

Gunung Djati Conference Series, Volume 10 (2022)
ISLAMIC RELIGION EDUCATION CONFERENCE
I-RECON 2022

ISSN: 2774-6585

Website: <https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/>

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar PAI

'Aina Noviana

UIN Sunan Gunung Djati Bandung Jalan Cimencrang, Cimencrang, Kec. Gedebage, Kota Bandung, Indonesia, 40614

Email: ainan7424@gmail.com

***Abstract:** The purpose of this study was to determine: 1) The application of the Teams Games Tournament type of cooperative learning model, 2) The effect of the Teams Games Tournament type of cooperative learning model on student learning outcomes in PAI subjects. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental research method in the form of a nonequivalent control group design. Data collection techniques used are observation and tests. Based on the results of the study, it showed that: 1) The implementation of the Teams Games Tournament type of cooperative learning model was 84.6%, categorized as good; 2) Teams Games Tournament type cooperative learning model has an influence on student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects of 6.42 with a low increase of 0.15.*

Keywords:

Cooperative Learning Model; Teams Games Tournament; Learning Outcomes; Islamic Religious Education

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament, 2) Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian quasi experiment yang berbentuk nonequivalent control group design. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament sebesar 84,6%, berkategori baik; 2) Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebesar 6,42 dengan peningkatan rendah sebesar 0,14.

Kata Kunci:

Model Pembelajaran Kooperatif; Teams Games Tournament; Hasil Belajar; Pendidikan Agama Islam

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai proses dalam menjadikan manusia yang cerdas intelektual dan spiritual juga mengembangkan kecakapan berperilaku sesuai norma di masyarakat (Darman, 2017). Mutu pendidikan memengaruhi kemampuan dan daya saing sebuah bangsa di era globalisasi dewasa ini, karena eksistensi dan pertarungan masa depan sebuah bangsa bergantung pada kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan melalui pendidikan (Yasin, 2021). Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Komponen-komponen dalam proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran atau bahkan tujuan pendidikan, jika saling berinteraksi dengan baik. Komponen-komponen pembelajaran tersebut antara lain guru, siswa, tujuan pembelajaran, materi, metode, alat pembelajaran, dan evaluasi (Pane, 2017).

Pada proses pembelajaran, cara guru dalam mengajar harus baik sehingga dapat membuat siswa tertarik atau tidak bosan saat belajar (Wibowo dan Farnisa, 2018). Sebagaimana Widodo dan Widayanti (2013: 35) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran, metode yang digunakan guru dan relasi guru dengan siswa secara langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Utami dkk, 2019). Hasil belajar ialah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran dan nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum (Syafi'i, dkk : 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan di SMK Plus Al-Farhan, terlihat adanya hasil belajar siswa yang masih relatif rendah khususnya pada mata pelajaran PAI. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional yaitu metode ceramah, kadang-kadang menggunakan metode tanya jawab dan diskusi. Solusi alternatif dari penulis yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dirasakan cukup representatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan diketahui ada atau tidak pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT tersebut terhadap hasil belajar PAI dan seberapa besar pengaruhnya.

Secara umum model adalah objek atau konsep dalam menyajikan sesuatu. Joyce (1992: 4) menjelaskan bahwa model pembelajaran ialah suatu pedoman perencanaan pembelajaran di kelas beserta perangkat pembelajarannya seperti komputer, buku-buku, kurikulum dan lain-lain (Trianto, 2010, p. 22). Adapun pembelajaran merupakan suatu proses dalam membelajarkan peserta didik menggunakan teori belajar maupun asas pendidikan sebagai salah satu cara utama untuk menentukan keberhasilan Pendidikan (Assayuthi, 2020).

Model pembelajaran ialah rangkaian dari pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru. Terdapat berbagai macam model pembelajaran dalam dunia pendidikan, salah satunya ialah *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) (Sutirman, 2013). Rusman (2013) mengemukakan bahwa dasar dari dikembangkannya model pembelajaran kooperatif ialah teori belajar kooperatif konstruktivis yang terlihat pada salah satu teori Vigotsky berupa adanya penekanan pada hakikat

sosiokultural dari pembelajaran di mana pada umumnya fase mental yang lebih tinggi muncul saat kerja sama antara individu sebelum terserap dalam individu tersebut. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran berupa siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang yang heterogen dan sebagai wadah bagi siswa dapat bekerja sama dalam kelompok di mana tujuan kelompok merupakan tujuan bersama (Rusman, 2013). Model pembelajaran kooperatif ialah suatu model pengajaran di mana siswa belajar dalam kelompok kecil, saling kerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran dalam menyelesaikan tugas kelompok (Rusman, 2013).

