



STRATEGI GURU PAI DALAM MENGEMBANGKAN KARAKTER SISWA MELALUI MEDIA ULAR TANGGA KELAS VII SMP ISLAM ALMAARIF SINGOSARI

¹Rachma Wulan Sari, ²Moh. Eko Nasrulloh, M.Pd.I, ³Indhra Musthofa, M.Pd.I
Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang
e-mail: ¹22001011171@unisma.ac.id, ²eko.nasrulloh@unisma.ac.id,
³Indhra.musthofa@unisma.ac.id

Abstract

The decline in students' enthusiasm for learning and the decline in students' character makes PAI Teachers aim to increase students' enthusiasm for learning, especially Islamic Religious Education, as well as reshaping students' character by making breakthroughs in learning, namely developing students' character through snakes and ladders media, snakes and ladders media is learning media as the main media in the game, the rules of the snake and ladder game are in the form of questions that must be answered by students. The focus of this research is 1) How PAI teachers plan to develop student character through snakes and ladders media. 2) How do PAI teachers implement students' character development through snakes and ladders media? 3) What is the evaluation of PAI teachers in developing students through snakes and ladders media? . The researcher's direct presence at AlMaarif 01 Singosari Islamic Middle School made it possible to observe and interact with teachers and students. With direct presence, researchers can see directly the Islamic Religious Education learning practices carried out by teachers and how students respond to them. This direct observation provides an opportunity for researchers to gain an in-depth understanding of the strategies used by teachers in Islamic Religious Education. Based on the results of interviews and observations conducted by researchers, it can be concluded that PAI Teachers' strategic planning in developing student character at AlMaarif 01 Singosari Islamic Middle School is: program planning, determining goals and explaining the rules of playing snakes and ladders. Implementation of the PAI teacher's strategy in developing student character through snakes and ladders media, namely taking attendance, providing understanding of the material, carrying out games, asking questions from the material in snakes and ladders media The evaluation was carried out to determine the success of the PAI Teacher in developing student character, namely the evaluation was carried out to determine the success of the snakes and ladders game in developing student character, namely by evaluating from the PAI Teacher's perspective and also from the implementation carried out by the researcher.

Kata Kunci: *Karakter, Media Ular Tangga, Strategi, PAI*

A. Pendahuluan

Media permainan Ular Tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional. Permainan Ular Tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dan bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika dimanfaatkan dengan baik maka akan membuahkan manfaat, yaitu untuk menghilangkan hambatan yang serius harus ada keseimbangan antara suasana yang menyenangkan dan hambatan yang serius, seperti keseriusan yang disebabkan oleh rasa takut yang berlebihan. Hilangkan stres dalam lingkungan belajar, banyak hal kecil yang mudah menimbulkan stres belajar, yang harus dihindari ajaklah siswa untuk berpartisipasi penuh dalam permainan anak – anak benar-benar terlibat dalam proses pembelajaran (Yusuf dan Auliya, Maisyaroh 2014).

SMP Islam AlMaarif 01 Singosari mempunyai keunggulan tersendiri dalam metodologi Guru PAI nya, yakni melibatkan pemanfaatan media ular tangga untuk menumbuhkan karakter siswa. Pendekatan inovatif yang dilakukan Guru PAI di sekolah ini adalah dengan memasukkan media ular tangga sebagai alat dinamis dalam pengembangan karakter. Melalui pendekatan kreatif ini, siswa dapat terlibat dalam pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan efektivitas proses pendidikan.

Dengan menggunakan media ular tangga, siswa mampu memahami konsep keagamaan dengan jelas dan sederhana. Pendekatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengamalkan prinsip-prinsip agama, sehingga memperkuat karakter dan pedoman moral dalam kehidupan sehari-hari.

Pemanfaatan media ular tangga dalam pendidikan juga meningkatkan keterlibatan siswa melalui permainan yang menantang dan interaktif, siswa mengembangkan rasa antusias dan keinginan yang tinggi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini menumbuhkan tumbuhnya rasa percaya diri dan keberanian ketika menghadapi tantangan. Selain komponen akademik, program media ular tangga juga membina pengembangan kemampuan sosial siswa. Melalui program ini, siswa mempelajari nilai kolaborasi dan empati dalam interaksi mereka dengan teman sebaya, meningkatkan keterampilan komunikasi dan interpersonal mereka.

