

Efektifitas Kahoot dalam Peningkatan Daya Mengajar Tematik Mahasiswa Calon Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nuroida Afriani¹, Rora Rizky Wandini², Meyla Faizah Hilda Lubis³, Naila Rahmi^{4*},
Wulan Maulidina Fatturrahma⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

e-mail: nuroidaafriani56@gmail.com¹ roraroziwandini@uinsu.ac.id²
meylafzh02@gmail.com³, nailarahmihutabarat@gmail.com^{4*}
wulanmaulidina11@gmail.com⁵

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menilai tingkat keefektifan aplikasi kuis bernama Kahoot pada pembelajaran tematik. Tematik merupakan suatu pembelajaran di sekolah dasar yang mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang dibungkus dalam satu tema, sehingga pembelajaran tematik ini bisa memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Oleh sebab itu dalam mengajar tematik seorang guru dan calon guru sekolah dasar perlu melakukan inovasi, salah satunya dengan penggunaan aplikasi kuis seperti Kahoot. Dengan penggunaan aplikasi kuis ini dianggap dapat memberikan efektifitas mengajar tematik di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi literatur, dimana peneliti melakukan wawancara dengan para mahasiswa calon guru madrasah ibtidaiyah dan mengkaji beberapa kajian pustaka seperti buku dan jurnal.

Kata kunci: *Efektivitas, Aplikasi Kuis, Tematik*

Abstract

This study aims to assess the level of effectiveness of a quiz application called Kahoot on thematic learning. Thematic is a learning in elementary school that relates several subjects into one unit wrapped in one theme, so that this thematic learning can provide a meaningful experience for students. Therefore, in teaching thematics, a teacher and prospective elementary school teacher need to innovate, one of which is the use of quiz applications such as Kahoot. With the use of this quiz application, it is considered that it can provide the effectiveness of thematic teaching in elementary schools. This research uses a qualitative approach and literature study method, where researchers conduct interviews with students of prospective teachers of madrasah ibtidaiyah and review several literature studies such as books and journals.

Keywords : *Effectiveness, Quiz App, Thematic*

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antar mata pelajaran (Muklis, 2012). Pengaitan tersebut yaitu merujuk pada kompetensi dasar dan juga indikator. Dari pengaitan atau pemaduan itu, maka akan menjadi sebuah tema. Pembelajaran tematik ini bertujuan agar siswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang penuh dan bermakna. Pembelajaran dapat dikatakan bermakna apabila siswa yang sesuai dapat menguasai semua konsep yang dikaitkan dari beberapa mata pelajaran berdasarkan kebutuhan dan tumbuh kembang siswa (Prastowo, 2019).

Pembelajaran tematik pada tingkat SD/MI sudah cukup lama diterapkan. Dalam pengaplikasiannya, sudah selayaknya guru benar-benar mengetahui tentang pembelajaran tematik ini agar tidak menambah kendala-kendala yang ada baik bagi siswa maupun guru. Guru dituntut untuk memiliki kesiapan diri untuk mengajar (Abi Hamid et al., 2020). Guru

harus mampu mengembangkan metode atau media pembelajaran yang saling terkait antara satu sama lain (Adelia et al., 2022). Persiapan pembelajaran pada tematik terpadu ini akan lebih memakan waktu yang lama. Hal ini karena guru harus mampu membuat suasana pelajaran yang baik sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik (Isma et al., 2022).

Namun, banyak dari guru yang masih mengajar dengan metode klasik. Guru-guru tersebut belum pandai memanfaatkan media pembelajaran, terutama media berbasis teknologi (Hasibuan et al., 2022). Padahal, peserta didik pada zaman ini sangat suka dengan hal-hal yang berbau gadget (Safran et al., 2021). Akibatnya, siswa menjadi lebih mudah bosan dalam menerima pengajaran, karena sistem pembelajarannya yang monoton dan tidak berkesan bagi siswa (Hasibuan et al., 2022). Berkaitan dengan pembelajaran yang kurang menarik di sekolah, tentu di sebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah :

1. Media pembelajaran yang terbatas dan kurang menarik
2. Fasilitas pembelajaran yang disediakan oleh sekolah kurang mendukung
3. Guru yang terlalu monoton dan tidak berkreasi di tengah era teknologi (gaptek)
4. Kualitas pembelajaran yang cenderung biasa dan tidak maju
5. Pemberian tugas dan soal yang selalu mengandalkan buku paket atau lks yang membuat siswa bosan (Sujana, 2014)

