



Permainan My Happy Route untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa MTsN 01 Madiun

Widya Nafiatu Sholikhah

Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia

Abstract

This study reports the results of the research with the formulation of problems: 1) How are the Arabic speaking skills of MTsN 01 Madiun students, 2) How are the Arabic speaking skills of MTsN 01 Madiun students after the implementation of the My Happy Route game, 3) How does the My Happy Route game affect the Arabic speaking skills of MTsN 01 Madiun students. This research was conducted quantitatively in class VII i MTsN 01 Madiun, with data collection procedures through interview, documentation, observation, and test techniques. The data collected related to the conventional learning model and the learning model using the My Happy Route game were analyzed descriptively, while the data on the influence of the My Happy Route game model on students' speaking skills were analyzed in pairs, with the paired sample t test formula. From the results of the data analysis, it can be concluded that (1) the Arabic Speaking Skills of MTsN 01 Madiun Students are classified as medium with presentations (82.32%), (2) Arabic Speaking Skills at MTsN 01 Madiun after the implementation of the My Happy Route Game is classified as high with Presentations (90.52%), (3) There is an Influence of the My Happy Route Game Against the Arabic Speaking Skills of MTsN 01 Madiun Students.

Keywords

Learning Media; Speaking Skills; My Happy Route Game

Corresponding Author:

Widya Nafiatu Sholikhah

Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; widyanafiatu@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Mayoritas masyarakat Indonesia memeluk agama Islam. Hal tersebut mengakibatkan beberapa kata bahasa Arab diserap kedalam bahasa Indonesia seperti kata Kursiyun menjadi kata kursi dan masih banyak lagi. Selain itu, bahasa Arab di Indonesia telah dikenal masyarakatnya sejak tersebar luasnya agama Islam di Indonesia, sehingga bahasa Arab mulai berkembang di negara ini dan memiliki eksistensi tersendiri.(Nasution & Lubis, 2023)

Karena masyarakat Indonesia Sebagian besarnya memeluk agama Islam, tak bisa dipungkiri bahwa lembaga baik formal maupun non formal di Indonesia menambahkan mata pelajaran khusus yaitu pelajaran bahasa Arab.(Halimatus Sa'diyah, 2021) Melihat pada konteks pembelajaran di lembaga Pendidikan, khususnya pengajaran bahasa asing. Maka akan sering dijumpai kendala pembelajaran bahasa baik secara kebahasaan maupun non kebahasaan.(Nurlaela, t.t.)

Seperti yang telah dipaparkan oleh Irhamudin Abdullah dalam penelitiannya yang membahas mengenai pentingnya lingkungan bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Arab siswa, Irhamudin menjelaskan bahwa lembaga formal non asrama seperti MTsN dan MAN tetap membutuhkan lingkungan bahasa atau kegiatan penunjang bahasa yang efektif sebagai pendukung dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Arab siswa seperti pengembangan kosakata (mufrodlat), pemajangan kosakata bahasa Arab berupa poster di fasilitas lingkungan sekolah, praktik bahasa Arab dalam komunikasi sehari-hari, praktik pidato dan drama bahasa Arab. (Sakdiah & Sihombing, 2023)

Proses pembelajaran bahasa Arab adalah proses pendidikan yang capaiannya mengajarkan empat keterampilan berbahasa kepada siswa supaya mereka mampu menguasai keterampilan mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Dan empat keterampilan bahasa tersebut memiliki satuan terinti dalam proses capaiannya yaitu perbendaharaan kosakata. Seseorang yang mempelajari bahasa asing yang telah mahir dalam nahwu dan sharafnya, jika tidak diimbangi dengan perbendaharaan kosakata yang banyak maka tetap akan sulit mencapai tahap capaian empat keterampilan bahasa tersebut.

