

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR ANTARA SISWA BERMAIN GAME ONLINE DAN SISWA TIDAK BERMAIN GAME ONLINE MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VIII.4 DI MTSN 3 PASAMAN

Nova Yanti¹, Muhiddinur Kamal², Afrinaldi³, Salmi Wati⁴

¹Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Sumatera Barat, Indonesia

^{2,3,4}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Sumatera Barat, Indonesia
yantinoa510@gmail.com

Abstract: *This research is motivated in the teaching and learning process, the teacher uses the lecture method, although it is rarely applied by the teacher in the teaching and learning process, it's just that the teacher is more often in making summaries and giving assignments to students. The teacher has made efforts or methods in the learning process even though not all of them have been implemented by the teacher, the goal is that students are motivated in learning, but in fact there are still some things that researchers found, it can be seen from the lack of student interest in learning fiqh, students do not do the tasks given by the teacher, and students pay less attention when the teacher explains the material when learning takes place, some talk to their classmates, or do other things that can interfere with learning concentration. Therefore, to achieve success they need the spirit and motivation of a teacher. As for the author's goal in this study is to determine the efforts of teachers in increasing student motivation in learning Fiqh Class VII. This type of research is a descriptive qualitative research, which is a method that describes the situation that occurs in the field systematically. Sources of data in this study were teachers who taught Fiqh in class VII as key informants, while the supporting informants in this study were class VII students of MTsN 3 Agam Balingka. To collect data, the authors conducted observations, interviews and documentation, as well as to measure the validity of the data using something else by comparing the data obtained from the observation data and the results of interviews with the research object. From the research that has been done, it can be concluded that the teacher's efforts in increasing student learning motivation in class VII Fiqh learning at MTsN 3 Agam Balingka are less than optimal due to the teacher's efforts to increase students' motivation in learning Fiqh Class VII is only by giving numbers, giving tests, know learning outcomes, and praise. While the teacher has not implemented the provision of prizes, competition or competition, ego-involvement and punishment.*

Keywords: *Comparison, learning outcomes, students, online games.*

Abstrak: Penelitian ini melatar belakangi banyaknya peserta didik kelas VIII.4 dalam bermain game online. Permainan merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan seseorang yang membuat dirinya merasa senang dan merasa terhibur, dengan hal tersebut siswa bermain game online akan mengganggu segala kegiatan yang bermanfaat seperti halnya belajar dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik lebih asik bermain game online daripada belajar. Hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Jenis penelitian ini adalah penelitian komperatif, sampel yang diambil dalam penelitian ini hanya satu kelas yang dipilih secara random yaitu kelas VIII.4 yang terdiri dari 34 siswa. Pada penelitian ini membahas 2 variabel yaitu hasil belajar mata pelajaran akidah akhlak sebagai variabel dependen (variabel bebas) dan siswa bermain game online dan siswa tidak bermain game online sebagai variabel indeviden (variabel terikat). Berdasarkan hasil penelitian ini nilai rata-rata pada siswa yang bermain game online adalah 80,35 dan nilai rata-rata siswa yang tidak bermain game online adalah 83,41. Hasil analisis data uji-t yang sudah diuraikan bahwa hasilnya dinyatakan ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang bermain game online, yang dinyatakan nilai ditolak yang berdasarkan dari hasil analisis yaitu signifikan (2 tailed) $0,003 < 0,05$ (sig). Sehingga ada Perbandingan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain Game Online dengan Siswa Yang Tidak Bermain Game Online Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 3 Pasaman.

Kata kunci: Perbandingan, hasil belajar, siswa, game online.

Pendahuluan

Pada Zaman modern ini diakui sudah banyak memperoleh kemudahan terhadap kehidupan manusia yang ditandai dengan kebangkitan teknologi dan informasi. Salah satunya Smartphone atau telepon sekarang menjadi benda wajib yang harus dimiliki oleh setiap orang yang dipenuhi oleh sistem terbaru yaitu sistem android. Android ini sistem operasi linux yang bersifat terbuka (open source) di rancang dalam perangkat seluler layar sentuh seperti halnya Smartphone, computer, dan tablet. Dengan adanya kemajuan seperti Smartphone yang canggih dapat mendengarkan musik, internet, foto-foto, menonton video, bahkan bermain game online (Monica Didola Sari, Muhiddinur Kamal, 2021).

