

Inklusi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Filsafat

Yayasan Salmiah Education Global International
(YSEGI)

Jl. Pendidikan, Kec. Percut Sei Rotan, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara, 21333

Website: <https://glonus.org/index.php/inklusi> Email: glonus.info@gmail.com

Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran PPKN

Khairul Yaqin Harahap¹

¹Universitas Negeri Islam Sumatera Utara

khairulyaqinharahap@gmail.com

Abstrak

Pendidikan merupakan sistem yang mengembangkan potensi dimiliki oleh perorangan. Mendidik dan mempersiapkan siswa untuk hidup sesuai dengan itu perkembangan pada saat itu menuntut peran yang sangat handal sebagai guru. Kemampuan berpikir kritis adalah aset untuk siswa, peraturan untuk pengembangan ilmu pengetahuan, dll. Pembelajaran dulu arah dapat membantu peserta didik agar lebih aktif. Pembelajaran dua arah yang dimaksud adalah adanya interaksi antara peserta didik dan pendidik. Sampai saat ini, mata pelajaran PPKN dalam kegiatan pembelajaran terkesan lebih banyak diajarkan (taught), bukan dipelajari (learned). Oleh karena itu diperlukan adanya kreatifitas guru untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa salah satunya dengan cara menggunakan model pembelajaran interaktif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, Adapun metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Model pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa dan guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan menyampaikan ide dan gagasannya kepada siswa lainnya yang berhubungan dengan materi ajar dengan diperoleh nilai rata-rata presentase pada lembar observasi keaktifan siswa yaitu 75% berkategori sangat baik. Hal ini berarti peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Interaktif lebih berpengaruh dan berlangsung efektif dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: Keterampilan, Pembelajaran Interaktif, Pemecahan Masalah.

Abstract

Education is a system that develops the potential of individuals. Educating and preparing students to live accordingly that development at that time demanded a highly credible role as a teacher. The ability to think critically is an asset for students, a rule for the development of science, etc. Two educations direction can be help student to very active. To date, PPKN subjects in learning activities are impressively more taught, not studied. (learned). Therefore, there is a need for the creativity of the teacher to improve the ability of solving problems of one of the students through the use of interactive learning models. The approach used in this research is a quantitative approach, as far as the research method used in the research is this

research method using the type of experimental research. Interactive learning models can enhance student and teacher activity in the learning process by communicating their ideas and ideas to other students related to the teaching material by obtaining an average of presentations on the student activity observation sheet, which is 75% categorized as excellent. This means that improving learning outcomes in experimental classes using interactive learning models is more influential and lasting effective compared to control classes using conventional models in learning processes.

Keywords: *Interactive Learning, Problem Solving, Skills.*

Pendahuluan

Setiap kesempatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (contextual problem) (Dahlia & Iskandar, 2024). Dengan mengajukan masalah kontekstual, siswa secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep pendidikan kewarganegaraan (Umi Kalsum, 2023). Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, paradigma belajar pendidikan kewarganegaraan lebih tepat mendasarkan pada pandangan konstruktivistik, karena pandangan konstruktivistik merupakan landasan berpikir kontekstual, pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak dengan tiba-tiba (Topan Iskandar, 2023).

Berdasarkan pernyataan dari informan yang mengajar di sekolah MIS Sabariyah Medan didapati hasil belajar peserta didik pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih tegolong rendah. Proses pembelajaran yang pendidik lakukan tentu masih menggunakan metode lama yaitu metode konvensional saja, hal tersebut membuat peserta didik cenderung bosan dalam pembelajaran dikelas. Dalam proses pembelajaran ketika diberi tugas peserta didik butuh waktu yang cukup lama dalam proses pemecahan masalah.

Dari hasil obsevasi peserta didik cenderung hanya melakukan kegiatan mencatat materi dan menghafal pelajaran saja. Pendidik jarang memberikan kesempatan pergaulannya disekolah dikarenakan waktu pembelajaran yang singkat. Sehingga karena kurangnya kemampuan pemecahan masalah oleh siswa mengakibatkan siswa kurang memahami nilai nilai pascasila, sehingga kurangnya kesadaran untuk menjalankan norma norma yang berlaku. Selain itu, pendekatan yang kurang menarik dapat mengurangi minat siswa.

