

## Validitas Pengembangan Aplikasi Games Wordwall Pada Materi Perkembangan Islam Masa Khalifah Abu Bakar Kelas X MA

Kusnia Nikmatul Khasanah<sup>1</sup>, Dwi Nurrahmi<sup>2</sup>, Hadma Yuliani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Agama Islam, IAIN Palangka Raya

e-mail: [hikmahtul088@gmail.com](mailto:hikmahtul088@gmail.com)

### Abstrak

Pendidikan yang seharusnya kini semakin maju dengan memanfaatkan teknologi sebagai pendukung dalam proses pembelajaran maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi validitas aplikasi game edukatif Wordwall pada materi perkembangan Islam masa Khalifah Abu Bakar bagi siswa kelas X Madrasah Aliyah (MA). Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 3-D (define, design, develop). Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini dinilai sangat layak oleh ahli media dan materi, dengan skor rata-rata 81,665% untuk kelayakan media dan 82,725% untuk kelayakan materi. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap sejarah kebudayaan Islam, serta berfungsi sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

**Kata kunci:** *Game Edukatif, Wordwall, Sejarah Islam, Validitas Media, Motivasi Belajar.*

### Abstract

Education should now be more advanced by utilizing technology as a support in the learning process, therefore this study aims to develop and evaluate the validity of the Wordwall educational game application on the material of Islamic development during the Caliph Abu Bakar period for class X Madrasah Aliyah (MA) students. The method used is Research and Development (R&D) with the 3-D model (define, design, develop). The results showed that this application was rated very feasible by media and material experts, with an average score of 81.665% for media feasibility and 82.725% for material feasibility. This application is expected to increase students' learning motivation and understanding of the history of Islamic culture, as well as serve as a more interactive and interesting learning media.

**Keywords :** *Educational Game, Wordwall, Islamic History, Media Validity, Learning Motivation*

### PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan sejarah kebudayaan Islam terutama pada kelas X Madrasah Aliyah (MA) dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap perkembangan dan nilai-nilai Islam. Materi yang dibahas salah satunya adalah tentang perkembangan Islam pada masa Khalifah Abu Bakar Ash-Shidiq. Ada beberapa hal penting dalam sejarah kebudayaan Islam yang dapat memperkuat kehidupan masyarakat muslim setelah Nabi Muhammad wafat (Zulkifli et al., 2023). Tetapi, banyak tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah salah satunya sedikit minat peserta didik terhadap pembelajaran sejarah karena pembelajaran masih bersifat tradisional, sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dan masih sulit dalam memahami konsep pembelajaran dalam sejarah. Salah satu cara mengatasi tantangan tersebut sebagai guru, dapat memanfaatkan perkembangan IPTEK (Mutia et al., 2023).

Kemajuan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan (Alimuddin et al., 2023). Teknologi digital kini menjadi bagian penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar, membuat informasi dan pengetahuan yang lebih mudah diakses dan disampaikan. Dengan adanya teknologi ini, kegiatan pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode yang monoton atau hanya berpusat kepada guru, melainkan semakin interaktif dan menarik (Aulianingsih et al., 2021). Dalam pendidikan, teknologi

digital memungkinkan guru untuk menggunakan berbagai alat bantu pembelajaran yang lebih modern dan menarik bagi peserta didik (Sandrasyifa Uly & Nugraheni, 2024). Salah satunya adalah aplikasi game edkatif seperti Worwall, yang dapat membantu guru mengajarkan materi dengan lebih menyenangkan. Penggunaan teknologi digital seperti ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, mempermudah pemahaman materi, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Putri et al., 2021).

