

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MELALUI
MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SISWA KELAS VI MI
ISLAMIYAH UJUNG BOM TAHUN AJARAN 2025/2026**

May Mitsari¹, M Sukron², Eka Tusyana³

^{1,2,3} Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

maysafidin13@gmail.com

Keywords: Teams Games Tournament, Learning Outcomes, Islamic Cultural History, Cooperative Learning, MI Islamiyah Ujung Bom.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Hasil Belajar, SKI, Pembelajaran Kooperatif, MI Islamiyah Ujung Bom.

Abstract

This study aims to improve students' learning outcomes in Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam/SKI) through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in the sixth-grade students of MI Islamiyah Ujung Bom in the 2025/2026 academic year. The main problems found in the SKI learning process were low student motivation, limited classroom participation, and the dominance of lecture-based teaching, which made learning monotonous and less engaging. The TGT model was selected because it emphasizes cooperative teamwork, educational games, and friendly competition, creating an enjoyable and motivating learning environment. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design carried out in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through learning outcome tests, student activity observations, and documentation of the teaching process. The findings revealed that the use of the TGT model significantly improved students' learning outcomes. The improvement was evident in the increasing average scores across cycles, along with enhanced student participation, enthusiasm, and engagement during the lessons. Therefore, the TGT model proved to be an effective approach to improving SKI learning outcomes among sixth-grade students.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VI MI Islamiyah Ujung Bom Tahun Ajaran 2025/2026.

Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran SKI sebelumnya adalah rendahnya minat belajar, kurangnya keaktifan siswa, serta dominannya metode ceramah yang membuat proses belajar terasa monoton. Model TGT dipilih karena menekankan kerja sama kelompok, permainan edukatif, serta kompetisi yang sehat sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, serta dokumentasi proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan terlihat dari nilai rata-rata siswa pada setiap siklus serta meningkatnya keaktifan, antusiasme, dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar SKI pada siswa kelas VI.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu bagian penting dalam pendidikan madrasah, khususnya di tingkat sekolah dasar. Mata pelajaran ini tidak hanya mengenalkan peserta didik pada sejarah peradaban Islam, tokoh-tokoh besar, dan perkembangan nilai-nilai keislaman, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan karakter positif seperti kejujuran, tanggung jawab, dan rasa menghargai perjalanan umat terdahulu (Rohayati et al. 2023).

Namun, realitas pembelajaran di kelas VI MI Islamiyah Ujung Bom menunjukkan bahwa proses pembelajaran SKI masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak peserta didik yang menunjukkan minat belajar rendah, kesulitan memahami materi, serta kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar SKI, terlihat dari nilai ulangan harian yang masih berada di bawah KKM. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah membuat peserta didik cepat merasa bosan dan kurang terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar. Keadaan ini menandakan perlunya inovasi model pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus memotivasi peserta didik untuk lebih aktif.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar adalah Teams Games Tournament (TGT). Model ini dikembangkan oleh Slavin dan menekankan pada aktivitas kerja sama dalam

kelompok, penggunaan permainan edukatif, serta kompetisi yang sehat melalui turnamen akademik (Masdiana, Warisno, and Murtafiah 2022). Pendekatan ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan rasa percaya diri, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi secara maksimal. Melalui permainan dan kompetisi yang tertata, peserta didik dapat belajar dengan lebih antusias tanpa merasa terbebani oleh materi yang dianggap sulit.

Penerapan model TGT pada mata pelajaran SKI dipandang relevan karena materi SKI seringkali memuat kisah, peristiwa, dan tokoh-tokoh sejarah yang dapat dikemas menjadi pertanyaan menarik melalui format permainan. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Melalui dinamika kelompok, peserta didik dapat saling membantu, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama. Nilai-nilai kerja sama dan sportivitas pun ikut terbentuk, sesuai tujuan pembelajaran SKI yang ingin menanamkan karakter mulia.

Berdasarkan kondisi di lapangan dan potensi model pembelajaran tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar SKI melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas VI MI Islamiyah Ujung Bom Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas model TGT dalam meningkatkan pemahaman siswa, memperbaiki keaktifan belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada peserta didik.