Beberapa tahun ini sudah meraknya beberapa game yang berbasis online yang banyak di viralkan oleh kalangan remaja sampai ke kalangan dewasa, yang disebabkan dengan perkembangan era global yang sangat berkembang dan maju, yang membuat resah dari semua kalangan terutama dalam lembaga pendidikan yang semakin hari semakin memperhatikan yang terkait persoalan dalam perkembangan prestasi akademik peserta didik (Kautsar, 2019). Permainan ialah salah satu faktor penopang yang mendorong perilaku moral, kognitif, dan spritual. Permainan ini juga dibutuhkan untuk perkembangan dan pertumbuhan seorang anak. Salah satu usaha untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak ialah dengan cara bermain (Marlina et al., 2015).

Game online tidak memiliki pengaruh dalam kehidupan jika kehadirannya tidak dimanfaatkan oleh sebagian orang. Sekarang ini banyak orang yang melakukan kegiatan sehari-harinya dengan bermain game online baik dilakukan di rumah sendiri maupun di warnet. Bermain merupakan suatu kebutuhan dasar bagi manusia. Bermain bisa menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh setiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain. Seperti yang sudah disebutkan di dalam Al-Qur'an bahwa isi dunia ini hanyalah permainan dan senda gurauan, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Surah Muhammad/47:36 berikut:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهْوٌ وَإِن تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Artinya: *Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepada-Mu dan Dia tidak akan memint harta-hartamu.*

Dari ayat di atas, dijelaskan bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan. Tidak terkecuali dengan bermain game online yang dilakukan sebagian masyarakat, banyak yang tertarik terhadap permainan secara online ini. Mereka berbeda-beda latar belakang, usia, dan pendidikannya, mulai dari orang dewasa bahkan anak-anak (Fina Hilmuniati, 2011).

Game Online Menurut pendapat Kim dkk (Dalam Andri Arif Kustiawan) ialah game atau permainan dimana banyak orang yang bisa bermain pada waktu yang sama dengan memakai jaringan komunikasi online (Andri Arif Kustiawaan dan Andy Widhiya Byu Utomo, 2019). Permainan yang diakses secara online oleh berbagai banyak permainan dengan memerlukan jaringan internet. Game online bisa juga diakses menggunakan Gadget milik sendiri. (Pande dan Marheni) menjelaskan bahwa bermain game online condong membuat pemainnya terdorong untuk berlama-lama didepan layar gadget sehingga mengakibatkan melupakan semua aktivitas seperti belajar, makan, tidur, bahkan berinteraksi dengan lingkungan luar, yang mengakibatkan si pemain semakin hari semakin kecanduan dalam bermain sehingga lupa waktu (Maria Agustina Lebho, M. Dinah Charlota Lerik Dkk, 2020).

Dampak dalam bermain game online ini seperti halnya meninggalkan sholat, setiap kali mereka ingin menuntaskan level untuk menuntaskan ke level berikutnya yang lebih megasyikkan dan menarik. Akibatnya, Bagi pemain akan sulit meninggalkan game sehingga peamaian menunda sholat hingga waktu sholat habis, dan bahkan mereka meninggalkan sholat sama sekali. Yang kedua yaitu masalah Malnutrisi dan masalah pencernaan, banyak anak yang tidak makan siang dan makan malam dengan anggota keluarga mereka, yang disebabkan mereka sibuk bermain game online. Yang mengakibatkan mereka terbiasa makan tidak teratur karena terlalu mememntingkan game. Yang ketiga yaitu pengaruh ekonomi, para pemain menghamburkan uang untuk membeli konsol yang mahal, memberi perangkat lunak, dan bahkan mereka top up uang banyak-banyak hanya untuk membeli alat-alat senjata di dalam game online mereka tersebut (Muhammad Shalih Al-Munajjid, 2016).

Banyaknya waktu yang telah dihabiskan dengan bermain game online bisa berpengaruh tentang perilaku remaja salah satunya malas, selain itu bermain game online juga banyak mengeluarkan uang untuk membeli senjata-senjata game (top up). Perubahan sifat pada siswa yang mengakibatkan kecanduan game online tidak hanya siswa saja yang merasakan, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain dilingkungan mereka terutama orang tua, dan guru yang mengajar Akidah akhlak karena melihat hasil belajar yang menurun.

Mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Tsanawiyah yaitu memfokuskan kepada pemahaman dan penghayatan isi yang tertera dalam akidah akhlak yang diinginkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran akidah akhlak di MTsN 3 Pasaman ini memuat makna seperti halnya pengetahuan, pemahaman dan penghayatan ajaran islam sebagai pedoman hidup (Sufiani).

