

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MTS NEGERI 1 PAGAR ALAM

Wanto¹⁾

¹⁾ MTs Negeri 1 Pagar Alam

¹⁾ wanto110270@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan Percaya Diri dan Prestasi Belajar Siswa studi pada mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Pagar Alam. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan kuasi eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kombinasi (*Mixet Method Research*) yang merupakan gabungan penelitian kaji tindak (*Action Research*) dan penelitian eksperimen (*Experiment Research*). Tahapan penelitian adalah 1) Tahap Perencanaan, 2) Tahap Implementasi, 3) Tahap Observasi, 4) Tahap Refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Negeri 1 Pagar Alam semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Jumlah siswa untuk kelas PTK sebanyak 32 orang, untuk kelas Eksperimen 32 orang, untuk kelas kontrol 32 orang. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi model pembelajaran *Role playing*, lembar observasi percaya diri siswa dan tes hasil belajar. Analisa data menggunakan skor rata-rata dan uji tes yang terdiri dari uji beda antara siklus dan uji beda dua sampel yang tidak berhubungan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan percaya diri dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Pagar Alam.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role playing*, Percaya diri, Prestasi Belajar

**IMPLEMENTATION OF ROLE PLAYING LEARNING MODELS TO IMPROVE SELF-CONFIDENCE
AND ACHIEVEMENT OF CLASS VII STUDENTS IN FIQIH SUBJECT
IN MTS NEGERI 1 PAGAR ALAM**

Wanto¹⁾

¹⁾ MTs Negeri 1 Pagar Alam

¹⁾ wanto110270@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to describe the Role playing learning model which can improve the self-confident, the learning achievement and the effectiveness of the application of the Role playing learning model which can improve the learning achievement of grade VII students of MTs Negeri 1 Pagaram. The types of research is Classroom Action Research (CAR) and quasi-experiments, The method used in this study was a mixed method research which is a combination of action research and experimental research. The stages of the research carried out were 1) Planning Stage, 2) Implementation Stage, 3) Observation Stage, 4) Reflection Stage. The subjects of this research were students of class VII MTs Negeri 1 Pagaram in semester 1 of the 2021/ 2022 academic year. The number of students for the CAR class is 32 people, for the Experiment class 32 people, and for the Control class 32 people. The data collection method in this research used the Role playing learning model observation sheet, observation sheet on students and learning outcomes tests. The data analysis used an average score and a test which consisted of a different test between cycles and a two-sample difference test that was not related. The results showed that the application of the Role playing learning model could improve to increase students confident, learning achievement and the effectiveness of student learning outcomes in Fiqih

Keywords: Role playing Learning Model , self-confident, Learning Achievement.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tuntutan hidup bagi semua manusia. Setiap orang tua mendambakan anak yang shaleh dan shalehah dengan dilandasi iman yang teguh, ta'at beribadah dan berakhlak yang terpuji. Dan juga para guru menginginkan anak didiknya berhasil dalam belajar serta mampu menguasai dan mengamalkan ilmu pengetahuan yang telah diajarkan. Demikian pula masyarakat menginginkan orang-orang terdidik yang dapat membawa masyarakat kepada kehidupan yang lebih baik, maju, aman, damai dan tenteram.

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak bisa dilepas dari kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan suatu hal yang mutlak. Selain itu juga pendidikan merupakan ruh yang sangat menentukan tinggi rendahnya kualitas suatu bangsa.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Di dalam Undang-undang dan Peraturan pemerintah RI tentang pendidikan (Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI 2007: 5) menjelaskan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai

agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Mata pelajaran Fiqih adalah termasuk dalam Pendidikan Agama Islam. Pada bidang mata pelajaran fiqih ini tentu dalam pengajarannya guru dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan system belajar mengajar secara kreatif, imajinatif, menguasai materi yang akan disampaikan serta mampu membangkitkan minat belajar siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), agar tercipta suasana belajar menarik dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai sesuai dengan harapan. Ketika melaksanakan pengelolaan pembelajaran guru juga diuntut untuk membuat perencanaan yang matang dengan memanfaatkan seluruh sumber daya yang ada dan memperhatikan taraf perkembangan intelektual serta perkembangan psikologi belajar siswa. Hal ini biasanya terkait dengan model pembelajaran, karena model pembelajaran merupakan komponen yang mempunyai fungsi penting dalam pembelajaran.

Dari hasil pengamatan penulis di MTs Negeri 1 Pagar Alam bahwa percaya diri dan prestasi belajar siswa masih kurang di dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan percaya diri dan prestasi belajar siswa MTs Negeri 1 Pagar Alam.