Penggunaan aplikasi game adekuatif seperti Wardwall banyak mendapatkan perhatian di dunia pendidikan terlebih pada guru yang banyak menggunakan platform tersebut karena dinilai dapat membatu efektifitas danefisiensi proses pembelajaran, namun meskipun begitu platform tersebut perlu dipastikan bahwa materi yang dikembangkan tersebut memiliki validitas yang baik. Kesesuaian validitas ini mencakup isi materi dengan kurikulum, tingkat kesulitan sesuai kemampuan peserta didik dan efektivitas media yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan (Said et al., 2023). Oleh sebab itu, perlunya uji validitas pengembangan aplikasi game Wordwall pada materi "Perkembangan Islam Masa Khalifah Abu Bakar" untuk memastikan bahwa game ini dapat berfungsi secara optimal.

Tujuan dari penilitia ini adalah untuk mengevaluasi validitas aplikasi game Wordwall pada materi "Perkembangan Islam Masa Khalifah Abu Bakar" bagi siswa kelas X MA dengan harapan bahwa game ini dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah kebudayaan Islam. Dengan adanya validasi ini, diharapkan aplikasi game Wordwall dapat diimplementasikan secara luas sebagai media pembelajaran yang inovatif dan relevan dalam pendidkan yang modern.

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan mengacu model 3-D (*define, design, develop*). Penelitian pengembangan (R & D) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Slamet, 2022).



**Bagan 1. Tahapan Penelitian R&D model 3-D**

Pada tahap *Define* peneliti mengobservasi tahap analisis siswa dikerjakan dengan wawancara. Analisis konsep dilakukan dengan menelaah konsep pembelajaran yang digunakan. Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi capaian yang akan dikaji berkaitan dengan masalah yang ada dalam pmebelajaran. Adapun analisis tujuan dilakukan untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran termasuk dalam menyusun indikator pencapaian kompetensi. Peneliti pada tahap *design* menyusun rancangan produk dengan menyesuaikan hasil analisis sebelumnya. Langkah-lagkah yang dilakukan pada tahap *design* ini adalah penentuan media, penentuan format, penyusunan bahan ajar, dan penyusunan rancangan awal. Media dipilih dengan menyesuaikan hasil wawancara kebutuhan peserta didik. Pemilihan format dilakukan untuk menyesuaikan tampilan atau cara penyajian media dengan menyesuaikan media yang dipilih. Penyusunan media dilakukan berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Adapun pembuatan rancangan awal media dilakukan dengan menyusun setiap unsur yang telah disiapkan menjadi satu kesatuan untuk selanjutnya dapat dilakukan penilaian dan perbaikan. Peneliti pada tahap *develop* melakukan penilaian terhadap media yang telah dibuat rancangan awalnya untuk diketahui bagian-bagian yang perlu diperbaiki atau dilengkapi. Penilaian dilakukan dengan menyerahkan media yang dirancang kepada validator. Validator dalam penelitian ini yaitu ahli media dan ahli materi, dimana untuk tiap ahli terdiri atas dua orang. Validator dalam penelitian ini merupakan dosen IAIN Palangka Raya yang berkompeten di bidang yang dimaksud.

Peneliti memilih model ini karena seusai dengan pengembangan produk yang dibuat. Penelitian ini diberi batasan sampai dengan *develop* (pengembang) setelah mendapatkan validasi materi dan validasi media (Irawati & Setyadi, 2021). Adapun instrumen penelitian untuk menguji kelayakan media, yaitu: instrumen validasi ahli media dan instrumen ahli materi.

Instrumen penelitian ini diadaptasi dari Wahono (2006). Berikut kisi-kisi instrumen validasi yang digunakan untuk menguji produk hasil pengembangan.

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen validasi untuk ahli media**

No	Aspek Penilaian	Nomor Item	Jumlah Indikaor
1.	Kelayakan Penyajian	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
2.	Kelayakan Kegrafikan	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
<b>Total Jumlah Indikator</b>			<b>12</b>

**Tabel 2. Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli materi**

No	Aspek Penilaian	Nomor Item	Jumlah Indikator
1.	Kelayakan Penyajian Soal	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
2.	Kelayakan Kebahsaan	1, 2, 3, 4, 5	5
<b>Total Jumlah Indikator</b>			<b>11</b>

Untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan peneliti menggunakan teknik pengisian angket berisi skala likert. Berikut pedoman skala likert untuk penilaian lembar validasi produk.