Dalam penerapan pembelajaran disekolah ini terhambat dengan adanya permainan yang dinamakan game online. Anak-anak di kelas VIII. 4 ini condong memiliki kebiasaan bermain game online apalagi menjadikan game online sebagai hoby mereka. Setelah ditelusuri

terhadap materi pembelajaran Akidah Akhlak di MTsN 3 Pasaman, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada siswa kelas VIII.4 yang kecanduan game online yaitu, siswa mengalami penurunan minat belajar yang disebabkan oleh kecanduan game online, kesehatan fisik siswa menurun seperti halnya mata lelah sehingga dalam kelas mengantuk karena begadang, sebagian besar menunda waktu senggang sementara waktu senggang itu bisa digunakan beraneka ragam selain bermain game seperti belajar maupun hal lainnya yang bisa menunjang hasil belajar peserta didik di sekolah, dan siswa yang mengalami ketergantungan pada game online tersebut akan mengurangi waktu belajar peserta didik dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika hal tersebut berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, siswa akan menarik diri dalam pergaulan sosial, dimana siswa tidak memiliki kemampuan beradaptasi terhadap lingkungan sosialnya.

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti melakukan kegiatan dengan menggunakan angket untuk mengetahui seberapa banyak data jumlah siswa yang bermain game online dengan yang tidak bermain game online di MTsN 3 Pasaman, pada tanggal 7 Januari 2022. Pemanfaatan angket terhadap siswa ini bertujuan untuk lebih mendukung hasil data, dan memperoleh data yang valid, bahwasanya memang ada benarnya siswa mempunyai ID game online. Sesudah siswa mengisi data yang telah peneliti bagikan dan data dikumpulkan kembali oleh peserta didik untuk menghitung banyaknya siswa yang bermain game online dengan tidak bermain game online. Maka dapatlah data siswa yang bermain game online dan siswa yang tidak bermain game online dengan data sebagai berikut:

Tabel 1
Data Siswa yang bermain *game online* pada siswa kelas VIII.4 MTsN 3 Pasaman

NO	Kelas	Nama Siswa Yang Bermain <i>Game Online</i>	Jenis <i>Game Online</i>
1	VIII.4	Ahmad Yasir	FF
2	VIII.4	Ahmad Rifki	FF
3	VIII.4	Afnan Araf	FF
4	VIII.4	Alif Nurfahmi	FF
5	VIII.4	Ainun Wardiah	FF
6	VIII.4	Andrean Pratama	ML
7	VIII.4	Andin	ML, FF, PUG
8	VIII.4	Asti Amelia	FF
9	VIII.4	Emil Salim	FF
10	VIII.4	Fajri	FF
11	VIII.4	Hayatul Husni	FF
12	VIII.4	Bima	ML
13	VIII.4	Fitriani HSB	FF
14	VIII.4	M. Khairul Fahmi	ML
15	VIII.4	Khotimah	FF
16	VIII.4	Salman Alfarizi	ML,FF
17	VIII.4	Sawal	FF
18	VIII.4	Silvia Rambe	ML
19	VIII.4	Riswan Hasahatan	FF

20	VIII.4	Idris	FF
21	VIII.4	Zul Fahri	FF
22	VIII.4	Linda Anggina Ritonga	FF
Jumlah Siswa		22	
Presentase		orang siswa	

Dari hasil kesimpulan tabel di atas yang diperoleh melalui observasi awal angket dalam kegiatan penelitian maka diperoleh hasil pada kelas VIII.4 yang berjumlah 39 siswa, dan diperoleh hasil dengan persentase bahwa siswa yang bermain game online sebanyak 56 % sementara itu siswa yang tidak bermain game online sebanyak 43 % siswa. Realita yang ada di sekolah tersebut peserta didik beranjak cenderung asik dan respon terhadap gamenya daripada pelajaran di kelas, peserta didik di kelas lebih cenderung pasif dan tidak memiliki gairah atau semangat. Oleh sebab itu permasalahan seperti ini berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel 2
Data nilai siswa yang tidak bermain *game online* dan bermain *game online* pada siswa kelas VIII.4 mata pelajaran Akidah Akhlak