Lebih jauh, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pelajaran. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran SKI secara praktis maupun teoretis, sehingga proses pendidikan di madrasah mampu menghasilkan peserta didik yang berpengetahuan, berkarakter, dan bersemangat dalam belajar.

KERANGKA TEORI

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan berpikir dan memahami informasi, perubahan sikap dan nilai, serta keterampilan yang tampak dalam perilaku. Hasil belajar menjadi indikator penting keberhasilan suatu proses pembelajaran karena mencerminkan sejauh mana peserta didik memahami materi yang diajarkan.

Dalam konteks pembelajaran SKI, hasil belajar tidak hanya mencakup penguasaan pengetahuan tentang sejarah Islam, tetapi juga pemahaman nilai-nilai moral, teladan para tokoh, serta kemampuan mengambil hikmah dari peristiwa-peristiwa historis. Oleh karena itu, model pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan agar peserta didik dapat menerima, mengolah, dan merefleksikan informasi secara optimal.

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Slavin menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif didasarkan pada ide bahwa peserta didik belajar lebih baik ketika mereka bekerja sama daripada belajar secara individual. Dalam model ini, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk memahami materi sekaligus membantu teman kelompoknya agar mencapai keberhasilan bersama.

Model pembelajaran kooperatif memunculkan interaksi aktif, diskusi, pertukaran ide, serta keterlibatan emosional peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian, strategi ini dapat meningkatkan motivasi, memperkuat pemahaman, serta mengembangkan kemampuan sosial peserta didik.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert Slavin. Model ini menggabungkan kerja tim, permainan edukatif, dan turnamen akademik sebagai rangkaian kegiatan pembelajaran. Melalui TGT, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok heterogen, bekerja sama mempelajari materi, kemudian berkompetisi dalam turnamen dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disiapkan guru.

TGT memiliki beberapa komponen utama yaitu:

1. Presentasi kelas, tempat guru menjelaskan konsep dasar.
2. Kelompok belajar, siswa bekerja sama memahami materi.
3. Games, berisi kartu pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa.
4. Turnamen, siswa dari kelompok berbeda saling berkompetisi secara sehat.
5. Penghargaan kelompok, diberikan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi.

Model ini efektif meningkatkan motivasi karena adanya unsur permainan dan kompetisi. Selain itu, interaksi kelompok dapat membantu siswa yang kurang memahami materi untuk belajar dari teman-temannya.

Pembelajaran SKI bertujuan memberikan pengetahuan tentang perkembangan sejarah Islam, tokoh Islam, serta peristiwa-peristiwa bersejarah yang mengandung nilai spiritual, moral, dan sosial. SKI tidak hanya bersifat informatif tetapi juga edukatif dan inspiratif. Melalui SKI, peserta didik diajak memahami perjalanan panjang peradaban Islam serta hikmah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Karakteristik materi SKI yang berupa cerita, peristiwa, dan kisah tokoh sangat cocok diintegrasikan dengan model TGT. Cerita-cerita sejarah dapat disusun dalam permainan dan turnamen sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Dengan demikian, TGT berpotensi besar meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik.

Model TGT menyediakan ruang bagi peserta didik untuk aktif, kreatif, dan terlibat dalam suasana kompetitif yang sehat. Unsur permainan menumbuhkan kegembiraan, sedangkan dinamika kelompok memungkinkan terjadinya pembelajaran antar teman. Ketika siswa merasa belajar dalam suasana yang menyenangkan, mereka lebih mudah memahami materi dan cenderung mengalami peningkatan hasil belajar.

Selain itu, TGT dapat menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kerja sama antarsiswa. Semua faktor tersebut berkontribusi pada terciptanya proses pembelajaran yang berkualitas dan berdampak positif pada hasil belajar SKI.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VI MI Islamiyah Ujung Bom pada Tahun Ajaran 2025/2026 melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Pendekatan PTK dipilih karena memberikan kesempatan kepada guru untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran secara langsung di kelas, kemudian merancang tindakan yang dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar secara sistematis, terencana, dan berkesinambungan.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Islamiyah Ujung Bom, sebuah madrasah ibtidaiyah yang memiliki karakteristik kelas dengan kemampuan akademik yang beragam. Subjek penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 23 orang. Para siswa terlibat secara penuh dalam seluruh rangkaian proses pembelajaran menggunakan model TGT, mulai dari pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan edukatif, hingga tahap turnamen dan evaluasi.