**Tabel 3. Pedoman skala likert untuk penilaian lembar validasi produk**

Alternatif Pilihan	Nilai
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup	3
Kurang Layak	2
Sangat Layak	1

Untuk perhitungan tabulasi data dalam menentukan interval atau rentang nilai digunakan formula sebagai berikut.

$$\frac{x_{Max} - x_{Min}}{n_{skor}}$$

Skor minimum dapat ditentukan dengan menghitung jumlah komponen atau indikator dalam aspek yang dinilai. Sedangkan skor maksimum dapat ditentukan dengan menggunakan formula berikut.

$$x_{max} = x_{min} \times n_{skor}$$

Berikut adalah pedoman kriteria atau kategori skor berdasarkan tiap poin aspek yang divalidasi oleh ahli.

**Tabel 4 Kriteria skor rekapotulasi penilaian oleh Ahli Media**

No	Rentang Nilai	Kriteria	Tindak Lanjut
1.	65 < x ≤ 80	Sangat Layak	Dapat diterapkan tanpa revisi
2.	50 < x ≤ 65	Layak	Dapat diterapkan dengan beberapa revisi
3.	35 < x ≤ 50	Kurang Layak	Dapat diterapkan dengan revisi sesuai catatan
4.	20 < x ≤ 35	Tidak Layak	Media perlu direvisi dan dikaji ulang

**Tabel 5. Kriteria skor rekapitulasi oleh Ahli Materi**

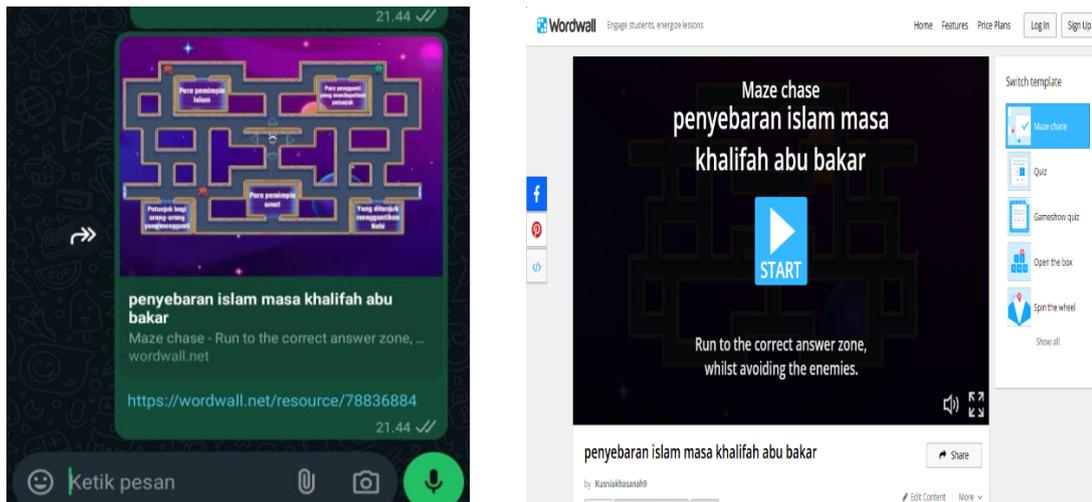
No	Rentang Nilai	Kriteria	Tindak Lanjut
1.	48,75 < x ≤ 60	Sangat Layak	Dapat diterapkan tanpa revisi
2.	37,5 < x ≤ 48,75	Layak	Dapat diterapkan dengan beberapa revisi
3.	26,25 < x ≤ 37,5	Kurang Layak	Dapat diterapkan dengan revisi sesuai catatan
4.	15 < x ≤ 26,25	Tidak Layak	Media perlu direvisi dan dikaji ulang

Setelah data nilai atau skor dari penilaian kevalidan produk selesai ditabulasi, selanjutnya dilakukan perhitungan skor rata-rata untuk tiap aspek dengan menggunakan formula sebagai.