Adapun solusi yang dapat dilakukan oleh seorang guru atau calon guru diantaranya adalah :

1. Apabila media pembelajaran yang ada terbatas dan kurang menarik, maka seorang guru dan peserta didik membuat media pembelajaran yang menarik secara bersamaan. Untuk siswa kelas rendah guru disarankan untuk membuat media pembelajaran secara mandiri tetapi untuk siswa kelas tinggi guru cukup memberikan arahan agar siswa tersebut dapat membuat media pembelajaran secara berkelompok (Sutrisno, 2019).
2. Apabila fasilitas pembelajaran yang disediakan oleh sekolah kurang mendukung, maka perlu dilakukan sosialisasi dan evaluasi mengenai anggaran yang telah di berikan oleh pemerintah, agar adanya transparansi mengenai dana yang seharusnya dipergunakan untuk mendukung fasilitas sekolah (Rohman, 2021)
3. Apabila guru terlalu monoton dan kurang berkreasi dalam memberikan pembelajaran di kelas, maka perlu adanya dilakukan pelatihan untuk guru tersebut agar tidak gaptek, hal ini dikarenakan sebagai guru di era modern dan digital saat ini seharusnya bisa lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran di kelas untuk peserta didik (Rohman, Istiningsih, et al., 2022)
4. Apabila kualitas pembelajaran sudah cenderung biasa dan tidak ada kemajuan, maka seharusnya diadakan sebuah pelatihan yang dapat meningkatkan mutu dan kualitas guru, hal ini dikarenakan guru merupakan sebagai fasilitator yang dimana harus memiliki mutu dan kualitas yang baik, apabila mutu dan kualitas guru hanya biasa saja maka kualitas pembelajaran juga akan biasa saja, dan sebaliknya apabila mutu dan kualitas guru memiliki kemajuan seiring perkembangan teknologi, maka bukan tidak mungkin kualitas pembelajaran juga akan ikut maju
5. Apabila pemberian tugas dan soal selalu mengandalkan buku paket atau lks yang membuat siswa bosan, maka seorang guru yang berperan sebagai fasilitator harus memberikan inovasi yang kreatif yaitu dengan memberikan soal atau kuis dengan sebuah aplikasi seperti kahoot misalnya, dengan memberikan soal kuis dalam sebuah aplikasi kahoot ini maka akan meningkatkan daya tarik anak untuk belajar dan mengajarkan soal yang diberikan oleh guru tersebut (Octavia, 2020)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan dan fenomena yang terjadi di lingkungan mahasiswa calon guru sekolah dasar, dimana sebagai guru harus dapat memberikan pembelajaran dan penilaian yang kreatif dan inovatif. Sehingga perlu adanya aplikasi dalam memberikan quiz dalam hal ini bernama Kahoot, sebagai bentuk evaluasi dan penilaian hasil belajar siswa di era zaman digital ini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif (Sugiyono, 2013), dimana permasalahan dan fenomena yang terjadi dirasa cocok

menggunakan metode kualitatif, karena bersifat deskriptif yang cenderung memakai sebuah analisis sehingga memfokuskan sesuai fakta yang ada di lapangan. Dengan menggunakan penelitian kualitatif ini diharapkan peneliti dapat menemukan informasi yang tepat dan data yang lengkap dari fenomena yang sedang diteliti ini.

Disini peneliti menggunakan sistem wawancara dan memberikan beberapa pertanyaan kepada mahasiswa calon guru pendidikan guru madrasah ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Pertanyaan yang peneliti berikan yaitu berhubungan dengan efektifitas aplikasi Kahoot dalam mengajar tematik bagi calon guru MI/SD. Penelitian ini menggunakan data dari para calon guru MI/SD yang merupakan mahasiswa PGMI-3 UINSU Medan. Dimana informasi yang diambil dari penelitian berdasarkan perspektif atau pandangan beberapa mahasiswa yang telah menggunakan aplikasi Kahoot dalam membuat soal tematik.

Dalam proses penelitian ini, data yang telah didapatkan oleh peneliti berdasarkan wawancara kepada 10 orang responden didapati bahwasannya telah banyak dari calon pendidik yang telah memahami penggunaan dari platform ini. Dan telah banyak juga yang menyadari bahwa platform Kahoot! sangat berpotensi menjadi media pembelajaran menarik dan efisien untuk digunakan dalam pengajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tolak ukur keberhasilan pendidikan adalah dengan hadirnya pelajar yang dapat bersaing pada era modern saat ini. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dimulai dari perbaikan pendidikan suatu negara. Salah satu upaya untuk memperbaiki pendidikan yakni dengan menciptakan suasana pembelajaran yang bersifat adil, demokratis, imajinasi, kreasi, dan menyenangkan, sehingga potensi peserta didik dapat teraktualisasikan untuk menghadapi tantangan hidup (Suprayitno & Wahyudi, 2020).