Penerapan media ular tangga oleh guru PAI tidak hanya membantu siswa dalam mengasah kemampuan berpikir kritis dan analitis, tetapi juga menumbuhkan pengembangan kemampuan pemecahan masalah yang logis dan sistematis. Dengan terlibat dalam tantangan yang disajikan dalam permainan ular tangga, siswa dapat

meningkatkan kemampuan berpikir mereka secara keseluruhan. Melalui pemanfaatan media ini, Guru PAI SMP Islam AlMaarif 01 Singosari memfasilitasi pengalaman belajar komprehensif yang mencakup berbagai aspek seperti keterampilan akademik, moral, dan sosial. Hasilnya, mahasiswa mempunyai kesempatan untuk tumbuh secara holistik, menjadi individu yang berintegritas dan memiliki semangat bersaing yang kuat.

Ada berbagai aspek yang perlu diperhatikan dalam menyikapi permasalahan antara teori Thomas Lickona dengan praktik nyata yang dilakukan Guru PAI dalam pembinaan karakter siswa dengan pendekatan ular tangga. Thomas Lickona sangat menekankan pendidikan karakter sebagai sarana untuk membina individu yang beretika dan bertanggung jawab. Namun, ketika teori ini diterapkan, terdapat kendala dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam pelajaran sehari-hari secara efektif. Ketika guru PAI memasukkan media ular tangga ke dalam pengajarannya untuk menumbuhkan karakter siswa, mereka mungkin menghadapi tantangan dalam menghubungkan konsep karakter dengan kegiatan permainan secara konsisten. Meskipun penggunaan media ular tangga dapat menarik perhatian, penting untuk mempertimbangkan dengan cermat bagaimana nilai-nilai seperti kejujuran, kerja sama dan ketekunan yang ditunjukkan pada setiap tahap permainan. Penting untuk mempertimbangkan apakah penggunaan media ular tangga dalam mengembangkan karakter siswa benar-benar memberikan dampak yang signifikan dalam pembentukan karakter mereka.

Media ular tangga dapat menjadi alat yang efektif dalam mengajarkan nilai-nilai agama dan mengembangkan keterampilan sosial, terdapat adanya refleksi dan evaluasi yang mendalam terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Untuk memastikan bahwa siswa benar-benar dapat menginternalisasi nilai-nilai karakter yang diajarkan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, penting bagi Guru PAI di SMP Islam AlMaarif 01 Singosari untuk terus mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik dan terintegrasi. Hal ini mungkin melibatkan pengenalan metode pembelajaran yang lebih mendalam, seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif atau pengalaman nyata dalam menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Guru PAI juga dapat menggunakan evaluasi formatif dan sumatif untuk mengukur sejauh mana siswa mampu menginternalisasi dan menerapkan nilai-nilai karakter yang diajarkan.

Dengan melihat hasil evaluasi ini, guru dapat mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. Dalam menghadapi kesenjangan antara teori Thomas Lickona dan penerapan strategi Guru PAI dengan media ular tangga, penting untuk berkomitmen untuk terus memperbaiki dan mengembangkan pendekatan pembelajaran yang memberikan dampak positif yang nyata bagi perkembangan karakter siswa. Dengan refleksi dan evaluasi yang berkelanjutan, diharapkan metode pembelajaran yang digunakan dapat mendukung pembentukan

karakter siswa dengan lebih efektif. Alasan penelitian ini dikarenakan: 1). Meningkatkan interaksi dan kolaborasi dalam pembelajaran. 2). Mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam pembelajaran karakter. Karena interaksi dan kolaborasi dalam pembelajaran serta integrasi nilai-nilai agama dalam pengembangan karakter siswa merupakan faktor penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pertumbuhan holistik siswa, termasuk aspek sosial, moral, dan spiritual mereka. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran sambil menyampaikan nilai-nilai agama melalui media ular tangga untuk mencapai tujuan tersebut. Berdasarkan konteks, penulis tertarik melakukan penelitian tentang bagaimana **“Strategi Guru PAI Dalam Mengembangkan Karakter Siswa Melalui Media Ular Tangga di Kelas VII SMP Islam AlMaarif 01 Singosari”**