Secara umum model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) seperti tipe *Student Team Achievement* (STAD) kecuali TGT menggunakan turnamen akademik, kuis dan sistem skor kemajuan individu, setiap individu menjadi wakil tim dengan individu tim lain yang sebelumnya memiliki akademik setara (Slavin, 2009, pp. 163-165). David De Vries dan Keath Edward (1995) mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) atau pertandingan permainan tim, di mana siswa dengan anggota tim lain memainkan permainan untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka (Trianto, 2010, p. 83). Langkah-langkah (Slavin, 2009): 1) Pengajaran yaitu penyampaian materi atau presentasi kelas, 2) Belajar tim yakni siswa mempelajari lembar kegiatan secara tim, 3) Turnamen yaitu kompetisi tiga siswa dengan kemampuan homogen pada meja turnamen, 4) Rekognisi Tim yakni menentukan skor tim dan mempersiapkan sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya.

Belajar adalah proses usaha seseorang dalam memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013 dalam Maryam, 2017). Belajar menurut Santrock dan Yussen ialah perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman (Sugihartono dkk, 2007 dalam Prihatini, 2017). Dalam lingkup pendidikan, belajar diartikan sebagai proses aktif siswa untuk mempelajari dan memahami konsep-konsep dalam kegiatan belajar mengajar secara individu maupun kelompok secara mandiri atau dibimbing (Arifin, 2000 dalam Ifa 2013). Hasil belajar adalah dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik siswa, mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang sesuai antara materi yang dipelajari siswa dan bagaimana mereka akan dinilai (Hamdan dan Khader, 2015 dalam Ricardo dan Meilani, 2017). Hasil belajar adalah hasil kegiatan belajar berupa perubahan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada siswa (Susanto, 2013 dalam Gunarta, 2018).

Byram & Hu (2013) dalam (Ricardo, 2017) menjelaskan bahwa Bloom mengelompokkan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang kemudian para ilmuwan seperti Straus, Tetroe, & Graham (2013) menjelaskan bahwa ranah kognitif diperoleh dari pengetahuan akademik melalui proses pembelajaran, ranah afektif berupa sikap, nilai dan keyakinan dalam mencapai perubahan tingkah laku, dan ranah psikomotorik meliputi keterampilan dan pengembangan diri melalui kinerja keterampilan atau praktek. Hasil belajar afektif dan psikomotorik menjadi bagian dari penilaian proses

pembelajaran di sekolah, namun penilaian hasil belajar kognitif lebih dominan (Ifa, 2013).

Perlu adanya penelitian mengenai ada atau tidak pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar PAI di SMK Plus Al-Farhan karena model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang baru di SMK Plus Al-Farhan. Terdapat penelitian terdahulu dengan jenjang pendidikan yang sama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Amallia Abbas (2019) di SMK Kristen Penabur Purworejo, namun perbedaannya ialah di sekolah tersebut telah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sehingga fokus penelitian hanya kepada implementasi, kendala, dan dampak dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini. Terdapat pula penelitian terdahulu yang sejenis namun mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap peningkatan minat belajar PAI dengan lokasi penelitian yang berbeda yaitu di SMA Negeri 2 Maros, penelitian ini dilakukan oleh Irmawati (2018). Iwan (2015) telah melakukan penelitian sejenis mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi Pendidikan Agama Islam namun dilaksanakan pada jenjang SMP yaitu di SMP Islam Abhariyah.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih banyak diteliti pada mata pelajaran MIPA dan Fiqih. Salah satunya, penelitian yang dilakukan oleh Dina Mustikasari (2018) mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada sub materi sistem saraf dan penelitian dari Nurul Halimah (2020) pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis mengusung sebuah judul penelitian yang berbunyi, "*Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar PAI*" dengan hipotesis terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar PAI di SMK Plus Al-Farhan Sukabumi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini mencoba menerapkan paradigma empirisme yang memahami kenyataan sosial sebagai fakta-fakta yang dapat digeneralisasi melalui pengukuran secara obyektif (Priatna, 2021). Adanya kesulitan dalam mengontrol variabel lain secara langsung maupun tidak langsung yang berpengaruh pada proses penelitian pada pendekatan kuantitatif (Mulyadi, 2011). Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen berbentuk quasi experimental design. Metode eksperimen untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu (Sugiyono, 2015 dalam Wulandari et al., 2022) di mana metode ini dilaksanakan dengan cara pengamatan terhadap hubungan kasual adanya sebab (variabel bebas) dan akibat (variabel terikat) melalui usaha sengaja peneliti (Asrin, 2022). Adapun desain *quasi experiment* yaitu adanya kelas control dan eksperimen yang

