

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI

MAISYAH MALAYANTI JOHNY

SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung Kabupaten Tana Tidung, Kalimantan Utara.

Email : Maisyah10051990@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui penggunaan media pembelajaran *quizizz* akan meningkatkan hasil belajar mata pelajaran biologi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Survei dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas x mipa-3 SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung yang berjumlah 28 siswa. Sumber data yang digunakan adalah informan, tempat atau lokasi, peristiwa, dokumen, tes atau pengujian, dan dokumentasi. Untuk analisis data, menggunakan teknis analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar biologi siswa kelas X MIPA-3 SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung mengalami peningkatan setelah di terapkannya media pembelajaran *quizizz*. Hasil ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari dua aspek yaitu berdasarkan kehadiran siswa dan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata 60,48 menjadi 74,54 pada siklus I dan meningkat menjadi 79,26 pada siklus II.

Kata Kunci : *media pembelajaran, quizizz, hasil belajar*

ABSTRACT

This study aims to determine the use of *quizizz* learning media will improve the learning outcomes of biology subjects. This research is a class action study. The survey is carried out in two cycles. Each cycle consists of two meetings that go through the stages of planning, execution of actions, observation and reflection. The subjects of the study were students of grade x mipa-3 SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung, totaling 28 students. The data sources used are informants, places or locations, events, documents, tests or tests, and documentation. For data analysis, using technical quantitative descriptive analysis. The results showed that the biology learning outcomes of class X MIPA-3 students of SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung increased after the application of *quizizz* learning media. This result is shown by an increase in student learning outcomes in each cycle. The improvement of student learning outcomes is seen from two aspects, namely based on student attendance and student learning outcomes. Student learning outcomes have improved as indicated by an increase in the average score of 60,48 to 74,54 in cycle I and increase to 79,26 in cycle II.

Keywords : *learning media, quizizz, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Belajar dan pembelajaran adalah dua istilah yang selalu menjadi satu kesatuan. Menurut Sopian (2016), Dalam kegiatan belajar mengajar guru merupakan pemegang peran yang sangat penting, kepada gurulah tugas dan tanggung jawab, merencanakan dan melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Untuk melaksanakan proses pembelajaran, maka diperlukan siswa yang belajar dan seorang pendidik yang berperan sebagai perancang, pelaksana, fasilitator, mentor dan evaluator proses dan hasil pembelajaran. Belajar melibatkan pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku siswa yang dihasilkan dari mengamati, mendengarkan, meniru dan secara langsung mempraktekkan kegiatan yang dihasilkan dari belajar. Meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah merupakan tanggung jawab guru sebagai pendidik. Hal itu merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru, yakni kompetensi pedagogik. Menurut Undang – Undang Republik Indonesia nomor 14 (2005),

kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran siswa. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar siswa. Siswa dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi yang di raih. Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran (Salsabila, 2020). Sehingga hasil belajar siswa dapat dilihat dari berhasil atau tidaknya dalam mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan satuan pendidikan. Setiap siswa di satuan pendidikan diharapkan mampu mencapai atau melebihi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan, hal tersebut tertuang dalam permendiknas no 20 tahun tentang standar penilaian.

Berdasarkan hasil observasi Hasil belajar biologi siswa kelas X MIPA 3 SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung pada pokok bahasan keanekaragaman hayati masih harus ditingkatkan, karena masih belum semua siswa dapat mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat dari rekap nilai tes individu yang di peroleh guru pada tiap akhir proses belajar, sebesar 64,29% siswa kelas X MIPA 3 belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Hasil belajar tersebut tidak terlepas dari faktor penyebab kurang maksimalnya hasil belajar biologi siswa di kelas tersebut. Selama mengikuti proses pembelajaran siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Saat guru memberikan pertanyaan siswa cenderung tidak menanggapi. Beberapa siswa juga terlihat menguap dan tidak fokus memperhatikan penjelasan dari guru. Hal tersebut mengakibatkan informasi pelajaran yang diberikan oleh guru tidak dapat di terima dengan baik, hingga akhirnya para siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas atau tes evaluasi yang diberikan oleh guru.

Pemilihan media pembelajaran yang efektif dan efisien merupakan salah satu cara yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Sanjaya (2014), beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu sebagai komunikatif, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi dan individualitas. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan. Selain untuk menyampaikan materi media pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa selama mengikuti pembelajaran.