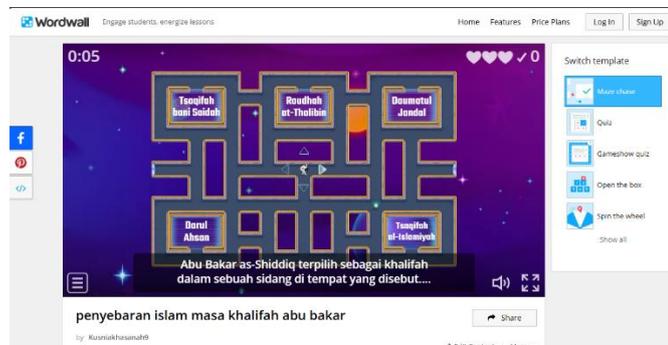
$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

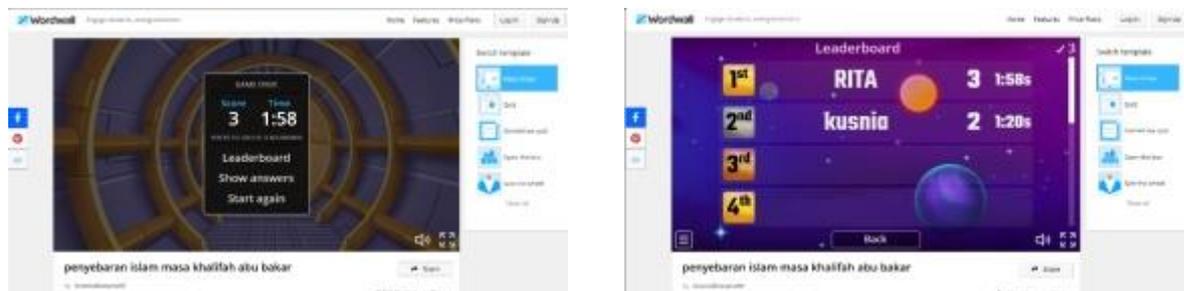
Penelitian ini memanfaatkan produk berupa platform woerdwall berupa maze game yang dijalankan pada perangkat android untuk perkembangan Islam masa khalifah Abu Bakar yang dalam penyajian materi dan evaluasinya diorientasikan dengan HOTS. Pengembangan media mengikuti desain penelitian 4D. Berikut beberapa tampilan media yang dikembangkan.



Gambar 1. Tampil halaman pembuka dan menu utama



Gambar 2. Tampilan halaman permainan



Gambar 3. Tampilan akhir permainan

**Tabel 6. Rekapitulasi hasil penilaian aspek oleh ahli media**

No	Aspek Penilaian	Skor Validator		Jumlah skor	Rata-Rata
		1	2		
1.	Kelayakan Penyajian	26	28	54	90
2.	Kelayakan Kegrafikan	21	23	44	73,33
<b>Total</b>		<b>47</b>	<b>51</b>	<b>98</b>	<b>81,665%</b>

**Tabel 7. Rekapitulasi hasil penilaian aspek oleh ahli materi**

No	Aspek Penilaian	Skor Validator		Jumlah skor	Rata-Rata
		1	2		
1.	Kelayakan Penyajian Soal	19	30	49	89,09
2.	Kelayakan Kebahasaan	18	24	42	76,36
<b>Total</b>		<b>37</b>	<b>54</b>	<b>51</b>	<b>82,725%</b>