Berdasarkan uraian di atas perlu adanya suatu model pembelajaran yang dapat memberikan suatu solusi demi meningkatkan kemampuan pemecahan masalah serta meningkatkan kualitas model pembelajaran yang lebih efektif terhadap pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Model pembelajaran interaktif bisa menjadikan siswa lebih aktif di dalam kelas karena terjadi interaksi antara peserta didik dengan pendidik atau pun sesama pendidik (Hendri Yahya Sahputra, 2024). Model pembelajaran ini lebih menekankan keaktifan peserta didik dimana pendidik menciptakan situasi yang interaktif dan edukatif agar dalam proses pembelajaran adanya keterlibatan siswa secara totalitas, artinya pelajar didik dituntut terlibat disetiap kegiatan belajar (Rizki Inayah Putri, 2023). Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik membuat judul penelitian Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah PPKN Peserta Didik Kelas IV.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Sabariyah Medan yang terletak di JL. Bajak V/JL. Bahagia No. 84 B, Kota Medan. Waktu penelitian ini berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas

IV di MIS Sabariyah Medan yang berjumlah 46 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di MIS Sabariyah Medan yang berjumlah 46 orang siswa. Sehingga, penelitian ini menggunakan teknik sampling Non probability Sampling dengan bentuk Sampling Jenuh (Sensus). Teknik ini dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil. Sehingga semua anggota populasi diambil menjadi sampel.

Penelitian menggunakan metode penelitian eksperimen kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2022) metode penelitian eksperimen kuantitatif adalah metode yang mencari pengaruh dari perlakuan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dikarenakan ingin mengetahui pengaruh dari model pembelajaran interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Pre experimenta designs karena sampel tidak dipilih secara random (Creswell, 2020). Bentuk dari desain penelitian ini adalah one-shot case study, yaitu suatu kelompok diberi treatment/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Berikut merupakan gambar desain penelitian one-shot case study: X □ 0.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Sabariyah Medan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas IV pada pembelajaran PPKN di MIS Sabariyah dengan jumlah 34 orang. Penelitian dilakukan di 2 kelas, yaitu IVA (Eksperimen) dan IVB (Kontrol). Berikut hasil nilai *posttest* kedua kelas yakni:

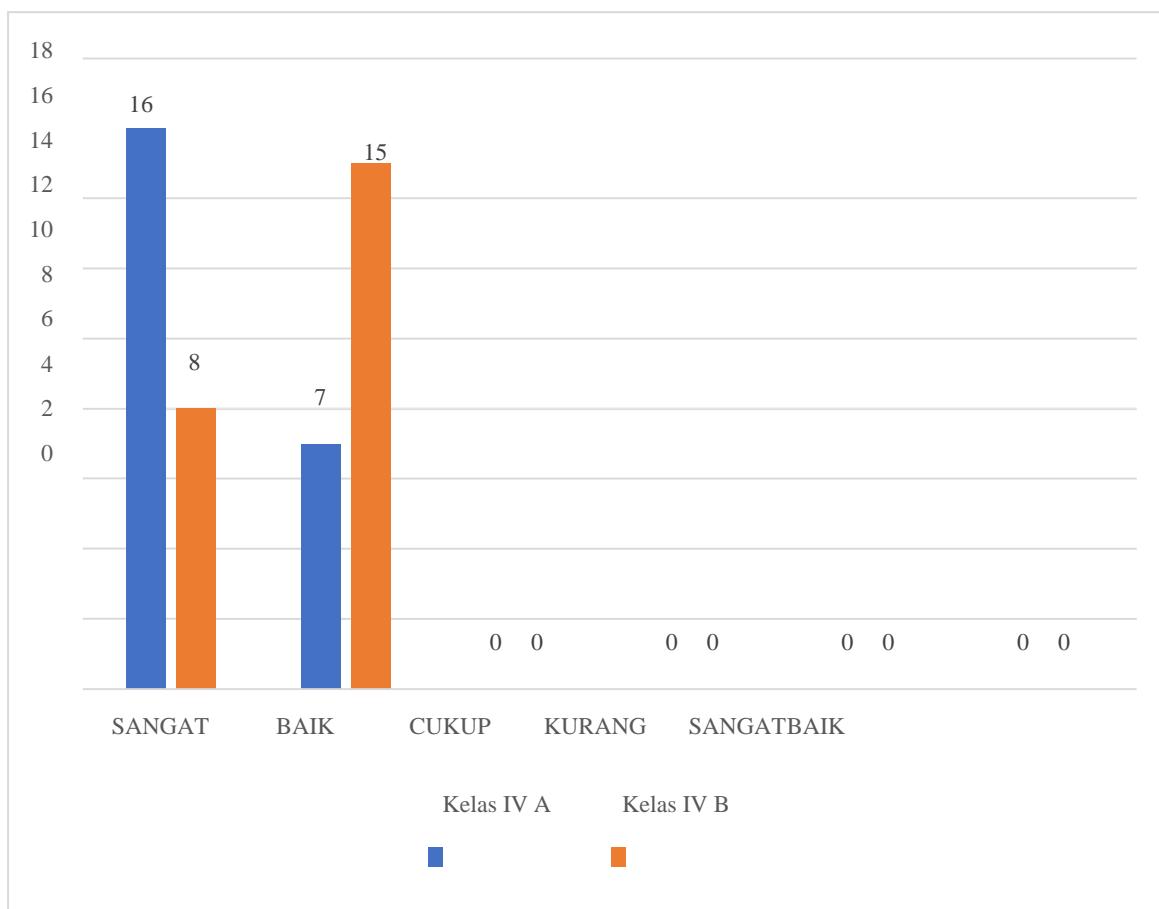


Diagram di atas menunjukkan pada kelas eksperimen terdapat 16 siswa yang menempati kategori sangat baik, dan 7 siswa menempati kategori baik. Sementara di kelas kontrol, terdapat 8 siswa yang menempati kategori nilai sangat baik dan 15 orang memiliki nilai di kategori baik. Diagram persentase kemampuan siswa di 2 kelas berbeda dapat dilihat

pada gambar berikut :