No	Siswa Tidak Bermain <i>Game Online</i>	KKM	Nilai	No	Siswa Bermain <i>Game Online</i>	KKM	Nilai
1	Inayah	76	81	1	Ahmad Yasir	76	79
2	Jahranima	76	83	2	Ahmad Rifki	76	86
3	Deli	76	83	3	Afnan Araf	76	79
4	Indah	76	85	4	Alif	76	83
5	Aziza Putri	76	81	5	Ainun	76	78
6	Lusi Lestari	76	83	6	Anderan. P	76	78
7	Roskanna Dewi	76	85	7	Yusni Ariyanti	76	80
8	Andin	76	86	8	Asti Amelia	76	81
9	Santri A.R	76	83	9	Emil Salim	76	81
10	Nurul P	76	83	10	Fajri	76	81
11	Putri S	76	83	11	Hayatul H	76	79
12	Ilham	76	93	12	Bima Akhir	76	79
13	Rosa W	76	83	13	Fitriani HSB	76	81
14	Salma	76	84	14	M. Khairul F	76	84
15	Suci R	76	81	15	Khotimah	76	81
16	Jahrenima Pakpahan	76	83	16	Salman Al-Farizi	76	80
17	Fitri Eliza	76	83	17	Linda Arnita	76	79
				18	Silvia	76	83
				19	Riswan	76	78
				20	M. Idris	76	81
				21	Zul Fahri	76	76
				22	Sawaluddin	76	78

Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII adalah 76. Berdasarkan dari tabel di atas dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas semua orang. Sementara itu siswa yang tidak bermain game online juga tuntas semua.

Metode

Adapun jenis penelitian pada penelitian ini adalah penelitian lapangan yang digunakan dengan pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan analisis pada rata-rata numerial (angka) yang diolah oleh statistik. Dengan metode kuantitatif maka akan diperoleh signifikan perbandingan antara variabel yang diteliti. Dalam penelitian kuantitatif, sumber data primer dalam penelitian ini didapatkan melalui metode dokumentasi terhadap nilai hasil belajar pada siswa pada kelas VIII.4 MTsN 3 Pasaman. Yang diambil pada siswa bermain game online dengan siswa yang tidak bermain game online. Hasil belajar peserta didik yang digunakan adalah nilai raport pada semester satu, tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah sampel 39 siswa. Untuk mendukung data primer tersebut maka peneliti menggunakan metode angket, dan observasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII.4 mata pelajaran akidah akhlak di MTsN 3 Pasaman yang berjumlah 39 orang siswa. Jumlah seluruh siswa kelas VIII.4 di MTsN 3 Pasaman sebanyak 313. Menurut Syofyan Siregar Dalam penelitian ini peneliti melakukan teknik pengambilan sampel purposive sampling atau sampel bertujuan yaitu teknik penentuan responden di jadikan sampel yang berdasarkan kriteria tertentu dan pertimbangan tertentu (Syofyan Siregar, 2013). Peneliti mengambil sampel sebanyak 34 orang siswa. Adapun instrumen yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil dan Pembahasan

Menurut hasil perhitungan penelitian ada terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan terhadap siswa yang bermain game online dengan siswa tidak bermain game online. Dalam uji deskriptif melalui perhitungan rata-rata juga ada perbedaan nilai rata-rata siswa yang bermain game online lebih kecil jika dibandingkan dengan siswa tidak bermain game online dengan nilai rata-ratanya. Hal ini diperjelas oleh Ip Jacobs bahwa game online ini bisa menurunkan prestasi hasil belajar siswa yang diakibatkan oleh game online (Ip, B, G., dan Watkins, 2008). Jadi, semakin tinggi kecanduan siswa dalam bermain game online maka akan menurunkan motivasi siswa dalam belajar dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa salah satunya adalah rendahnya hasil belajar siswa (Ni, Putu, Arika, Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni, 2015).

Permainan game online terdapat dampak negative dan positif terhadap nilai hasil belajar seperti yang sudah diteliti pada kelas VIII. 4 di MTsN 3 Pasaman, yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa, yaitu pada nilai rapor siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Pada nilai raport siswa yang bermain game online tidak ada yang di bawah KKM siswanya tuntas semua bahkan ada juga yang nilai mencapai batas maksimum. Dalam artian bahwa anak yang bermain game online nilainya tidak kalah dengan siswa yang tidak bermain game online. Meskipun hasil yang dihasilkan dari penelitian ini sedikit mengecewakan bagi peneliti, akan tetapi hal ini menunjukkan bahwa tidak semuanya dalam bermain game online selalu berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Jadi, dampak yang ditimbulkan dari bermain game online ada dua yaitu dampak negatif dan juga menimbulkan dampak positif.

