URGENSI MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENINGKATKAN PRESTASI DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Sandi Aditya Nugraha[1], Yusuf Saefulloh[2], Wildan Syahputra[3]
sandiadityan@gmail.com[1] , yusufsaefulloh2728@gmail.com[2] ,
syahputrawildan321@gmail.com[3]
UIN Sunan Gunung Djati Bandung

ABSTRAK

Dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), peserta didik memerlukan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhannya dan tepat karakteristiknya. Model pembelajaran mempunyai cakupan yang lebih luas dibandingkan dengan metode atau strategi pembelajaran, yaitu sebagai kerangka perencanaan yang memandu proses pembelajaran di kelas. Ini menentukan perlengkapan pembelajaran, termasuk bahan ajar, buku, kurikulum, dan lainnya, dan bertindak sebagai kerangka arah yang ditetapkan oleh pendidik untuk proses pengajaran. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran permasalahan pembelajaran yang terkait dengan model interaktif dalam praktik pendidikan Islam. Pendidikan Islam menghadapi berbagai tantangan, tuntutan, dan kebutuhan yang belum pernah ada sebelumnya, sehingga diperlukan inovasi pembaharuan model pembelajaran agar selaras dengan kebutuhan sistem, kurikulum, kompetensi sumber daya manusia, sarana prasarana, dan lain-lain. Jika tidak, pendidikan Islam akan semakin tertinggal akibat kurangnya model pembelajaran adaptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur, yaitu pengumpulan data melalui studi teks dan analisisnya menggunakan analisis isi. Metode tersebut bertujuan untuk menganalisis permasalahan pembelajaran interaktif dalam praktik pendidikan Islam, memberikan solusi dengan mentransformasikan kelemahan dan kelebihan model pembelajaran menjadi solusi inovatif. Proses pembelajaran akan dianggap lebih efektif jika siswa dapat menemukan pengetahuan baru setelah belajar. Hal ini akan menyebabkan peningkatan prestasi belajar dan perubahan perilaku baru pada tingkat akal, pengetahuan, pemikiran, atau potensi fisik.

Kata Kunci: Pembelajaran interaktif, prestasi, motivasi, pembelajaran agama Islam.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan seseorang. Pendidikan memungkinkan seseorang untuk menjadi lebih baik dan lebih disiplin. Dalam pendidikan, terdapat beberapa masalah yang dapat timbul, seperti masalah perencanaan, proses pembelajaran, model pembelajaran, dan evaluasi.

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki tujuan untuk membantu peserta didik memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. PAI memerlukan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Model pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dan menghasilkan prestasi belajar yang optimal.

Beberapa faktor dapat menjadi penyebab rendahnya prestasi belajar peserta didik, seperti model pembelajaran yang kurang tepat, materi yang terlalu abstrak, cara mengajar pendidik yang kurang menarik, dan kurang optimalnya media yang digunakan. Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, aktif, dan menyenangkan.

Pendidikan Islam memiliki tujuan untuk membantu peserta didik menjadi manusia yang memiliki keunggulan dalam menghadapi berbagai problematika dan tantangan kehidupan. Pendidikan Islam juga memerlukan model pembelajaran yang tepat untuk

meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada model pembelajaran yang efektif dalam praktik pendidikan Islam. Pengembangan model pembelajaran yang tepat dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, aktif, dan menyenangkan, sehingga prestasi belajar peserta didik dapat meningkat.

METODE PENELITIAN

Kajian ini menggunakan metode survei pustaka untuk mempelajari model pembelajaran interaktif yang relevan dengan Pendidikan Agama Islam. Penulis melakukan kajian terhadap beberapa literatur yang berhubungan dengan model pembelajaran interaktif dan kemudian menghubungkannya dengan upaya meningkatkan motivasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran interaktif adalah pendekatan belajar yang mengarah pada pandangan konstruktivisme. Model ini memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan keingintahuannya dan ketidaktahuannya terhadap ilmu atau konsep yang sedang dipelajarinya. Model ini juga mengarah pada interaksi antara pendidik dan peserta didik, penggajar dengan peserta didik, atau peserta didik dengan sumber belajar/media.
Pertanyaan peserta didik adalah ciri khas model pembelajaran interaktif. Pada model ini, pertanyaan-pertanyaan dan jawaban pertanyaan dimungkinkan bermacam-macam. Pertanyaan dalam proses pembelajaran interaktif memiliki tiga tujuan inti, yakni meningkatkan tingkat berpikir, mengetahui sejauh mana pemahaman siswa, dan meningkatkan keaktifan belajar.