Dari ahli media, rekapitulasi hasil penilaian untuk semua aspek dalam tabel 6 diperoleh total rata-rata skor sebesar 81,665%; yang menunjukkan kriteria sangat layak dan dapat diaplikasikan setelah satu kali revisi sebagaimana mengacu pedoman dalam tabel 4 pada metode penelitian. Adapun dari ahli materi, rekapitulasi hasil penilaian untuk semua aspek dalam tabel 7 diperoleh total rata-rata skor sebesar 82,725%; yang menunjukkan kriteria sangat layak dan dapat diaplikasikan satu kali revisi sebagaimana mengacu pedoman dalam tabel 5 pada metode penelitian. Validasi media dilakukan revisi sebanyak satu kali. Proses revisi tersebut terdapat pada penambahan menu petunjuk pada setiap pengaplikasian media yang sudah dibuat. Validasi materi juga dilakukan satu kali revisi. Revisi dilakukan pada perbaikan bahasa yang disesuaikan dengan EYD dan memperhatikan format soal.

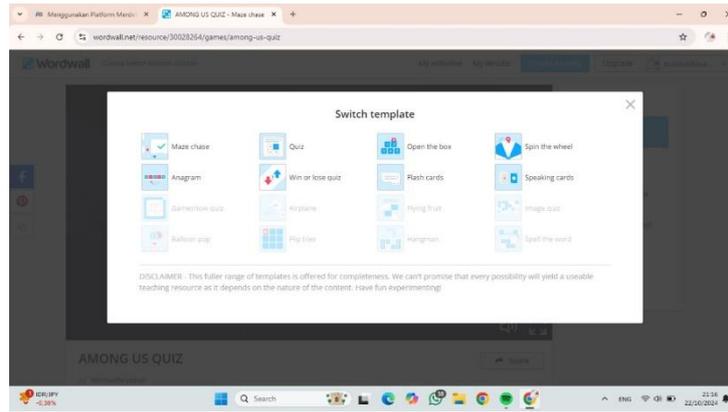
Pada penelitian ini media yang dikembangkan adalah aplikasi games wordwall. Media ini dibuat dengan platform digital. Media Wordwall yang telah dibuat selanjutnya akan dilakukan tahap uji validasi materi dan uji validasi media. Tujuan validasi ini untuk mengetahui kelayakan media game Wordwall dan memperbaiki media game wordwall sesuai saran yang telah diberikan validator.

### Tahap Devine

Pada tahap devine langkah-langkah yang dilakukan diantaranya: Menganalisis kebutuhan siswa dengan cara menanyakan kepada guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Darul Ulum Palangka Raya terkait permasalahan yang ada dalam pembelajaran. setelah dianalisis ternyata terdapat permasalahan kurangnya motivasi belajar peserta didik, karena media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar kurang menarik jadi peserta didik merasa bosan dan kurangnya motivasi dalam belajar. Untuk mengatasi hal ini, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik, agar peserta didik termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan.

### Tahap Design

Pada tahap desain ini dimulai dengan mengunjungi website wordwall yang dapat diakses pada link <https://wordwall.net> kemudian sign up dengan akun google sehingga akan muncul beranda wordwall. Lalu pilih menu maze chase seperti pada gambar ini.



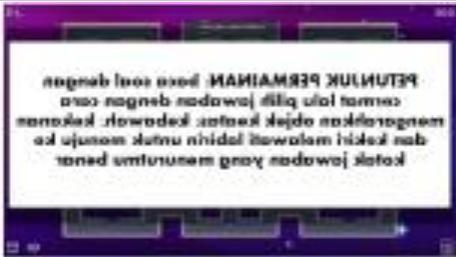
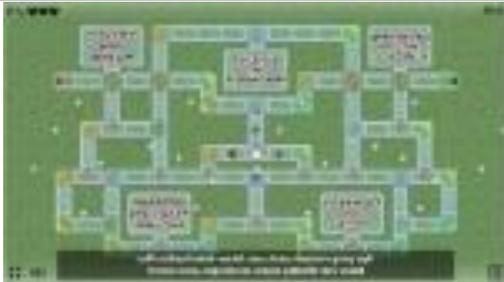
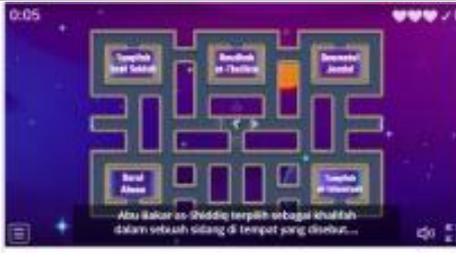
**Gambar 4. Tampilan Beranda Wardwall**

