
Jurnal Penelitian Pendidikan

<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP>

Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Prezi* terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa

Tohir Solehudin¹, Retno Triwoelandari², Ahmad Mulyadi Kosim³

Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *prezi* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Pertama, sebagai upaya inovasi pembelajaran PAI untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran serta menanamkan keingintahuan siswa terhadap pengetahuan agama. Metode yang digunakan adalah kuantitatif quasi eksperimen, yang dilaksanakan di SMPN 1 Cibungbulang-Bogor. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 8 SMPN 1 Cibungbulang-Bogor yaitu kelas 8-2 sebagai kelas eksperimen dan 8-8 sebagai kelas kontrol. Proses pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi dalam bentuk pretest dan posttest. Penelitian ini menemukan bahwa penerapan media pembelajaran *prezi* pada pembelajaran PAI dapat memberikan pengaruh untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa terbukti dari hasil penelitian pada kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 31,34 sedangkan hasil penelitian kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 39,22. Analisis data menggunakan uji Independent Samples t-Test dengan hasil Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *prezi* pada pembelajaran PAI berpengaruh dalam menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa Sekolah Menengah Pertama.

Kata Kunci: Karakter Rasa Ingin Tahu; Media Pembelajaran; Prezi

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the use of media learning *prezi* on learning of Islamic Religious Education (PAI) in Secondary Schools, as the efforts of learning innovation PAI to grow the characters curiosity of students in achieving the learning objectives as well as to instill the curiosity of students towards religious knowledge. The method used is a quantitative quasi-experiment, which was carried out at SMPN 1 Cibungbulang-Bogor. The subject of this research is 8th grade students of SMPN 1 Cibungbulang-Bogor, namely the class of 8-2 as the experimental class and 8-8 as the control class. The process of data collection is done using the observation sheet in the form of a pretest and posttest. This study found that the application of learning media *prezi* on learning PAI can give you the influence to grow the characters curiosity of the students is evident from the results of research on the control class obtained an average value of posttest 31.34 while the results of the research, the experimental class obtained an average value of posttest 39.22. Analysis of test data using Independent Samples t-Test with the results of Sig (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, which means H_a accepted, so it can be concluded that learning media *prezi* on learning PAI influential in growing the characters curiosity of Middle School students.

Keywords: Curiosity Character; Learning Media; Prezi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan, ia adalah asas membina masyarakat dan kunci dalam menghadapi berbagai macam problema kehidupan. Luar biasanya Islam pun berbicara

mengenai pendidikan, dan menjadi penting pula karena kedudukan al-Qur'an dan as-Sunnah yang menjadi pedoman hidup manusia, khususnya Umat Islam. Di dalam kehidupan, kewajiban pendidikan agama ini pada awalnya merupakan kewajiban orang tua, hingga seorang anak sudah dewasa dan masuk sekolah maka peran orang tua dalam mendidik anaknya mulai beralih, dari sepenuhnya oleh orang tua hingga berharap pada sebuah lembaga pendidikan untuk senantiasa berperan dalam mendidik anaknya untuk mempelajari Islam, dimulai dari akidah, ibadah, pergaulan, akhlak dan sebagainya. Untuk kondisi sekarang saat ini menghadapi era revolusi industri 4.0, perlu dilakukan pengembangan inovasi pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah, khususnya pengembangan media pembelajaran yang menjadi perantara ilmu pengetahuan agama kepada peserta didik. Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting.

Selain pentingnya memerhatikan inovasi pembelajaran agama dalam hal medianya, dalam menghadapi revolusi industri di dunia pendidikan perlu penanaman karakter dan akhlak yang kuat. Sekolah-sekolah pada umumnya memang melahirkan manusia yang cerdas dalam hal kognitif, orientasi pada capaian nilai dan prestasi akademik, namun kurang memiliki kesadaran karakter dalam hidup bermasyarakat.

Istilah karakter (*character*) atau dalam Bahasa Indonesia diterjemahkan dengan watak, adalah sifat-sifat hakiki seseorang atau suatu kelompok atau bangsa yang sangat menonjol sehingga dapat dikenali dalam berbagai situasi atau merupakan *trade mark* orang tersebut.¹ Di dalam Islam istilah karakter disebut dengan akhlak, sebagaimana digambarkan dalam Al Qur'an Surat Al Qalam ayat 4 tentang bagaimana akhlak yang agung yaitu berdasarkan akhlak Rasulullah saw. yang artinya sebagai berikut: "...Dan sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung"... (QS. Al Qalam: 4).²

Namun, pada kenyataannya hari ini, dalam proses pelaksanaannya, pendidikan agama Islam khususnya di sekolah umum hanya sebatas transfer ilmu pengetahuan saja, sehingga pemahaman terkait agamanya tidak melebur dalam kehidupan, terlebih porsi untuk jam pelajaran pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti hanya 2 jam dalam seminggu, sungguh porsi yang sangat-sangat sedikit dengan khazanah Ilmu Islam yang harus dipahami begitu luas dan mendalam.

