

Upaya Guru Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Pembelajaran *Active Learning* di SMAN 3 Kota Bekasi

Abdul Khoir¹, Akmal Rizki Gunawan Hasibuan¹, Nafi'ah^{1*}, Indah Nurazizah¹, Almas Syafa Syaharoh¹, Ahmad Afif Ramadhani¹

¹Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

*Corresponding Author: nfiah384@gmail.com

Article History

Received: November 07th, 2023

Revised: December 21th, 2023

Accepted: January 18th, 2024

Abstract: Globalisasi sudah masuk ke dalam negeri ini yang merubah anak-anak zaman sekarang menjauh pada ajaran Agama Islam. Ditambah saat proses pembelajaran Agama Islam hanya didominasi pada guru sehingga menjadikan siswa merasa jenuh, bosan, dan tidak terarah. Maka dari itu, adanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya guru dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui model pembelajaran *active learning* di SMAN 3 Kota Bekasi. Metode yang digunakan pada penelitian ini berupa metode deskriptif kualitatif, dengan cara peneliti mencoba menggali sejauh mana upaya seorang guru dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dengan guru pendidikan agama Islam dan beberapa siswa serta studi dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa upaya guru dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui model pembelajaran *active learning* dengan guru tidak hanya sebatas menjadi sosok pengajar melainkan juga menjadi fasilitator, motivator, evaluator, konselor, administrator, dan supervisor. Dalam meningkatkan rasa percaya diri, tidaklah cukup apabila guru hanya sebatas memberikan sebuah motivasi dan apresiasi tetapi guru juga memberikan upaya untuk mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa pada pembelajaran diantaranya dengan cara guru menerapkan model pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*), berbasis drama, tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, *Mind Mapping*, *Jigsaw*, dan *Rolling Bottle Games*. Dimana guru dalam menerapkan model pembelajaran tersebut siswa mulai merasa nyaman dengan proses pembelajarannya sehingga ia menjadi aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Keywords: *Active learning*, Guru PAI, Percaya Diri.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan yang berkembang serta teknologi yang semakin canggih, membawa pengaruh pada dunia pendidikan. Di dalam era pendidikan, rekonstruksi ilmu pengetahuan dan pengajaran dari guru sangatlah penting. Kedua elemen tersebut menjadi pondasi kuat di dalam proses pembelajaran. Dunia pendidikan saat ini sedang mengalami krisis pada pendidik dan peserta didiknya yang berdampak pada suasana proses belajar mengajar. Pada dunia pendidikan, kurikulum menjadi pedoman yang mengatur segala problematika pembelajaran yang terjadi pada penyelenggara kegiatan belajar mengajar, untuk itu dengan adanya kurikulum, harapan guru mampu mempersiapkan dan mencetak peserta didik untuk membentuk jati diri selanjutnya ketika terjun di kehidupan masyarakat. Dalam kurikulum merdeka guru diberi kebebasan untuk memanfaatkan ragam

metode pembelajaran yang mampu mengeksplor kreativitas, minat serta bakat siswa, karena dalam hal ini, posisi guru menjadi fasilitator yang menyudutkan kegiatan pembelajaran pada siswa.

Kegiatan pembelajaran merupakan bentuk akumulasi dari belajar dan pengajaran yang diarahkan pada kemampuan siswa dan guru. Guru perlu menciptakan suasana kelas yang menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Diharapkan pada hal ini, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan akan berjalan dengan kondusif. Satu diantara banyaknya mata pelajaran yang menjadikan siswa merasa jenuh dan bosan yaitu pembelajaran pendidikan agama Islam. Pembelajaran PAI seringkali dicap pembelajaran yang hanya bersifat monoton, hal ini disebabkan oleh guru yang hanya sebatas menyampaikan materi melalui metode ceramah, tanpa adanya pencampuran dari ragam pendapat yang dikemukakan oleh siswa.

Kita perlu mengetahui terlebih dahulu pada mata pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti itu sendiri yakni menurut Aturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Bab 1 Pasal 1 dan 2 ditegaskan, “Suatu Kegiatan keagamaan dan Pendidikan agama merupakan sistematika pendidik yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan ditraksi melalui mata pelajaran yang kemudian dilanjut pada setiap jenjang pendidikan selanjutnya dengan tujuan untuk menyampaikan pengetahuan, serta membentuk seseorang untuk memiliki kepribadian yang beriman dan bertakwa kepada Allah Subhanu wata’ala, serta mampu dan mengarahkan siswa dalam menyikapi nilai-nilai agama, dan untuk menyiapkan siswa agar menjadi manusia yang religius, yang mampu mengimplementasikan ajaran syariat di kehidupan sehari-hari (Auliyah, 2022).

Hal yang sering terjadi pada lingkup Sekolah Negeri yaitu keterbatasan guru yang belum tanggap pada suasana pembelajaran dan kelas, khususnya pada mata pelajaran agama Islam, masih terdapat banyak sosok guru yang kurang mendorong siswa untuk membuat relasi dan berfikir kritis. Sering kali terjadi pada proses pembelajaran hanya terpacu pada guru, kemudian posisi siswa hanya menyimak, menghafal, dan menulis apa yang telah disampaikan oleh gurunya. Hampir secara keseluruhan kegiatan pembelajaran hanya didominasi oleh guru, sehingga menjadikan siswa merasa jenuh, bosan, dan tidak terarah.