Selanjutnya setelah memilih menu maze chase lalu membuat 10 butir soal dengan cara memilih menu edit konten pada tampilan maze chase lalu tentukan judul aktifitas. Kemudian masukan 10 butir soal yang telah dibuat beserta kunci jawaban yang benar lalu klik *done*. Setelah itu klik *share* atau bagi maka akan terdapat dua opsi yaitu share page dan set assignment dan pilih menu share page. Tahap selanjutnya sebelum dipublish setting tags terlebih dahulu supaya tugas yang diberikan kepada peserta didik jelas, lalu klik publish dan copy link dan bagikan kepada peserta didik.

**Tahap Development**

Pada tahapan Development mengembangkan rancangan sebelumnya hingga menjadi sebuah produk berupa game wordwall maze game, kemudian setelah produk ini jadi maka akan dilakukan validasi kepada dua ahli materi dan dua ahli media yang berkompeten dalam bidangnya.

**Tabel 8. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Maze Chase**

No	Tampilan media sebelum revisi	Saran perbaikan ahli media	Tampilan media sesudah revisi
1		Tambahkan petunjuk pada tampilan awal	
2		Tampilan game disesuaikan dengan jenjang	

Pada tahap ini, peneliti juga melakukan validasi media pembelajaran kepada validasi ahli media dan validasi ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis maze

game agar dapat digunakan di kelas X MA Darul Ulum. Adapun hasil validasi ahli media dan ahli materi sebelum dan sesudah revisi sebagai berikut.

Berikut hasil validasi dari ahli materi dan media :

**Tabel 9. Hasil Validasi Media**

Aspek	Rata – rata setiap aspek	Informasi
Kelayakan penyajian	90%	Sangat layak
Kelayakan Kegrafikan	73,33%	Sangat Layak

**Tabel 10. Hasil Validasi Materi**

Aspek	Rata – rata setiap aspek	Informasi
Kelayakan Penyajian soal	89,09%	Sangat layak
Kelayakan kebahasaan	76,36%	Sangat Layak

Dalam penelitian ini, dilakukan validasi terhadap aplikasi games Wordwall yang dikembangkan untuk materi perkembangan Islam pada masa Khalifah Abu Bakar. Validitas ahli materi dilakukan oleh dua orang dosen dari Institut Agama Islam Negeri Palanga Raya. Penilaian ini mencakup beberapa aspek, kelayakan penyajian dan kelayakan kegrafikan dari aplikasi Wordwall. Validitas ahli materi dilakukan oleh dua orang dosen ahli media yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Desep Bayu Ahnyar, Paulus Robert Tuerah, Ulfah Irani, Desty Endrawati Subroto, Ella Masita, 2023) bahwasannya mereka menekankan bahwa ahli media dan ahli materi harus bekerja sama. Ahli media membantu memilih format penyampaian yang sesuai, sementara ahli materi memastikan konten pembelajaran akurat dan relevan.