Sehingga diperlukan sebuah upaya inovasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah, untuk membantu guru dalam menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa terhadap pengetahuan agama yang harapannya siswa mampu memahami pembelajaran agama dengan kesadaran dirinya dan dilaksanakan dalam kehidupan sehari-harinya sebagai seorang muslim yang secara sadar, mandiri dan bertanggung jawab atas dirinya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif quasi eksperimen. Metode kuantitatif ini digunakan untuk mendapatkan data tentang pengaruh media pembelajaran interaktif *prez* terhadap penumbuhan karakter rasa ingin tahu siswa. Penelitian ini dilaksanakan di kecamatan Cibungbulang Kabupaten Bogor di SMPN 1 Cibungbulang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 8 SMPN 1 Cibungbulang-Bogor yaitu kelas 8-2 sebagai kelas eksperimen dan 8-8 sebagai kelas kontrol. Sumber data penelitian ini diperoleh dari hasil kegiatan observasi terhadap karakter rasa ingin tahu siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI. Metode pengumpulan dan analisis data penelitian kuantitatif quasi eksperimen ini berupa *pretest* dan *posttest* dalam bentuk observasi data karakter rasa ingin tahu siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik analisis data yaitu uji *Independent Samples t-Test* dengan menggunakan perangkat lunak pengolah data statistik SPSS 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data numerik yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu berupa nilai observasi karakter rasa ingin tahu *pre-test* dan *post-test*, baik dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Untuk dapat melakukan t-test pada penelitian ini terlebih dahulu dilakukan analisis data dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Untuk menguji normalitas dan homogenitas ini dibantu dengan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25 for windows*, uji normalitas yang dilakukan menggunakan rumus *One Sampel Kolmogorov Smirnov* dengan keputusan:

Ho: sampel berdistribusi normal.

Ha: sampel tidak berdistribusi normal.

Pengambilan keputusan ini didasarkan kepada taraf signifikansi yang jika diperoleh lebih besar dari 0,05, maka Ho diterima dan jika taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka Ha diterima dan tolak Ho. Hasil uji normalitas ini diperoleh dari hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 1: Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		62
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.52087549
Most Extreme Differences	Absolute	.105
	Positive	.105
	Negative	-.045
Test Statistic		.105
Asymp. Sig. (2-tailed)		.086 ^c

Berdasarkan hasil pada tabel 1 mengenai uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh hasil sig (2-tailed) sebesar 0,086. Hasil ini menunjukkan bahwa sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka Ho diterima dan tolak Ha. Berdasarkan hal ini dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 2: Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Rasa Ingin Tahu	Based on Mean	.461	1	60	.500
	Based on Median	.400	1	60	.529
	Based on Median and with adjusted df	.400	1	59.957	.529
	Based on trimmed mean	.629	1	60	.431

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 2 diperoleh hasil sig sebesar 0,431. Hal tersebut menunjukkan bahwa sig lebih besar dari 0,05 dan dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen atau dengan varian yang sama.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas tahap selanjutnya adalah mengenai hasil penilaian karakter rasa ingin tahu menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI. Pada penelitian quasi eksperimen ini dilakukan di SMPN 1 Cibungbulang dengan menggunakan kelas 8-2 yaitu kelas eksperimen dan kelas 8-8 yaitu kelas kontrol sebagai pembanding untuk melihat perbedaan pertumbuhan rasa ingin tahu siswa.

Tabel 3: Hasil Penilaian *Pretest* dan *Posttest* Kelas 8-8 SMPN 1 Cibungbulang Pada Kelas Kontrol

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah	628	1003
Nilai rata-rata	19,62	31,34

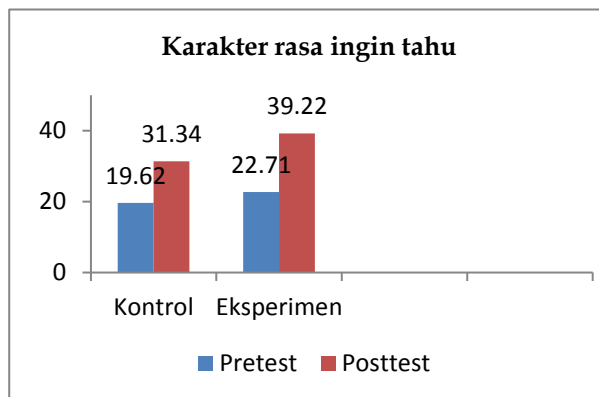
Berdasarkan hasil penilaian *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol pada tabel 3 di atas maka dapat diketahui perbedaan rata-rata *pretest* dengan *posttest* sebesar 11,72. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pertumbuhan karakter rasa ingin tahu pada kelas kontrol.