Demikian halnya dengan keterampilan berbicara atau *Maharatul Al Kalam*. Keterampilan berbicara ini berfungsi penting dalam zaman globalisasi seperti saat ini. Beberapa contoh aplikatif dari keterampilan berbicara adalah *Muhadatsah* dan *Muhadharah*. Namun dalam praktiknya di lapangan, masih sering dijumpai guru yang terkendala dalam pencapaian empat keterampilan berbahasa ini khususnya keterampilan berbicara, seperti metode yang monoton ketika pembelajaran berlangsung dan kurangnya pemakaian media pembelajaran yang bervariasi. Meskipun demikian, tujuan pembelajaran atau langkah-langkah mengajar dan metode yang digunakan guru dalam mengajar masih menimbulkan permasalahan yang menghambat keduanya dalam mencapai tujuan keterampilan berbicara. Sehingga tetap harus diadakannya evaluasi pembelajaran oleh guru maupun lembaga pendidikan tersebut. (Nurlaela, t.t.)

Oleh karena itu diperlukan metode-metode alternatif yang dapat merangsang semangat dan keinginan serta minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab beserta kosakatanya. Lebih dari hal tersebut, poin terpentingnya adalah siswa tidak hanya mempelajari bahasa Arab dan menghafalkan kosakata didalamnya beserta artinya saja, namun yang terpenting adalah siswa mampu menerapkannya dalam percakapan dengan orang lain.

Dari berbagai macam permasalahan tersebut maka diperlukan adanya evaluasi pembelajaran, karena pembelajaran yang kurang menyenangkan dan membosankan, mengakibatkan anak tidak termotivasi dan lebih menghindari pembelajaran tersebut. Penelitian ini membahas tentang Permainan *My Happy Route* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa MTsN 01 Madiun.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara permainan *My Happy Route* dengan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa MTsN 01 Madiun.

2. METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pada penelitian ini peneliti tetap mencoba untuk menetapkan sebab-akibat antara penggunaan media My Happy Route untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab. Dengan demikian, data yang diperoleh dianalisis secara statistik untuk menilai signifikansi pengaruh dari penggunaan media tersebut. Berdasarkan teknik pengumpulan data dan analisis data yang relevan. (Gulo, 2002)

Pengumpulan data diperoleh melalui wawancara dengan guru bahasa Arab sekaligus wali kelas VII MTsN 01 Madiun, observasi partisipan oleh peneliti sendiri, dokumentasi, dan tes sebagai alat pengukur pemahaman siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Arab dan supaya pembelajaran di kelas lebih menyenangkan. Sumber data pada penelitian ini ada 2 yaitu sumber data primer yang didapatkan dari siswa dan guru. Kedua sumber data sekunder yang didapat dari catatan lapangan, dokumen-dokumen yang masih berkaitan dengan penelitian, dan karya ilmiah yang masih relevan dengan penelitian ini. Adapun penelitian ini dianalisis dengan uji Paired Sample T-Test yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian, Dimana pertanyaan penelitian tersebut dinyatakan dalam bentuk kumpulan pernyataan data. Dikatakan bersifat sementara, karena jawaban diberikan berdasarkan pada kerangka teori dasar, dan dikatakan berdasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis sebagai jawaban kurang efektif dibandingkan teori untuk merumuskan pertanyaan penelitian, dan bukan jawaban uji coba dengan data. (Sugiyono, 2016)

Ho = Media pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan My Happy Route tidak efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII MTsN 01 Madiun

Ha = Media pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan My Happy Route efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII MTsN 01 Madiun

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penghitungan dengan uji paired sample t test diperoleh sebesar 0,000 pada taraf signifikan 95% dengan (N) = 25 adalah lebih kecil dari 0,05 hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pada signifikan 95% dengan populasi kurang lebih 30. Dengan demikian nilai uji paired sample t test dalam penelitian ini adalah signifikan, sehingga hipotesis Ha yang berbunyi media pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan My Happy Route tidak efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII MTsN 01 Madiun **ditolak** dan hipotesis Ho yang berbunyi media pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan My Happy Route efektif untuk meningkatkan

keterampilan berbicara siswa kelas VII MTsN 01 Madiun **diterima**.

Dari hasil pengujian hipotesis tersebut kita dapat memahami dan mendapatkan informasi adanya hubungan yang signifikan antara variabel X (Permainan My Happy Route) dan variabel Y (keterampilan berbicara bahasa Arab). Hal tersebut membuktikan bahwa tingkat pembelajaran untuk penguasaan keterampilan berbicara menggunakan bahasa Arab sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang sesuai dengan siswa dan dapat membangkitkan daya ingin tahu mereka. Dan tidak bisa dipungkiri bahwa media pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi perbendaharaan kosakata siswa sehingga 4 keterampilan berbahasa dapat tercapai.