Dari hasil pengamatan, guru masih menggunakan cara mengajar konvensional, siswa hanya menerima materi dari guru yang menggunakan model ceramah, tanya jawab saja sehingga siswa merasa bosan mengikuti pelajaran di kelas, sehingga prestasi belajarnya menurun tidak mencapai KKM mata pelajaran fiqih yaitu 72.

Banyak model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran

yang dapat meningkatkan percaya diri dan prestasi belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*, ini merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Pagar Alam.

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa agar pembelajaran fiqih itu lebih menarik, maka perlu upaya pembelajaran yang tepat dan terarah, untuk itulah peneliti melakukan penelitian tindakan kelas tentang Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* Untuk Meningkatkan Percaya diri dan prestasi belajar Siswa (Studi Pada Mata Pelajaran Fiqih kelas VII di MTs Negeri 1 Pagar Alam).

Kaharuddin dan Hajeniati (2020: 51) *Role playing*/ Bermain peran yaitu dengan metode drama atau peran. Model pembelajaran ini melibatkan siswa dalam suatu situasi tertentu dan menunjukkan respon yang seharusnya dilakukan. Pembelajaran melalui *Role playing* ini melatih interaksi dan mengekspresikan diri secara nyata sebagai contoh atas kejadian yang sebenarnya. Hal ini juga bisa digunakan untuk latihan komunikasi yang baik, atau interaksi dengan orang lain atau klien. Model pembelajaran *Role playing* adalah model pembelajaran yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran sesuai dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi dengan lainnya melakukan peran terbuka.

Menurut Mu'awanah (2018: 266) langkah-langkah model pembelajaran *Role playing* adalah: 1) Guru menyusun/menyiapkan/menyiapkan skenario yang ditampilkan, 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM, 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang. 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 5) Memanggil para siswa yang

sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. 6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan, 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberi kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum., 10) Evaluasi. 11) Penutup.

Lina dan Klara Sr. (2010: 27) Rasa tidak percaya diri yang muncul pada diri seseorang adalah sesuatu yang wajar. Rasa tidak percaya diri muncul karena ketidakberanian, rasa takut salah, rasa malu dilihat banyak orang. Hal ini harus dikikis sedikit demi sedikit. Rasa percaya diri bukanlah bakat, rasa percaya diri dapat dipupuk dan dibangun dalam diri seseorang Menurut Anis yang dikutip Sulistyowati (2018: 15) Kata "prestasi" berasal dari bahasa Belanda yaitu "*prestatie*" yang berarti hasil usaha. Syah (2011:141) Prestasi adalah tingkatan keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Jadi Prestasi itu adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh dalam program yang telah dilaksanakan

METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*, kemudian dilanjutkan dengan eksperimen. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di MTs Negeri 1 Pagar Alam yang beralamat di Jalan Mayjend Harun Sohar Kelurahan Ulu Rurah Kecamatan Pagar Alam Selatan Kota Pagar Alam . Adapun Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII.1 tahun pelajaran 2021/2022. Kelas PTK VII.1 sebanyak 32 orang, terdiri dari 16 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Sedangkan kelas VII.2

untuk kelas eksperimen sebanyak 32 siswa terdiri dari 16 orang laki-laki dan 16 orang perempuan dan kelas kontrol 7.4 berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 17 orang perempuan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan test. yaitu Lembar Observasi Aktivitas Guru, Lembar Instrumen Penilaian Percaya Diri Siswa, Lembar Observasi Percaya diri Siswa, Tes Penilaian Percaya Diri Siswa.

Analisis data Observasi Pelaksanaan Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata siswa : } X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan: X = Nilai rata-rata siswa

$\sum x$ = Jumlah nilai seluruh siswa

N = Jumlah siswa

Analisis Data Tes Prestasi belajar siswa dikatakan berhasil bila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 85% siswa memperoleh nilai ≥ 72 . Analisis dengan menggunakan rumus

$$\text{Nilai rata-rata siswa : } X = \frac{\sum x}{N}$$

Dengan Ketuntasan belajar secara klasikal

$$= \frac{\text{Jumlahsiswatuntas}}{\text{Jumlahsiswa}} \times 100\%$$

(Sudjana,2006:109)

Analisi data Uji beda antar siklus menggunakan uji-t.

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

(Iriawan,2006:45)

Analisis data Uji beda dua sampel tidak berhubungan rumus sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

(Iriawan,2006: 45)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan model pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan percaya

diri siswa kelas VII MTs Negeri 1 Pagar Alam

Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Role playing* merupakan inti dari pembelajaran yang dilakukan guru. Pelaksanaan model pembelajaran ini disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang sebelumnya. Pada penerapan model pembelajaran *Role playing* , diperoleh beberapa temuan bahwa model ini dapat menumbuhkan percaya diri siswa, hal ini sesuai dengan kelebihan dari model pembelajaran *Role playing* .