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan. Menurut Sattar (2021), *Quizizz* merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *quizizz* juga digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini maka guru dapat menjadi se-kreatif mungkin di kelas dan tidak akan kehabisan ide. Seperti dengan pemanfaatan aplikasi *Quizizz*, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa *Quizizz* bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. *Quizizz* dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Hal ini dapat menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Anggia dan Musfiroh (2014) bahwa *quiziz* merupakan sebuah aplikasi game yang dapat mendukung proses pembelajaran yang signifikan.

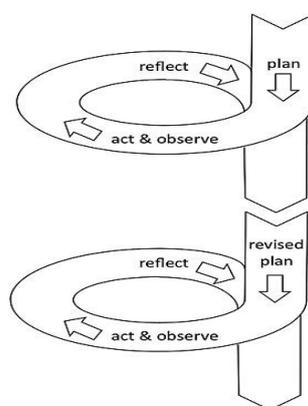
Dengan menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran selama proses pembelajaran biologi, maka siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan lebih mudah menangkap informasi pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga pada akhirnya hasil belajar biologi siswa menjadi semakin baik dan meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung berlangsung selama tiga bulan yaitu dari bulan agustus sampai dengan oktober 2021. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA-3 SMA Negeri Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah 28 orang yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dimana satu siklus terdiri dari dua pertemuan proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk

meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas x mipa-3 SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz*. Data penelitian di peroleh dari segala aktivitas antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, selain itu juga berupa dokumen atau arsip yang perlu di perhatikan antara lain berupa rencana pelaksanaan pembelajaran, hasil evaluasi siswa, dan daftar penilaian. Teknik pengumpulan data yang diperoleh berdasarkan observasi di dalam kelas yang bertujuan untuk mengetahui perilaku dan sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung, selain itu observasi dapat mengungkapkan strategi yang digunakan guru dalam menghadapi hambatan belajar yang muncul di dalam kelas, seperti siswa melamun, mengantuk, mengganggu teman nya pada saat proses pembelajaran. Selain itu teknik pengumpulan data berupa tes hasil belajar, yang digunakan untuk mengukur kemampuan dari siswa. Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi, dokumentasi dan instrument tes.

Menurut model Kemmis dan Mc Taggart, alur penelitian terdiri dari empat kegiatan pokok, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2006). Adapun model tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1 Model Kemmis dan Taggart diadaptasi dari Rochiati, 2012

Dalam pelaksanaan penelitian meliputi kegiatan persiapan atau pra tindakan dan kegiatan tindakan penelitian. Kegiatan persiapan atau pra siklus ini diisi dengan melakukan Pretest dengan memberikan soal tentang materi keanekaragaman hayati kepada siswa, dilanjut dengan melakukan pengamatan sebelum tindakan atau siklus awal dimulai. Indikator keberhasilan dari penelitian ini ini adalah 75% dari jumlah siswa telah lulus kriteria ketuntasan minimal (KKM).

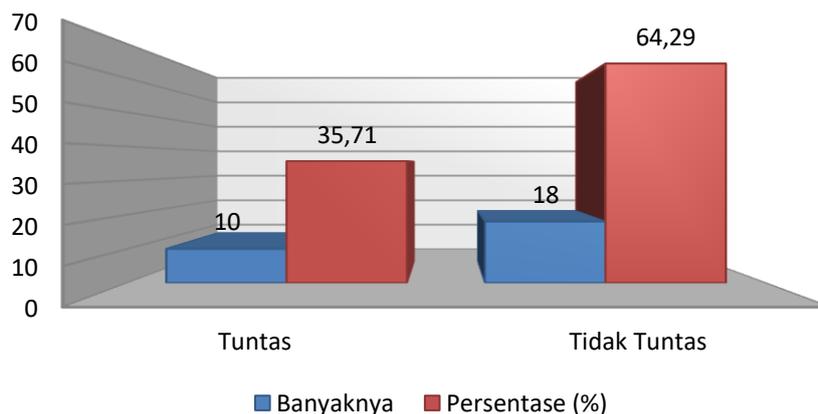
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil pretest siswa kelas x mipa-3 terlihat masih banyak siswa yang mendapatkan nilai kategori rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Hal ini dikarenakan kurangnya motivasi dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga daya serap siswa pada materi kurang efektif. Hasil pretest di gambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Pretest

No	Skor	Banyaknya	Persentase (%)	Kategori
1	$0 \leq x < 75$	18	64,29	Rendah
2	$75 \leq x < 90$	8	28,57	Sedang
3	$90 \leq x < 100$	2	7,14	Tinggi