A. Penyajian Data

Dari pemerolehan nilai pretest siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol, peneliti mendapatkan kategorisasi nilai siswa sebagai berikut :

Tabel.1 Kategorisasi Model Pembelajaran Bahasa Arab Sebelum Penerapan Media Permainan My Happy Route Kelas VII I MTsN 01 Madiun

Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
Lebih dari 86	5	20%	Tinggi
Antara 78-86	18	72%	Sedang
Kurang dari 78	2	8%	Rendah

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pengaruh media pembelajaran sebelum diterapkannya permainan My Happy Route pada mata pelajaran bahasa Arab dalam kategori tinggi sebanyak 5 siswa dari 25 responden (20%), dan kategori rendah sebanyak 2 siswa dari 25 responden (8%). Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa pengaruhnya adalah dalam kategori sedang dengan presentase 72%.

Tabel.2 Kategorisasi Model Pembelajaran Bahasa Arab Kelas Kontrol Media Konvensional (Pretest) VII C MTsN 01 Madiun

Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
Lebih dari 84	3	12%	Tinggi
Antara 72-84	19	76%	Sedang
Kurang dari 72	3	12%	Rendah

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pengaruh media pembelajaran konvensional tahap pretest pada mata pelajaran bahasa Arab dalam kategori tinggi sebanyak 3 siswa dari 25 responden (12%), dan rendah sebanyak 3 siswa dari 25 responden (12%). Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa pengaruhnya adalah dalam kategori sedang dengan presentase 76%.

Tabel.3 Kategorisasi Model Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Media Permainan My Happy Route Kelas VII i MTsN 01 Madiun

Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
Lebih dari 96	5	20%	Tinggi
Antara 85-96	15	60%	Sedang
Kurang dari 85	5	20%	Rendah

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pengaruh media permainan My Happy Route pada mata pelajaran bahasa Arab dalam kategori tinggi sebanyak 5 siswa dari 25 responden (20%), dan rendah sebanyak 5 siswa dari 25 responden (20%). Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa pengaruhnya adalah dalam kategori sedang dengan presentase 60%.

Tabel.4 Kategorisasi Model Pembelajaran Bahasa Arab Kelas Kontrol Media Konvensional (Posttest) VII C MTsN 01 Madiun

Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
Lebih dari 85	4	16%	Tinggi
Antara 84-85	2	8%	Sedang
Kurang dari 84	19	76%	Rendah

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pengaruh media pembelajaran konvensional tahap posttest pada mata pelajaran bahasa Arab dalam kategori tinggi sebanyak 4 siswa dari 25 responden (16%), dan dalam kategori rendah sebanyak 19 siswa dari 25 responden (76%). Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa pengaruhnya adalah dalam kategori rendah dengan presentase 76%.

Seperti hasil yang telah dipaparkan pada tabel sebelumnya mengenai penguasaan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas VII I MTsN 01 Madiun, dalam kategori sedang dengan 72% sebanyak 18 responden yang artinya rata-rata siswa telah menguasai kemahiran berbicara ini, namun belum maksimal karena masih terdapat beberapa siswa yang tertinggal dalam penguasaan keterampilan berbicara yang ternyata setelah dilakukannya observasi partisipan oleh peneliti, peneliti menemukan faktor internal siswa yang belum sepenuhnya hafal dengan huruf hijaiyah dan tanda bacanya.

Untuk data hasil dari pretest kelas konvensional ditemukan nilai pada kategori sedang sebesar 76% dengan 19 frekuensi atau responden, artinya mayoritas siswa kelas VII C sebagai kelas kontrol yang belajar nya menggunakan metode konvensional telah faham dengan cara tau dalam hal penerapan maharah kalam.