Tabel 4: Hasil Penilaian *Pretest* dan *Posttest* Uji Validasi Kelas 8-2 SMPN 1 Cibungbulang Pada Kelas Eksperimen

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah	704	1216

Nilai rata-rata	22,71	39,22
------------------------	--------------	--------------

Berdasarkan hasil penilaian *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen pada tabel 4 di atas maka dapat diperoleh perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 16,51. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pertumbuhan karakter rasa ingin tahu pada kelas eksperimen di SMPN 1 Cibungbulang.



Gambar 1: Hasil Penilaian *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen SMPN 1 Cibungbulang

Data di atas menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, walaupun kelas kontrol mengalami pertumbuhan tetapi lebih besar pertumbuhan di kelas eksperimen. Dikarenakan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI. Adapun untuk mengetahui nilai nyata maka dapat dihitung dengan menggunakan *SPPS* sebagai berikut:

Tabel 5: *Paired Samples T-Test* Kelas Eksperimen SMPN 1 Cibungbulang

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
				Pair 1 Pretest - Posttest	-16.51613			

Tabel 6: *Paired Samples T-Test* Kelas Kontrol SMPN 1 Cibungbulang

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
				Pair 1 Pretest - Posttest	-11.71875			

Hasil perhitungan pada tabel 5 dan 6 mengenai perhitungan *paired samples t-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat bahwa rata-rata perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen adalah sebesar -16.51613. Tanda minus (-) berarti hasil *posttest* lebih besar dari pada hasil *pretest*. Sedangkan untuk kelas kontrol rata-rata perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* adalah sebesar -11.71875. Tanda minus (-) berarti hasil *posttest* lebih besar dari pada hasil *pretest*. Hasil perbedaan rata-rata di dua kelas tersebut menunjukkan perbedaan sebelum dan sesudah. Penilaian tersebut pun mengalami pertumbuhan, namun pertumbuhan yang lebih besar berada pada kelas eksperimen. Artinya ada pertumbuhan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI, dengan perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dan kontrol sebesar 4.79738.

Hasil perhitungan nilai "t" pada kelas eksperimen sebesar 40.360 dengan p-value 0,000 sig (2-tailed) sedangkan kelas kontrol nilai "t" sebesar 34.498 dengan p-value 0,000 sig (2-tailed). Kemudian diambil keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan secara statistik terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil rata-rata *pretest* dengan *posttest*. Secara statistik perbedaan terbesar berada pada kelas eksperimen yang memberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi*

pada pembelajaran PAI.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada perhitungan *paired samples t-test* mengenai nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat dilakukan analisis dengan menggunakan *independent samples t-test* untuk mengetahui hasil perhitungan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, berikut hasil data *independent samples t-test*.

Tabel 7: *Independent Samples T-Test* Karakter Rasa Ingin Tahu Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol SMPN 1 Cibungbulang

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Karakter Rasa Ingin Tahu	Equal variances assumed	3.162	.080	-10.093	60	.000	-7.90323	.78301	-9.46949	-6.33696
	Equal variances not assumed			-10.093	57.898	.000	-7.90323	.78301	-9.47066	-6.33579

Hasil perhitungan pada tabel 7 pada hasil *independent samples t-test* diperoleh rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 10,093. Hasil tersebut diperoleh dari responden kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berjumlah 62 responden, dan hasil sig (2-tailed) sebesar 0,000. Maka diambil keputusan H_0 diterima serta terdapat perbedaan yang signifikan antara *posttest* kelas eksperimen dengan hasil *posttest* kelas kontrol yang menunjukkan terdapat pertumbuhan karakter rasa ingin tahu pada siswa. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *prezi* pada pembelajaran PAI untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa.

Karakter rasa ingin tahu siswa yang mengalami pertumbuhan disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI yang membuat siswa mengikuti pembelajaran dengan antusias, sehingga siswa dapat memahami materi dan aktif memberikan pertanyaan dan siswa memberikan jawaban dari soal yang diberikan secara mandiri dengan semangat dan percaya diri, dalam pembelajaran siswa tidak merasa kesulitan ketika memecahkan masalah karena materi pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman hidup mereka sehari-hari.

