

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI
MATERI AKU CINTA NABI DAN RASUL
KELAS IV SDN 4 DUKUHWALUH
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**



IAIN PURWOKERTO

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

IAIN PURWOKERTO

Oleh:

**LAELA ISRO' RIA INDAH SARI
NIM. 1522402234**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :
Nama : Laela Isro' Ria Indah Sari
NIM : 1522402234
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **“PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI MATERI AKU CINTA NABI DAN RASUL KELAS IV SDN 4 DUKUHWALUH TAHUN PELAJARAN 2018/2019”** ini secara keseluruhan adalah hasil peneliti/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemah. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto,



Laela Isro' Ria Indah Sari

NIM. 1522402234



KEMENTERIAN AGAMA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
 Telp. (0281) 635624, 628250 Fax: (0281) 636553, www.iainpurwokerto.ac.id



PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

“PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI MATERI AKU CINTA NABI DAN RASUL KELAS IV SDN 4 DUKUHWALUH TAHUN PELAJARAN 2018/2019”

Yang disusun oleh : Laela Isro' Ria Indah Sari, NIM : 1522402234, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, telah diujikan pada hari : Kamis, tanggal: 24 Oktober 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,

Toifur, S.Ag, M.Si
 NIP. 19721247 200312 1 001

Abdal Chaqil Harimi, M.Pd.I
 NIP.-

Penguji Utama,

Dr. Rohmad, M. Pd
 NIP. 19661222 199103 1 002

Mengetahui :
 Dekan,



Dr. H. Suwito, M.Ag
 NIP. 19710424 199903 1 002



IAIN.PWT/FTIK/05.02
Tanggal Terbit :
No. Revisi :

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto,

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi
Sdr/ i. Laela Isro' Ria Indah Sari
Lamp. : 3 Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan FTIK IAIN Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb

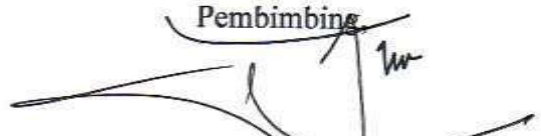
Setelah saya melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Laela Isro' Ria Indah Sari
NIM : 1522402234
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Aku Cinta Nabi dan Rasul Kelas IV SDN 4 Dukuwaluh Tahun Pelajaran 2018/2019"

sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Demikian atas perhatian Bapak, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Purwokerto,
Pembimbing

Toifur, S.Ag, M.Si
NIP. 19721217 200312 1 001

“PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI MATERI AKU CINTA NABI DAN RASUL KELAS IV SDN 4 DUKUHWALUH TAHUN PELAJARAN 2018/2019”

**Laela Isro’ Ria Indah Sari
NIM 1522402234**

Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto

ABSTRAK

Hasil belajar siswa sangat ditentukan dalam proses pembelajaran. Pendidikan formal memiliki pengaruh dalam pencapaian keberhasilan hasil siswa untuk mencapai tujuan yaitu, kurikulum, guru, siswa, sarana prasarana, dan model. Aspek keberhasilan siswa dilihat dari hasil pembelajaran dikelas, masih banyak guru menggunakan metode pembelajaran yang dijumpai belum bervariasi dan cenderung berpusat pada guru.

Pembelajaran *kooperatif* model *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan metode fokus pada cara pengintegrasian antara tugas-tugas yang melibatkan siswa dalam kerjasama berkelompok sehingga mampu menghidupkan suasana belajar dan meningkatkan hasil belajar di dalam kelas. Terkait dengan pemilihan model pembelajaran guru dituntut untuk dapat memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam interaksi proses belajar mengajar dan mampu melaksanakan tugasnya dengan baik.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam materi aku cinta nabi dan rasul siswa kelas IV dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)*.

Jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), jenis ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data adalah hasil tes dan non tes siswa bertujuan untuk mengetahui persentase penerapan hasil belajar. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di SDN 4 Dukuhwaluh dengan jumlah yaitu 21 anak dengan 8 perempuan dan 13 laki-laki.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam materi aku cinta nabi dan rasul kelas IV telah dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* ini hasil belajar siswa meningkat, nilai rata-rata dan prosentase keberhasilan siswa dari pra siklus hingga pemberian tahap siklus II. Nilai rata-rata kelas IV yang diperoleh pada pra siklus adalah 66,95, siklus I nilai rata-rata kelas adalah 77,14, dan siklus II nilai rata-rata diperoleh 85,43. Dengan demikian dapat dikatakan kelas IV SD Negeri 4 Dukuhwaluh berhasil dalam menerapkan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)*.

Kata Kunci: Hasil belajar, pembelajaran kooperatif, *Teams Games Tournament (TGT)*.

MOTO

"Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil.
Kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik."

(Evelyn Underhill)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin,

Teruntuk Allah SWT, dengan segala karunia, nikmat dan ridho-Nya skripsi ini mampu terselesaikan.

Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya kasih sayang, motivasi, dan do'a dari orang-orang terkasih. Dengan penuh keikhlasan hati dan ucapan terimakasih yang mendalam. Saya persembahkan skripsi ini untuk orangtua tercinta, Bapak Anwar Zubaidi dan Ibu Hartinah yang tanpa henti memanjatkan do'a dan berjuang untuk kesuksesan dan kebahagiaan, serta kakak-kakak saya terima kasih atas semangat yang telah diberikan untuk penulis, sehingga menambah semangat penulis dalam menyusun skripsi ini. Kalian semua adalah anugerah terindah dalam hidupku, yang tak henti-hentinya berdo'a dan banyak berkorban untuk kesuksesan saya.



IAIN PURWOKERTO

KATA PENGANTAR


Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang telah membawa risalah Islam, sehingga bisa menjadi bekal kita di dunia dan akhirat.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing, mengarahkan dan memotivasi pada penulis. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Dr. H. Suwito, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto dan Penasehat Akademik penulis yang telah memberikan pengarahan selama belajar di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
3. Dr. Subur, M.Ag., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
4. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
5. Dr. H. M. Slamet Yahya, M.Ag., Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
6. Toifur, S.Ag, M.Si., Dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis, dan memberikan arahan selama menyusun skripsi ini.
7. Segenap Dosen dan Staf Karyawan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto yang telah banyak membantu dalam penulisan dan penyelesaian studi penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan.
8. Orang tuaku tercinta Bapak Anwar Zubaidi, Ibu Hartinah, dan keluarga besar penulis. Terimakasih atas kasih sayang, doa, arahan, nasehat dan dukungan pada saya baik materi maupun non materi.
9. Seluruh teman-teman di IAIN Purwokerto dan khususnya PAI F angkatan 2015.


10. Seluruh pihak yang telah banyak membantu penulis menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Tidak ada kata yang dapat penulis sampaikan kecuali ucapan terimakasih dan do'a, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dengan balasan yang sebaik-baiknya. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.



Purwokerto,

Penulis,



Laela Isro' Ria Indah Sari

NIM. 1522402234

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
TABEL	xiii
GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	5
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
E. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Pustaka	11
B. Kerangka Teori.....	12
1. Pembelajaran Kooperatif	12
a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	14
b. Unsur-unsur Dasar Pembelajaran Kooperatif.....	16