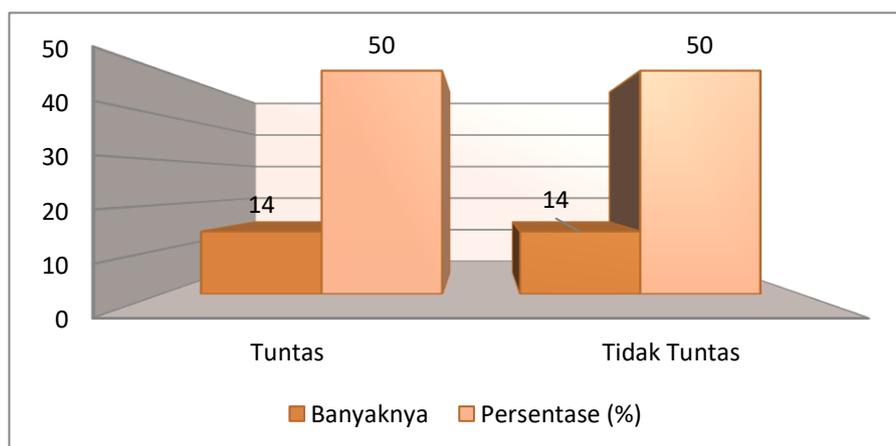
Grafik 1. Ketuntasan Hasil Belajar Pretest

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa kondisi awal peserta didik pada kelas x mipa-3. Dari 28 siswa, sebanyak 18 siswa (64,29%) masuk dalam kategori rendah, 8 siswa (28,57%) masuk pada kategori Sedang dan hanya 2 siswa (7,14%) masuk dalam kategori tinggi. Sehingga dari 28 siswa sebanyak 64,29% siswa yang belum memenuhi KKM (>75).

Dari hasil pretest diatas, peneliti menerapkan media pembelajaran *quizizz* pada materi keanekaragaman hayati di kelas x mipa-3 SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung. Pada siklus I penelitian terdiri dari dua pertemuan, dimulai dari tanggal 10 - 25 agustus 2021. Setiap pertemuan terdiri dari 4 langkah yakni perencanaan, Tindakan, Analisis Hasil dan refleksi. Adapun hasil yang diperoleh dapat di lihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Hasil Posttes Siklus I Pertemuan 1

No	Skor	Banyaknya	Persentase (%)	Kategori
1	$0 \leq x < 75$	14	50,00	Rendah
2	$75 \leq x < 90$	11	39,28	Sedang
3	$90 \leq x < 100$	3	10,71	Tinggi

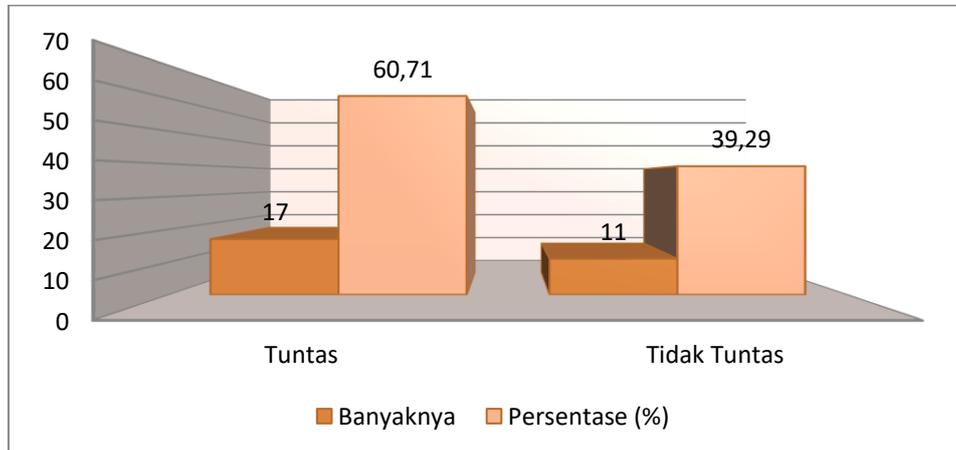


Grafik 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1

Dari data tabel dan grafik diatas, terlihat sebanyak 14 siswa (50,00%) masuk dalam kategori rendah, 11 siswa (39,28%) kategori sedang dan 3 orang (10,71) kategori tinggi. Siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 14 siswa dan yang tidak tuntas 14 siswa.

