
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *QUICK ON THE DRAW* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII DI SMPN 1 AMPEK ANGKEK

Tharwati Fadhilah^{1*}, Risnawita², Rusdi³, Tasnim Rahmat⁴

^{1,2,3,4} UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

*Corresponding author

Email: tharwatifadhilah03@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to see whether students' mathematics learning outcomes using the quick on the draw type of cooperative learning model are better than conventional learning in grade VIII students at SMPN 1 Ampek Angkek. This type of research is a pre-experiment with the static group comparison design. The population in this study were all grade VIII students at SMPN 1 Ampek Angkek, totaling 9 classes. Sampling was determined randomly with simple random sampling. The sample in this study consisted of students in grade VIII.9 as the experimental class and students in grade VIII.7 as the control class. The instrument used was a mathematics learning outcome test that had been validated by experts. The data were processed using t-test statistical analysis. Based on the results of the data analysis test of students' mathematics learning outcomes, $t_{count} = 4.7600$ and $t_{table} = 1.6741$. Because $t_{count} > t_{table}$, means reject H_0 and accept H_1 . The data was processed using SPSS software and obtained a sig value of 0.001 and $\alpha = 0.05$, so that $sig < \alpha$. Therefore, it can be concluded that the quick on the draw type of cooperative learning model has an effect on the mathematics learning outcomes of students in class VIII of SMPN 1 Ampek Angkek.

Keywords: Influence, Mathematics Learning Outcomes, Quick on the Draw Type of Cooperative Learning Model.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* lebih baik dari pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Ampek Angkek. Jenis penelitian ini adalah pra-eksperimen dengan rancangan penelitian *the static group comparison design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN 1 Ampek Angkek yang berjumlah 9 kelas. Pengambilan sampel ditentukan secara acak dengan simple random sampling. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII.9 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII.7 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar matematika yang sudah divalidasi oleh ahli. Data diolah menggunakan analisis statistik uji-t. Berdasarkan hasil uji analisis data tes hasil belajar matematika siswa $t_{hitung} = 4,7600$ dan $t_{tabel} = 1,6741$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya tolak H_0 dan terima H_1 . Data diolah menggunakan *software SPSS* diperoleh nilai $sig = 0,001$ dan $\alpha = 0,05$ sehingga $sig < \alpha$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas VIII SMPN 1 Ampek Angkek”.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on the Draw*, Pengaruh.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran, pelatihan, dan bimbingan. Melalui pendidikan, individu diharapkan mampu mengembangkan potensi diri sehingga dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang. Pentingnya pendidikan juga ditegaskan dalam nilai-nilai keagamaan, salah satunya dalam tafsir QS. Al-Kahfi ayat 66 yang menggambarkan pentingnya sebuah ilmu sebagai pedoman kehidupan (Tafsir, 2016). Selain itu, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003). Dengan demikian untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, bisa kita dapatkan melalui sebuah pendidikan. Dalam hal ini salah satu ilmu yang sangat penting dalam pendidikan adalah ilmu matematika.

Matematika diajarkan pada setiap jenjang pendidikan karena mampu melatih kemampuan berpikir logis, rasional, kritis, bersikap positif dan berjiwa kreatif (Kamal, 2022). Namun kesulitan belajar matematika yang dialami siswa bisa dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya, tantangan belajar yang diberikan guru tidak sebanding dengan kemampuan siswa, rendahnya minat belajar siswa dan bisa juga karena metode pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai dengan gaya belajar siswa (Purwodido dan Zaini, 2023). Dengan demikian untuk mengatasi kesulitan belajar matematika siswa, maka diperlukannya kualitas pembelajaran yang baik.

Pembelajaran dikatakan berkualitas apabila melibatkan seluruh komponen utama proses belajar mengajar, yaitu guru, siswa dan interaksi antara keduanya. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Rusman, 2017). Menurut

Rustam Efendy menyatakan bahwa siswa yang terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga akan memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya (Mu'amalah, dkk, 2023).