Masalah lain yang dihadapi sebagian besar oleh siswa adalah kurangnya rasa percaya diri terhadap hasil pekerjaan mereka. Hal ini terlihat pada situasi dimana siswa mengisi soal-soal ujian atau mempresentasikan tugas, merasa malu untuk bertanya atau mengutarakan pendapatnya ketika diberi kesempatan, atau menjadi gugup dalam menanggapi pertanyaan teman atau guru ketika sedang presentasi di depan kelas. Hal ini perlu diatasi agar peserta didik mempunyai rasa percaya diri (Rohayani dan Saufi, 2016). Dengan kata lain, kualitas dari kegiatan pembelajaran belum mampu mencetak siswa untuk memiliki relasi yang baik. Permasalahan pada kegiatan belajar tersebut perlu dicarikan solusinya. Solusi yang dapat guru berikan agar kegiatan pembelajaran yang terjadi, mampu meningkatkan rasa kepercayaan diri pada setiap individu dan mengkreasikan suasana kelas agar tidak

membosankan. Dengan demikian, peran guru tidak hanya sebatas mengimplementasikan ilmu melainkan juga memberikan pengalaman serta pengamalan kepada siswa (Komala & Gunawan, 2022).

Cara bentuk pengajaran dari sosok guru, menjadi salah satu bentuk pengimplementasian ilmu dalam kegiatan pembelajaran yang perlu diragamkan dan dikembangkan. Berbagai macam model, rancangan serta strategi yang akan diterapkan pada pembelajaran guna meningkatkan potensi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajarannya. Diperlukannya metode pembelajaran yang sesuai dan tepat agar mampu mengarahkan siswa untuk meningkatkan rasa percaya diri dalam mengemukakan argument pada setiap tingkatan materi yang telah dikuasainya (Endah Syamsiyati Nur Jannah, 2019). Di zaman sekarang ini, telah berkembang semua perubahan menjadi modern, *globalisasi* sudah masuk ke dalam negeri ini yang merubah anak-anak zaman sekarang menjauh pada ajaran Agama Islam. Bahkan anak-anak zaman sekarang mempunyai pemikiran bahwa jika ada anak yang “*alim*” dijuluki sebagai orang *cupu*, dan pembahasannya membosankan. Yang berarti jika ada hal apapun yang berbau Islam pada zaman ini khususnya anak-anak SMA sekarang minatnya sangat kurang. Yang pada akhirnya tidak memiliki motivasi belajar dan menjadikan mereka kurangnya rasa percaya diri yang mengarahkan mereka untuk malas dalam berkontribusi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Komponen yang sangat dibutuhkan dan terpenting dalam proses pembelajaran yaitu berupa pendekatan. Dikarenakan hal ini lebih condong pada strategi yang mengatur segala problematika suasana kelas, mulai dari penguasaan serta penyampaian materi serta metode apa yang pantas untuk diimplementasikan ke siswa. Agar siswa pun tidak hanya sebatas faham akan materi yang disampaikan oleh gurunya, melainkan juga mampu mempraktekan apa yang telah dipelajarinya. Hal ini juga diselaraskan dengan kurikulum yang telah diterapkan di Indonesia (Auliyah, 2022) Dari sistem pembelajaran seperti ini mampu melatih siswa untuk lebih percaya diri dalam mengeksplor argument. Suatu ketertarikan itu bukan tanpa alasan, melainkan disebabkan adanya suatu kenyamanan yang didapatkan oleh siswa. Suatu pembelajaran mampu menjadikan siswa lebih konstruksi terhadap pengetahuannya

sendiri sehingga kegiatan pembelajaran lebih berkesan dan berujung membawa kemanfaatan bagi tiap individu setelah selesai pembelajaran. Sebagaimana selaras dengan Kemendikbud bahwa dengan diterapkannya metode *active learning* mampu menjadikan siswa lebih tanggap dan aktif dalam menyampaikan argumentnya serta mampu memperkuat konsistensi pada kegiatan belajar mereka, sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Menurut (Fitri, E., Zola, N. & Ifdil, 2018) mengemukakan bahwa rasa percaya diri itu merupakan karakter yang perlu ditanamkan sebagai bentuk interaksi individu dengan individu lainnya. Tindakan yang akan dilakukan oleh orang yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi itu akan dinilai oleh orang lain sebagai sosok yang bervalor tinggi dan tentu akan selalu menentukan keputusan yang terbaik. Dipastikan dalam hal ini, kemampuan serta jati diri akan terbentuk dan menjadikannya rasa kemandirian yang tidak bergantung pada orang lain serta menjadikan sosok seseorang tersebut menjadi tidak egois serta lebih toleran. Sesuai dengan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Pembelajaran Pada Satuan Pendidikan yang dilaksanakan secara interaktif, menstimulasi, menghibur dan menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup untuk inisiatif, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan minatnya.

Kenyataannya, tidak mudah untuk melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan persyaratan permendiknas No. 41 Tahun 2007. Hal ini terbukti dengan hasil survei TIMSS yang menunjukkan bahwa rasa percaya diri pelajar Indonesia masih rendah, di bawah 30% (Ratni Purwasih, 2015) Rendahnya rasa percaya diri pada siswa disebabkan karena guru hanya menyampaikan model pembelajaran melalui ceramah. Ketika guru menggunakan model pembelajaran ini, siswa cepat bosan dan kurang percaya diri untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini terbukti dengan jumlah 18 siswa di SMAN 3 Kota Bekasi yang memiliki rasa percaya diri rendah dalam mengikuti proses pembelajaran, diantaranya ada yang malu dalam mengeluarkan argument yang dia miliki, minder, dan takut gagal dalam hal apapun. semua itu harus guru lakukan untuk siswa bisa menumbuhkan rasa percaya dirinya terhadap suatu pembelajaran.