Model pembelajaran interaktif memiliki tujuh ciri, seperti variasi dalam kegiatan klasikal, individu, dan kelompok, aspek mental peserta didik yang tinggi, pendidik sebagai narasumber, fasilitator, dan pemimpin yang demokratis, pola komunikasi disegala arah, suasana kelas yang baik, fleksibel, demokratis, menantang, dan tetap terarah pada tujuan.
Model pembelajaran interaktif dilakukan pada lima langkah, yaitu pengantar, aktivitas/pemecahan masalah, tahapan saling membagi serta diskusi, tahapan meringkas, dan penilaian terhadap unit belajar materi. Sedangkan menurut Faire & Cosgrove, ada tujuh tahapan dalam model pembelajaran interaktif, yaitu tahap persiapan, pengetahuan awal, kegiatan eksplorasi, pertanyaan peserta didik, penyelidikan, pengetahuan akhir, dan refleksi.

Dengan demikian, model pembelajaran interaktif sangat diperlukan dalam meningkatkan motivasi pembelajaran dan hasil belajar. Oleh karena itu, perlu diperhatikan langkah-langkah model pembelajaran interaktif untuk mencapai tujuan yang efektif.

Gambar. Tahapan model pembelajaran interaktif

Table. Langkah-langkah Model Pembelajaran Interaktif (Widiantono 2017)

No	Tahapan	Aktivitas
1	Tahap pengantar	Pada tahap pengorganisasian kelas untuk adanya pembelajaran (kerja individual/kerja kelompok). Sebagai pengetahuan awal peserta didik harus menyelidiki dengan pertanyaan yang diajukan dalam permasalahan yang sudah ditentukan. Setelah itu peserta didik harus menemukan dan menyampaikan penelitian yang ditemukan oleh peserta didik, contohnya adanya menyelesaian problem/masalah oleh peserta didik, peserta didik melakukan aktivitas (adanya penyelidikan, percobaan pada tugas, memberikan pengamatan penelitian, atau melakukan Tanya jawab juga diskusi), kemudian melanjutkan/mempelajari topik, serta peserta didik mengerjakan tugas (proyek).
2	Tahap aktivitas penyelesaian masalah	Pada model interaktif aktivitas penyelesaian masalah adalah tahap inti, dikarenakan tahap ini melibatkan peserta didik untuk mengolah pikir dan memplanigkan apa yang harus dicari dari materi pembelajaran, dan pembagian proyek (kelompok). Pendidik harus mengamati, membimbing peserta didik, dan memberikan komentar terhadap tugas proyek peserta didik. Pada tahap ini akan terlihat menonjol bagaimana situasi interaktif antar peserta didik, antar peserta didik dalam kelompok, maupun antar peserta didik dengan guru.

3	Tahap saling berbagi dan diskusi	Pada tahap ini peserta didik harus mampu melaporkan hasil tugas/proyek penyelidikannya atau penyelesaian problem/masalah dari pertanyaan peserta didik sendiri (individu) atau kelompok, kesimpulan akan ditemukan pada pelaporan ketika peserta didik melakukan presentasi atau Tanya jawab/diskusi saling mengemukakan pendapat. Sementara pendidik harus bisa mengatur, memimpin perjalanan diskusi, mengawasi proses presentasi, dan memberikan komentar pada kegiatan diskusi atau presentasi dengan mengemukakan pertanyaan apa, bagaimana, dan mengapa. Dengan melalui pertanyaan itu akan dimungkinkan peserta didik terlatih untuk berpikir lebih tinggi dalam menghubungkan fakta-fakta yang
		mereka temukan dari pengalaman dengan pengetahuan awal mereka, menjadi konsep atau ilmu pengetahuan baru yang dipahami peserta didik.
4	Tahap meringkas	Pada tahap ini peserta didik memeriksa kembali apa yang telah dilakukan atau dipejari peserta didik. Kemudian membuat laporan hasil tugas/kegiatan peserta didik berdasarkan pengalaman peserta didik itu sendiri dan apa yang telah peserta didik pelajari secara ilmiah dengan bimbingan pendidik.

5	Tahap menilai belajar	Dalam tahap ini dilakukan penilaian pembelajaran, peserta didik dan pendidik bersama-sama menilai kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir proses pembelajaran. Sehingga peserta didik diharapkan dapat menguasai meteri dengan baik.