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seorang siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar. Hasil ini dapat berupa kemampuan kognitif, kemampuan afektif, maupun kemampuan psikomotorik yang diperoleh dalam pembelajaran. Hasil belajar ini umumnya berupa nilai yang diberikan seorang guru kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajarannya. Tolak ukur penilaian yang berupa nilai tersebut diperoleh setelah siswa mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dalam jangka waktu tertentu kemudian dilakukan tes akhir (Nuridayanti, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 1 Ampek Angkek, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII memiliki tingkat keaktifan dan hasil belajar yang masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran serta rendahnya hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester (STS), di mana sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lemahnya pemahaman dasar matematika serta kurangnya perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan di atas karena adanya kelemahan terhadap proses pembelajaran yang perlu diatasi, salah satu cara mengatasi hal tersebut ialah dengan cara membangkitkan semangat belajar siswa yang bertujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Untuk mengatasi hal tersebut seorang guru dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi siswa agar lebih aktif dan memberikan pengalaman yang bermakna, yang mana guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif menitik beratkan pada kerja sama dan tolong menolong antara siswa. Konsep kerja sama ini sejalan dengan nilai-nilai Islam yang terdapat dalam QS. At-Taubah ayat 71 yang menganjurkan tolong-menolong dalam kebaikan (Shihab, 2002). Melalui pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga

membantu anggota kelompok lainnya sehingga tercipta pembelajaran yang lebih bermakna. Rusman mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan social (Rusman, 2017).

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*. Model ini pertama kali dikenalkan oleh Paul Ginnis pada tahun 2008. Menurut Ginnis, *quick on the draw* adalah aktivitas yang mendorong pada kerja sama kelompok, semakin efisien kerja kelompok maka semakin cepat kemajuannya. Dengan diterapkannya *quick on the draw*, dapat membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru (Ginnis, 2008). Model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* pada prosesnya akan mengutamakan aktivitas dan melakukan kerja sama dengan para siswa dalam menjawab pertanyaan, mencari informasi terkait jawaban, dan memberikan informasi dari berbagai sumber ke dalam sebuah permainan yang mengarah kepada kecepatan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatan kerja tim. Dengan kerja tim yang baik maka siswa pun akan merasa senang ketika belajar, sehingga aktivitas belajar siswa akan meningkat (Apriliyani, dkk, 2024). Dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa, maka hal tersebut juga dapat berpengaruh pada hasil belajarnya yang ikut meningkat. Fitriansyah menyatakan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi pembelajaran *quick on the draw* juga dapat meningkatkan kemampuan berkolaborasi siswa pada proses pembelajaran (Aini dan Irawati, 2018).

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan keterampilan sosial siswa, namun sebagian besar studi masih berfokus pada model kooperatif konvensional seperti STAD, Jigsaw, dan Think Pair Share. Sementara itu, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* dalam konteks pembelajaran matematika masih relatif terbatas, terutama pada jenjang sekolah menengah pertama.

Selain itu, penelitian terdahulu umumnya hanya menyoroiti aspek hasil belajar secara umum tanpa mengaitkannya secara mendalam dengan tingkat keaktifan siswa, kecepatan berpikir, serta dinamika kerja tim yang menjadi karakteristik utama dari model *Quick on the Draw*. Padahal, dalam perspektif pendidikan modern dan studi internasional, pembelajaran matematika tidak hanya menekankan pada hasil akhir, tetapi juga pada proses kognitif dan kolaboratif siswa selama pembelajaran berlangsung.

Lebih lanjut, sebagian besar penelitian yang ada dilakukan dalam konteks sekolah dengan karakteristik siswa yang berbeda, sehingga masih terdapat keterbatasan dalam generalisasi hasil penelitian, khususnya pada kondisi nyata di sekolah seperti SMPN 1 Ampek Angkek yang memiliki permasalahan rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan penelitian kontekstual yang lebih spesifik. Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on the Draw* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Ampek Angkek.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* terhadap hasil belajar matematika siswa. Jenis penelitian ini adalah pra-eksperimen dengan rancangan penelitian *the static group comparison design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN 1 Ampek Angkek yang berjumlah 267 siswa. Pengambilan sampel ditentukan secara acak dengan simple random sampling. Sampel pada penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* terhadap hasil belajar matematika siswa. Sebelum penelitian dilaksanakan, perangkat pembelajaran dan instrumen tes terlebih dahulu divalidasi oleh tiga orang validator. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh perangkat pembelajaran dan instrumen tes berada pada kategori valid, baik dari segi format, isi, maupun bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat dan instrumen yang digunakan telah layak untuk mengukur hasil belajar siswa dalam penelitian ini.