Kegiatan belajar mengajar merupakan satu kesatuan dari dua kegiatan yang terarah. Situasi yang memungkinkan terjadinya pembelajaran yang optimal adalah situasi dimana siswa berinteraksi dengan guru dan bahan pembelajaran telah diatur dalam rangka mencapai tujuan. Selain itu, situasi yang lebih mengoptimalkan pembelajaran yaitu menggunakan strategi pembelajaran yang tepat. Hal ini dimaksudkan agar dapat diketahui keefektifan kegiatan belajar-mengajar selanjutnya yang harus dievaluasi (Azkia & Rohman, 2020).

Strategi pembelajaran memberi pengaruh yang besar dalam peningkatan mutu pembelajaran. Hal ini dikarenakan strategi pembelajaran yang tepat dapat mewujudkan terlaksananya pembelajaran yang efektif dan efisien. Efektivitas strategi pembelajaran tidak lepas dari keberhasilan guru dalam memilih media yang mewujudkan tujuan dari kegiatan belajar mengajar (Rohman, Lubis, et al., 2022). Salah satu media pembelajaran yang sangat direkomendasikan kepada pendidik adalah Kahoot!.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk platform berbasis permainan yang dapat digunakan oleh lembaga pendidikan ataupun pelatihan. Kahoot! adalah pilihan yang tepat apabila kita ingin melakukan kegiatan belajar sambil bermain (Justitia et al., 2021). Sebagai media pembelajaran berbasis *platform game based learning* yang gratis untuk digunakan hal ini menjadikan proses pembelajaran Kahoot! menjadi lebih menyenangkan. Kahoot memiliki tujuan tersendiri salah satunya untuk menjadikan kegiatan belajar menjadi luar biasa, melatih konsentrasi dan menyenangkan bagi peserta didik untuk menggunakannya. hal ini karena Kahoot! menawarkan platform dengan pembuatan dan penggunaan yang mudah proses dalam pembagian pada peserta didik tidak rumit dan dalam pembelajaran berbasis permainan yang menghasilkan peserta didik aktif dan responsif (Gusty et al., 2020).

Salah satu keunggulan Kahoot! adalah kombinasi antara hiburan yang menyenangkan namun menggunakan cara-cara sosial sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi pembelajaran tanpa memperhatikan umur dan kemampuan (Ardiana et al., 2021). Kahoot! berdiri pada tahun 2012 yang diprakarsai oleh Morten Versvik, Johan Brand, dan Jamie Brooker pada satu proyek kerjasama dengan Norwegian University

of Science and Technology (NTNU) dengan tim Profesor Alf Inge Wang. Pada awalnya kahoot! ini hanya diperuntukan penggunaannya pada kegiatan di dalam kelas. Namun dikarenakan perkembangan Kahoot! semakin pesat penggunaannya juga lebih fleksibel sehingga menjadi pilihan di dalam kegiatan bisnis, sesi pelatihan, olahraga, proyek kebudayaan baik dari segi sosial maupun konteks pembelajaran individual berbasis virtual (Ramadhani et al., 2020). Telah lebih dari 4 milyar orang pengguna Kahoot! dan memainkannya di seluruh dunia. Kahoot! memiliki tiga values tersendiri, diantaranya :

1. Konsep playful (keceriaan) membuat pembelajaran menggunakan Kahoot! semakin menyenangkan dan dikarenakan hal tersebut membuat Kahoot! mampu terhubung dengan pada setiap lapisan masyarakat.
2. Keingintahuan juga menjadi salah satu value yang dimiliki dalam platform Kahoot!
3. Inklusif yang dimaksudkan adalah Kahoot! meyakinkan bahwa semua orang memiliki peluang untuk menjadi sukses.

Dalam pengaplikasiannya Kahoot! memiliki dua alamat yaitu website <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. Hal yang perlu disiapkan guru dan siswa sebelum menjalankan proses kegiatan pembelajaran melalui Platform Kahoot! , yaitu: smartphone, tablet, atau laptop yang akan digunakan oleh peserta didik serta kebutuhan koneksi internet yang kuat di dalam kelas (Ramadhani et al., 2020).