Menurut Renny dalam (Majid 2014) model pembelajaran interaktif mempunyai enam kelebihan yaitu, (1) peserta didik diberikan lebih kesempatan untuk melibatkan pengalaman keingin tahuannya kepada objek yang akan dipelajarinya. (2) peserta didik dilatih mengungkapkan pengetahuannya melalui pertanyaan-pertanyaan yang dikemukakan kepada pendidik. (3) model interaktif ini memberikan sarana bermain bagi peserta didik melalui kegiatan pengembangan/eksplorasi dan penelitian/investigasi.
(4) pendidik menjadi fasilitator, motivator pengetahuan, dan perancang tugas aktivitas belajar peserta didik. (5) menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran yang aktif. (6) hasil belajar akan lebih dirasakan bermakna.
Sementara kekurangan dari model pembelajaran interaktif yaitu keberhasilan pembelajaran bergantung pada kemampuan dan kecakapan pendidik sebagai narahubung atau fasilitator dan manajer kelas dalam berkomunikasi dari berbagai arah untuk mengembangkan proses dinamika kelompok (Nurdyansyah and Fahyuni 2016).

Kekurangan tersebut dapat diatasi atau diminimalisir dengan memberikan pengertian kepada peserta didik tentang dinamika kelompok. Dinamika kelompok menurut (Santosa 2004) merupakan suatu kelompok yang teratur dari dua peserta didik atau lebih yang mempunyai hubungan psikologis secara jelas antara peserta didik yang satu dengan yang lain, antar peserta didik pada kelompok mempunyai hubungan psikologis yang berlangsung dalam situasi yang dialami secara bersama-sama.

Karakteristik Model Pembelajaran Interaktif

Model pembelajaran interaktif adalah pendekatan belajar yang mengarah pada pandangan konstruktivisme. Dengan menggunakan model ini, peserta didik dapat mengungkapkan keingintahuannya dan ketidaktahuannya terhadap ilmu atau konsep yang sedang dipelajarinya. Model ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mereka sendiri.

Dengan demikian, model pembelajaran interaktif sangat diperlukan dalam meningkatkan motivasi pembelajaran dan hasil belajar. Oleh karena itu, perlu diperhatikan langkah-langkah model pembelajaran interaktif untuk mencapai tujuan yang efektif(Widodo, 2007). Model pembelajaran interaktif adalah pendekatan belajar yang mengarah pada pandangan konstruktivisme. Dengan menggunakan model ini, peserta didik dapat mengungkapkan keingintahuannya dan ketidaktahuannya terhadap ilmu atau konsep yang sedang dipelajarinya. Model ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mereka sendiri.

Dengan demikian, model pembelajaran interaktif sangat diperlukan dalam meningkatkan motivasi pembelajaran dan hasil belajar. Oleh karena itu, perlu diperhatikan langkah-langkah model pembelajaran interaktif untuk mencapai tujuan yang efektif.

Model pembelajaran interaktif adalah pendekatan belajar yang mengarah pada pandangan konstruktivisme. Dalam model ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mereka sendiri melalui aktivitas yang disarankan oleh guru. Model ini juga memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan keingintahuannya dan ketidaktahuannya terhadap ilmu atau konsep yang sedang dipelajarinya.

Pertanyaan peserta didik adalah ciri khas model pembelajaran interaktif. Pada model ini, pertanyaan-pertanyaan dan jawaban pertanyaan dimungkinkan bermacam-macam. Pertanyaan dalam proses pembelajaran interaktif memiliki tiga tujuan inti, yakni meningkatkan tingkat berpikir, mengetahui sejauh mana pemahaman siswa, dan meningkatkan keaktifan belajar.

Model pembelajaran interaktif memiliki tujuh ciri, seperti variasi dalam kegiatan klasikal, individu, dan kelompok, aspek mental peserta didik yang tinggi, pendidik sebagai narasumber, fasilitator, dan pemimpin yang demokratis, pola komunikasi disegala arah, suasana kelas yang baik, fleksibel, demokratis, menantang, dan tetap terarah pada tujuan.

Model pembelajaran interaktif dilakukan pada lima langkah, yaitu pengantar, aktivitas/pemecahan masalah, tahapan saling membagi serta diskusi, tahapan meringkas, dan penilaian terhadap unit belajar materi. Tahapan-tahapan ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan strategi bagaimana mereka mendapatkan ilmu pengetahuan dengan mengalami, bukan menghafal.

Dengan demikian, model pembelajaran interaktif sangat diperlukan dalam meningkatkan motivasi pembelajaran dan hasil belajar. Oleh karena itu, perlu diperhatikan langkah-langkah model pembelajaran interaktif untuk mencapai tujuan yang efektif.

Faktor-faktor Yang Berpengaruh terhadap Prestasi Belajar

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, di antaranya faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan.