Melihat baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama pada kategori sedang dengan presentase 72% kelas eksperimen dan 76% kelas kontrol. Namun tetap ada perbedaan signifikan setelah dilakukan posttest pada kedua kelas tersebut. Yaitu kelas eksperimen pada kategori nilai sedang 60%

dengan 15 responden dan kelas kontrol pada kategori rendah dengan presentase 76% dengan 19 responden. Meskipun disini pada presentase terlihat sama dengan presentase ketika pretest, akan tetapi jika melihat lebih jelas frekuensi responden, sangat berbeda sekali dengan frekuensi ketika pretest.

Dimana kelas eksperimen ferkuensi responden yang mengalami peningkatan keterampilan berbicara meningkat dibandingkan ferkuensi responden kelas kontrol.

B. Analisis Data

1. Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test Eksperimen	25	77	91	82.32	3.794
Post Test Eksperimen	25	82	100	90.52	5.613
Pre Test Kontrol	25	65	88	77.84	5.121
Post Test Kontrol	25	68	91	80.24	5.230
Valid N (listwise)	25				

Uji statistik deskriptif memberikan deskripsi data yang dilihat dari jumlah sampel (n) yaitu sebesar 25 responden, dengan nilai minimum pretest kelas eksperimen 77 dan nilai minimum pretes kelas kontrol 65. Nilai minimum posttest kelas eksperimen 82 dan nilai minimum posttest kelas kontrol 68.

Nilai maksimum pretest kelas eksperimen 91 dan nilai maksimum pretest kelas kontrol 88. Nilai maksimum posttest kelas eksperimen 100 dan nilai maksimum posttest kelas kontrol 91.

Mean dari pretest kelas eksperimen 82.32 dan mean dari posttest kelas eksperimen 90.52 mengalami kenaikan nilai sebesar 0,09%. Sedangkan mean pretest kelas kontrol 77.84 dan mean dari posttest kelas kontrol 80.24 mengalami kenaikan nilai sebesar 0,03%. Walaupun terjadi kenaikan nilai yang relatif sangat sedikit, hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal seperti latar belakang siswa kelas VII C dan VII i MTsN 01 Madiun ini sama sama bagus dan hanya kurang maksimal saja dalam hal menyusun kata bahasa Arab menjadi kalimat utuh sehingga dapat digunakan untuk penguasaan keterampilan berbicara mereka. Analisis data yang peneliti peroleh dari data di atas adalah rata-rata nilai pretest kelas eksperimen mengalami sedikit kenaikan dibandingkan kelas kontrol. Kelas kontrol mendapatkan nilai yaitu dari 77.84 menjadi 80.24 sedangkan kelas eksperimen mendapatkan nilai yaitu dari 82.32 menjadi

90.52 terlihat jelas bahwa kelas kontrol yang merupakan kelas VII C lebih tertinggal.

2. Uji Normalitas

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre Test Eksperimen (MHR)	.174	25	.050	.941	25	.158
	Post Test Eksperimen (MHR)	.153	25	.133	.935	25	.114
	Pre Test Kontrol (Konvensional)	.107	25	.200*	.975	25	.770
	Post Test Kontrol (Konvensional)	.092	25	.200*	.985	25	.960

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data normal merupakan syarat mutlak sebelum melakukan analisis statistik parametrik uji paired sample t test.

Konsep dasar dari hasil uji normalitas menggunakan SPSS, diperoleh data sebagai berikut, berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (sig.) untuk semua data baik pada uji kolmogorv-smirnov maupun uji shapiro-wilk lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

Maka Hasil dari data uji normalitas karena data penelitian berdistribusi normal, maka kita dapat menggunakan statistik parametrik (uji paired sample t test) untuk melakukan tahapan analisis data penelitian selanjutnya.

3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1.131	1	48	.293
	Based on Median	1.059	1	48	.309
	Based on Median and with adjusted df	1.059	1	45.969	.309
	Based on trimmed mean	1.117	1	48	.296

Berdasarkan output uji homogenitas dengan Lavene Test diketahui nilai signifikansi (sig.) Based On Mean adalah sebesar 0,293. Oleh karena 0,293 lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varian data posttest kelas eksperimen dan data posttest kelas kontrol adalah sama atau homogen.