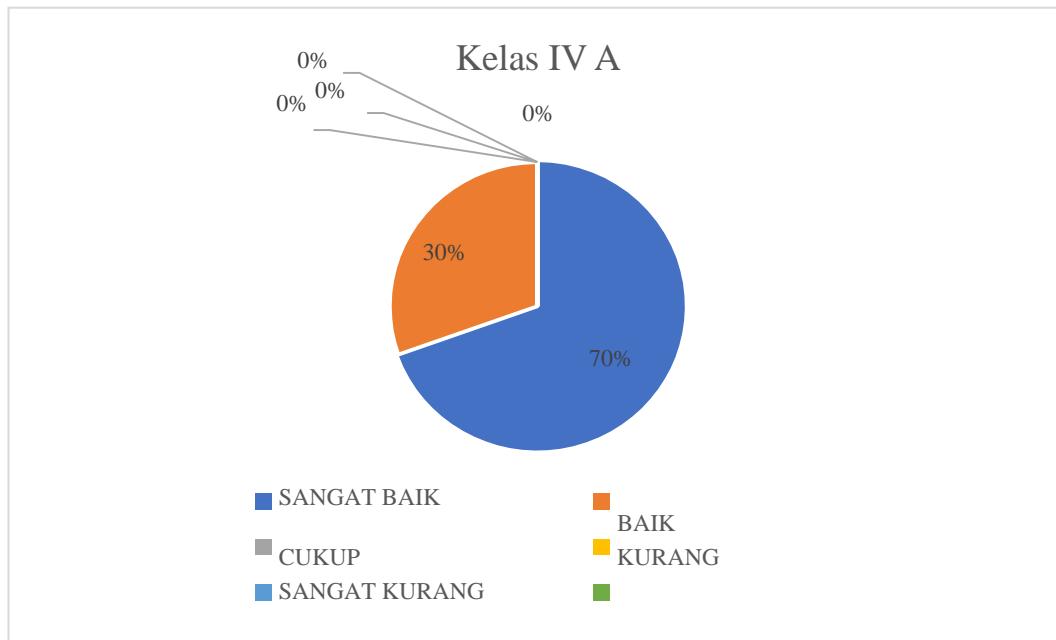


Diagram Persentase Kemampuan Kelas IV A

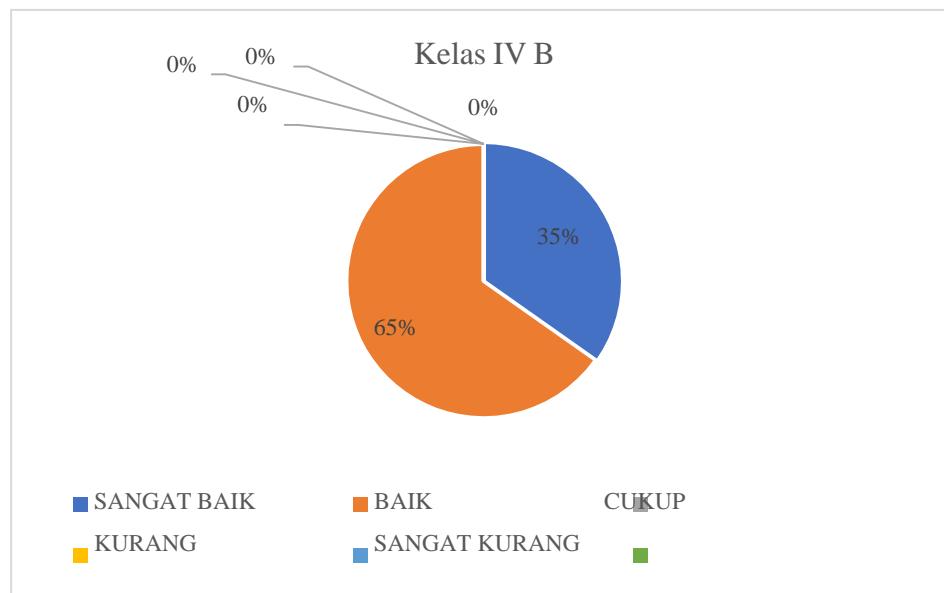


Diagram Persentase Kemampuan Kelas IV B

Dilihat pada gambar di atas, terdapat pengaruh hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebanyak 70% siswa di kelas IV A memiliki nilai yang sangat baik dan 30% memiliki nilai baik. Sementara di kelas IV B hanya sebanyak 35% siswa yang memiliki nilai sangat baik, dan 65% diantaranya memiliki nilai dengan kategori baik.

Hasil Uji Validitas Soal

Keterangan	Nomor Butir Soal	Jumlah
Valid	1,2,3,4,6,7,9,10	8
Tidak Valid	5,8	2

Berdasarkan table di atas dari 10 soal yang telah diuji r_{hitung} dengan $r_{tabel} = 0,444$

didapatkan 8 soal yang dinyatakan valid dan 2 soal dinyatakan tidak valid. Hasil validasi dapat dilihat pada lampiran.

Uji Tingkat Kesukaran

Berdasarkan data yang telah diperoleh, uji tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Kategori	Nomor Butir Soal	Jumlah
Sukar	10	1
Sedang	1,2,3,4,5,6,7,9	8
Mudah	8	1

Uji Daya Beda

Kategori	Nomor Butir Soal	Jumlah
Sangat Baik	-	0
Baik	1,2,3,4,6,7,9,10	8
Cukup	-	0
Rendah	5,8	2

Berdasarkan tabel 4.3 dari 10 soal terdapat 8 soal yang menempati kategori baik dan 2 soal di kategori rendah. Kriteria pengambilan kesimpulan di dalam uji validitas berdasarkan nilai daya beda pada 10 soal yang diolah dengan *Software Microsoft Excel* 2019. Perhitungan daya beda dapat dilihat pada lampiran.