ditetapkan dengan kriteria tertentu (Ary, et al., 2010 dalam Arisandy, et al., 2022). Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2017).

Penelitian eksperimen semu atau quasi-experimental re-search bertujuan untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Narbuko dan Achmadi, 2018). Bentuk desain quasi eksperimen yang digunakan yaitu nonequivalent control group design, sebagaimana dijelaskan oleh (Santoso dan Madiistriyatno, 2021: 11) bahwa pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak.

Subjek pada penelitian yaitu 28 orang siswa kelas X.1 Multimedia/DKV (kelas eksperimen) dan 28 orang siswa kelas X.3 Multimedia/DKV (kelas kontrol) di SMK Plus Al-Farhan Sukabumi. Teknik pengumpulan yang digunakan antara lain observasi dan tes. Observasi atau pengamatan menurut Narbuko dan Achmadi (2018) ialah alat pengumpulan data yang dilakukan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, melalui lembar observasi. Tes yang digunakan dalam penelitian penulis ialah tes kemampuan hasil belajar berbentuk tes objektif berupa tes pilihan ganda (multiple choice test).

Teknik analisis data observasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{S} \times 100\%$$

Keterangan:

NP: nilai persen yang dicari atau diharapkan

R: skor mentah yang diperoleh

SM: skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Tabel 1. Interpretasi Keterlaksanaan (Purwanto, 2008 dalam Mustikasari, 2018)

Persentase (%)	Kategori
<54	Kurang sekali
55-59	Kurang
60-75	Cukup
76-85	Baik
86-100	Sangat baik

Teknik analisis data tes atau uji hipotesis menggunakan rumus uji Mann Whitney dengan sampel > 20, sebagai berikut:

$$\mu_U = \frac{n_1 n_2}{2} \quad \sigma_U = \sqrt{\frac{n_1 n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}}$$

Sehingga variabel normal standarnya dirumuskan:

$$Z = \frac{U - \mu_U}{\sigma_U}$$

Dengan rumus mencari nilai U:

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Keterangan:

U_1 = Jumlah peringkat 1

n_1 = Jumlah sampel-1

R_1 = Jumlah ranking sampel-1

U_2 = Jumlah peringkat 2

n_2 = Jumlah sampel-2

R_2 = Jumlah ranking sampel-2

Catatan : nilai U yang digunakan ialah nilai U yang terkecil

Mengetahui besar pengaruh hasil belajar setelah perlakuan dapat menggunakan uji *gain ternormalisasi* (N-Gain) berikut (Meltzer dalam Herlanti, 2006: 72 dalam Mustikasari, 2018):

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Penafsiran ukuran efek N-Gain (%) dapat dilihat pada tabel berikut:

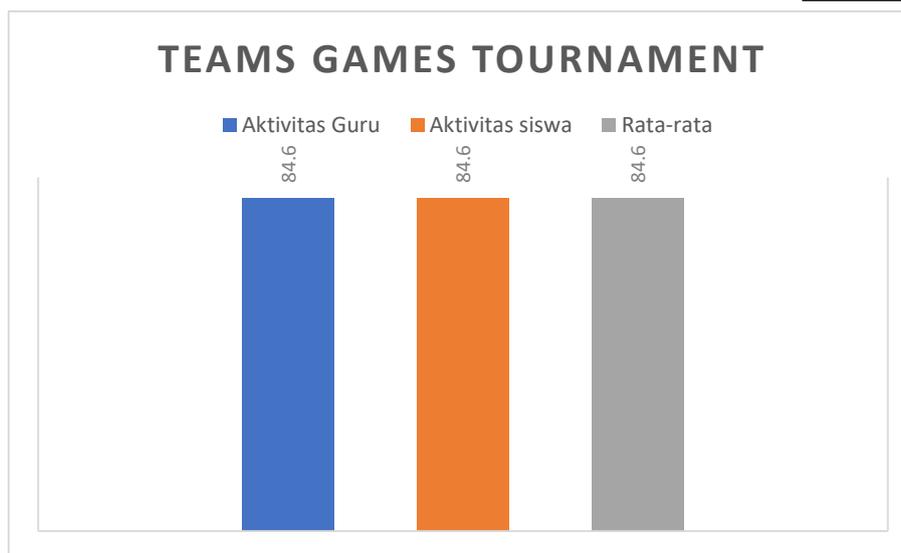
Tabel 2. Kategori Tafsiran N-Gain (Meltzer, 2006 Meltzer dalam Herlanti, 2006: 72 dalam Mustikasari, 2018)