Dengan demikian agar siswa dapat memunculkan rasa percaya dirinya dalam belajar, guru perlu menerapkan salah satu model pembelajaran yang membuat rasa kepercayaan diri siswa meningkat. Salah satu model pembelajaran yang diterapkan yakni model pembelajaran *active learning*, *active learning* menurut Maisaroh dan Rostrieningsih dalam Meita adalah siswa yang sedang mengikuti kegiatan pembelajaran yang berkontribusi lebih aktif, sehingga hubungan interaktif dengan pelajaran lainnya dengan mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa, sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Kemudian Martini yang dikutip Meita juga berpendapat “Di samping itu pembelajaran aktif (*active learning*) juga bertujuan untuk mengarahkan informasi serta perhatian menjaga perhatian siswa agar tetap memperoleh tujuan pembelajaran yang diharapkan” (Meita dkk, 2021).

Tipe pembelajaran ini sepertinya sudah menjadi solusi utama dalam praktik pembelajaran pada era pendidikan saat ini. Di Indonesia, pergerakan suatu pembelajaran yang bersifat aktif ini sebagai bentuk upaya reformasi pendidikan nasional yang perlu dikuasai dan diterapkan. Progres pergerakan perubahan akan terus berlanjut hingga saat ini dengan para guru yang diharuskan dapat mendorong untuk melakukan hal tersebut serta mengarahkan konsep pembelajaran aktif pada praktik pembelajaran siswa (Dodik Kariadi dan Wasis Suprpto, 2018).

Berdasarkan penjelasan diatas, terdapat banyak guru yang selama ini hanya sebatas memberikan motivasi dalam menumbuhkan rasa percaya diri siswa, padahal hemat dari penulis itu banyak upaya yang dapat dilakukan guru selain memberikan motivasi seperti diterapkannya model pembelajaran *active learning*, yang dimana model pembelajaran tersebut bisa memberikan peluang untuk siswa agar antusias dan bersikeras aktif dalam mengemukakan argument dengan materi pelajaran sehingga mendorong siswa untuk memberi kesimpulan pelajaran yang telah dipelajari daripada hanya sebatas mendengarkan materi pelajaran yang diberikan (Auliyah, 2022). Lantas bagaimanakah upaya guru untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa melalui model pembelajaran *active learning* di SMAN 3 Kota Bekasi ? Untuk itu, melalui penelitian ini penulis ingin mencari informasi lebih dalam terkait bentuk upaya guru

Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui model pembelajaran *active learning*.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami kondisi yang dihadapi subjek penelitian, meliputi motivasi, persepsi perilaku, dan lain-lain (Wahyudin Darmalaksana, 2020). Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berfokus pada pembahasan gejala, fakta, atau peristiwa secara sistematis dan akurat dengan menggunakan karakteristik suatu populasi atau wilayah tertentu. (Daniel BK and Harland T, 2017). Objek penelitian ini adalah guru pendidikan agama Islam dan sebagian siswi-siswi SMAN 3 Kota Bekasi yang berjumlah 10 orang.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Kegiatan awal yakni observasi dengan mengamati guru mengajar dan siswa selama tiga bulan. Selanjutnya melakukan wawancara kepada guru SMAN 3 Kota Bekasi bagaimana cara meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui model pembelajaran *active learning* di sekolah. Setelah dilakukan pengumpulan data, dilakukan analisis terhadap peningkatan rasa percaya diri siswa melalui model pembelajaran *active learning* di SMAN 3 kota Bekasi setelah dilakukan beberapa upaya dari guru. Dan terakhir studi dokumentasi, melalui teknik ini akan memperkuat hasil data penelitian wawancara dan observasi untuk mengetahui upaya guru dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui pembelajaran *active learning* di SMAN 3 Kota Bekasi. Kemudian hasil penelitian yang telah di analisis, peneliti kaitkan dengan teori-teori yang telah ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya Guru dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Model Pembelajaran *Active Learning*

Pandangan orang india mengenai guru, guru didefinisikan sebagai seseorang yang menghempaskan kesengsarannya dengan cara

mengajar, yakni mengajarkan suatu hal ke orang lain. Sedangkan orang Jawa dalam memaknai seorang guru itu menunjuk kepada seseorang yang perlu digugu dan ditiru, digugu yang berarti semua yang telah disampaikannya itu memiliki kebenaran, sedangkan ditiru ini menjadi landasan dan suri teladan bagi semua muridnya. Sedangkan dalam bahasa Arab guru ini sering dikenal dengan istilah *al-mu'alim*, *al-muaddib*, *al-mudarris*, *al-mursyid*, dan *al-ustadz*; yakni yang bermakna orang yang bertugas menyampaikan ilmu dalam suatu majlis (tempat pembelajaran ilmu). (Moh. Roqib dan Nurfuadi, 2020) Guru merupakan sosok yang bertanggung jawab, tidak hanya profesi melainkan kedudukan guru menjadi pondasi utama pada lembaga pendidikan, dikarenakan tugas guru tidak hanya sebatas mengajar melainkan membimbing, melatih, menilai, serta menjadi tauladan bagi peserta didiknya. (Muhammad Ahyan Yusuf Sya'bani, 2018)

Menurut Mariana Ulfah yang dikutip oleh Jossapat mendefinisikan bahwa Guru merupakan komponen penting yang segala problematika tatanan pembelajarannya telah diatur oleh lembaga pendidikan, yang memiliki peran penting dalam lingkup sekolah. Kegiatan pembelajaran yang memiliki kesan bermakna ialah guru yang mampu mencetak regenerasi siswanya menjadi terampil serta berkualitas yang nantinya membawa perubahan ketika di kehidupan masyarakat, dikarenakan adanya perubahan hal ini terjadi disebabkan oleh guru itu sendiri. (Jossapat Hendra Prijanto dan Firelia de Kock, 2021) Dapat disimpulkan dari ragam pendapat, bahwa guru ini tidak hanya menjadi pondasi melainkan menjadi bentengnya dalam suatu pembelajaran, yang nantinya akan mengarahkan siswa-siswinya menjadi generasi yang unggul di kehidupan yang akan datang.