c. Kelemahan dan Kelebihan Pembelajaran Kooperatif...	16
d. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif	17
2. Pembelajaran Kooperatif Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	18
a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	18
b. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	22
c. Variasi Metode <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	23
3. Meningkatkan Hasil Belajar	23
a. Pengertian Meningkatkan Hasil Belajar	23
b. Tipe-tipe Hasil Belajar.....	24
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	25
4. Pendidikan Agama Islam	27
a. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	27
b. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	28
c. Ruang Lingkup Pelajaran Pendidikan Agama Islam	29
5. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Materi Aku Cinta Nabi dan Rasul di SD/MI	30
C. Rumusan Hipotesis	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
C. Metode Pengumpulan Data	35
D. Instrumen Penelitian	37
E. Prosedur Penelitian	38
F. Metode Analisis Data	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Gambaran Umum SD Negeri 4 Dukuhwaluh ..	45
1. Identitas Sekolah.....	45
2. Letak Geografis SD Negeri 4 Dukuhwaluh.....	45
3. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 4 Dukuhwaluh	45
4. Struktur Organisasi	47
5. Sarana dan Prasarana	48
6. Keadaan Guru dan Karyawan.....	48
7. Data Siswa SD Negeri 4 Dukuhwaluh	49
8. Daftar Siswa Kelas IV	49
B. Deskripsi Pra-Siklus	50
C. Deskripsi Per-Siklus	54
1. Hasil Penelitian Siklus I	54
2. Hasil Penelitian Siklus II	69
D. Pembahasan	82
1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	82
2. Hasil Observasi Aktivitas Guru	85
3. Hasil Belajar	87

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	91
B. Saran-Saran.....	92

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

TABEL

Tabel 1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	17
Tabel 2 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa	42
Tabel 3 Observasi Aktivitas Guru.....	44
Tabel 4 Data Sarana dan Prasarana.....	48
Tabel 5 Daftar Nama Guru dan Karyawan SD Negeri 4 Dukuwaluh.....	48
Tabel 6 Daftar Siswa SD Negeri 4 Dukuwaluh	49
Tabel 7 Daftar Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Dukuwaluh.....	49
Tabel 8 Nilai Hasil Tes Pra Siklus	51
Tabel 9 Hasil Ketuntasan Belajar Kondisi Awal Sebelum Menerapkan Pembelajaran Kooperatif Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	52
Tabel 10 Hasil Pengamatan Observasi Aktivitas Guru Siklus I	59
Tabel 11 Hasil Observasi Aktifitas Siswa Siklus 1	64
Tabel 12 Hasil Evaluasi Siklus I Menerapkan Pembelajaran Kooperatif Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	65
Tabel 13 Hasil Ketuntasan Belajar Siklus I Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	66
Tabel 14 Hasil Pengamatan Observasi Aktivitas Guru Siklus II	74
Tabel 15 Hasil Observasi Aktifitas Siswa Siklus II	77
Tabel 16 Hasil Evaluasi Siklus II Menerapkan Pembelajaran Koopeatif Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	78

Tabel 17 Hasil Ketuntasan Belajar Siklus II Menerapkan Pembelajaran Koopeatif Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	79
Tabel 18 Peningkatan Hasil Siswa dalam Proses Pembelajaran.....	83
Tabel 19 Peningkatan Aktivitas Guru pada Proses Pembelajaran	85
Tabel 20 Rekapitulasi Nilai Tes Formatif Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Aku Cinta Nabi dan Rasul	88



GAMBAR

Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	39
Gambar 2 Struktur Organisasi SD Negeri 4 Dukuhwaluh	47
Gambar 3 Grafik Ketuntasan Belajar Pra Siklus.....	53
Gambar 4 Ketuntasan Belajar Mata Pelajaran PAI Aku Cinta Nabi dan Rasul Siklus I	66
Gambar 5 Ketuntasan Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Aku Cinta Nabi dan Rasul Siklus II	80
Gambar 6 Diagram Grafik Peningkatan Rata-rata Kelas dalam Penerapkan Pembelajaran Kooperatif Model <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	89



IAIN PURWOKERTO

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mengembangkan potensi yang dapat memberikan bekal kepada semua manusia yang berkualitas, mencakup nilai-nilai keimanan (keagamaan), ketaqwaan serta membebaskan dirinya dari kebodohan. Pendidikan memegang peranan penting dalam pembelajaran karena pengaruhnya besar sekali pada diri jiwa anak.