Pernyataan peneliti ini juga diperkuat dalam jurnal Ika Kurniati, Heru Purnomo yang menjelaskan tentang dampak positif dan dampak negative dari bermain game online. Dampak positif yang ditimbulkan dari bermain game online yaitu bagi sebagian orang, game online bisa membantu untuk meningkatkan konsentrasi, mengembangkan keterampilan berfikir, mengembangkan Bahasa Inggris, mengurangi stress dan hiburan, mendapatkan teman baru, siswa akan berpikir kreatif serta otak siswa akan lebih aktif berpikir sehingga siswa akan cepat merespon. Dampak negative yang ditimbulkan dari bermain game online seperti menimbulkan kecanduan, mengurangi kesehatan jasmani, bagi sebagian orang bermain game membuat susah untuk berkontrasi dalam proses belajar mengajar, dapat mengurangi motivasi belajar, mengakibatkan kerusakan saraf dan otak, dan mengakibatkan kurangnya bersosialisasi (Ika Kurniawati, Heru Purnomo, 2021). Jadi hal ini dapat disimpulkan bahwa tidak semua orang yang bermain game online akan menimbulkan dampak negatif saja dan mempengaruhi hasil belajar siswa. game Online tidak secara langsung akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di lapangan mengenai "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain Game Online dan Siswa Yang Tidak Bermain Game Online Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII.4 di MTsN 3 Pasaman. Sebagaimana nilai dari statistik deskripsi siswa yang bermain game online nilai tertingginya 86 nilai minimumnya 76 dan rata-ratanya 80,35 sedangkan nsiswa yang tidak bermain game online memiliki nilai tertinggi 93, nilai minimumnya 78, sementara rata-ratanya 83,41. Artinya itu dalam hasil belajar siswa yang tidak bermain game online lebih tinggi daripada siswa tidak bermain game online. Bisa diambil kesimpulan dalam analisis uji perbandingan dengan menggunakan uji test-t diperoleh dari hasil nilai raport siswa mata pelajaran Akidah Akhlak

tahun ajar 2021/2022. Hasilnya dinyatakan ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang bermain game online, yang dinyatakan nilai ditolak yang berdasarkan dari hasil analisis yaitu signifikan (2 tailed) $0,003 < 0,05$ (sig). Sehingga ada Perbandingan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain Game Online dengan Siswa Yang Tidak Bermain Game Online Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 3 Pasaman.

Referensi

- Al-Munajjid, Muhammad Shalih. 2016. *Bahaya Game*. PT; Aqwam: Media Profetika
- Andy Widhiya Byu Utomo dan Andri Arif Kustiawaan. 2019. "Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)". CV: AE Media Grafika.
- Hilmuniati Fina. 2011. *Dampak Bermain Gme Online Dalam Pengalaman Ibadah Shalat Pada Anak Di Kelurahan Pisang Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*. Jakarta : Universitas Ilmu Negeri Syarif Hidayatullah
- Ip, B, G., dan Watkins. 2008. *Gaming Frequency and Academic Performance* , Australasian Journal of Educational Technology 24
- Kamal Muhiddinur dan Monica Didola Sari. 2021. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kecerdasan Sosial Remaja di Jorong Tigo Surau Kecamatan Baso Kabupaten Agam": Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 5, No. 3.
- Kautsar, 2019. "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar" Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Kurniawat, Ika i, Heru, Purnomo, 2021. Pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap prestasi belajar siswa SD, *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjar Masin*, IVol. 3, No.3
- Marlina et al. 20215. Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Di Sekolah Dasar Sarawati I Denpasar Tahun 2014, : Jurnal Kedokteran 2.
- M. Dinah Charlota Lerik dan Maria Agustina Lebho, 2020. "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesenian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja" : Jurnal of Health and Behavioral Science, Vol.2, No.2.
- Siregar, Syofyan, Statistika. 2010 *Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Parsada
- Siswa Kelas VIII.4. Januari 2022. Angket : MTs N 3 Pasaman, 7
- Sufiani, Juli-Desember, "Efektivitas Pembelajaran Aqidah Akhlak Berbasis Manajemen Kelas" : Jurnal Al-Ta'dib, Vol. 10, No. 2.