N-Gain	Tafsiran
$N \leq 0,3$	Rendah
$0,7 > N > 0,3$	Sedang
$N \geq 0,7$	Tinggi

Izin penelitian dan izin uji coba soal dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2022. Pelaksanaan uji coba soal mulai pada tanggal 15 Maret 2022 di kelas X.2 Multimedia/DKV SMK Plus Al-Farhan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2022 di kelas X.1 Multimedia/DKV SMK Plus Al-Farhan Sukabumi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan perhitungan statistik, aktivitas guru terlaksana sebesar 84,6% dengan interpretasi baik. Adapun aktivitas siswa terlaksana sebesar 84,6% dengan interpretasi baik. Maka nilai rata-rata persentase keterlaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sebesar 84,6% dengan interpretasi baik sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dikemukakan oleh Slavin (2009). Berikut diagram batang keterlaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*:



Gambar 1. Keterlaksanaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

Soal pre-test diberikan sebelum pembelajaran dilaksanakan dan soal posttest diberikan setelah pembelajaran berlangsung, baik pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (kelas eksperimen) maupun pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu ceramah (kelas kontrol). Setelah nilai pre-test dan posttest didapatkan, selanjutnya menganalisis uji prasyarat hipotesis yaitu uji normalitas dan homogenitas. Berikut hasil nilai rata-rata, uji normalitas dan uji homogenitas pre-test dan posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 3. Nilai Rata-rata, Normalitas dan Homogenitas Pre-test dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Posttest	Pre-test	Posttest
Nilai rata-rata	67,5	72,5	52,86	53,21
Normalitas	5,15 (berdistribusi normal)	15,84 (tidak berdistribusi normal)	11,99 (tidak berdistribusi normal)	14,6 (tidak berdistribusi normal)
Homogenitas	3,2 (tidak homogen)	1,53 (homogen)	3,2 (tidak homogen)	1,53 (homogen)
N-Gain	0,14		0,01	

Nilai rata-rata data pre-test kelas eksperimen ialah 67,5 sedangkan data posttest memiliki nilai rata-rata sebesar 72,5. Kelas kontrol memiliki nilai rata-rata pre-test sebesar 52,86 dan nilai rata-rata posttest sebesar 53,21.

Hasil analisis uji normalitas data posttest pada kelas eksperimen dengan uji Chi Square, X^2 hitung sebesar 15,84 lebih besar dari X^2 tabel yaitu 7,82 yang artinya data tidak berdistribusi normal. Analisis uji normalitas data posttest pada

kelas kontrol dengan menggunakan uji Chi Square menghasilkan nilai X^2 hitung sebesar 14,6 lebih besar dari X^2 tabel yaitu 7,82 yang artinya data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil analisis uji homogenitas data posttest dengan uji Fisher F hitung sebesar 1,53 lebih kecil dari F tabel sebesar 1,90 yang artinya data memiliki varians yang homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu tidak berdistribusi normal, maka hipotesis ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dianalisis menggunakan uji Mann Whitney. Hasil uji hipotesis dengan $\alpha=5\%$ diperoleh nilai Z hitung sebesar 6,42 > nilai z tabel 1,96 maka H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun besarnya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, berdasarkan hasil uji N-Gain yaitu 0,14 yang artinya peningkatan rendah.