Menurut Noeng Mujahir, pendidikan diharapkan mampu melaksanakan tiga fungsi pendidikan, yaitu: 1) menjaga lestariannya nilai-nilai insani dan nilai-nilai illahi; 2) menumbuhkan keaktivitas anak didik; dan 3) menyiapkan tenaga kerja produktif, yaitu tenaga kerja yang mampu mengantisipasi masa depan sehingga masa depan memberi corak struktur kerja masa depan, bukan menyesuaikan kepada prediksi kebutuhan ekonomi.¹

Pendidikan memberikan kontribusi yang nyata dalam mewujudkan sikap yang berbudaya dan berkritis yaitu sekolah. Pendidikan sekolah memegang peranan penting karena pengaruhnya. Sekolah mempunyai fungsi sebagai pusat pendidikan untuk pembentukan pribadi seorang anak.² Sehingga dapat mengenyam pendidikan agar kemampuan anak teroptimalkan di sekolah yang bermutu. Sekolah bertujuan sebagai lembaga pendidikan yang memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar kepada siswa. Disamping tempat pemberian pengetahuan, pengembangan bakat, dan dasar kecerdasan, sekolah diharapkan menjadi lapangan sosial bagi para siswa yang dimana pertumbuhan mental, moral, dan sosial serta segala aspek kepribadian dapat berjalan dengan baik.³

¹ Farid Hasyim, *Kurikulum Pendidikan Agama Islam: Filosofi Pengembangan Kurikulum Transformatif antara KTSP dan Kurikulum 2013*, (Malang: Madani, 2015), hlm. 2.

² Ahmadi Abu dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), hlm. 180.

³ Abuddin Nata, *Manajemen Pendidikan: Mengatasi Kelemahan Pendidikan Islam di Indonesia*, (Jakarta: Prenada Media, 2003), hlm. 193.

Berdasarkan hal tersebut maka hasil belajar siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Dalam pendidikan formal ini memiliki pengaruh dalam pencapaian keberhasilan hasil siswa untuk mencapai tujuan yaitu, kurikulum, guru, siswa, media, sarana prasarana, dan model.

Aspek keberhasilan siswa dilihat dari hasil pembelajaran dikelas, masih banyak guru menggunakan metode pembelajaran yang dijumpai saat ini belum bervariasi dan cenderung berpusat pada guru. Berdasarkan ini mereka merasa bosan saat guru menjelaskan cerita materi aku cinta nabi dan rasul dengan model ceramah saja, karena konsentrasi siswa pasif dengan ceramahnya guru.

Di dalam proses belajar mengajar yang berkualitas sangat diperlukan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dalam proses pembelajaran ini siswa bukanlah sebuah botol kosong yang bisa diisi dengan muatan informasi-informasi yang apa saja dianggap perlu oleh guru. Selain itu, alur proses belajar tidak harus berasal dari guru kepada siswa. Siswa juga bisa saling kerjasama dengan sesama teman yang lainnya. Sistem pengajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang berstruktur yang disebut sebagai sistem “pembelajaran gotong royong” atau “*cooperative learning*”.

Menurut pendapat Slavin, pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang beranggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Menurut Stahl menyatakan bahwa *cooperative learning* dapat meningkatkan belajar siswa yang lebih baik dan meningkatkan sikap tolong menolong dalam perilaku sosial.⁴ Menurut Thompson mengemukakan *cooperative learning* turut menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran.⁵

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, belajar dengan metode *cooperative learning* dapat meningkatkan motivasi siswa berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat.

⁴ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 15.

⁵ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan*, hlm. 17.

Sistem ini, guru bertindak sebagai fasilitator, mediator, director, motivator, dan evaluator untuk mempermudah siswa dalam kegiatan proses hasil pembelajaran dikelas. guru adalah praktisi yang paling bertanggung jawab atas berhasil tidaknya program didalam kelas, guru merupakan ujung tombak atau memiliki peran sentral dalam kegiatan pembelajaran di ruang kelas. Sedangkan seorang siswa dapat belajar secara efisien jika siswa tersebut memiliki daya kemampuan untuk belajar.