Atas dasar pengambilan keputusan jika signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen. Sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan heterogen. (Yuhana & Aminy, 2019) Setelah data dinyatakan berdistribusi normal serta homogen, Langkah selanjutnya adalah dilakukan uji paired sample t test untuk melihat keefektifan penggunaan permainan My Happy Route apakah terdapat perbedaan nyata sebelum dan setelah diterapkannya permainan My Happy Route.

4. Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test Eksperimen - Post Test Eksperimen	-8.200	3.731	.746	-9.740	-6.660	10.990	24	.000
Pair 2	Pre Test Kontrol - Post Test Kontrol	-2.400	1.607	.321	-3.063	-1.737	7.466	24	.000

Berdasarkan output Pair.1 diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka peneliti tarik kesimpulan bahwa antara pretest posttest memiliki perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen .

Berdasarkan output Pair.2 diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa antara pretest posttest memiliki perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk kelas kontrol (model konvensional).

Melihat kedua data di atas yang sama-sama memiliki perbedaan rata-rata dari pretest dan posttestnya yang sama-sama mengalami peningkatan. Namun tetap ada perbedaan dari kedua kelas tersebut.

Diketahui dari data tersebut bahwa kelas eksperimen mengalami kenaikan lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Dan beberapa sebabnya adalah siswa yang diberi treatment mengalami kenaikan sikap belajar dan kelas yang tidak diberikan treatment mengikuti pembelajaran seperti biasanya sehingga siswa tidak memiliki dorongan untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi baru yang disampaikan guru.

Berbeda dengan kelas yang diberikan treatment, siswa kelas eksperimen cenderung lebih terdorong untuk meningkatkan fokus dan pemahaman mereka karena didasari oleh tanggung jawab untuk bekerja sama dengan kelompoknya pada permainan My happy Route, yang mana mereka dipaksa menghafalkan kosakata lebih banyak dan mengaplikasikannya dalam struktur kalimat yang tepat.

Melihat dari hasil penelitian yang menyatakan ada perbedaan dalam peningkatan pemahaman, dorongan diri siswa, dan model pembelajaran di dalam kelas. Peneliti menganalisis bahwa dengan media pembelajaran yang beragam dan enjoyable dapat merubah suasana belajar lebih atraktif atau menyenangkan. Maka dari permainan My Happy Route ini, peneliti melihat media berbasis permainan ular tangga ini masih dapat dikembangkan. Beberapa saran pengembangannya dari peneliti adalah dengan memberikan sanksi bagi anggota kelompok yang tidak dapat menjawab kosakata pada petamini dengan menjawab beberapa soal dari guru seperti, membuat kalimat dengan susunan gramatikal yang siswa telah kuasi, atau dengan meminta siswa membuat kalimat dari kosakata yang telah dipelajari di kelas, atau juga siswa diminta melafalkan tasrif yang telah dipelajari di kelas. Harapannya dengan cara seperti ini tetap bisa mereview ulang pemahaman siswa terhadap materi yang ada pada bab sebelumnya supaya lebih memantapkan hafalan siswa terhadap materi bahasa Arab.

4. KESIMPULAN

Dari data yang diperoleh peneliti pada nilai Pretest sebelum diterapkannya media pembelajaran permainan My Happy Route dapat menghitung jumlah rata-rata dari keseluruhan nilai mata pelajaran

bahasa Arab kelas VII i dan VII C, sehingga dapat diketahui jumlah rata-ratanya adalah 82,32%. Hasil penelitian ini adalah hasil belajar menggunakan permainan My Happy Route dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa MTsN 01 Madiun mengalami peningkatan hasil pemahamannya. Setelah penerapan media pembelajaran dengan permainan My Happy Route ini diperoleh perbedaan rata-rata pretest 82,32% menjadi 90,52% ketika posttest.

REFERENSI

- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Halimatus Sa'diyah, M. A. (2021). Penelitian Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Asing. *Lisanan Arabiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(Vol. 5, No. 1, Tahun 2021). <https://doi.org/10.32699/liar.v5i1.1665>
- Nasution, N. S., & Lubis, L. (2023). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1).
- Nurlaela, L. F. (t.t.). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Pada Keterampilan Berbicara Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*.
- Sakdiah, N., & Sihombing, F. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Sathar: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, 1(1). <https://doi.org/10.59548/je.v1i1.41>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>
- .