Tugas guru tidak hanya mengajarkan kepada siswa, melainkan juga mendidik dan mengantarkan proses pendewasaan siswa untuk menemukan jati diri mereka masing-masing. (Gunawan & Amalia, 2022) Tugas guru lebih dari itu yaitu sesuai UU no. 20 tahun 2003 dan UU no.14 tahun 2005 tugas guru sebagai fasilitator, motivator, evaluator, konselor, administrator, dan supervisor. 1.) Fasilitator, dibuktikan bahwa guru menjadi pondasi yang menyiapkan bahan, strategi, serta media yang dibutuhkan. Kemudian memberi arahan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung sebagai bentuk stimulus yang mampu mendorong siswa.

2.) Motivator, Guru tidak hanya sebatas mengimplementasikan ilmu pada pembelajaran, melainkan juga mendorong, memberi inovasi serta semangat pada peserta didiknya sebagai bentuk penguatan pada jati diri peserta didik. 3.) Evaluator, merupakan fungsi evaluasi guru, sebagaimana menurut Tulak dalam (Munawir, Salsabila, 2022) sebagai evaluator harus mencakup kemampuan membuat penilaian pada ranah emosional (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan). Guru juga harus mampu merancang Lembar Kerja Siswa (LKS) yang selaras dengan KI-KD yang diperlukan. Setelah melakukan evaluasi observasional, tertulis, verbal, dan berbasis proyek, guru memberikan umpan balik terhadap materi yang telah dievaluasi. Untuk mencapai hasil yang berarti, evaluasi guru harus dilakukan secara teratur.

Evaluator ini guru bertugas mengatur seluruh proses kegiatan belajar mengajar dan mengevaluasi pembelajaran tersebut serta memberikan assessment terhadap hasil kegiatan belajar yang telah dilaksanakan. 4.) Konselor, menurut kamus besar bahasa Indonesia, konselor dapat diartikan sebagai orang yang melayani konseling; penasihat; penyuluh. Dari penjelasan ini maka menurut Prayitno, dalam (Putri Aulia, Nuruddin Araniri, 2021) konseling dapat diartikan sebagai adanya hubungan timbal balik antara dua individu, dimana seorang konselor, berusaha membantu yang lain konseli untuk mencapai pengertian tentang dirinya sendiri dalam hubungan dengan masalah-masalah yang dihadapinya pada waktu yang akan datang.

Dalam situasi tertentu, guru PAI juga konsisten menjunjung tinggi istiqomah dan disiplin, salah satunya dengan hadir lebih awal untuk salat berjamaah. Guru PAI telah berperan sebagai konselor dengan menerapkan metode pembiasaan. Di lain waktu, guru PAI juga berbicara dengan siswa secara tatap muka, menawarkan bimbingan dan pengajaran dalam bahasa yang sederhana untuk membantu mereka menghindari kesalahan yang sama dua kali. Pada saat itulah pengajar PAI menggunakan teknik memberi nasehat untuk juga berperan sebagai konselor. Sebagai seorang konselor, tugas guru diarahkan untuk mendidik anak-anak yang bermasalah untuk selalu mengingat Allah dengan beribadah. (Aulia Fitri, 2023) 5.) Administrator, menurut Syarifuddin dalam (Munawir, Salsabila, 2022) peran seorang administrator, seorang guru mengamati kemajuan setiap siswa secara

individu dan melaporkannya kepada orang tua. Tanggung jawab seorang guru melampaui pendidikan dan pengajaran tetapi hingga mencakup administrasi. Proses belajar mengajar harus dilaksanakan dan dikelola dengan baik. Guru dituntut untuk mampu mengerjakan tugas-tugas administratif secara konsisten dalam kapasitasnya sebagai administrator. Administrasi ini melibatkan pembuatan program pembelajaran, pencatatan hasil pembelajaran, dan tugas lainnya. Sebagai seorang administrator, menurut Zainal Aqib dalam (Munawir, Salsabila, 2022) tanggung jawab seorang guru meliputi hal-hal berikut: (a) membuat daftar presentasi; (b) membuat daftar penilaian; dan (c) mengelola operasional sekolah teknik. 6.) Supervisor, dalam hal ini guru berperan sebagai menjaga minat dan hasil belajar siswa tetap tinggi, maka tugas pengawasan guru adalah membimbing, mengawasi, dan menjaga kendali terhadap dirinya. Menemukan masalah belajar yang dialami peserta didik, dan menemukan solusi. (Mutiaramses, 2021)

Menurut Jamal dalam (Rusman, 2013) mengatakan bahwa model pembelajaran ialah sebuah pondasi serta perencanaan guna membentuk kurikulum (rencana pembelajaran tempo waktu yang panjang), merancang bahan ajar, dan memandu serta menyudutkan pembelajaran dikelas, atau dengan cara lainnya. Model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai referensi pilihan, artinya bahwa guru mampu menyesuaikan pola pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun model pembelajaran yang dimaksud oleh peneliti yakni model pembelajaran *active learning*. Model ini merupakan salah satu istilah yang ada di kurikulum dan dunia pendidikan sebagai pemacu strategi serta arahan rencana pembelajaran dengan harapan mampu meningkatkan mutu nilai pembelajaran, untuk mengarahkan siswa agar terlibat dalam pembelajaran dan menjadikan suasana pembelajaran menjadi efisien dan efektif itu bukanlah perkara yang mudah. (Lauren & Puspasari, 2020)