Sebelumnya kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran fiqih di MTs N 1 Pagar Alam masih rendah, ini terlihat dari hasil observasi sikap siswa dalam proses pembelajaran antara lain, saat siswa dibagi dalam kelompok mereka selalu mengeluhkan teman kelompok yang mereka dapat, selain itu jika dalam kelompok mereka tidak pernah berinteraksi dengan baik mereka akan saling membentak, saling mengejek, tidak saling berkomunikasi, duduk berjauhan, mengerjakan lembar kerja sendiri tanpa bantuan dari teman sekelompoknya, bahkan beberapa anak tidak mau sama sekali mengerjakan lembar kerja jika soal lembar kerja telah disentuh oleh teman kelompok yang tidak dia sukai, tidak peduli dan tidak mau mengambil bagian dalam kelompoknya, hanya terdapat satu atau dua siswa yang mau menerangkan materi kepada temannya yang belum jelas, banyak siswa yang ramai sendiri dan tidak mepedulikan instruksi, serta pada saat salah satu siswa mempresentasikan hasil pembahasan kelompok siswa lain justru mengobrol sendiri dengan temannya.

Melihat permasalahan tersebut penulis mencari pemecahan masalah melalui penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kerjasama siswa yaitu melalui penerapan model

pembelajaran *Role playing*. Pada penerapan model pembelajaran *Role playing* dapat menumbuhkan percaya diri siswa, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi penerapan model pembelajaran yang telah dilaksanakan secara berulang maka kemampuan siswa untuk bekerjasama dan percaya dirinya juga meningkat secara signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan percaya diri siswa MTs Negeri 1 Pagar Alam.

2. Penerapan model pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Pagar Alam

Pembelajaran *Role playing* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar adalah tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah dalam bentuk skor yang diperoleh dari tes mengenai sejumlah materi tertentu (Nawawi, 1986:58).

Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda untuk memperoleh data mengenai prestasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqh kelas VII MTs Negeri 1 Pagar Alam.

Tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah proses belajar mengajar. Bentuk tes adalah obyektif. Tes awal sering dikenal dengan istilah pre test. Tes jenis ini dilaksanakan sebelum penerapan model pembelajaran *Role playing* dan tes akhir (post test) setelah penerapan model pembelajaran tersebut.

Data tes dianalisis dengan menggunakan pertutungan berdasarkan kriteria hasil tes siswa secara klasikal yaitu nilai prestasi rata-rata siswa dalam satu kelas. Kriteria klasikal adalah dari jumlah

peserta tes telah mendapat nilai lebih baik. Hasil tes setiap siklus dilakukan uji t untuk mengetahui signifikansi antara pretes dan post test.

Pada siklus 1 rata-rata pre test diperoleh 56,41 rata-rata post-test 63,44, dari hasil uji t diperoleh t hitung sebesar 4,575 dan t tabel pada taraf signifikansi 95% dengan dk 19 sebesar 1,696 Karena t hitung > t tabel maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pre test dan pos test pada siklus pertama, artinya terjadi peningkatan prestasi belajar antara sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Role playing*.

Pada siklus 2 rata-rata pre-test diperoleh 65,62 rata-rata post-test 71,81, dari hasil uji t diperoleh t hitung sebesar 7,566 dan t tabel pada taraf signifikansi 95% dengan dk 19 sebesar 1,696 Karena t hitung > t tabel maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pre test dan pos test pada siklus kedua, artinya terjadi peningkatan prestasi belajar antara sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Role playing*.

Kemudian pada siklus 3 rata-rata pre test diperoleh 73,28 rata-rata post test 80,31, dari hasil uji t diperoleh t hitung sebesar 11,958 dan t tabel pada taraf signifikansi 95% dengan dk 31 sebesar 1,696. Karena t hitung > t tabel maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pre test dan post test pada siklus ketiga, artinya terjadi peningkatan prestasi belajar antara sebelum dan sudah diterapkannya pembelajaran *Role playing*. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari hasil kenaikan tes yang dilakukan pada setiap siklus tersebut merupakan suatu realita bahwa model pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar fiqh siswa kelas VII MTs Negeri 1 Pagar Alam

3. Efektivitas penerapan model pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan Percaya diri dan prestasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri 1 Pagar Alam