Dengan demikian kegiatan pembelajaran sebagian besar berpusat pada siswa. Siswa berperan aktif dalam pembelajaran, sedangkan guru sebagai pembimbing dan fasilitator ketika pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Hal ini menjadi unggul karena dari penggunaan media pembelajaran interaktif *prezi* inilah yang membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI dapat menumbuhkan karakter rasa ingin tahu dan aktivitas belajar siswa baik di dalam maupun di luar kelas yang akhirnya dapat memenuhi tercapainya tujuan pembelajaran yaitu tumbuhnya keingintahuan terhadap pengetahuan agama pada siswa.

Dari pembahasan dan uraian di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran PAI menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan serta memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, maka dalam proses pembelajaran dan penyampaian materi guru hendaknya bersikap aktif dan kreatif, agar siswa dapat mudah memahami materi yang disampaikan, alangkah baiknya sebelum pembelajaran dimulai guru telah mempersiapkan bahan ajar, terutama media pembelajaran, dikarenakan tantangan zaman dan gaya belajar siswa di zaman milenial 4.0.

Berdasarkan hasil pemaparan mengenai karakter rasa ingin tahu siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa adanya penumbuhan rata-rata setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI dengan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Faizatul Muslimah, Mahasiswi Universitas Ibn Khaldun Bogor yang berjudul "*Pengaruh Media Pembelajaran IPA Terintegrasi Nilai-Nilai Islam dalam Mengembangkan Karakter Religius Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar*" yang terbit pada tahun

2018.³

Tumbuhnya karakter rasa ingin tahu tersebut tentunya sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *prezi*, karena penggunaan media pembelajaran interaktif *prezi* yang dilakukan oleh guru sesuai dengan karakteristik media pembelajaran interaktif *prezi*.

Penggunaan media pembelajaran interaktif *prezi* pada proses pembelajaran siswa kelas 8 SMPN 1 Cibungbulang-Bogor berjalan dengan efektif karena pembelajaran ini membuat siswa lebih aktif semangat dan tumbuhnya rasa ingin tahu yang baik sesuai dengan ciri dari pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* dapat meningkatkan fokus dan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari uji Independent Samples t-Test dengan hasil Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dengan demikian H_a diterima, ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas 8-2 sebagai kelas eksperimen dengan kelas 8-8 sebagai kelas kontrol. Dengan demikian maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima atau dengan kata lain ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI terhadap karakter rasa ingin tahu siswa kelas 8-2 SMPN 1 Cibungbulang-Bogor.

SIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI dapat menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa di SMPN 1 Cibungbulang terbukti dari rasa ingin tahu siswa pada yang mengalami pertumbuhan yang signifikan. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran PAI SMP mampu menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa. Penumbuhan rasa ingin tahu sejak dini melalui media pembelajaran interaktif sesuai zaman di sekolah merupakan pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Dapat disimpulkan pengaruh dari kegiatan pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* terhadap karakter rasa ingin tahu siswa ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa terdapat pertumbuhan *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran PAI. Yaitu 19,62 menjadi 31,34.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa terdapat pertumbuhan *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI. Rata-rata hasil *pretest* di kelas eksperimen sebesar 22,71, sedangkan rata-rata hasil *posttest* di kelas eksperimen 39,22. Dari hasil tersebut terdapat pertumbuhan yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menghasilkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen 39,22 dan rata-rata kelas kontrol 31,34 sehingga diperoleh hasil uji "t" yaitu 0,000 sig (2-tailed) sedangkan kelas yaitu 0,000 sig (2-tailed). Uji independent *samples t-test* menunjukkan hasil Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka kemudian diambil keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI terhadap karakter rasa ingin tahu siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada, 2017.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Tafsirnya*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 1990.
- Heick, Terry. *Teachthought*, [online]. (<https://www.teachthought.com/learning/4-stages-of-curiosity/>). Html.
- Kementerian Pendidikan Nasional. *Bahan Pelatihan: Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas, 2010.
- Komalasari, Kokom dan Didin Saripudin. *Pendidikan Karakter: Konsep dan Aplikasi Living Values Education*. Bandung: Refika Aditama, 2017.

- Muslimah, F., Triwoelandari, R., Sutisna. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran IPA Terintegrasi Nilai-Nilai Islam dalam Mengembangkan Karakter Religius Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar*. Proceeding ACoMT: The 1st Annual Conference on Madrasah Teacher, 244-252.
- Oktavioni, Winda. (2017). *Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran IPA Melalui Model Discovery Learning Di Kelas V SD Negeri 186/I Sridadi*. Skripsi FKIP Universitas Jambi.
- Ramayulis. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2014.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima, 2014.
- Wahyu. (2011). *Masalah Dan Usaha Membangun Karakter Bangsa*. Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture, 2(3). Unnes: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/komunitas/article/download/2310/2363>.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana, 2017.