Tabel 3. Hasil Posttes Siklus I Pertemuan 2

No	Skor	Banyaknya	Persentase (%)	Kategori
1	$0 \leq x < 75$	11	39,28	Rendah
2	$75 \leq x < 90$	14	50,00	Sedang
3	$90 \leq x < 100$	3	10,71	Tinggi



Grafik 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 2

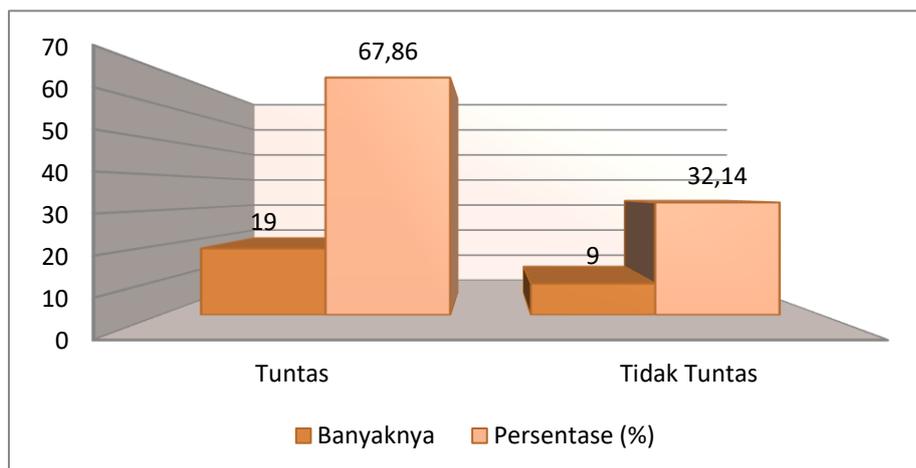
Pada tabel 3 terlihat penurunan angka siswa yang termasuk kategori rendah yakni sebanyak 11 siswa (39,28%), dan pada kategori sedang terjadi peningkatan menjadi 14 siswa (50,00%) serta sebanyak 3 orang (10,71%) termasuk kategori tinggi. Sedangkan pada grafik 3 menunjukkan Siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 17 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 11 siswa.

Dengan memperhatikan hasil belajar siswa pada siklus I dari pertemuan 1 hingga pertemuan 2 diperoleh peningkatan hasil belajar tetapi hasil yang diharapkan belum sesuai dengan target yang ditetapkan sehingga perlu penyempurnaan pada siklus II.

Pada siklus II penelitian terdiri dari dua pertemuan, dimulai dari tanggal 30 agustus – 06 september 2021. Adapun hasil yang diperoleh dapat di lihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Hasil Posttes Siklus II Pertemuan 3

No	Skor	Banyaknya	Persentase (%)	Kategori
1	$0 \leq x < 75$	9	32,14	Rendah
2	$75 \leq x < 90$	12	42,85	Sedang
3	$90 \leq x < 100$	7	25,00	Tinggi



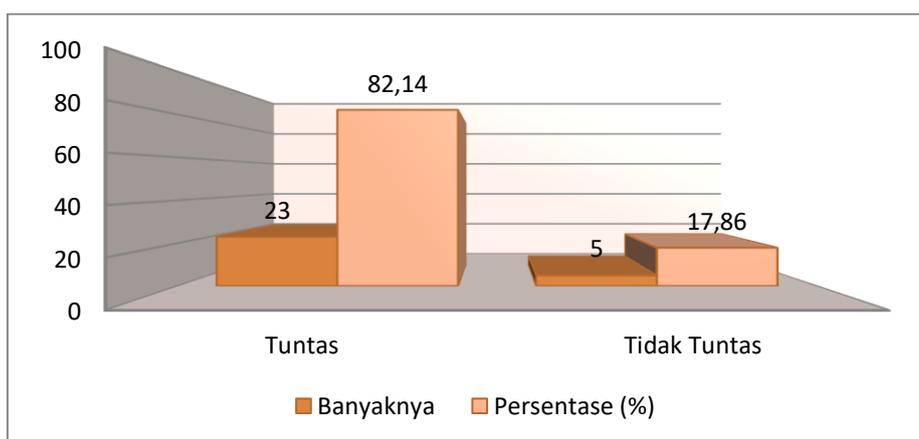
Grafik 4. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II Pertemuan 3

Dari data tabel 4 terlihat sebanyak 9 siswa (32,14%) masuk dalam kategori rendah, 12 siswa (42,85%) kategori sedang dan 7 orang (25,00) kategori tinggi. Sedangkan dari grafik 4 menunjukkan siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 19 siswa dan yang tidak tuntas 9 siswa. Kemudian peneliti melanjutkan ke pertemuan selanjutnya dengan hasil yang di peroleh sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Posttes Siklus II Pertemuan 4