Model pembelajaran *Role playing* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Efektivitas dalam hal ini dilihat dari prestasi belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus pertama diperoleh hasil pre-test sebesar 56,41 dan hasil post test 63,44, artinya terjadi peningkatan sebesar 7,03. Selanjutnya pada siklus kedua diperoleh hasil rata-rata pre-test sebesar 65,63 dan hasil rata-rata post-test sebesar 76,81, artinya terjadi peningkatan sebesar 11,18. Sementara itu pada siklus yang ketiga diperoleh rata-rata pre-test sebesar 73,28 dan hasil post test sebesar 80,31 artinya terjadi peningkatan sebesar 7,03, selanjutnya hasil belajar yang diperoleh kemudian dilakukan analisis statistik menggunakan uji t dua sampel berpasangan, hal ini dilakukan untuk mengetahui efek penerapan model pembelajaran *Role playing* terhadap prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan ukuran efek, model pembelajaran *Role playing* memberikan pengaruh yang besar dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil perhitungan pengaruh model pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada siklus 1 diperoleh nilai t hitung sebesar 4,575 dan t tabel 1,696. Pada siklus 2 diperoleh t hitung sebesar 7,566 dan t tabel 1,696, dan pada siklus 3 diperoleh t hitung sebesar 11,958 dan t tabel sebesar 1,696 yang dapat dikategorikan memiliki pengaruh yang besar.

Berdasarkan hasil uji t pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh t hitung sebesar 3,881 dan t tabel pada taraf signifikansi 95% dengan DF sebesar 62

adalah 1,671. Karena t hitung > t tabel maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara post-test kelas eksperimen dengan post-test kelas kontrol. Jika t hitung > t tabel maka H_0 ditolak, artinya variabel penerapan model pembelajaran mempengaruhi variabel prestasi belajar. masing-masing siklus dan setelah dilakukan analisis hasil uji-t pada kelas eksperimen maka dapat disimpulkan hasil pembelajaran ini memberikan indikasi bahwa penerapan model pembelajaran *Role playing* meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih..

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulannya adalah bahwa Penerapan penerapan Model Pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan Percaya Diri.

Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih siswa kelas VII MTs Negeri 1 Pagar Alam. Hal ini dapat dilihat dari hasil pre test dan pos test srtiap siklus yang selalu meningkat. Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* secara efektif dapat meningkatkan prestasi belajar fiqih, dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional

Saran

Disarankan untuk guru hendaknya dapat menerapkan Model Pembelajaran *Role playing* dalam setiap pembelajaran khususnya pada mata pelajaran fiqih yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang memerlukan peragaan/praktik dalam pelaksanaan pembelajarannya.

Guru hendaknya dituntut untuk mempersiapkan perencanaan yang matang mulai dari perangkat pembelajaran, penggunaan media atau alat peraga

Kepala Madrasah atau sekolah hendaknya memberikan fasilitas/alat

pembelajaran yang modern/digital di setiap ruang kelas sehingga dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman

DAFTAR PUSTAKA

Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. 2007. *Kumpulan Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*. Jakarta: Departemen Agama RI

Lina dan Klara, 2010. *Panduan Menjadi Remaja Percaya Diri*. Jakarta, Nobel Edu Media.

Kaharuddin, Andi., Nining Hajeniati. 2020. *Pembelajaran Inovatif & Variatif Pedoman untuk Penelitian PTK dan Eksperimen*. Pusaka Almaida: Gowa. Di akses pada 22 Februari 2021 dari https://books.google.co.id/books?id=1_OKEAAQBAJ&lpg=PA68&dq=Model%20pembelajaran%20role%20playing&pg=PA69#v=onepage&q=Model%20pembelajaran%20role%20playing&f=false

[20pembelajaran%20role%20playing&f=false](https://books.google.co.id/books?id=1_OKEAAQBAJ&lpg=PA68&dq=Model%20pembelajaran%20role%20playing&pg=PA69#v=onepage&q=Model%20pembelajaran%20role%20playing&f=false)

Sulistyowati, A. 2018. *"Kegiatan Belajar di Sekolah yang Dicapai Peserta Didik dalam Menempuh Proses Pembelajaran,"* di akses pada 11 Maret 2021 dari <http://repo.iain.tulungagung.ac.id>.

Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers

Mu'awanah, Laila. *Implementasi Metode Role Playinh dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pokok akhlak Terpuji Kelas IV Semester Genap di SD Islam Al Firdaus Magelang Tahun Pelajaran 2017/2018*. Prosiding Konferensi Nasional Ke-7 Asosiasi Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah 'Aisyiyah (APPPTMA). Jakarta 23-25 Maret 2018