Data hasil belajar matematika siswa diperoleh melalui tes akhir yang diberikan setelah perlakuan pada kedua kelas. Tes tersebut diikuti oleh 55 siswa yang terdiri dari 29 siswa pada kelas eksperimen dan 26 siswa pada kelas kontrol. Tes akhir yang diberikan terdiri dari 5 butir soal dalam bentuk soal essay dengan alokasi waktu 90 menit. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh informasi mengenai jumlah skor, rata-rata, dan standar deviasi untuk kedua kelas sampel yang dinyatakan pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Hasil Belajar Matematika Siswa

| Kelas | N | $\sum X$ | X_{maks} | X_{min} | \bar{X} | S |
|-------------------|-----|----------|------------|-----------|-----------|--------|
| Eksperimen | 29 | 1531 | 100 | 12 | 58,885 | 26,294 |
| Kontrol | 26 | 855 | 85 | 8 | 29,483 | 19,307 |

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 58,885, sedangkan kelas kontrol sebesar 29,483. Selain itu, nilai maksimum pada kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain dilihat dari nilai rata-rata, perbedaan hasil belajar juga dapat ditinjau dari tingkat ketercapaian hasil belajar siswa. Persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 2. Persentase Ketercapaian Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

| Kelas | Jumlah Siswa | Ketercapaian | | Persentase | |
|-------------------|--------------|--------------------|-----------------------|------------|----------------|
| | | Tercapai ≥ 71 | Belum Tercapai < 71 | Tercapai | Belum Tercapai |
| Eksperimen | 26 | 10 | 16 | 38,46% | 61,54% |
| Kontrol | 29 | 1 | 28 | 3,45% | 96,55% |

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar pada kelas eksperimen sebesar 38,46%, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 3,45%. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan belajar pada kelas eksperimen lebih banyak dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* tidak hanya meningkatkan rata-rata hasil belajar, tetapi juga meningkatkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data kedua kelas berdistribusi normal, baik berdasarkan *uji Liliefors* maupun pengujian menggunakan *software SPSS*. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki variansi yang homogen. Dengan terpenuhinya kedua uji prasyarat tersebut, maka analisis data dapat dilanjutkan ke uji hipotesis.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

| Kelas | N | \bar{X} | t | $t_{0,05;53}$ | α |
|-------------------|----|-----------|--------|---------------|----------|
| Eksperimen | 26 | 58,885 | 4,7600 | 1,6741 | 0,05 |
| Kontrol | 29 | 29,483 | | | |

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,7600$ dan $t_{tabel} = 1,6741$ pada taraf signifikan 0,05. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis data, terlihat bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 58,885 yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 29,483. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.

Jika ditinjau berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), persentase ketuntasan belajar pada kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu sebesar 38,46% pada kelas eksperimen dan 3,45% pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* mampu meningkatkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan pendapat bahwa pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Aini dan Irawati, 2018).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mendorong keaktifan, kerja sama, dan kecepatan berpikir dalam menyelesaikan masalah (Apriliyani,dkk., 2024; Lestyaningsih,dkk., 2013).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam

meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dikarenakan model ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 1 Ampek Angkek. Hal ini ditunjukkan oleh hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *quick on the draw* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut: (1) Bagi guru, model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran matematika untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. (2) Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih luas dan bervariasi.

REFERENSI

- Aini, Septi Dariyatul, and Sri Irawati, 'Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Pembelajaran Visual Thinking Disertai Aktivitas Quick on the Draw', *Pythagoras*, 12.2 (2018)
- Apriliyani, Fitri, Anas Salahudin, and Alvin Yanuar Rahman, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Quick On The Draw (QoD)', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 6.1 (2024)
- Depdiknas, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003 (Jakarta: Depdiknas, 2003)
- Ginnis, Paul, Trik & Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran Di Kelas (Jakarta: PT. Indeks, 2008)

- Kamal, Syamsir, 'Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Barabai', 1.1 (2022), 89–100 <<https://doi.org/28075536>>
- Lestiyarningsih, Herdika, Hobri, and Arika Indah, 'Penerapan Pembelajaran Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Sub Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII F Semester Ganjil SMP Negeri 10 Jember Tahun Ajaran 2012/2013', *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4.2 (2013)
- Mu'amalah, Hafida, Ulva Rahmi, Rusdi, and M. Imamuddin, 'Aktivitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Example Non Example', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.3 (2023)
- Nuridayanti, *Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Dengan Pendekatan Problem Posing (NEM, 2022)*
- Purwodido, Agus dan Muhammad Zaini, *Teori Dan Praktik Model Pembelajaran Berdiferensiasi Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar*, ed. by M.Fathurrohman (Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2023)
- Rusman, *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Bandung: Kencana, 2017) Shihab, M. Q. 2002. *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.
- Shihab, Quraish, *Tafsir Al-Misbah* (Jakarta: Lentera Hati, 2002)
- 'Tafsir Al-Muyassar Surat Al Kahfi 61-70', Ibnu Umar Islamic School, 2016 <<https://ibnuumar.sch.id/tafsir-al-muyassar-surat-al-kahfi-61-70/>>