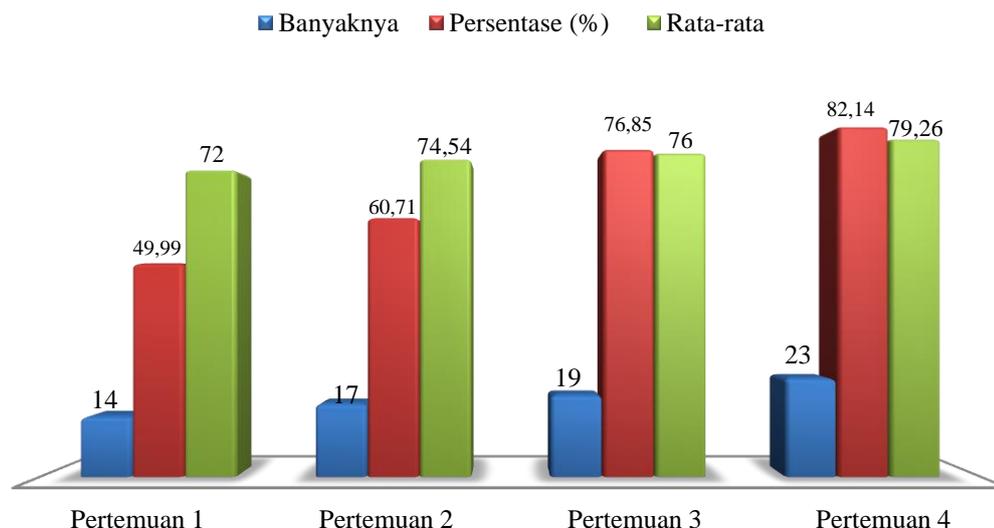
No	Skor	Banyaknya	Persentase (%)	Kategori
1	$0 \leq x < 75$	5	17,86	Rendah
2	$75 \leq x < 90$	14	50,00	Sedang
3	$90 \leq x < 100$	9	32,14	Tinggi

Sedangkan pada tabel 5 terlihat penurunan angka siswa yang termasuk kategori rendah yakni sebanyak 5 siswa (17,86%), dan pada kategori sedang terjadi peningkatan menjadi 14 siswa (50,00%) serta sebanyak 9 orang (32,14%) termasuk kategori tinggi.



Grafik 5. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II Pertemuan 4

Adapun hasil dari grafik 5 menunjukkan siswa yang mencapai ketuntasan meningkat signifikan menjadi 23 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa. Sehingga hasil belajar siswa pada siklus II dari pertemuan 3 sampai pertemuan 4 diperoleh hasil belajar yang meningkat.



Grafik 6. Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Dari grafik di atas terlihat gambaran peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 (pertemuan 1 dan 2) sampai siklus 2 (pertemuan 3 dan 4). Pada pertemuan 1 sebanyak 14 siswa mencapai KKM kemudian pada pertemuan ke-2 meningkat menjadi 17 orang, pada pertemuan ke-3 menjadi 19 orang dan akhirnya pada pertemuan ke-4 meningkat menjadi 23 orang. Selain dari banyaknya siswa nilai rata-rata siswa juga meningkat yang pada awalnya 72 pada pertemuan ke-1 meningkat menjadi 79,26 pada pertemuan ke-4.

Pembahasan

Kondisi awal siswa kelas X MIPA-3 SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung sebelum dilakukan penelitian menunjukkan bahwa siswa kurang memiliki minat belajar dalam mengikuti proses pembelajaran biologi, terlihat pada respon siswa yang melamun, tidur didalam kelas dan tidak ada yang bertanya apabila materinya tidak di fahami. Hal ini menyebabkan materi yang diberikan oleh guru tidak dapat diserap secara maksimal oleh siswa sehingga hasil belajar siswa sebagian besar tidak tuntas atau tidak sesuai KKM. Berdasarkan data pretest yang diperoleh peneliti, dari 28 siswa, sebanyak 18 siswa (64,29%) masuk dalam kategori rendah, 8 siswa (28,57%) masuk pada kategori Sedang dan hanya 2 siswa (7,14%) masuk dalam kategori tinggi. Sehingga dari 28 siswa sebanyak 64,29% siswa yang belum memenuhi KKM (>75).