Berdasarkan hasil validasi di atas maka diperoleh rata-rata kevalidan hasil validasi ahli media dari game wordwall maze chase adalah 90% untuk kelayakan penyajian, rata-rata kelayakan kegrafikan sebesar 73,33% dan masuk kedalam kategori sangat layak. Validitas ahli materi dilakukan untuk menilai aspek kelayakan penyajian soal dan kelayakan kebahasaan. Validitas ahli materi dilakukan oleh dua orang dosen ahli materi yang berkompeten dalam mata pelajaran SKI. Berdasarkan validasi dari ahli materi diperoleh persentase rata-rata kelayakan penyajian soal sebesar 89,09% dan kelayakan kebahasaan sebesar 76,36% hal ini menunjukkan bahwa materi Wordwall ini sangat layak untuk digunakan. Validasi atau uji kelayakan merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan untuk memperoleh dan melihat kevalidan atau kelayakan suatu produk yang telah dikembangkan sebelumnya (Irmayani et al., 2022). Tahapan validasi pada game wordwal ini perlu dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari game wordwall berbasis maze game yang telah dikembangkan (Risky Widiana, 2024).

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Nurrahmi, dkk bahwa hasil validasi ahli media dan materi dengan persentase rata-rata skor 84% dan 81,34% dikategorikan sangat layak untuk digunakan (Nurrahmi et al., 2024). Adapun hasil penelitian lainnya oleh Faujianor, dkk menunjukkan hasil validasi ahli media dan materi dengan persentase ahli materi 90% dan ahli media sebesar 86% masuk kedalam kategori sangat baik (Faujianor et al., 2024)

Peneliti memanfaatkan media pembelajaran Wordwall berbasis game maze dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk peserta didik MA. Media pembelajaran ini dapat diakses dengan mudah melalui internet. Sehingga memungkinkan siswa untuk mengakses konten secara praktis dan efektif. Penggunaan media wordwall maze game dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nisa & Susanto, 2022); (Kurnia et al., 2023) yang mengatakan bahwa Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Terhadap Motivasi Belajar peserta didik memiliki pengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar (Nisa & Susanto, 2022). Selain itu hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh lestari yang menunjukkan bahwa media game edukasi wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran daring di kelas IV SD N 01 Tanahbaya (Lestari, 2021).

Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik peneliti memanfaatkan media pembelajaran Wordwall berbasis game maze dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk siswa kelas X MA. Penggunaan Wordwall berbasis maze game juga sangat praktis karena dapat diakses diinternet dan maze game ini juga sangat menarik bagi peserta didik serta dapat mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran dengan cara yang interaktif (Khasanah et al., 2024).

Berdasarkan hasil validasi kelayakan media wordwall maze game oleh kedua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Harapannya agar dapat mampu memberikan motivasi serta meningkatkan keterampilan peserta didik. Adapun media wordwall ini dikategorikan layak dengan revisi, dan dapat disebarakan ke sekolah untuk dilakukan uji lanjutan sebagai media pembelajaran SKI.

## SIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan aplikasi game Wordwall untuk materi sejarah Islam tentang masa Khalifah Abu Bakar, bertujuan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa kelas X MA. Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 3-D (define, design, develop), hasil validasi oleh ahli media dan materi menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat layak digunakan, dengan rata-rata skor 81,665% untuk kelayakan media dan 82,725% untuk kelayakan materi. Satu kali revisi dilakukan untuk memperbaiki tampilan dan bahasa. Aplikasi ini direkomendasikan sebagai solusi pembelajaran inovatif yang lebih interaktif dalam mengajarkan sejarah kebudayaan Islam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arfandi, K. (2021). Guru Sebagai Model dan Teladan dalam Meningkatkan Moralitas Siswa. *Edupeida*, 6(1), 8. <https://doi.org/10.36835/tarbiyatuna.v13i2.643>
- Arsini, Y., Yoana, L., & Prastami, Y. (2023). Pemanfaatan Guru Sebagai Model Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Journal Research and Education Studies*, 3(2), 27–35. <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>
- Desi Pristiawanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, R. S. D. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Efendi, D. (2019). Proses Pembentukan Aqidah dan Akhlak Pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Jayapura. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.2814>
- Gule, Y. (2021). Pentingnya Kompetensi Sosial Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Belajar Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen Dan Musik Gereja*, 5(1), 89–104. <https://doi.org/10.37368/ja.v5i1.183>
- Hafifah, W., Hamdanah, H., & Surawan, S. (2023). Dampak Pembinaan Akhlak Terhadap Self Control Remaja. *Journal TA'LIMUNA*, 12(2), 128–139. <https://doi.org/10.32478/talimuna.v12i2.1682>
- Hikmah, N., Surawan, S., Ansari, M. R., Endah, E., & Muslimah, M. (2022). Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis IT di SMP Muhammadiyah Palangka Raya. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(5), 652–663. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v7i5.3175>
- Lafendry, F. (2020). Kualifikasi dan kompetensi guru dalam dunia pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam* (2020), 3, 1–16.
- Mamonto, T. A. (2022). Pengaruh Kompetensi Sosial Guru Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Karakter Religius Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Kotabagu.
- Maxbuba Qobilovna, A. (2023). Communicative Competence As a Factor of Teacher'S Professional Competency. *American Journal Of Social Sciences And Humanity Research*, 03(09), 32–44.
- Mazrur, Surawan, Y. K. (2022). Kontribusi Kompetensi Sosial Guru dalam Membentuk Karakter Siswa. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(2), 281–287.