Sedangkan menurut Moh. Nafil berpendapat yang dikutip oleh Khairul, *active learning* istilah ini bukanlah suatu teori melainkan sebuah pendekatan serta strategi pembelajaran yang mengarah pada siswa dan menjadikan siswa sebagai subyek utama dengan harapan mampu merubah dirinya sendiri baik dari segi (pola berfikir, tingkah laku, dan

bersikap) menjadi lebih efektif. Siswa dituntut aktif bukan berarti suatu paksaan dari guru, melainkan adanya penekanan pada setiap individu siswa itu sendiri untuk bangkit. Melalui pendekatan behavioristik, pendekatan yang mengajak siswa untuk aktif dan juga pengarahan serta pelatihan yang kemudian diikuti sertakan dengan pemantapan, guna sebagai titik fokus aktivitas siswa. (Auliyah, 2022) Dari penjelasan beberapa ahli, Peneliti menyimpulkan pengertian *active learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang dilaksanakan pada kegiatan belajar mengajar yang mengarahkan serta mengikutsertakan siswa untuk aktif, bersemangat, dan penuh motivasi baik interaksi antar teman sebaya siswa, ataupun siswa ke guru dalam proses pembelajaran.

Kemudian terdapat beberapa macam-macam model pembelajaran *active learning* yang mampu mengolah rasa percaya diri siswa untuk terus meningkat yakni diantaranya a.) Model pembelajaran *Contextual teaching and learning* (CTL) yang merupakan suatu pembelajaran dan berkonsep pada keterkaitan antara dunia kehidupan dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas, sehingga mendorong siswa untuk menyambungkan antara pengetahuan dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dikemukakan oleh (Mulyasa dalam Shilpy A. Octavia, 2020) Hal ini sejalan dengan pandangan Nursanti dalam (Afriani, 2018) model pembelajaran CTL ini merupakan konsep belajar mengajar yang bersifat alamiah, dikarenakan dalam hal ini prinsip pembelajaran terpacu dan mendorong guru untuk mengkoneksikan antara materi pelajaran dengan implementasi mengenai kehidupan dunia nyata siswa serta melibatkan pengalaman, yang mampu menarik perhatian siswa untuk berfikir kritis serta mampu meningkatkan tingkat rasa percaya diri dalam menyampaikan argument.

Selanjutnya ada b.) Model pembelajaran berbasis drama, pada proses pembelajaran ini guru tidak hanya mengutarakan peran siswa yang hanya sebatas memainkan peran drama melainkan juga meningkatkan keterampilan dalam berbahasa serta meningkatkan rasa percaya diri. Pengajaran dengan berbasis drama ini mampu mengiprovisasikan tingkat kualitas argument siswa yang telah mereka kemukakan. Pendapat ini sejalan dengan Thibaul dalam (Humaira et al., 2022) pembelajaran serta pengajaran melalui media drama terbukti bahwa peserta didik akan terlibat dalam

mengimplementasikan kisah ataupun konsep keterampilan lainnya yang masih berkaitan dengan materi pelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan dalam berbicara, berimprovisasi menggunakan kalimat, berfikir dan rasa percaya diri.

c.) Model pembelajaran kooperatif tipe *Team game tournament* (TGT). Pada konsep pembelajaran ini, pembelajaran yang tidak memberi kebosanan pada peserta didik dikarenakan guru memiliki peranan penting yang mengatur strategi pembelajaran dengan menggunakan game serta turnamen. Hal ini sejalan dengan pendapat (Musdalipa & Razak, 2022) Model pembelajaran tipe TGT ini menjadikan siswa untuk tumbuh serta meningkatkan berfikir kritis dalam proses pembelajaran, melatih kerja sama serta tanggung jawab dalam menyelesaikan suatu masalah, meningkatkan rasa percaya diri dan jiwa berani dalam mengungkapkan suatu pendapat dan menjalani suatu rintangan yang diberikan oleh guru.

d.) Model pembelajaran dengan menggunakan metode *mind mapping* yakni sistem pembelajaran dengan teknik sesuai pemetaan pikiran dengan menyudutkan pada visual dan motorik yang membentuk sistem kinerja peserta didik untuk berfikir lebih cepat. Sebagaimana menurut Buzan dalam (Elita, 2018) bahwa *mind mapping* adalah cara bentuk pemetaan pemikiran seseorang dengan cara membuat grafis atau catatan yang menarik sehingga efektif untuk mengulang pembelajaran yang lalu. Hal ini sejalan dengan pendapat Swardarma dalam (Elita, 2018) bahwa *mind map* merupakan teknik seni yang memanfaatkan sistem keseluruhan kinerja otak dan menghubungkan dengan prasarana grafis lain guna membentuk kesan. Sedangkan menurut Olivia, *mind map* ini cara untuk menyeimbangkan sistem belajar dan berfikir dari kedua belahan otak antara kanan dan kiri. Dari pembelajaran ini siswa diarahkan untuk memiliki potensi yang optimal dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

e.) Model pembelajaran jigsaw merupakan suatu konsep pembelajaran dimana setiap siswa harus mempelajari materi yang diberikan kepadanya. Siswa harus saling mengajar, sehingga kontribusi setiap anggota sangat berharga. Siswa kemudian kembali ke kelompok atau kelompok asal dan kemudian meneruskan apa yang telah dipelajarinya kepada teman

lainnya. Siswa kemudian menerima soal-soal dalam bentuk post-test individual yang memuat pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang telah dipelajarinya. (Yamin, 2013)

f.) Model pembelajaran kooperatif tipe *Rolling bottle game*, pembelajaran kooperatif yakni pembelajaran dengan sistem berkelompok yang terbentuk guna mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan keterampilan sosial pada siswa. Pembelajaran kooperatif tipe *rolling bottle game* yakni sebuah model pembelajaran yang mengadakan permainan dengan menggunakan sebuah botol untuk membantu kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Permainan merupakan sesuatu yang digemari oleh semua kalangan terkhusus pada anak-anak. Oleh karena itu agar suasana pada kegiatan pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan diperlukannya selingan berupa permainan kecil-kecilan yang mampu menghidupkan nuansa pembelajaran namun tetap terfokus dengan apa yang telah dipelajari. Media *rolling bottle game* merupakan sebuah permainan yang menggunakan botol untuk memainkannya. Botol tersebut akan di gelindingkan pada sebuah kertas yang telah disediakan pada setiap barisan tingkatannya, dan pada kertas tersebut berisi pertanyaan yang akan di jawab oleh peserta didik. (Kristiyanti, 2017)

