

Motivasi Belajar Siswa melalui Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Strategi *Teams Games Tournament* di Madrasah Ibtidaiyah

Shibi Zuharoul Mardiyah

UIN Sunan Ampel Surabaya

Email: shibizuharoulmardiyah@gmail.com

Abstrak: Artikel ini tentang pentingnya motivasi belajar yang berfungsi sebagai usaha dalam pencapaian prestasi. Dalam belajar-mengajar, motivasi merupakan faktor yang sangat penting, karena dengan adanya motivasi dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Bagi peserta didik yang memiliki motivasi yang kuat akan mempunyai energi untuk melaksanakan kegiatan belajar. Kurangnya motivasi belajar pada pelajaran Akidah Akhlak di MI Malihatul Hikam Lamongan kelas VI mengakibatkan hasil belajarnya yang kurang dari KKM, yaitu mendapat nilai minimal 70,00. Sedangkan dilihat dari hasil belajar siswa kelas I di MI Malihatul Hikam Lamongan bahwa nilai rata-rata siswa 60,00. Jadi hasil belajar siswa kurang berhasil karena antara KKM dan rata-rata lebih rendah rata-ratanya karena masih menggunakan strategi yang konvensional. Oleh sebab itu, diperlukan metode pembelajaran yang membuat siswa belajar dengan semangat dan lebih bermakna, yakni metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan metode *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penulis menerapkan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan model dari Kemmis dan Mc Taggart, yang perangkatnya terdiri atas empat komponen, yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi). Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Motivasi belajar, pelajaran Akidah Akhlak, strategi *Teams Games Tournament*.

Abstract: This article is about an important motivation of learning that has meaning as effect in achievement in teaching-learning. Motivation is important factor, because motivation can make interesting in learning of students. For students that have a strong motivation in learning of Akidah Akhlak lesson in Elementary School of Malihatul Hikam Lamongan will lack of learning from KKM also. That is able to get minimum 70.00. Meanwhile, if we see from result of student learning in the first grade that average of student learning is 60.00. So, that result of lacking in student learning is lower average result than KKM, because the teachers still use strategy that is conventional. There for using learning method that makes a students learn enthusiasm and the method is Teams Games Tournament (TGT). The purpose of this study is to determine the effectiveness of the application of the Teams Games Tournament method to increase students' learning motivation. The author applies classroom action research with a model developed by Kemmis and Mc Taggart, which contains four components, namely planning, action, observation, and reflection. This study shows that the application of the Teams Games Tournament method can increase students' learning motivation.

Keywords: Learning motivation, Akidah Akhlak lesson, Teams Games Tournament strategy.

Pendahuluan

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk dilaksanakan. Hal ini merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia dan pengembangan program

madrasah.¹ Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan mereka. Belajar adalah kunci (*key term*) yang paling vital dalam setiap usaha belajar pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tidak pernah ada pendidikan. Sebagai suatu proses, belajar hampir selalu mendapatkan tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya pendidikan. Belajar juga memainkan peran penting dalam mempertahankan kehidupan sekelompok umat manusia (bangsa) di tengah-tengah persaingan yang ketat di antara bangsa-bangsa lainnya yang terlebih dahulu maju karena belajar.²

Belajar merupakan proses kegiatan untuk mengubah tingkah laku peserta didik, ternyata banyak faktor yang mempengaruhinya. Di antaranya adalah faktor motivasi yang berfungsi sebagai usaha dalam pencapaian prestasi. Biasanya seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam proses belajar akan mendapatkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, jika ada usaha yang tekun serta dilandasi motivasi yang kuat, maka seseorang yang belajar akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Artinya, intensitas motivasi siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasinya dalam belajar. Penilaian secara kontinu akan mendorong murid-murid untuk belajar, karena setiap anak memiliki kecenderungan untuk memperoleh hasil yang baik. Di samping itu, para siswa selalu mendapat tantangan dan masalah yang harus di hadapi dan di pecahkan, sehingga mendorongnya belajar lebih teliti dan saksama.³