Setiap siklus penelitian mencakup empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP, materi, lembar kerja kelompok, serta instrumen evaluasi yang mendukung penerapan model TGT. Guru juga menyiapkan skenario pembelajaran yang mengintegrasikan unsur kerja sama, kompetisi sehat, dan permainan edukatif sesuai karakteristik TGT.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan model TGT dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen, melakukan kegiatan belajar secara kolaboratif, mengikuti permainan akademik yang disiapkan, dan kemudian berpartisipasi dalam turnamen antar-kelompok. Aktivitas ini dirancang untuk menumbuhkan antusiasme, meningkatkan interaksi belajar, serta memotivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik melalui mekanisme kompetisi yang menyenangkan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi untuk memantau keterlibatan siswa, dinamika kelompok, keaktifan dalam diskusi, serta penguasaan materi. Observasi dilakukan oleh guru dan peneliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Hasil observasi kemudian dianalisis sebagai bahan refleksi.

Tahap refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang diberikan. Hasil refleksi digunakan untuk memperbaiki, menyempurnakan, atau menambah strategi pembelajaran pada siklus berikutnya. Dengan cara ini, setiap siklus menjadi proses perbaikan berkelanjutan yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, serta dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan. Tes hasil belajar diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam setelah penerapan model

TGT. Seluruh data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif, sehingga memberikan gambaran komprehensif tentang perubahan yang terjadi pada diri siswa dari siklus ke siklus.

Melalui pendekatan tindakan kelas ini, penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap perbaikan proses pembelajaran di madrasah, khususnya dalam memanfaatkan model TGT sebagai strategi untuk meningkatkan interaksi belajar dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VI MI Islamiyah Ujung Bom. Setiap siklus penelitian memperlihatkan perkembangan yang signifikan, baik dalam aspek pemahaman materi, keaktifan selama kegiatan pembelajaran, maupun motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar.

Pada kondisi awal (pra-siklus), data hasil belajar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan madrasah. Hal ini tampak dari kesulitan siswa dalam memahami materi, rendahnya partisipasi dalam diskusi, serta kurangnya minat dalam mengikuti pelajaran. Suasana kelas cenderung pasif, dan pembelajaran masih berpusat pada guru. Nilai rata-rata pra-siklus hanya mencapai kategori “cukup”, menandakan perlunya tindakan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Memasuki Siklus I, guru mulai menerapkan model TGT melalui pembentukan kelompok heterogen, penggunaan permainan edukatif, dan kegiatan turnamen sederhana. Selama proses pelaksanaan, siswa terlihat mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran, terutama karena adanya unsur permainan dan kompetisi kelompok. Observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa mulai aktif berdiskusi, sementara sebagian lainnya masih membutuhkan penyesuaian terhadap pola pembelajaran yang baru. Setelah tes akhir siklus dilakukan, hasil belajar menunjukkan peningkatan dibandingkan pra-siklus, meskipun belum sepenuhnya mencapai KKM secara klasikal. Rata-rata nilai siswa meningkat, namun masih diperlukan penyempurnaan strategi pembelajaran, terutama dalam memberi kesempatan yang lebih merata bagi semua siswa untuk berpartisipasi.

Pada Siklus II, perbaikan dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Guru memberikan panduan yang lebih jelas, meningkatkan kualitas permainan akademik, serta memperkuat dinamika turnamen agar setiap siswa dapat terlibat secara aktif dan adil. Pada tahap ini, siswa tampak lebih bersemangat, disiplin dalam bekerja sama, dan memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi. Aktivitas diskusi kelompok berlangsung lebih hidup, dan siswa menunjukkan kemampuan memahami materi SKI secara lebih mendalam.