Guru yang telah menerapkan model pembelajaran *active learning* diharapkan mampu mengarahkan siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengemukakan gagasan pada setiap permasalahan yang diberikan oleh guru, serta mampu menjadikan mereka menjadi kelompok belajar yang kompleks. Model pembelajaran yang telah diterlaksana oleh guru ini tidak hanya memfokuskan pada tugas guru semata melainkan juga mencetak generasi yang terdidik. Karena dalam fase ini guru tidak hanya memberikan kesempatan dan pengalaman yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka melainkan juga mengarahkan serta membantu mereka untuk belajar bagaimana menginterpretasi dan menggeneralisasikan pembelajaran serta pengalaman. Oleh karena itu, jika model pembelajaran ini diterapkan maka sewaktu pembelajaran harus diselingi dengan aktivitas yang membantu untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa

Adapun upaya yang dilakukan guru di SMAN 3 Kota Bekasi untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa diantaranya, *Pertama* : model

pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*) atau seringkali dikenal dengan CTL yang merupakan suatu pembelajaran yang berkonsep pada dua komponen yakni antara dunia kehidupan dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas, sehingga mendorong siswa untuk menyambungkan antara pengetahuan dengan aktivitas penerapan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dikemukakan oleh (Mulyasa dalam Shilpy A. Octavia, 2020) Hal ini sejalan dengan pandangan Nursanti dalam (Afriani, 2018) model pembelajaran CTL ini merupakan konsep belajar mengajar yang bersifat alamiah, dikarenakan dalam hal ini prinsip pembelajaran mampu mendorong guru untuk mengkoneksikan antara materi pelajaran dan implementasi mengenai kehidupan siswa serta melibatkan pengalaman, yang mampu menarik perhatian siswa untuk berfikir kritis serta mampu meningkatkan tingkat rasa percaya diri dalam menyampaikan argument.

Kedua : pembelajaran berbasis drama, pada proses pembelajaran ini guru tidak hanya mengutamakan peran siswa yang hanya sebatas memainkan peran drama melainkan juga meningkatkan keterampilan dalam berbahasa serta meningkatkan rasa percaya diri. Pengajaran dengan berbasis drama ini mampu mengiprovisasikan tingkat kualitas argument siswa yang telah mereka kemukakan. (Wajdi, 2017) Pendapat ini sejalan dengan (Humaira et al., 2022) pembelajaran serta pengajaran melalui media drama terbukti bahwa peserta didik akan terlibat dalam mengimplementasikan kisah yang masih berkaitan dengan materi pelajaran yang meningkatkan kemampuan dalam berbicara, berfikir dan rasa percaya diri.

Ketiga : Pembelajaran TGT, Pembelajaran ini menciptakan suasana yang tidak membosankan, guru memberikan arahan turnamen, sebuah rintangan kecil yang perlu diselesaikan sebelum menjawab butir-butir pertanyaan dengan waktu yang telah disepakati bersama. Kemudian skor akhir dari pertanyaan yang telah disediakan kemudian dihitung oleh guru dan bagi kelompok belajar yang mendapati skor tertinggi berhak mendapatkan reward yang telah disediakan oleh guru. Dan hal ini diselaraskan dengan pendapat (Musdalipa & Razak, 2022) pembelajaran ini menjadikan siswa untuk tumbuh serta meningkatkan pola berfikir menjadi kritis dalam proses pembelajaran, melatih kerja sama serta tanggung jawab dalam menyelesaikan suatu masalah, meningkatkan

rasa percaya diri dan jiwa berani dalam mengungkapkan suatu pendapat dan menjalani suatu rintangan yang diberikan oleh guru.

Keempat : Pembelajaran *mind mapping*, *mind mapping* ini salah satu model pembelajaran yang membuat siswa bisa mencatat materi yang mereka pelajari dengan bentuk konsep bisa melalui aplikasi canva, ppt dan lain sebagainya. (Nazliah et al., 2019) Hal ini sejalan dengan Juanda Saputra, dkk bahwa model pembelajaran *mind map* menggunakan prosedur mengingat materi dengan menggunakan peta konsep, dilanjutkan dengan pembuatan kode dan simbol dengan menggunakan warna-warna yang secara metodis dihubungkan satu sama lain yang membentuk ringkasan materi yang dipelajari. (Saputra et al., 2021)