Uji normalitas

pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data distribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Berikut hasil data uji normalitas:

One Sample Kolmogorov Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	00000000
Most Extreme Differences	Std. Deviation	6.37670490
	Absolute	149
Kolmogorov-Smirnov Z	Positive	-118
Asymp. Sig. (2-tailed)	Negative	713
		690

Berdasarkan nilai probabilitas $sig > 0,05$ maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal, sehingga data pada penelitian ini dapat dikatakan berdistribusi normal karena nilai $sig. (2-tailed) = 0,690$.

Uji Homogenitas

ANOVA

Model Pembelajaran Interaktif

	Sum Squares	df	Mean Squares	F	Sig.
Between Groups	554.207	15	36.947	523	862
Within Groups	494.750	7	70.697		
Total	1048.957	22			

Berdasarkan ketentuan uji, jika nilai $sig > 0,05$ maka data dinyatakan homogen. Gambar di atas menunjukkan nilai $sig. 0,862$, sehingga data ini dinyatakan homogen.

Uji Hipotesis

H_a = Terdapat pengaruh model Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah PPKn peserta didik kelas IV

H_0 = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah PPKN peserta didik kelas IV

Kaidah pengujian t-test ialah sebagai berikut :

H_a diterima H_0 ditolak apabila nilai sig (2-tailed) $< 0,05 H_a$
 ditolak H_0 diterima apabila nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ Hasil perhitungan SPSS diperoleh :

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std. Error			
(Constant)	65.629	16.773		3.913	.001
1 Model Pembelajaran Interaktif	.155	.202	.165	.769	.451

Berdasarkan tabel nilai sig $0,001 < 0,05$ sehingga H_a diterima H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh model Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah PPKn peserta didik kelas IV. Hal ini mengindikasikan bahwa pengaruh tersebut bukan kebetulan dan memberikan dasar yang kuat untuk membuat kesimpulan dan rekomendasi berdasarkan penelitian yang dilakukan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dari karakteristik model pembelajaran interaktif tahapan yang paling berdampak ialah pada saat guru memberi tantangan kepada siswa untuk dapat memikirkan pemecahan masalah dari isu yang diangkat. Melalui cara ini, siswa tertarik untuk berpikir lebih kritis untuk memahami permasalahan dan kemudian memecahkan masalah tersebut. Kemudian tahap pemberian umpan balik, siswa lain diperbolehkan untuk bertanya sehingga siswa yang sedang bermain peran dapat berpikir untuk memberikan jawaban kepada kelompok penanya.

Pembahasan

Pembahasan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah PPKn peserta didik kelas IV. Penelitian dilakukan dengan dua perlakuan yang berbeda. Terdapat dua kelas yang terlibat, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran interaktif, sementara kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran interaktif. Terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran interaktif dengan siswa di kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, siswa lebih bersemangat dalam berdiskusi untuk memecahkan sebuah permasalahan dari isu mengenai kewarganegaraan. Siswa di kelas kontrol cenderung pasif dikarenakan guru menjelaskan materi tanpa mengajak siswa terlibat dalam proses berpikir.

Berdasarkan hasil perhitungan, didapat hasil $r_{11} > r_{tabel}$ yaitu $0,855 > 0,444$ sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Selanjutnya Uji tingkat kesukaran dan daya beda terdapat 1