Hasil analisis uji Mann Whitney, menunjukkan bahwa H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan rata-rata sampel satu dengan yang lainnya. Dalam penelitian ini, terdapat perbedaan rata-rata antara metode *Teams Games Tournament* dengan metode ceramah. Maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X.1 Multimedia/DKV SMK Plus Al-Farhan. Walaupun memiliki peningkatan yang rendah dengan nilai N-Gain sebesar 0,14. Peningkatan yang rendah ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini merupakan model pembelajaran yang baru di SMK Plus Al-Farhan dan hanya dilaksanakan selama 1 kali pertemuan dikarenakan keterbatasan waktu.

Hasil penelitian penulis dengan penelitian terdahulu yang memiliki perbedaan pada variable Y atau variable Y sama namun jenjang penelitian yang berbeda, atau variable Y dan jenjang penelitian sama namun fokus penelitian berbeda menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat berpengaruh baik dalam minat maupun hasil belajar. Khususnya pada hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Plus Al-Farhan. Hal ini dapat tercapai apabila penerapan model pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang merujuk pada teori para ahli, salah satunya Slavin (2009).

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan dengan baik memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu z hitung sebesar 6,42, walaupun besar pengaruh rendah dengan nilai N-Gain sebesar 0,14. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat menjadi salah satu rujukan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Semakin baik penerapannya, maka semakin baik hasil belajar siswa sehingga pengajaran Pendidikan Agama Islam akan semakin baik pula.

REFERENSI

- Abbas, Amallia. (2019). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMK Kristen Penabur Purworejo*. Universitas Islam Indonesia. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/16827?show=full>
- Ahmad Syafi'i, T. M. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 115-123.
- Ajeng Retno Utami, S. P. (2019). Hubungan Antara Kreativitas Guru dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia Vol 4 No 2*, 56-62.
- Asrin, A. (2022). Metode Penelitian Eksperimen. *Jurnal Maqasiduna: Ilmu Humaniora, Pendidikan & Ilmu Sosial Vol: 2 No 1*.
- Assayuthi, J. (2020). Urgensi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Multikultural. *ATTHULAB: Islamic Religion Teaching & Learning Journal 5 (2)*, 240-254.
- Cholid Narbuko, A. A. (2018). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darman, R. A. (2017). Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains dan Pendidikan Informatika* , 73-87.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 112-120.
- Hafsah Maryam, M. M. (2017). Pengaruh Cooperative Approach Tipe TGT Berbantuan Facebook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekologi. *Jurnal Skripsi Pendidikan Biologi* , 1-11.
- Halimah, Nurul. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar*. IAIN Tulungagung. <http://repo.uinsatu.ac.id/17824/>
- Ifa, M. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Boyolangu pada Standar Kompetensi Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) . *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 715-722.
- Imam Santoso, H. M. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Indigo Media.
- Imam Suwardi Wibowo, R. F. (2018). Hubungan Peran Guru dalam Proses Pembelajaran Terhadap Preatasi Belajar Siswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar Vol.3 No 2*, 181-202.
- Irmawati. (2018). *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Minat Belajar PAI Peserta*

- Didik Kelas XI MIPA Di SMA Negeri 2 Maros. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. <http://repository.uin-alauddin.ac.id/13100/>
- Iwan. (2015). *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Bidang Studi Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Abhariyah Jerneng Terong Tawah Tahun Pelajaran 2013/2014.* <http://etheses.uinmataram.ac.id/539/1/Iwan%20151091099..pdf>
- M Arisandy, N. A. (2022). Pengaruh Model Inquiry Training Terhadap Sikap Sosial Siswa SD pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Volume 7, Nomor 2b, 717-722.*
- Mila Wulandari, U. S. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC (Cooperative Reading and Composition) dan TPS (Think Pair Share) pada Mata Pelajaran Ekonomi. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Vol. 3 No. 1, 287-294.*
- Mulyadi, M. (2011). Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media Vol. 15 No.1, 127-138.*
- Mustikasari, Dina. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Sub Materi Sistem Saraf.* UIN Sunan Gunung Djati Bandung. <http://digilib.uinsgd.ac.id/14963/>
- Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman Vol. 03 No. 02, 333-352.*
- Priatna, T. (2021). *Prosedur Penelitian Pendidikan.* Bandung: CV. Insan Mandiri.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Formatif, 171-179.*
- Ricardo, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 188-201.*
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: Rajawali Pres.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik.* Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: ALFABETA cv.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif.* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yasin, I. (2021). Problem Kultural Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia: Perspektif Total Quality Management. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan), 239-246.*