- Muhammad Wahyudi, Dra. Helda Jolanda Pentury, & A. D. A. (2023). Profesi Kependidikan dan Keguruan. In Tahta Media Group. <https://core.ac.uk/download/pdf/296469293.pdf>
- Nuriani Alkhasanah, Darsinah, E. (2023). Peran Guru dalam Membentuk Karakteri Siswa SD. 10, 355–365.
- Nurwahidah, I., & Muhtar, T. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5692–5699. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3113>
- Oktavia, A., & Rahman, R. (2021). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di SMP Negeri 7 Payakumbuh. *An-Nuha*, 1(3), 220–233. <https://doi.org/10.24036/annuha.v1i3.75>
- Palunga, R., & Marzuki, M. (2019). Peran Guru Dalam Pengembangan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Depok Sleman. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 109–123. <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.20858>
- Rabi'ah, V. M. (2023). Problematika pelaksanaan pengajaran akhlak di mts negeri 10 sleman.
- Redha, M., Linda, A., & Sari, W. (2019). Islamic Education Teacher Learning Strategy At Smk Karsa Mulya Palangka Raya During The Pandemic Through E-Learning Model. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 84–92. <https://doi.org/10.37758/jat.v5i1.362>
- Rizqiyah, M. (2019). Pendidikan Karakter Bangsa Yang Berlandaskan Pancasila. ... Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan ..., 5(3), 7875–7883. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/PPKN/article/view/78416>
- Rusnaini, R., Raharjo, R., Suryaningsih, A., & Noventari, W. (2021). Intensifikasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi Siswa. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 27(2), 230. <https://doi.org/10.22146/jkn.67613>
- Sormin, D., & Rahma Rangkuti, F. (2018). Strategi Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Mi Terpadu Mutiara Kota Padangsidempuan. *TAZKIR: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 4(2), 219. <https://doi.org/10.24952/tazkir.v4i2.1107>
- Surawan, Bilad, C. Z. El, Syabrina, M., & Azmy, A. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter di Madrasah dan Sekolah Islam Terpadu. Penerbit Yayasan Zawiyah Miftahus Shudur.
- Tamaulina Br. Sembiring, Irmawati, Muhammad Sabir, I. T. (2023). Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik). Saba Jaya Publisher.
- Wati, E., Harahap, R. D., & Safitri, I. (2022). Analisis Karakter Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5994–6004. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2953>
- Wisnarni, W. (2018). Implikasi Guru Profesional Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(1), 31–44. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v14i1.253>
- Yanti Fitria, W. I. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains.
- Zola, N., & Mudjiran, M. (2020). Analisis Urgensi Kompetensi Kepribadian Guru. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(2), 90. <https://doi.org/10.29210/120202701%0Ahttps://jurnal.iicet.org/index.php/jppi%0AAalisis>