1. Faktor Guru

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam pelaksanaan suatu strategi pembelajaran. Guru yang memiliki pengalaman, pengetahuan, kemampuan, gaya, dan pandangan yang berbeda dapat mempengaruhi keberhasilan pelaksanaan strategi pembelajaran.

2. Faktor Siswa

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perbedaan-perbedaan seperti jenis kelamin, tempat kelahiran, tempat tinggal, tingkat sosial ekonomi, dan lain-lain dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran.

3. Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana adalah segala aspek yang mendukung baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap kelancaran kegiatan atau proses pembelajaran. Kelengkapan sarana dan prasarana dapat membantu guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran.

4. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan meliputi organisasi kelas dan iklim sosial-psikologis. Organisasi kelas yang terlalu besar dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, sedangkan iklim sosial-psikologis dapat terjadi secara internal atau eksternal.

5. Faktor Kurikulum

Kurikulum adalah suatu rancangan yang berisikan pengaturan tentang tujuan, isi, bahan pelajaran, dan cara yang digunakan dalam penyelenggaraan kegiatan belajar

mengajar. Proses perkembangan kurikulum dapat dipakai di semua hasil atau peringkat dalam pembentukan konsep dan memadukan semua usaha dalam meningkatkan kualitas program sekolah.

Dengan demikian, faktor-faktor tersebut sangat diperlukan dalam meningkatkan prestasi belajar dan hasil belajar. Oleh karena itu, perlu diperhatikan langkah-langkah model pembelajaran interaktif untuk mencapai tujuan yang efektif.

Konsep Motivasi Belajar

Ada beberapa pendapat di antara para ahli dalam pengertian motivasi ahli yang satu mempunyai batasan lain, bila dibanding dengan batasan ahli lainnya. Untuk memberi gambaran mengenai pengertian motivasi penulis memandang perlu mengkaji berbagai pendapat para ahli, antara lain dikemukakan oleh Sardiman "motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya feeling serta didahului dengan adanya tanggapan terhadap suatu adanya tujuan" (Sardiman, 2012). Menurut Purwanto bahwa "motivasi atau dorongan adalah satu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (pola) atau perangsang" (Purwanto, 2004). Adapun pengertian motivasi menurut Syah Muhibbin "Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan dorongan menjadi perbuatan atau tingkah laku, yang mengatur tingkah laku atau perbuatan untuk memuaskan kebutuhan atau mencapai tujuan" (Muhibbin, 2000).

Motivasi merupakan pendorong bagi perbuatan seseorang berkenaan dengan tindakan atau perilakunya. Dalam konteks kehidupan sehari-hari kita sering menggunakan kata motif sebagai bentuk kata dasar motivasi. Motif merupakan keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan. Sedangkan motivasi adalah pendorong atau suatu usaha yang didasari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar melakukan suatu perbuatan sehingga mencapai tujuan yang diharapkannya (Suryabrata, 1994).

Sejalan dengan hal itu, Effendi dan Praja menyatakan bahwa "Motivasi adalah suatu kondisi/kekuatan/dorongan yang menggerakkan organisme (individu) untuk mencapai tujuan pada tingkat tertentu". Dengan kata lain, motif itu yang menyebabkan timbulnya semacam kekuatan agar individu itu berbuat dan bertingkah laku. Pergertian lain tentang motif dikemukakan Maslow bahwa "motif bukanlah yang dapat diambil, tetapi merupakan hal yang dapat disimpulkan oleh adanya sesuatu yang dapat disaksikan" (Praja, 1999).

Sejalan dengan pendapat tersebut, motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal (dari dalam diri individu) dan faktor eksternal (dari luar diri individu). Demikian pula menurut Purwanto mengemukakan bahwa "motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu (1) motif intrinsik dan (2) motif ekstrinsik". Motif intrinsik adalah motivasi yang mendorong peserta didik untuk bertindak yang di dalamnya terkandung nilai-nilai bagi seorang individu (Purwanto, 2004). Sedangkan motivasi ekstrinsik motif yang muncul dari luar diri individu untuk belajar. Motivasi belajar peserta didik tersebut ditandai (memiliki indikator) yang meliputi : "(1) sebagai hasil dari kebutuhan belajar peserta didik, (2) terarah kepada suatu tujuan pembelajaran, (3) menopang perilaku belajar peserta didik" (Surya, 2004).

