2011)

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)

Bloom, Benjamin S., dkk, *Evaluation to Improve Learning*, (USA : McGrawHill, 1971)

Direktorat Pendidikan Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, *Model Silabus dan RPP Mata Pelajaran Akidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah*, (Jakarta: Kemenag, 2010)