B. Metode

Pendekatan kualitatif dan studi kasus digunakan dalam penelitian. Namun, subjek penelitiannya adalah individu yang mengetahui temuan penelitian ini, khususnya guru mata pelajaran SMP Islam AlMaarif 01 Singosari. Guna mengumpulkan data untuk penelitian ini, pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan tentang penerapan kurikulum mandiri diberikan pada saat wawancara terstruktur dan sesi observasi. Peneliti menambahkan beberapa pertanyaan pada saat wawancara selain yang telah direncanakan sebelum wawancara. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui lebih jauh fakta dan data yang diperlukan untuk memperjelasnya. Tiga langkah teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: pertama, reduksi data, yaitu hasil wawancara ditelaah dan ditulis. Tahap kedua adalah tahap penyajian data, yaitu data deskriptif yang diperoleh dari wawancara informan yang diperoleh melalui kegiatan dan disajikan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti. Ketiga, kesimpulan merupakan fase terakhir dimana peneliti membuat kesimpulan dari bukti-bukti yang disajikan dan dijelaskan sebelumnya.

C. Hasil dan Pembahasan

Media ular tangga memiliki peran penuh dalam mengembangkan karakter siswa SMP Islam AlMaarif 01 Singosari, sebagaimana yang dijelaskan oleh Yusuf dan Auliya dalam Maisyaroh (2014: 19) media ular tangga memiliki tujuan untuk Singkirkan hambatan yang berat, harus ada keseimbangan antara suasana yang menyenangkan dan hambatan yang serius, seperti keseriusan akibat rasa takut yang berlebihan, dan hilangkan tekanan dalam lingkungan belajar. Banyak hal kecil yang mudah menimbulkan tekanan belajar, yang harus dilakukan dihindari mengajak siswa untuk berpartisipasi penuh dalam permainan, anak benar-benar terlibat dalam proses pembelajaran, membangun proses

pembelajaran, dan jika antusias bermain maka siswa akan termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Perencanaan program kegiatan untuk mengembangkan karakter siswa ini dilatar belakangi oleh Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Islam AlMaarif 01 Singosari ingin sekali siswa memiliki semangat belajar yang tinggi dan juga rasa percaya diri yang kuat, mengetahui mana yang bermanfaat untuk dirinya mana yang tidak bermanfaat. Dengan demikian, untuk melaksanakan tujuan tersebut diperlukan strategi dalam mengembangkan karakter siswa melalui media ular tangga yaitu Menyusun program kegiatan Guru PAI dalam mengembangkan karakter siswa melalui media ular tangga adalah menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam media ular tangga Menentukan tujuan Yaitu untuk memperluas pengetahuannya, membina karakter siswa dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Menentukan Pola kegiatan Yaitu kegiatan pembelajaran yang berfokus pada aturan main ular tangga. Tujuan peneliti membuat aturan ular tangga agar fungsi utama ular tangga untuk mengembangkan karakter siswa bisa berjalan dengan baik. Materi pembelajaran dalam media ular tangga Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran diperlukan perencanaan yang matang akan menghasilkan proses pembelajaran yang baik. Materi pembelajaran (*instructional materia*) merupakan bahan atau substansi pembelajaran untuk membantu guru dalam kegiatan dalam belajar mengajar. Selain itu dalam pelaksanaan pembelajaran media ular tangga, peneliti dibantu oleh Guru PAI untuk menjelaskan tentang materi yang ada di dalam media ular tangga untuk mengembangkan karakter siswa melalui ular tangga