Kelima : Pembelajaran jigsaw, pembelajaran ini juga sering dikenal dengan istilah *student center*, dimana pembelajaran jigsaw ini melibatkan siswa untuk aktif secara berkelompok sesuai kelompok belajar yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa setiap kelompoknya, kemudian guru mengarahkan siswa untuk memahami sebuah konteks pembelajaran yang sedang dikaji. Selanjutnya pada setiap perwakilan dari masing-masing kelompok, dipersilahkan untuk mengunjungi kelompok lain untuk mencari informasi sesuai materi yang mereka dapatkan dengan kurun waktu yang telah disepakati. (Rosyidah, 2016) Hal ini sejalan dengan Gusti Made Adi widarta bahwa model pembelajaran jigsaw ini melibatkan siswa aktif secara berkelompok dalam proses pembelajaran yang terdiri dari 4-5 siswa dengan siswa bisa menyesuaikan sub materi yang mereka dapatkan. Dengan setiap kelompok harus mempunyai 2-3 orang yang ahli dalam memahami sub materi yang mereka dapatkan. Kemudian masing-masing kelompok yang terdiri dari 2-3 orang tersebut berkunjung ke kelompok lain untuk memberikan pertanyaan kepada kelompok lain tentang sub materi yang mereka pelajari. (Widarta, 2020)

Keenam : Pembelajaran kooperatif tipe *Rolling bottle game*, proses pembelajarannya yaitu a.) guru menyampaikan materi mengenai pembelajaran pendidikan agama Islam, dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok menyesuaikan jumlah siswa. b.) perwakilan siswa dari setiap kelompok maju untuk mengambil undian urutan tampil, yang mendapat urutan pertama dapat maju ke depan kelas untuk menggunakan media pembelajaran *Roll bottle*

games ini dengan cara, perwakilan kelompok maju untuk menggelindingkan botol ke media pembelajaran berupa kertas yang bertuliskan *easy* dan *hard*, botol di gelindingkan, dan botol akan berhenti di kertas yang bertuliskan *easy* dan *hard*. c.) guru memberikan soal yang telah disiapkan kepada masing-masing kelompok sesuai yang didapatkannya (*easy* atau *hard*). d.) setelah masing-masing kelompok menerima pertanyaan, siswa di berikan waktu selama 15 menit untuk mencari jawaban dari 4-5 pertanyaan yang di dapatkan. e.) setelah selesai menjawab semua pertanyaan, kelompok maju sesuai urutan ke depan kelas untuk mempresentasikan jawaban yang telah mereka kerjakan.

Bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan tepat dan paling banyak, maka akan mendapatkan reward dan jika dari kelompok menjawabnya kurang tepat dan menjawab pertanyaan sedikit, maka akan mendapatkan hukuman ringan yang akan diberikan kelompok lain. (Kristiyanti, 2017) Hal ini sependapat dengan penelitian Andi Ferawati Jafar dimana jika siswa menggunakan media *Rolling bottle game* untuk berdiskusi dengan temannya tentang konsep-konsep yang rumit, maka siswa akan lebih mudah dalam mengidentifikasi dan memahami konsep-konsep tersebut. (Jafar, 2021)

Berdasarkan pada hasil wawancara yang telah terlaksana pada tanggal 17 November 2023 kepada guru PAI dan siswi kelas X diperoleh bahwa upaya guru dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa dengan memberikan motivasi, apresiasi dan beberapa model pembelajaran yang dilakukan guru terhadap siswa, diantaranya ada model pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*), berbasis drama, tipe *Teams Games Tournament* (TGT), *Mind Mapping*, Jigsaw, dan *Rolling Bottle Games*. kemudian guru mengajak komunikasi terhadap siswa yang memiliki rasa percaya diri kurang. Karena guru selain hanya memberikan materi pelajaran terhadap siswa, ia juga sebagai motivator siswa untuk bisa memberikan dukungan dan semangat terhadap siswa demi masa depan siswa, baik dari segi percaya diri maupun materi dan mental siswa. Sesuai dengan pendapat beberapa para ahli (Harter dalam Santrock dan John W., 2013) ada 4 cara dalam meningkatkan rasa percaya diri remaja yaitu; 1) identifikasikan kelemahan dan kemampuan diri; 2) dukungan emosional dan penerimaan social; 3) Prestasi; 4) Mengatasi masalah (Coping). Jika seorang guru sudah

menerapkan empat cara tersebut perlahan demi perlahan siswa yang memiliki rasa percaya diri kurang akan mereda. Dengan demikian mereka akan sadar bahwa rasa percaya diri itu sangat penting dalam diri mereka untuk bisa menjalankan kegiatan apapun terutama dalam kegiatan proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan yang telah tersampaikan, diantara banyaknya upaya, salah satu upaya guru yang mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui model pembelajaran *active learning* di SMAN 3 Kota Bekasi, dapat disimpulkan bahwa guru tidak hanya sebatas menjadi sosok pengajar melainkan juga menjadi fasilitator, motivator, evaluator, konselor, administrator, dan supervisor. Dalam meningkatkan rasa percaya diri, tidaklah cukup apabila guru hanya sebatas memberikan sebuah motivasi dan apresiasi tetapi guru juga memberikan upaya untuk mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa pada pembelajaran diantaranya dengan cara guru menerapkan model pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*), berbasis drama, tipe *Teams Games Tournament* (TGT), *Mind Mapping*, *Jigsaw*, dan *Rolling Bottle Games*. Dimana guru dalam menerapkan model pembelajaran tersebut siswa mulai merasa nyaman dengan proses pembelajarannya sehingga ia menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan siswa mampu memberikan argument yang dia miliki agar dapat tumbuh rasa percaya diri tersebut untuk meraih harapan dan cita-citanya yang mereka miliki, karena tanpa rasa percaya diri, siswa akan ragu, canggung dan tidak konsisten dalam bertindak dan mengambil keputusan yang dapat mempengaruhi dan merugikan dirinya sendiri dan orang lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya artikel kami. Penulis ucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, dan teman-teman yang sudah ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan penelitian ini. Tak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah SMAN 3 Kota Bekasi yang telah memberikan respon yang baik dan terlibat aktif

dalam proses penelitian ini. Penulis berhadap hasil penelitian ini bisa berguna dan bermanfaat bagi penulis selanjutnya.