soal dinyatakan sukar, 8 soal di kategori sedang dan 1 soal dinyatakan mudah, serta hasil daya beda diperoleh 8 soal di kategori baik dan 2 soal di kategori rendah. Selanjutnya memastikan normalitas data adalah langkah penting dalam proses analisis statistik untuk menjamin akurasi dan kehandalan kesimpulan yang diambil dari penelitian. Berdasarkan uji tersebut, didapat hasil uji dengan nilai signifikan 0,690. Sesuai dengan syarat pengambilan data berdasarkan nilai probabilitas yaitu $sig > 0,05$ maka data tersebut dinyatakan normal. Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh hasil uji $sig 0,862$. Sesuai ketentuan uji apabila $sig > 0,05$ maka data dinyatakan homogen. Data diperoleh $0,862 > 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen dan dapat dilanjutkan ke uji selanjutnya menggunakan analisis parametrik dengan uji *t-test*. Kemudian, hasil jawaban dari soal yang diberikan kepada siswa selanjutnya diolah menggunakan *software* SPSS untuk mengetahui signifikansi dari model yang diterapkan. Sesuai dengan hasil uji *t-test* pada hasil kemampuan pemecahan masalah PPKn siswa terdapat nilai sig (2-tailed) $0,001 < 0,05$ sehingga H_a diterima H_0 ditolak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dari karakteristik model pembelajaran interaktif tahapan yang paling berdampak ialah pada saat guru memberi tantangan kepada siswa untuk dapat memikirkan pemecahan masalah dari isu yang diangkat. Melalui cara ini, siswa tertarik untuk berpikir lebih kritis untuk memahami permasalahan dan kemudian memecahkan masalah tersebut. Kemudian tahap pemberian umpan balik, siswa lain diperbolehkan untuk bertanya sehingga siswa yang sedang bermain peran dapat berpikir untuk memberikan jawaban kepada kelompok penanya. Hal ini juga menjadi faktor keberhasilan dari kelas yang diajarkan dengan model pembelajaran interaktif. Sehingga tidak hanya satu atau dua orang saja yang aktif pada pembelajaran, namun seluruh siswa terlibat untuk berpikir.

Banyak penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti model pembelajaran interaktif cenderung mendapatkan hasil yang lebih baik dalam penilaian akademis dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional (Putri Syahri, 2024). Hal ini dapat diukur melalui peningkatan nilai ulangan dan tes akhir. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Iskandar, 2022). Model pembelajaran interaktif melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, mengutamakan komunikasi dua arah antara guru dan siswa, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar (Intan Bayzura Sirait, 2025). Dalam model ini, guru berfungsi sebagai fasilitator yang membantu siswa membangun pemahaman mereka sendiri. Hal ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya mendengarkan, tetapi juga mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara mandiri.

Pentingnya model interaktif. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran melalui praktik langsung. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Mazlinda Utari Marpaung Utari, 2025). Salah satu penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh (Sukardi, 2024), yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran interaktif yang memadukan diskusi kelompok, tanya jawab, serta simulasi dapat memperkuat kemampuan kognitif dan afektif siswa, termasuk kemampuan pemecahan masalah mereka.

Kemampuan pemecahan masalah sangat penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) karena materi PPKn seringkali melibatkan isu sosial, moral, dan kewarganegaraan yang kompleks. Pemecahan masalah dalam konteks ini mengharuskan siswa untuk dapat menganalisis masalah, mengidentifikasi solusi, serta mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Hubungan model interaktif dengan kemampuan pemecahan masalah: Menurut (Nuryanti, 2020), model pembelajaran interaktif sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa karena pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam diskusi yang dapat merangsang pemikiran kritis mereka. Diskusi kelompok, misalnya, memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi ide dan menyusun solusi bersama.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa. Sebagai contoh, penelitian oleh (Firdaus, 2022) yang meneliti penerapan model pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning) yang bersifat interaktif, menunjukkan hasil yang signifikan dalam peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa dalam mata pelajaran PPKn. Model ini mengajak siswa untuk menyelesaikan masalah yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari, seperti masalah sosial dan kewarganegaraan, melalui diskusi dan analisis kasus. Penelitian lainnya oleh (Wijayanti, 2021) juga menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif, dengan menggunakan teknik-teknik seperti tanya jawab aktif dan diskusi, dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang ada, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang positif terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik, khususnya dalam pembelajaran PPKn di kelas IV MIS. Pembelajaran yang melibatkan diskusi, tanya jawab, dan simulasi masalah memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, yang sangat penting dalam konteks pendidikan kewarganegaraan.