Pada umumnya dapat dikatakan bahwa siswa terangsang untuk belajar. Situasi belajar cenderung dapat memuaskan salah satu atau lebih dari kebutuhannya. Karena organisasi manusia itu kompleks maka kebutuhannya pun kompleks. Walaupun demikian dapatlah dikatakan bahwa manusia itu butuh aktivitas, butuh stimulus yang bervariasi, butuh mengerti mengartikan keadaan dan lain-lain. Jadi siswa harus memperhatikan stimulus belajar yang mengandung pesan dan harus mereka terima untuk berlangsungnya kegiatan belajar. Karena itu sesuatu yang penting dalam kegiatan belajar dan untuk mempertahankan perhatian di perlukan motivasi sehingga kegiatan belajar berlangsung dan berhasil baik.⁴ Motivasi merupakan faktor dominan yang mendorong individu untuk melakukan kegiatan yang diinginkan. Dalam proses belajar mengajar, kebutuhan berprestasi menggerakkan dan mengarahkan perbuatan, menopang tingkah laku dan menyeleksi perbuatan individu yang berorientasi kepada keberhasilan. Sehingga motivasi berprestasi merupakan potensi individu yang menjadi landasan utama terhadap proses pembinaan,

¹Moh. Yahya Ashari dan Rif'atul Mahfudhoh, "Efektifitas Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah," *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 1, no. 1 (Desember 2015): 31.

²Ni Kadek Sukiati Arini, "Pengaruh Tingkat Intelegensi dan Motivasi terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas II SMA Negeri 99 Jakarta," *Jurnal Pendidikan* (2006).

³Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001), 168.

⁴Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 159.

pengembangan kepribadian dan kemampuannya, di mana hal tersebut menjadi sangat dominan dalam menentukan tingkat keberhasilan seseorang.

Dalam belajar-mengajar, motivasi merupakan faktor yang sangat penting, karena dengan adanya motivasi dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Bagi peserta didik yang memiliki motivasi yang kuat akan mempunyai energi untuk melaksanakan kegiatan belajar. Sehingga boleh jadi peserta didik yang memiliki intelegensi yang cukup tinggi menjadi gagal karena sebab motivasinya lemah, sebab hasil belajar itu akan optimal bila terdapat motivasi yang tinggi. Karenanya, bila peserta didik mengalami kegagalan dalam belajar, hal ini bukanlah semata-mata kesalahan siswa, tetapi mungkin guru gagal memberikan motivasi yang mampu membangkitkan semangat belajar pada bidang studi tersebut. Sebab, “*motivation is an essential condition of learning.*” Hasil belajar akan menjadi lebih optimal bila ada motivasi.

Motivasi yang kuat dalam diri siswa akan meningkatkan minat, kemauan dan semangat yang tinggi dalam belajar, karena antara motivasi dan semangat belajar mempunyai hubungan yang erat. Sebagaimana yang dikatakan oleh Sardiman AM dalam bukunya, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, bahwa:

“Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.”⁵

Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi, sebaiknya guru berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa “suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila SK/KD-nya dapat tercapai.” Untuk mengetahui tercapai atau tidaknya SK/KD, guru perlu mengadakan tes formatif setiap selesai menyajikan satu bahasan kepada siswa. Penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai SK/KD yang ingin dicapai. Fungsi penelitian ini adalah untuk memberikan umpan balik kepada guru dalam memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil.⁶ Siswa dinyatakan berhasil apabila hasil yang didapatkan lebih besar daripada KKM (Kriteria Ketentuan Maksimal) yang ditentukan di madrasahnyanya. KKM Akidah Akhlak di MI Malihatul Hikam Lamongan adalah bahwa siswa minimal mendapatkan nilai sebesar 70,00. Dilihat dari hasil belajar siswa kelas I di MI Malihatul Hikam Lamongan,

⁵Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 75.

⁶Ibid.

bahwa nilai rata-rata siswa adalah 60,00. Jadi hasil belajar siswa kurang berhasil karena antara KKM dan rata-rata lebih rendah rata-ratanya.⁷

Beragam upaya telah dilakukan oleh segenap guru, karyawan, dan *stakeholder* MI Malihatul Hikam Lamongan demi mendapatkan hasil pendidikan yang lebih baik, maksimal, dan berumutu. Namun melihat kondisi yang ada, masih dijumpai siswa-siswi MI MI Malihatul Hikam Lamongan yang mengalami kesulitan belajar, sehingga terkadang ditemukan beberapa siswa yang hasil belajarnya masih di bawah standar rata-rata. Oleh karena itu, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa perlu untuk diperhatikan agar harapan MI Malihatul Hikam Lamongan dapat memperbaiki hasil belajar siswanya segera terwujud.