.Dalam pelaksanaan strategi guru PAI dalam mengembangkan karakter siswa melalui media ular tangga di Kelas VII SMP Islam AlMaarif 01 Singosari, Peneliti mencoba menguraikan pola kegiatan yaitu Memperkenalkan model pembelajaran baru ,berdasarkan hasil observasi yang dilakukan untuk pertama kalinya, guru PAI di SMP Islam AlMaarif 01 Singosari menggunakan media ular tangga sebagai strategi dalam mengembangkan karakter siswa, diperlukan proses adaptasi dan pengenalan pada siswa tujuannya agar siswa dapat memahami proses pembelajaran yang dilakukan, adapun penjelasan dari ibu Khusnul Khotimah, S.Ag berdasarkan hasil wawancara yaitu “Disini baru pertama kali penggunaan media ular tangga seperti dalam pembelajaran, jadi anak-anak masih memerlukan waktu dan pemahaman lebih, namun seiring waktu model pembelajaran ini dilaksanakan nanti siswa dengan sendirinya juga akan mengerti, oleh karena itu perlu konsistensi dan pengawasan”. Yang kedua adalah Melakukan absensi karena penggunaan ular tangga bersifat individu bukan kelompok, maka peneliti melakukan absensi terlebih dahulu tujuannya agar memastikan jumlah kehadiran siswa dan jumlah peserta dalam permainan.

Dalam melaksanakan pembelajaran ular tangga untuk mengembangkan karakter siswa, peneliti berhasil menyimpulkan dan mengembangkan karakter jujur hal tersebut menurut Harma Kusuma, (2012, 16) Kejujuran juga berarti kekuatan dan tekad. Kejujuran adalah suatu hal yang sangat berharga. Solidaritas dalam kehidupan berkeluarga, bermasyarakat, komunitas belajar, sekolah atau kehidupan bernegara dan berbangsa memang memerlukan rasa saling percaya antar anggotanya. Hanya kejujuran yang bisa membangun rasa saling percaya. Kejujuran merupakan salah satu prinsip yang harus dipatuhi oleh setiap orang dan tidak hanya penting bagi pelajar, santri ataupun mahasiswa. Karena kejujuran sangat berharga bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa bahkan negara. Dalam masyarakat, kejujuran mendatangkan kedamaian, kedamaian batin, bahkan kebahagiaan. Kejujuran juga berarti kekuatan dan tekad.

Menurut Sadiman (1984:75), permainan adalah kompetisi di mana para pemain berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu dengan mengikuti aturan. Belajar sambil bermain dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Slavin (2009) mengemukakan bahwa “pada prinsipnya anak-anak sering kali dicirikan oleh kecintaannya pada bermain”. Senada dengan pendapat Sadiman (1984: 78) Keunggulan media pembelajaran permainan adalah siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, saling berinteraksi, dan membentuk kerja sama kelompok dalam diri siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, siswa lebih mudah memahami dan merangsang semangat belajar siswa, sehingga memperoleh hasil yang sangat baik hasil belajar yang memuaskan.

Media permainan Ular Tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk menyesuaikan dengan karakteristik siswa berdasarkan permainan tradisional Ular Tangga untuk mengenalkan informasi kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Kelebihan media pembelajaran permainan Ular Tangga adalah siswa belajar sambil bermain, siswa tidak belajar sendiri melainkan bekerja dalam kelompok. Dengan bantuan gambar Ular Tangga siswa dapat belajar lebih mudah dan tidak memerlukan biaya yang mahal untuk menghasilkan Ular Tangga dan media pembelajaran.

Peneliti memodifikasi permainan Ular Tangga dengan menggunakan konsep media pembelajaran. Permainan Ular Tangga yang dikembangkan dimainkan oleh 4-5 siswa pada media tersebut. Permainan dimulai dari awal dan setiap siswa diminta untuk melempar dadu sebelum mengambil langkah dalam permainan. Ambil langkah berdasarkan angka yang Anda dapatkan. Melempar dadu dan setiap siswa mengambil langkah sesuai dengan dadu tersebut, memungkinkan siswa melewati kotak (kolom), memungkinkan siswa memperoleh informasi tentang isi materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Keunggulan media ini adalah tampilan atau desainnya

yang menarik. Teks dan instruksi disajikan dengan jelas, dan papan permainan serta kartu soal memiliki jenis font yang beragam dan warna cerah untuk menarik minat siswa dalam bermain.