Menciptakan lingkungan yang optimal baik secara fisik maupun mental, dengan cara menciptakan suasana kelas yang nyaman, suasana hati gembira tanpa tekanan, maka dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran kooperatif tersebut dibutuhkan kemauan dan kemampuan serta kreatifitas guru. Sehingga dengan menggunakan model ini guru bukannya bertambah pasif, tapi harus menjadi lebih aktif terutama saat menyusun rencana pembelajaran secara matang, pengaturan kelas saat pelaksanaan, dan membuat tugas untuk dikerjakan siswa bersama dengan kelompoknya.⁶

Di dalam *cooperative learning* mengharuskan siswa untuk kerjasama dan bergantung secara positif antar satu sama lain dalam konteks struktur tugas, struktur tujuan dan struktur *reward*. *Cooperative learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam rangka mengoptimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.⁷

Pembelajaran *cooperative learning* sangat cocok jika digunakan dalam pembelajaran materi tentang aku cinta nabi dan rasul karena dengan *cooperative learning* siswa akan saling berinteraksi dan kerjasama dengan kelompok, sehingga siswa belajar untuk saling menghargai satu sama lain dan motivasi hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SDN 4 Dukuhwaluh, siswa kelas IV memiliki kesulitan memahami materi tentang aku cinta nabi dan rasul. Hal itu terlihat dari perolehan hasil belajar pada ulangan

⁶ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan*, hlm. 91.

⁷ Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), hlm.72.

harian siswa. Dimana dari 21 anak yang ada dikelas tersebut, hanya 9 anak yang memperoleh nilai diatas KKM ($N \geq 70$). Selebihnya 12 anak masih memiliki nilai di bawah KKM ($N < 70$), anak masih belum menguasai materi aku cinta nabi dan rasul. Setelah peneliti cermati, rata-rata nilai rendah mereka pada aspek penguasaan materi yang terlalu banyak cerita.

Hal diatas yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yang belum mencapai KKM dan hasil terformatif yang dilaksanakan di akhir pembelajaran. Dari jumlah siswa 21 hanya 9 anak yang mendapat nilai diatas KKM yaitu 70. Berarti 43% siswa yang mencapai KKM dan 57% siswa yang belum mencapai KKM.⁸

Hasil belajar ulangan kepada siswa terkait materi aku cinta nabi dan rasul masih rendah, bahwa penyampaian guru hanya disampaikan dengan metode ceramah dan cerita tentu kurang ditangkap oleh siswa. Karena sudah terbukti materi aku cinta nabi dan rasul yang dimana lebih banyak menceritakan dan melihat berbagai media audio visual (kartun) terkait kisah-kisah keteladanan para nabi sehingga siswa merasa kurang ditanggap atau fokus dalam proses hasil pembelajaran didalam kelas.

Dan ada beberapa faktor penyebab rendahnya nilai hasil belajar siswa ini yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, diantaranya ada kemungkinan siswa malas, mengantuk, kurang memperhatikan guru, atau tidak teratur dalam belajar. Maka terjadinya hasil belajar siswa kurang sesuai tujuan standar pencapaian.

Berdasarkan permasalahan tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran ini guru memerlukan adanya model pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif yang dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang mampu melibatkan peran siswa secara aktif adalah model *cooperative learning* dengan model "**TEAMS GAMES TOURNAMENT**". Model ini fokus pada cara pengintegrasian antara tugas-tugas yang melibatkan siswa dalam kerjasama berkelompok sehingga

⁸ Hasil observasi penelitian tanggal 21 Maret 2019 di SDN 4 Dukuhwaluh.

mampu menghidupkan suasana belajar dan meningkatkan hasil belajar di dalam kelas.