REFERENSI

- Afriani, A. (2018). Pembelajaran Konstektual (Cotextual Teaching And Learning) Dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Al-Muta'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 1(3), 81–87.
- Aulia Fitri, dkk. (2023). Peran Ganda Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membimbing Siswa Bermasalah di SD Islam Al-Rasyid Pekanbaru. *Journal on Education*, 5(3), 9711–9715.
- Auliyah, K. (2022). Inovasi Metode Pendidikan Agama Islam Melalui Active Learning. *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v7i1.2094>
- Daniel BK & Harland T. (2017). *Higher education research methodology: A step-by-step guide to the research process*. Routledge.
- Dodik Kariadi & Wasis Suprpto (2018). Model pembelajaran active learning dengan strategi pengajuan pertanyaan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran pkn. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 13(1), 9–10 <https://doi.org/10.29408/edc.v12i1.838>.
- Elita, U. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran Mind Mapping. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 1(2), 174–180. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/bioedusains.v1i2.372>
- Endah Syamsiyati & Nur Jannah (2019). Penerapan Metode Pembelajaran 'Active Learning-Small Group Discussion' Di Perguruan Tinggi Sebagai Upaya Peningkatan Proses Pembelajaran. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 20. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i2.219>
- Fitri, E., Zola, N. & Ifdil, I. (2018). Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. *JJPI : Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 4(1), 1–5.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/02017182>
- Gunawan, A. R., & Amalia, R. (2022). Peran guru pai dalam bimbingan konseling siswa bermasalah di sma 1 tambun utara kabupaten bekasi. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 4(1), 32–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.47453/eduprof.v4i1.112>
- Harter dalam Santrock & John W. (2013). *Adolescence: perkembangan remaja* (Terjemahan: Shinto B. Adelar, Shery Saragih). Erlangga.
- Humaira, H. W., Syihabuddin, S., Damaianti, V. S., & Sumiyadi, S. (2022). Peran Pengajaran Bahasa Berbasis Drama dalam Meningkatkan Kemampuan Presentasi Peserta Didik. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(4), 873–882. <https://doi.org/https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i4.537>
- Jafar, A. F. (2021). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe NHT Menggunakan Media Pembelajaran Rolling Ball Game terhadap Hasil Belajar Pada Kelas XI Madrasah Arifah Gowa. *AL-KHAZINI: JURNAL PENDIDIKAN FISIKA*, 1(2), 172–186 <https://doi.org/10.24252/al-khazini.v1i2.24194>.
- Jossapat Hendra Prijanto & Firelia de Kock (2021). Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(3), 238–248. <https://doi.org/https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/4318>
- Khairul Auliyah (2022). Inovasi Metode Pendidikan Agama Islam Melalui Active Learning. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.35316/edupedia.v7i1.2094>
- Komala, R., & Gunawan, A. R. (2022). UPAYA GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN SELF CONTROL SISWA DI SMA NEGERI 3 BEKASI. *Turats*, 15(1), 1–12.
- Kristiyanti, N. (2017, July). *Pengembangan Media Bolding (Bola Bergelinding) Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. In SEMINAR NASIONAL FIP 2016.
- Lauren, C., & Puspasari, D. (2020). Pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola kepegawaian kelas XI OTKP di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 36–46 <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p36-46>.
- Meita dkk. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Dan Active Learning Berbantu Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(5), 367. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i5.7732>
- Moh. Roqib & Nurfuadi (2020). *Kepribadian Guru*. Jakarta : CV. Cinta Buku.
- Muhammad Ahyan Yusuf Sya'bani (2018). *Profesi Keguruan: Menjadi Guru yang Religius dan Bermartabat*. Gresik : Caramedia Communication.
- Mulyasa dalam Shilpy A. Octavia (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Sleman : Deepublish.
- Munawir, Salsabila, dan N. (2022). Tugas, Fungsi dan Peran Guru Profesional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 8–10. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327>
- Musdalipa & Razak, F. dkk. (2022). *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Media Ular Tangga (Vol.1)*. Sumatra Barat : CV. Mitra Cendekia Media.
- Mutiaramses, dkk. (2021). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 43–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v6i1.4050>
- Nazliah, R., Harahap, R. D., & Hasibuan, E. R. (2019). Pengaruh model pembelajaran mind mapping terhadap hasil belajar siswa pada materi respirasi di kelas XI SMA Negeri 2 Bilah Hulu. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi*, 2(2), 180–185 <http://dx.doi.org/10.30821/biolokus.v2i2>.

- 534.
- Putri Aulia, & Nuruddin Araniri, W. (2021). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Al – Mau'izhoh*, 3(1), 11–16.
- Ratni Purwasih (2015). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Dan Self Confidence Siswa Mts Di Kota Cimahi Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing. *Didaktik: Jurnal Ilmiah STKIP Siliwangi Bandung*, 9(1), 16–21.
- Rohayani & Saufi (2016). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Dan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Efektivitas Model Pembelajaran Pbl. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 106–113.
- Rosyidah, U. (2016). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Metro. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2) <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i2.1018>.
- Rusman (2013). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada.
- Saputra, J., Triyogo, A., & Frima, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5133–5141 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1563>.
- Wahyudin Darmalaksana (2020). Metode penelitian kualitatif studi pustaka dan studi lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–6. <https://etheses.uinsgd.ac.id/id/eprint/32855>
- Wajdi, F. (2017). Implementasi project based learning (PBL) dan penilaian autentik dalam pembelajaran drama indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra UPI*, 17(1), 86–101. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v17i1.6960
- Widarta, G. M. A. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 1(2), 131–141. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4003775>.
- Yamin, M. (2013). *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press Group.