Apabila semuanya telah terpenuhi, maka akan dilakukan tahapan selanjutnya, yaitu tahap membuat quiz dengan Kahoot!. Pada tahapan ini ada 2 metode pengerjaan yaitu bisa menggunakan komputer dan smartphone. Apabila menggunakan komputer, tahapan dapat dilakukan sesuai langkah-langkah sebagai berikut :

1. Ketik kahoot.com dan log in menggunakan akun kahoot, jika belum silahkan mendaftar melalui tombol sign up for free dan mendaftar dengan menggunakan akun gmail atau facebook.
2. Buka kahoot sesuai dengan yang diinginkan, click quiz untuk membuat pertanyaan tipe multiple choice.
3. Setiap pertanyaan dapat di setting lamanya waktu untuk menjawab dan besar skor yang didapat tergantung tingkat kesulitan pada soal.
4. Tahap akhir, setiap soal di kahoot dapat ditambahkan gambar dan video untuk menambah konten yang menarik atau memberikan bantuan untuk menjawab soal.
5. Jika sudah selesai, copy link atau dapatkan PIN (kombinasi angka) untuk mengakses quiz telah dibuat. Untuk para peserta didik tidak perlu mendaftar akun seperti ketika masuk sebagai guru. Hanya membutuhkan PIN atau LINK yang telah didapatkan dari akun guru ketika membuat quiz.

Untuk memainkan Kahoot ini hanya tiga tahap, yaitu :

1. Jalankan kahoot dari akun sebagai guru dan tampilkan pada layar, kemudian klik play dan pilih mode antara klasik (perorangan = 1 alat untuk 1 orang) atau mode tim (1 alat untuk beberapa orang). Tunggu hingga muncul pin.
2. Peserta didik dapat mengakses langsung kahoot.id dan join dengan menggunakan PIN yang muncul. Peserta didik diharapkan menyiapkan nama panggilan atau nama tim jika digunakan mode group.
3. Tunggu hingga muncul nama peserta didik di monitor utama. guru. Kemudian klik mulai (Hartanti, 2019)

Dari hasil penelitian dan observasi yang telah dilakukan, ternyata kahoot cukup efektif dijadikan sebuah aplikasi dalam memberikan soal kuis tematik di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya mahasiswa calon guru pendidikan guru madrasah ibtidaiyah yang juga ikut senang dengan penggunaan kahoot sebagai media aplikasi quiz. Dengan aplikasi kuis ini maka proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih bergairah dan tidak membosankan bagi siswa ketika diberikan soal oleh guru nya (Angriani, 2014). Responden juga menjelaskan bahwa perlu adanya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran dan evaluasi dalam bentuk aplikasi dikarenakan proses modernisasi teknologi saat ini. Pemanfaatan teknologi yang semakin canggih harusnya selaras dengan timbulnya kreativitas calon pendidik dalam mengembangkan proses kegiatan belajar mengajar. Salah

satu dari pengembangan tersebut adalah mengevaluasi proses pemberian quiz dari manual menjadi berbasis teknologi. hal ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses mengenal teknologi serta mampu memanfaatkannya dengan baik.

Responden juga menjelaskan bahwa selama ini pada saat pembuatan soal tematik menggunakan quiz aplikasi yaitu Kahoot! memiliki perbedaan dengan saat pembuatan soal berbentuk manual. Salah satu perbedaannya terletak pada modifikasi dimana quiz dalam bentuk aplikasi lebih menarik dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa dan siswa bisa menjawab seperti sedang bermain games yang akan membuat siswa lebih aktif. dari segi pembuatan quiz dapat dibuat dengan bentuk quiz interaktif dimana didalam quiz tersebut dapat kita beri tambahan gambar, musik, waktu, tema dan lain-lain. sedangkan quiz manual bentuk quiznya kurang menarik bagi siswa karena siswa hanya menjawab pertanyaan seperti biasa hal itu akan sangat membosankan.