Model merupakan salah satu komponen penting penentu keberhasilan pembelajaran. Terkait dengan pemilihan model pembelajaran, guru dituntut untuk dapat memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam interaksi proses belajar mengajar dan mampu melaksanakan tugasnya dengan baik.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam menerapkan masalah penelitian ini yang berkaitan dengan judul, maka akan penulis menjelaskan istilah-istilah yang penting digunakan, yakni sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.⁹

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan pengajaran-pengajaran, dan pengelolaan kelas.¹⁰

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan model pembelajaran yaitu pola umum perilaku pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman utama dalam merencanakan pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran yang diberikan hendaknya sesuai dengan tema yang sedang atau akan diajarkan. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran

⁹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 45-46.

¹⁰ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 51.

yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

b. Macam-macam Model Pembelajaran

Menurut Joyce dan Weil mengelompokkan model pembelajaran dalam empat katagori, yaitu model pengolahan informasi, model personal, model sosial, dan model sistem perilaku.¹¹

Berdasarkan uraian tentang macam-macam model pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai macam-macam model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Maka peneliti menetapkan model yang akan dikembangkan dalam pembelajaran di kelas yaitu model *cooperative* model *Teams Games Tournament* (TGT) karena dalam model ini siswa dapat saling kerjasama untuk meningkat prestasi bakat siswa.

c. Tipe dalam *Cooperative Learning*

Cooperative learning memiliki berbagai macam tipe-tipe. Menurut Hosnan tipe *cooperative learning* yaitu *Student Team Achievement Divisions (STAD)*, *jigsaw*, investigasi kelompok, dan pendekatan *structural*.¹² Rusman menyebutkan jenis-jenis model *cooperative learning* yaitu (1) *STAD*, (2) model *jigsaw*, (3) investigasi kelompok, (4) model *make a match*, (5) model TGT.¹³

Menurut Huda ada sekitar 19 metode, 14 teknik dan 15 struktur *cooperative learning* yang telah dikembangkan oleh berbagai pakar dibelahan dunia. Tipe/metode tersebut diantaranya yaitu: (1) *Student Team Achievement Divisions (STAD)*, (2) *Teams Games Tournament*

¹¹ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 230.

¹² Hosnan, *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, (Jakarta: Ghlmia Indonesia, 2014), hlm. 246.

¹³ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*, (Jakarta: Grafindo Pustaka, 2012), hlm. 213-227.

(TGT), (3) *Jigsaw II*, (4) *Learning Together (LT)*, (5) *Group Investigation (GI)*.¹⁴

Berdasarkan uraian tentang tipe *cooperative learning* di atas, maka peneliti menetapkan model yang akan dikembangkan dalam pembelajaran di kelas yaitu model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, karena dalam *cooperative learning* siswa dapat saling kerjasama dalam team atau kelompok sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

2. Model Cooperative Learning tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Pembelajaran *cooperative* bisa digunakan dalam berbagai macam cara. Cara-cara tersebut termasuk *cooperative learning* model *Teams Games Tournament (TGT)* yang merupakan pembelajaran integral terdiri dari bekerjasama pembelajaran formal, informal, dasar, dan struktur *cooperative*.

Model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan metode yang menempatkan melibatkan siswa dalam kerjasama berkelompok didalam kelas.

3. SDN 4 Dukuhwaluh

SDN 4 Dukuhwaluh merupakan lembaga pendidikan formal jenjang paling dasar dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud atau Kemdikbud), yang beralamat di Jln. Sunan Bonang Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar PAI materi Aku Cinta Nabi dan Rasul kelas IV SDN 4 Dukuhwaluh Tahun Pelajaran 2018/2019?

¹⁴ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 111.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar PAI materi Aku Cinta Nabi dan Rasul IV SDN 4 Dukuhwaluh.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah sebagai pengetahuan tentang bagaimana teori penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi Aku Cinta Nabi dan Rasul dalam pencapaian kompetensi dasar. Selain itu dapat dijadikan bahan kajian yang berkaitan dengan proses belajar mengajar.

b. Secara Praktis

1) Bagi Siswa:

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pencapaian kompetensi dasar sehingga siswa dapat memahami tentang aku cinta nabi dan rasul dengan baik. Siswa berlatih mengembangkan jiwa kelompok, saling menguntungkan dan menghargai satu sama lain.