Adapun peraturan dalam permainan ular tangga sebagai berikut:

- 1) Permainan ular tangga dimainkan secara individu oleh siswa SMP Islam AlMaarif 01 tujuannya untuk melatih karakter percaya diri siswa contoh seperti pertanyaan cara mengumandangkan adzan itu bagaimana, selain itu dengan dilakukan secara individu siswa akan dilatih untuk menjawab secara jujur, meskipun jawaban dari siswa tidak sesuai dengan pertanyaan dalam media ular tangga
- 2) Siswa dipanggil untuk melakukan permainan berdasarkan absensi dari 1 hingga 28, tujuannya agar seluruh siswa dapat merasakan permainan secara bersama sama. Total siswa yang ikut dalam permainan ular tangga Kelas VII E sebanyak 27 orang, 1 siswa tidak hadir di kela
- 3) Pemain utama memulai permainan dengan mengkokok dadu kemudian melangkah sebanyak angka dadu yang didapat, Jika dadu memiliki angka 6, pemain akan memiliki dua kesempatan untuk berpartisipasi.
- 4) Jika peran bidak yang dimainkan oleh pemain hanya terbatas pada tangga , maka bidak tersebut akan naik ke kotak yang sesuai dengan arah tangga tersebut.
- 5) Jika kepala bidak mendarat di kotak ular , maka pion harus berjalan menuju kotak ular tempat ujung ular berada .
- 6) Jawab pertanyaan jika berada pada petak yang berisi pertanyaan
- 7) Melakukan permainan sampai pemain finish

Berdasarkan hasil pelaksanaan media ular tangga peneliti mengevaluasi dari 2 sisi yaitu dari materi yang di berikan dan juga dari sisi karakter hal tersebut sesuai menurut Sereliciouz (2021) yaitu evaluasi dalam pembelajaran dilakukan melalui jenis evaluasi pre-tes dan post-test, pre-test merupakan kegiatan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran tujuan pre-test untuk mengukur kemampuan para peserta didik, dalam

mengembangkan karakter siswa melalui media ular tangga, pre-test dilakukan peneliti untuk mengukur tingkat keberhasilan media ular tangga dalam mengembangkan karakter siswa sebelum pelajaran di mulai. Post-test merupakan kegiatan tes yang dilakukan di akhir pembelajaran sama halnya dengan pre tes namun post tes dilakukan peneliti untuk mengetahui hasil media ular tangga dalam mengembangkan karakter siswa. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyimpulkan evaluasi media ular tangga di lakukan sebelum dan sesudah pembelajran hal tersebut sesuai menurut Kemendiknas (2010) yang menuliskan bahwa nilai peserta didik dalam hal penilaian karakter berupa pernyataan kualitatif berdasarkan hasil obervasi yaitu BT (Belum Terlihat), MT (Mulai Terlihat).

D. Simpulan

Kesimpulan berikut dapat diambil berdasarkan temuan penelitian dan perdebatan yang telah terjadi:

Perencanaan strategi Guru PAI dalam mengembangkan karakter siswa melalui media ular tangga yaitu dengan menyusun perencanaan program, menentukan tujuan dan menyusun aturan permainan ular tangga.

Pelaksanaan strategi Guru PAI dalam mengembangkan karakter siswa melalui media ular tangga yaitu melakukan absesi, memberikan pemahaman materi, aturan permainan ular tangga, melaksanakan permainan dan memberikan pertanyaan dari materi di dalam media ular tangga.

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan permainan ular tangga dalam mengembangkan karakter siswa yaitu dengan evaluasi dari sudut pandang Guru PAI dan juga dari pelaksanaaan yang dilakukan dan dipantau langsung oleh peneliti yaitu pre-tes dan post-tes.

Daftar Rujukan

- Ananda, M. R. (2019). *Pengaruh Kemampuan Guru Mengelola Kelas terhadap ketertiban Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Pekanbaru* [Universitas Islam Negeri Sultan SyarifKasimRiau]. [https://repository.uin-suska.ac.id/24607/1/GABUNGAN fix.pdf](https://repository.uin-suska.ac.id/24607/1/GABUNGAN%20fix.pdf)
- Ansori, L. I., Jaelani, A. K., & Affandi, L. H. (2020). Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning dengan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sdn 9 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020. *Progres Pendidikan*, 1(1), 33–41. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/6>
- Asmani, J. M. (2018). *Great Teacher!/: Kiat Sukses Menjadi Guru Inspiratif, Inovatif, dan*