Pemaparan pembahasan dari uji yang telah dilakukan, maka disimpulkan bahwa model pembelajaran interaktif berpengaruh untuk diterapkan menjadi salah satu model yang digunakan untuk mengasah kemampuan pemecahan masalah siswa pada pelajaran PPKn. Pengaruh dari model ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol. Model pembelajaran interaktif mengajak siswa untuk terlibat aktif, sehingga proses belajar tidak monoton. Dengan demikian, penerapan pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan dasar sangat dianjurkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif serta mengasah kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah pada bab sebelumnya yakni "Apakah model pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas IV pada pembelajaran PPKn di MIS SABARIYAH" sesuai dengan hasil pengolahan data dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas IV pada pembelajaran PPKn di MIS Sabariyah diperoleh kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah PPKn peserta didik kelas IV di MIS Sabariyah Medan sebesar $\text{sig } 0,001 < 0,05$. Terdapat peningkatan keterlibatan siswa, model pembelajaran interaktif mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar, yang membantu mereka dalam memahami konsep-konsep PPKn dan menerapkannya dalam situasi nyata. Serta pengembangan Kemampuan pemecahan masalah melalui diskusi kelompok dan kegiatan kolaboratif, siswa belajar untuk menganalisis situasi, mempertimbangkan berbagai perspektif, dan merumuskan solusi, yang merupakan komponen penting dalam pemecahan masalah.

Daftar Pustaka

- Creswell, J. W. (2020). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Dahlia, & Iskandar, T. (2024). Strategi Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Guru Di Madrasah Tsanawiyah Swasta Tahfidzul Quran Kota Tanjungbalai. *Journal of Multidisciplinary Scientific Studies (IJOMSS)*, 2(5), 12-21. doi:<https://doi.org/10.33151/ijomss.v2i5.359>

- Firdaus, R. &. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 15(1), 85-95.
- Hendri Yahya Sahputra, S. W. (2024). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Pendukung Keberhasilan Pendidikan Di SMP Bumi Qur'an Siantar. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 14(4), 476-487. doi:<http://dx.doi.org/10.22373/jm.v14i4.24509>
- Intan Bayzura Sirait, J. D. (2025). ANALISIS FAKTOR – FAKTOR PENGHAMBAT PERUBAHAN DALAM KURIKULUM MERDEKA Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Kota Tanjungbalai. *Jurnal Abshar (Hukum Keluarga Islam, Pendidikan, Kajian Islam dan Humaniora)*, 5(1), 20-24.
- Iskandar, T. (2022). PENDIDIKAN TAUHID TERHADAP MOTIVASI HIDUP DALAM PERSPEKTIF AL-QURAN. *Reflektika*, 397-412.
- Mazlinda Utari Marpaung Utari, I. Y. (2025). IMPLEMENTATION OF THE MADRASAH VISION AND MISSION IN REALIZING STUDENTS WHO ACCEPT THE QUR'ANI AT MTsS YMPI SEI. TUALANG RASO TANJUNGBALAI CITY. *Jurnal Abshar (Hukum Keluarga Islam, Pendidikan, Kajian Islam dan Humaniora)*, 5(1), 25-33.
- Nuryanti. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 45-52.
- Putri Syahri, S. S. (2024). Implementasi moderenisasi agama di Kampus UIN Raden Fatah Palembang dengan tujuan bisa saling menghargai antar budaya dan agama. *Academy of Education Journal*, 15(1), 278-287. doi:<https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2171>
- Rizki Inayah Putri, T. I. (2023). PENGEMBANGAN MODUL FIKIH BERBASIS INQUIRY LEARNING DI KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI II MANDAILING NATAL. *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 54-62. doi:<https://doi.org/10.56874/eduglobal.v4i1.1159>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukardi. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(3), 65-75.
- Topan Iskandar, U. K. (2023). *Filsafat Manajemen Pendidikan Islam: Telaah manajemen Pendidikan dari Sudut Pandang Filsafat Islam*. Nganjuk: DEWA PUBLISHING.
- Umi Kalsum, P. S. (2023). *ISU-ISU KONTEMPORER*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing.
- Wijayanti. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 123-131.