Menurut Bishop (2006), orientasi pembelajaran abad 21 yang harus dikuasai peserta didik adalah literasi media, literasi teknologi informasi dan komunikasi. Literasi media dimaksudkan agar peserta didik mampu memahami, menganalisis, dan adanya dekonstruksi pencitraan media dan ada kesadaran cara media dibuat. Kemudian literasi teknologi informasi mengandung kemampuan untuk memformulasikan pengetahuan, mengekspresikan diri secara kreatif dan tepat, serta menciptakan dan menghasilkan informasi bukan sekedar memahami informasi. Sedangkan menurut William (1999), pembelajaran digital atau e-learning memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis, video maupun audio. Menurut Salsabila (2020), media pembelajaran quizizz dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah di ajarkan. Quizizz sendiri merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Meskipun media quizizz menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman siswa mengenai materi yang diberikan serta siswa dapat memanfaatkan perkembangan

teknologi. Selain itu, media pembelajaran quizizz mengutamakan kreativitas atau mengolah kerja otak, manajemen waktu, hingga evaluasi mandiri oleh siswa. Didukung oleh Aini (2021), bahwa e-learning mampu memudahkan proses pembelajaran apabila penggunaannya sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dalam memahami suatu materi. Salah satu platform e-learning yang dapat memudahkan proses pembelajaran adalah media pembelajaran quizizz.

Dari data yang telah dipaparkan di atas hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *quizizz* dapat meningkatkan Hasil belajar biologi siswa kelas X MIPA 3 SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung pada pokok bahasan keanekaragaman hayati. Hal ini dapat dilihat dari semakin baiknya pemahaman siswa terhadap materi Biologi yang diperoleh peneliti, yakni ketuntasan belajar meningkat dari siklus I hingga siklus II yaitu masing-masing ketuntasan pada siklus I pertemuan pertama hanya 14 orang siswa atau 50% saja yang tuntas dan pada siklus II pertemuan keempat meningkat menjadi 23 orang siswa atau 82,14% tuntas secara klasikal serta nilai rata-rata siswapun meningkat dari rata-rata siklus I pertemuan pertama 72,00 meningkat pada siklus II pertemuan mengajar keempat menjadi 79,26 sehingga melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yakni 75, walaupun masih ada 5 orang siswa atau 17,86% belum mencapai ketuntasan minimal maka akan diberikan tugas remedial dalam pertemuan tersendiri dalam *google classroom* sehingga mampu mencapai ketuntasan dalam belajar.

Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil belajar siswa terhadap proses belajar mengajar dengan menerapkan media pembelajaran *quizizz* dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari siklus I hingga mengalami peningkatan pada siklus II, yakni dari rata-rata 72,00 pada siklus I pertemuan mengajar 1 menjadi 79,26 pada siklus II pertemuan mengajar 4. Sehingga dapat dikatakan kemampuan Peneliti dalam mengelola pembelajaran sudah baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar biologi Kelas X MIPA-3 SMA Negeri Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *pre test* sebesar 60,48 dengan persentase ketuntasan 35,71% dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 10 siswa. Pada siklus II hasil belajar meningkat menjadi 79,26 dengan persentase ketuntasan 82,14% dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 23 siswa. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIPA-3 SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nur. 2021. "Pengaruh Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sains Kelas VIII Di MTSN 1 Kota Surabaya" dalam *Jurnal Pendidikan Indonesia* Volume 1 Nomor 3 November 2021. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Anggia, S.P., dan Musfiroh, T. 2014. "PENGEMBANGAN MEDIA GAME DIGITAL EDUKATIF" dalam *Jurnal LingTera*, 1(2), 123-135.
- Bishop, Joseph. 2006. Partnership for 21st Century Skills.
- Salsabila, U.H., dkk. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA" dalam *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* Volume 4 Nomor 2 Desember 2020 P-ISSN: 2580-2240 E-ISSN: 2580-2259. Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan.
<https://onlinejournal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/11605/10463>
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Sattar, M., dkk. 2021. “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa Madrasah Aliyah As’adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan” dalam *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* Vol 3 No 3 September-Desember 2021. Makassar: Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar.
- Sopian, Ahmad. 2016. “Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan” dalam *Jurnal Tarbiyah Islamiyah* Volume 1 Nomor 1 Edisi Juni 2016 P-ISSN: 2541-3686. Sakatiga: Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raudhatul Ulum Sakatiga. <https://media.neliti.com/media/publications/300413-tugas-peran-dan-fungsi-guru-dalam-pendid-4e6b20f0.pdf>
- UU 2005. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Surabaya: Kesindo Utama.
- William Mc. 1999. *An Introduction to Social Psychology*. Metheun: London & Noble.