- Motivatif*. Diva Press.
- Aziz, H. A. (2012). *Karakter Guru Profesional*. Al-Mawardi Prima.
- Daradjat, Z. (2008). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Bumi Aksara.
- Gerlach, V. S., Ely, D. P., & Melnick, R. (1980). *Teaching and Media*. John Wiley & Son.
- Hamalik, O. (2004). *Teaching Planning Based on a Systems Approach*. Earth Literacy.
- Hardy, C., Langley, A., Mintzberg, H., & Rose, J. (1988). Strategy Formation in the University Setting. *Culture and Power in Educational Organizations*, 345–381.
- Idris, Z., & Jamal, L. (2010). *Pengantar Pendidikan*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Juhji, J. (2016). Peran Urgen Guru dalam Pendidikan. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 10(01), 51–62.
- Julaiha, S. (2014). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran. *Dinamika Ilmu*, 14(2), 226–239.
- Kadi, A. P. U. (2016). Hubungan Kepercayaan Diri dan Self-Regulated Learning terhadap Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1). <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i1.3933>
- Kemendiknas RI. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Kemendiknas.
- Kesuma, D., Permana, J., & Triatna, C. (2012). *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Remaja Rosdakarya.
- Mahfud, E. R. (2016). *Strategi Guru dalam Mengatasi Rasa Jenuh Siswa Kelas 2A di Full Day School SD Islam Tompokersan Lumajang* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/4100/>
- Maisyaroh, I. (2014). *Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (Snakes Ladder) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa ppada Mata Pelajaran IPS*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Marzuki, M. (2012). Pengintegrasian Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1, 122370.
- Mubin, M. S. (2020). Pendidikan Karakter Menurut Ibnu Miskawaih dan Implementasinya terhadap Pembelajaran Masa Pandemi. *Reforma: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 114–130. <http://jurnalpendidikan.unisla.ac.id/index.php/reforma/article/view/319>
- Muderawan, I. W., Sastrika, I. A. K., & Sadia, W. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Pemahaman Konsep Kimia dan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 3(2). https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/799
- Mustari, M., & Rahman, M. T. (2014). *Nilai Karakter: Refleksi untuk Pendidikan*. Rajawali Press.
- Ningsih, T. (2015). *Implementasi Pendidikan Karakter*. Stain Press.
- Nucci, L., & Narvaez, D. (2008). What Works in Character Education: What is Known and What Needs to be Known. In *Handbook of Moral and Character Education* (pp. 430–447). Routledge.

- Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, (1945). <https://www.dpr.go.id/jdih/uu1945>
- Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 159 (2003). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Sadiman, A. R. (1984). *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sanjayanti, N. P. A. H., Sadia, W., & Pujani, N. M. (2013). Pengaruh Model Contextual Teaching Learning Bermuatan Pendidikan Karakter terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Sikap Ilmiah Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 3(1). https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/549
- Siagian, S. P. (2002). *Kiat Meningkatkan Produktivitas Kerja*. Rineka Cipta.
- Sihotang, H., & Simorangkir, S. T. (2020). *Buku Pedoman Praktik Microteaching*. UKI Press.
- Slavin, R. E., Lake, C., & Groff, C. (2009). Effective Programs in Middle and High School Mathematics: a Best-Evidence Synthesis. *Review of Educational Research*, 79(2), 839–911.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter? *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1).
- Sufairoh, S. (2017). Pendekatan Saintifik dan Model Pembelajaran K-13. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 5(3), 116–125.
- Sukmadinata, N. S. (2003). *Pengendalian Mutu Sekolah Menengah*. Refika Aditama.
- Wahab, G., & Rosnawati, R. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Erlangga.
- Watson, M. (2010). Developmental Discipline and Moral Education. In *Handbook of Moral and Character Education* (pp. 175–203). John Wiley & Son
- Nasrulloh, Eko. 2020. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam PAI Sebagai Upaya Mencegah Perkelahian Siswa.
- Musthofa, Indhra. 2019. Modernisasi Pendidikan Islam Pesantren Dalam Tinjauan Filosofis Metodologis