2) Bagi Pendidik:

Penelitian ini diharapkan menjadi tambahan pengetahuan tentang model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif, sehingga dapat dijadikan pembelajaran yang alternatif untuk menjadikan proses pembelajaran lebih bervariasi.

3) Bagi Sekolah:

Penelitian ini dapat memperbaiki proses pembelajaran di kelas, terutama pada aspek hasil belajar siswa, sehingga dapat tercipta siswa yang aktif, inovatif, dan berkualitas.

4) Bagi Peneliti:

Penelitian ini berguna untuk lebih meningkatkan penggunaan metode pembelajaran agar lebih bervariasi dan dapat memperbaiki kinerja pembelajaran kompetensi dasar. Kemudian dapat menjadi salah satu sumber informasi mengenai penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT).

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi adalah kerangka secara keseluruhan isi skripsi yang memberikan petunjuk untuk mengetahui dan memperjelas bagian-bagian penelitian yang akan dibahas, maka penulis perlu dijelaskan bahwa skripsi ini terdiri dari :

Pada bagian awal berisi halaman judul, pernyataan keaslian, pengesahan, nota dinas pembimbing, halaman persembahan, halaman motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

BAB I Pendahuluan, yang meliputi: latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, sistematika pembahasan.

BAB II Landasan teori, yang meliputi: kajian pustaka, kerangka teori, pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT), meningkatkan hasil belajar, penerapan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT), dan rumusan hipotesis. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang terdiri dari: pengertian, tujuan, dan ruang lingkup pelajaran Pendidikan Agama Islam.

BAB III Metode Penelitian, yang meliputi: jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan metode analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang meliputi: penyajian data gambaran umum SDN 4 dukuhwaluh, deskripsi pra-siklus, deskripsi per-siklus, pembahasan.

BAB V Kesimpulan dan Saran, yang meliputi: kesimpulan dari hasil pelaksanaan pembelajaran pada tiap siklus, saran yang diajukan kepada siswa, guru dan sekolah.

Pada bagian akhir berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Peneliti tindakan kelas tentang penerapan pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PAI materi Aku Cinta Nabi dan Rasul kelas IV SDN 4 Dukuwaluh tahun pelajaran 2018/2019 telah dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan dan menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Terjadi peningkatan kualitas pembelajaran dari keaktifan siswa yang diikuti perubahan perilaku siswa ke arah positif. Siswa tidak lagi malu untuk bertanya atau menjawab pertanyaan pada saat pembelajaran berlangsung. Tidak ada siswa yang bermain sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi. Siswa berkelompok dengan tertib dan berdiskusi secara aktif dengan anggota kelompoknya. Ketika melakukan permainan akademik dan penskoran siswa sudah tidak mengalami kebingungan. Peningkatan proses tersebut dikarenakan siswa sudah mulai terbiasa belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament* (TGT). Selain itu siswa menjadi lebih semangat dalam memahami materi pelajaran karena dalam pembelajaran pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament* (TGT) terdapat penghargaan berupa hadiah yang diberikan kepada kelompoknya yang mendapat skor rata-rata tertinggi.
2. Nilai rata-rata kelas siswa kelas IV SDN 4 Dukuwaluh selama proses pembelajaran dari pra tindakan, siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai yang mereka peroleh dalam tes penilaian pra tindakan, siklus I dan II mengalami kenaikan. Jika pada pra tindakan ketuntasan belajar hanya 42,86%, siklus I ketuntasan siswa mencapai 66,67 % lalu menjadi 85,71 % pada siklus II. Pada siklus I ketuntasan belajar siswa baru mencapai 66,67% (belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan) disebabkan karena pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran

yang baru pernah diterapkan di kelas tersebut, masih ada siswa yang bermain sendiri ketika guru sedang menjelaskan pelajaran sehingga materi pelajaran tidak terserap dengan baik, kegiatan memindahkan meja dan kursi untuk berkelompok dan melakukan pertandingan menyita waktu yang banyak, selanjutnya termasuk pada waktu yang disediakan untuk mengerjakan soal terlalu sedikit untuk menyelesaikan 10 soal yang terdiri dari 5 pilihan ganda dan 5 isian. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 85,71%. Hal ini disebabkan karena siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament* (TGT) dengan baik. Hanya saja dalam mengerjakan soal *tournament* terdapat beberapa siswa yang kurang teliti dan meremehkan soal *tournament*. Itulah yang menyebabkan masih ada siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran. Hal lain yang perlu disampaikan adalah nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dari hasil pra tindakan yaitu 42,86 pada siklus I menjadi 66,67 dan pada siklus II menjadi 80,71.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian bahwa pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI materi Aku Cinta Nabi dan Rasul kelas IV SDN 4 Dukuhwaluh.

Dalam penerapan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Perlu adanya manajemen waktu yang tepat. Dan kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) harus sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, agar tidak terjadi kekurangan waktu dalam pembelajaran.
2. Guru sebaiknya lebih banyak memberikan motivasi untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Guru selalu mengingatkan siswa agar lebih teliti dalam mengerjakan soal-soal.

3. Dengan keefektifan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) maka peneliti menyarankan agar guru-guru SD/MI dapat menerapkan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran PAI yang kebanyakan materi kisah-kisah keteladanan para nabi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Ahmadi dan Nur Uhbiyati. 2001. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alfin Bayu Kurniawan. “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Muhammadiyah 1 Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2016/2017” Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri.2017.
- Aminuddin, dkk. 2006. *Membangun Karakter dan Kepribadian Melalui Pendidikan Agama Islam*. Jakarta; Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrori, Mohammad. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Wacana Prima.
- Daradjat, Zakiah. 1992. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Azwan Zain. 2010. *Staregi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hadi, Amirul dan Haryon. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hasyim, Farid. 2015. *Kurikulum Pendidikan Agama Islam: Filosofi Pengembangan Kurikulum Transformatif antara KTSP dan Kurikulum 2013*. Malang: Madani.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghlmia Indonesia.
- <https://education-mantap.blogspot.com/2011/11/pembelajaran-kooperatif-tipe-team-game.html>. diakses tanggal 27 April 2019 pukul. 14.10
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kumalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Margono. 2000. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muflihini, Muh. Hizbul. 2015. *Administrasi Pendidikan Teori dan Pendidikan Aplikasi Dilengkapi Strategi Pembelajaran Aktif*. Klaten: CV Gema Nusan.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiroh Afita. "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Siswa Kelas VB MI Muhammadiyah Pengadegan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2014/2015" Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri. 2015
- Namsa, H. Yunus. 2000. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Pasar Minggu: Pustaka Firdaus.
- Nata, Abuddin. 2003. *Manajemen Pendidikan: Mengatasi Kelemahan Pendidikan Islam di Indonesia*. Jakarta: Prenada Media.
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Rohmad. 2015. *Pengembangan Instrumen Evaluasi dan Penelitian*. Purwokerto: Stain Press.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: Grafindo Pustaka.
- Slavin, Robert E. 2016. *Cooperative Learning: Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri. Mohamad Syarif. 2016. *Strategi Pembelajaran: Teori Dan Praktik Ditingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Thabroni, M. 2015. *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, M. Basyiruddin. 2002. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Wahnin Ikhtiari. “Peningkatan Hasil Belajar Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Pembelajaran Kooperatif Model *Team Game Tournament TGT* Kelas 1 Di Mi Muhammadiyah Losari Kecamatan Rawalo Tahun Pelajaran 2013/2014” Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri. 2014.
- Widoyoko. 2017. *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Zuhairini, H. dkk. 1993. *Metodologi Pendidikan Agama*. Solo: Ramadani.