Tes hasil belajar pada akhir Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Sebagian besar siswa berhasil mencapai atau melampaui KKM, dan ketuntasan klasikal meningkat secara mencolok. Selain peningkatan nilai, perubahan positif juga terlihat pada sikap dan antusiasme belajar siswa. Mereka tampak lebih aktif menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam permainan, dan menunjukkan persaingan sehat antar-kelompok. Hal ini membuktikan bahwa model Teams Games Tournament mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus efektif.

Secara keseluruhan, dua siklus tindakan yang dilakukan berhasil memperbaiki proses dan hasil belajar siswa. Model TGT tidak hanya meningkatkan aspek akademik, tetapi juga membentuk keterampilan sosial siswa melalui kerja sama, komunikasi, dan sportivitas. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi dapat menjadi alternatif strategi yang relevan dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat sekolah dasar.

b. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas VI MI Islamiyah Ujung Bom. Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada setiap siklus tidak hanya mencerminkan kemampuan akademik siswa yang semakin membaik, tetapi juga menunjukkan perubahan positif dalam motivasi, keaktifan, dan dinamika belajar di dalam kelas.

Model TGT pada dasarnya menggabungkan unsur kooperatif dengan kompetisi yang sehat, sehingga siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga belajar bekerja sama, bertanggung jawab, dan berkomunikasi secara efektif dalam kelompok. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama, siswa mulai menikmati suasana pembelajaran yang lebih hidup melalui permainan edukatif dan turnamen sederhana. Meskipun belum semua siswa mencapai KKM, perubahan suasana kelas sudah tampak jelas. Siswa terlihat lebih tertarik, lebih fokus, dan mulai berani mengemukakan pendapat.

Masuk ke siklus kedua, pembelajaran TGT diterapkan dengan penyesuaian dan penyempurnaan sesuai hasil refleksi sebelumnya. Pada tahap ini, siswa tampak lebih solid dalam bekerja sama dan lebih percaya diri ketika mengikuti turnamen akademik. Unsur permainan dan kompetisi dalam TGT terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka belajar bukan sekadar untuk memenuhi kewajiban, melainkan karena ingin memahami materi dan memenangkan permainan dalam kelompoknya.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada akhir siklus kedua menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna. Siswa tidak lagi pasif, tetapi menjadi bagian aktif dari proses pembelajaran. Selain itu, interaksi antarsiswa juga meningkat, menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan penuh semangat. Hal ini selaras dengan teori pembelajaran kooperatif

yang menekankan bahwa kerja sama dan interaksi sosial dapat meningkatkan pemahaman akademik sekaligus membangun keterampilan sosial.

Dengan demikian, model Teams Games Tournament dapat dianggap sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya pada materi yang cenderung bersifat historis dan naratif. Penerapan TGT tidak hanya memperbaiki pemahaman konsep, tetapi juga membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas VI MI Islamiyah Ujung Bom Tahun Ajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa model TGT terbukti efektif dan mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata kelas pada setiap siklus serta semakin banyaknya siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penerapan TGT membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran karena adanya unsur permainan, kerja kelompok, serta kompetisi akademik yang sehat. Perubahan sikap belajar siswa pun terlihat dari meningkatnya rasa percaya diri, keberanian untuk bertanya, dan kesungguhan dalam mengerjakan tugas. Secara keseluruhan, model TGT bukan hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga berdampak positif terhadap keterampilan sosial dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran ini layak dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam maupun mata pelajaran lainnya yang membutuhkan keaktifan dan kerja sama siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Masdiana, Masdiana, Andi Warisno, and Nurul Hidayati Murtafiah. 2022. "MEDIA ONLINE SEBAGAI MANAJEMEN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR PADA MIS AL FAJAR PRINGSEWU." *JPGMI (Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Al-Multazam) 8 (2): 107-18.

Rohayati, Ani, Andi Warisno, Nur Hidayah, and Etika Pujiанти. 2023. "UPAYA GURU FIQH DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI MTs BAROKATUL QODIRI PENGUBUAN LAMPUNG TENGAH." *UNISAN JURNAL* 2 (4): 762-71.