SIMPULAN

Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sangat efektif digunakan dalam peningkatan daya mengajar tematik mahasiswa calon guru Madrasah Ibtidaiyah. Dalam melaksanakan pembelajaran tematik penggunaan media yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sangatlah penting. Hal ini akan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Penggunaan Aplikasi kahoot menjadi salah satu alternatif pemilihan media pembelajaran untuk melaksanakan quiz sebelum dan sesudah pembelajaran dimulai untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Respon dari beberapa calon guru Madrasah Ibtidaiyah yang sudah pernah menggunakan Aplikasi Kahoot mengatakan bahwa penggunaan Aplikasi Kahoot ini sangat bagus, menarik, efektif, menyenangkan untuk siswa dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Penggunaan aplikasi Kahoot membuat pembelajaran menyenangkan, interaktif dan kelasnya tidak membosankan sehingga penulis dapat memberikan kesimpulan bahwa penggunaan Aplikasi Kahoot dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik. Kahoot merupakan salah satu inovasi dalam memberikan materi pembelajaran tematik. Dengan pemberian kuis melalui kahoot, maka siswa akan lebih tertarik, asyik, dan tidak terbebani dalam menjawab kuis. Hal ini dikarenakan tampilan kuis yang menarik. Bagi para calon guru khususnya guru di tingkat SD/MI, maka sudah waktunya untuk menguasai aplikasi-aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, seperti kahoot.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Adelia, M., Armila, D., Hasibuan, A. T., Juwita, A., & Dita, R. (2022). Penerapan Pendekatan Mikir Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Pada Pelajaran Pkn Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8732–8737.
- Angriani, A. D. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pemberian Kuis Dengan Umpan Balik Pada Siswa Kelas X6 Sma Negeri 2 Sinjai. *Mapan: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 2(1), 1–16.
- Ardiana, D. P. Y., Widyastuti, A., Susanti, S. S., Halim, N. M., Herlina, E. S., Nugroho, D. Y., Veryawan, D. F., & Yuniwati, I. (2021). *Metode Pembelajaran Guru*. Yayasan Kita Menulis.
- Azkia, N., & Rohman, N. (2020). Analisis Metode Montessori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah Sd/Mi. *Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–14.
- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliiana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., Sudarso, A., Leuwol, N. V., Apriza, A., Sahabuddin, A. A., Hastuti, P., Setianto, A. Y., Metanfanuan, T., Uktolseja, L. J., Jamaludin, J., Gaspersz, S., Karwanto, K., Bungin, E. R., & Warella, S. Y. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.

- Hartanti, D. (2019). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia* (No. 1). 1(1), Article 1. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Hasibuan, A. T., Ananda, F., Mawaddah, M., Putri, R. M., & Siregar, S. R. A. (2022). Kreativitas Guru Menggunakan Metode Pembelajaran Pkn Di Sdn 010 Hutapuli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9946–9956.
- Isma, C. N., Rohman, N., & Istiningsih, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa Kelas 4 Di Min 13 Nagan Raya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 7932–7940.
- Justitia, A., Zaman, B., Hendradi, R., Retrialisca, F., & Salim, R. (2021). Training Of Kahoot! As An Interactive Game-Based Learning Evaluation Platform For Students. *Darmabakti Cendekia: Journal Of Community Service And Engagements*, 3(1), 19–23.
- M.Pd.I, D. A. P., S. Pd I. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Prenada Media.
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*. <https://doi.org/10.21093/fj.v4i1.279>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- Ramadhani, R., Wirapraja, A., Sulaiman, O. K., Safitri, M., Jamaludin, J., Gandasari, D., Irawan, E., Masrul, M., Sudra, R. I., & Ahdiyati, M. (2020). *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Rohman, N. (2021). Analisis Teori Behaviorisme (Thorndike) Pada Pelajaran Matematika Dan Bahasa Indonesia Sdn Upt Xvii Mukti Jaya Aceh Singkil. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 223–236.
- Rohman, N., Istiningsih, I., & Hasibuan, A. T. (2022). Analisis Kesiapan Mengajar Mahasiswa Prodi Pgmil Melalui Program Pengayaan Keterampilan Mengajar. *Edumaspu: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 790–798.
- Rohman, N., Lubis, L., Siregar, I., & Damanik, M. H. (2022). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Penunjang Persiapan Calon Mahasiswa Baru Al-Azhar Mesir: Studi Kasus Pada Markaz Syaikh Zayed Cabang Indonesia. *Edumaspu: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1006–1015.
- Safran, S., Hasibuan, A. T., & Yuliatwati, F. (2021). Penerapan Prinsip Dan Praktik Demokrasi Integrasi Kurikulum Terpadu Student Centering Di Kota Medan. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 102–115.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Sujana, A. (2014). *Pendidikan Ipa Teori Dan Praktik*. Bandung: Rizqi Press.
- Suprayitno, A., & Wahyudi, W. (2020). *Pendidikan Karakter Di Era Milenial*. Deepublish.
- Sutrisno, T. (2019). *Keterampilan Dasar Mengajar (The Art Of Basic Teaching)*. Duta Media Publishing.