Motivasi adalah dorongan-dorongan secara sadar yang mendasari seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai tujuannya. Motivasi dapat disebut serangkaian usaha dalam menyediakan situasi dan kondisi tertentu sehingga individu mau dan ingin melakukan sesuatu.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya pengurai sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang dapat menimbulkan

kegiatan belajar. Motivasi akan muncul dengan rangsangan dari luar walaupun itu tumbuh dalam diri seseorang.

Guru harus dapat menumbuhkan motivasi agar peserta didiknya melakukan aktivitas dengan baik. Sardiman mengemukakan bahwa "Memberikan motivasi kepada seorang peserta didik berarti menggerakkan peserta didik untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu".

Ciri-ciri motivasi belajar yang ada pada diri setiap orang diantaranya tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin, puas dengan prestasi yang telah dicapainya, menunjukan minat terhadap macam-macam masalah, lebih senang bekerja sendiri, cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, dan senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Dengan demikian, motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual yang dapat menjamin kelangsungan dari proses belajar sehingga tujuan individu yang diinginkan oleh individu pembelajar itu dapat tercapai.

KESIMPULAN

Pembelajaran interaktif adalah model penunjang belajar yang dilakukan oleh pendidik untuk mempercepat kelambanan dalam belajar peserta didik. Model ini diprioritaskan pada proses belajar, bukan pada hasil. Tahapan dari pembelajaran interaktif meliputi persiapan, pengetahuan awal, kegiatan eksplorasi, pertanyaan siswa, penyelidikan, pengetahuan akhir, dan refleksi.

Dalam pendidikan Islam, peserta didik membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dan tepat. Model pembelajaran interaktif adalah salah satu contoh yang dapat digunakan. Namun, masih ada beberapa problem yang timbul dalam praktik pendidikan Islam, seperti problem peserta didik, pendidik, dan kurikulum. Peserta didik yang belum siap dalam model pembelajaran, pendidik yang masih kaku dalam proses pembelajaran, dan minimnya sarana prasarana dapat menyebabkan problematika pembelajaran interaktif.

Untuk menjadi solutif, problematika model pembelajaran harus dijadikan inovasi dengan dinilai dari kekurangan dan kelebihannya. Proses belajar peserta didik akan dianggap lebih efektif jika peserta didik setelah belajar dapat mengetahui sesuatu yang sebelumnya belum diketahui. Prestasi belajar akan berubah menjadi baik dengan adanya perubahan tingkah laku baru dalam tingkat akal pengetahuan, berpikir, atau kemajuan potensi jasmaninya.

DAFTAR PUSTAKA

Abadi, Abi Thohir Ya'kub Al-Fairuz. 2001. Tanwirul Muqobas. Libanon: Beirut. Ali, Muhamad. 2009. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik." Jurnal Edukasi@Elektro 5(1):11–18.

Andayani, Abdul Majid dan Dian. 2005. Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Aunurrahman. 2009. Belajar Dan Pembelajaran. Bandung: CV Alfabeta. Basri, Hasan. 2009. Filsafat Ilmu Pendidikan Islam. Bandung: Pustaka Setia. Daradjat, Zakiah. 2009. Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Dasna. 2015. "Desain Dan Model Dalam Bidang Pembelajaran Inovatif Dan Interaktif." Jurnal Ilmu Pendidikan.

Hamzah, Uno. 2007. Profesi Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Irsyadi. 2011. "Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Bilangan Bulat Melalui Model Pembelajaran Interaktif." Jurnal Cakrawala Pendidikan.

Majid, A. 2014. Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Majid, Abdul.

2013. Strategi Pembelajaran. Bandung: Rosda.

Muhibbin, Syah. 2000. Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT Rosda Karya.

Nita, Nila Intan. 2018. "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Saraswati Salatiga Tahun Pelajaran 2017/2018 Skripsi."

Nurdyansyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. 2016. Inovasi Model.

Praja, Usman Effendi dan S. 1999. Pengantar Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Angkasa.

Prayekti. 2004. "Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Di SD." Jurnal Teknologi Pendidikan.

Purwanto, M. Ngalim. 2004. Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sanjaya, Wina. 2007. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.

Santosa. 2004. Dinamika Kelompok Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara. Sardiman, A 2012. Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Suharso, Aries. 2012. "Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality." Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality 11(24):1–11.

Surya, Moh. 2004. Psikologi Pembelajaran Dan Pengajaran. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.

Suryabrata, Sumadi. 1994. Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo. Trianto. 2007. Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: PT Prestasi Pustaka.

Trianto. 2014. "Model Pembelajaran Terpadu." Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam KTSP.

, Nugroho. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd." Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan 7(3):199.

Widodo. 2007. "Pendidikan IPA Di SD." Jurnal Pendidikan Dasar.