Berdasarkan dari pengalaman, masalah yang dihadapi di MI Malihatul Hikam Lamongan cukup banyak, di antaranya adalah kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, karena materi yang diterimanya kurang memahami, siswa-siswi juga masih banyak yang bermain saat KBM. Itu semua dapat dilihat pada saat pelajaran Akidah Akhlak berlangsung. Siswa yang aktif hanya itu-itu saja, sedang siswa yang lain hanya diam dan ada yang bermain musik di dalam kelas. Hal ini mungkin dikarenakan oleh banyak faktor, baik faktor dari siswa maupun dari guru itu sendiri. Akhirnya tujuan pembelajaran yang diharapkan belum dapat tercapai secara maksimal.⁸

Melihat permasalahan di atas berarti proses pembelajaran Akidah Akhlak di MI Malihatul Hikam Lamongan belum berjalan secara optimal. Oleh karena itu guru dituntut untuk memberikan bimbingan dan menciptakan situasi yang kondusif sehingga apa yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Untuk menciptakan situasi yang demikian, maka perlulah guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang efektif, pendekatan dan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga dapat memperoleh hasil belajar siswa secara optimal. Untuk mencapai hasil belajar optimal diperlukan suatu strategi yang dapat melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran.

Pada kenyataannya, sebagian besar sekolah masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau tradisional, seperti ceramah. Sesuai dengan hasil pengamatan, metode pembelajaran Akidah Akhlak yang diajarkan di MI Malihatul Hikam menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah dan penugasan.⁹ Sehingga siswa terkadang merasa jenuh dan kurang bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Dengan metode yang dilakukan di atas anak hanya sebatas hafalan, menulis, membaca dan kemudian lupa dalam waktu yang dekat dikarenakan pembelajaran kurang bermakna dan hanya berpaku dengan isi yang ada dalam buku sehingga terkadang tidak sesuai dengan konteks riil yang ada. Oleh sebab itu, diperlukan metode pembelajaran yang membuat siswa belajar dengan semangat dan lebih bermakna, yakni metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

⁷Dokumentasi Nilai Ulangan Harian Semester Genap Tahun Pelajaran 2020/2021.

⁸Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas I MI Malihatul Hikam Lamongan, *Wawancara*.

⁹Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas I MI Malihatul Hikam Lamongan, *Wawancara*.

Menurut Slavin, *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran dalam pendekatan pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku ras yang berbeda. TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik mereka setara.¹⁰

Alasan peneliti diperkuat dengan beberapa hasil penelitian terdahulu. Pertama, penelitian Alfiani, Kurnia, dan Irawati. Dari hasil penelitian tindakan siklus I, II, dan III diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan tiap siklusnya. Data yang diperoleh dari hasil tindakan siklus I pada tahap perencanaan pembelajaran mencapai persentasi 86,6% dengan kriteria sangat baik, pada siklus II terus mengalami meningkat menjadi 100% sehingga mencapai target, bertahan pada siklus III dengan persentase 100% dengan kriteria sangat baik.¹¹ Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Wiratama. Ia menyimpulkan bahwa metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pokok kegiatan ekonomi pada siswa kelas VII E SMP Negeri 9 Semarang. Hal tersebut dapat dilihat di mana pada siklus I untuk nilai rata-rata kelasnya sebesar 79,18% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 83,04%. Untuk ketuntasan klasikalnya, pada siklus I ketuntasan klasikalnya sebesar 77,78% pada siklus II meningkat menjadi 88,89%.¹²

Dari permasalahan di atas peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dengan tema motivasi belajar siswa melalui pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament*.

Motivasi Belajar, Pelajaran Akidah Akhlak, dan *Teams Games Tournament*: Tinjauan Umum

Motivasi belajar berasal dari kata “motif” yang artinya daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Titik motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai sebuah tujuan. Berawal dari kata “motif,” motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.¹³

¹⁰Robert E Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset, Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2009).

¹¹Wafa Alfiani, dkk, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams-Games-Tournaments*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam,” *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016): 200.

¹²Dedy Wiratama, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu: Studi Kasus Siswa Kelas VII E SMP Negeri 9 Semarang (Skripsi: Universitas Negeri Semarang, 2013): 109.

¹³Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 73.

Setelah mengetahui asal mula kata motivasi maka untuk mengetahui lebih jelas tentang motivasi belajar, maka akan dijelaskan pengertian motivasi menurut beberapa pendapat ahli. Hamalik mengemukakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.¹⁴ Menurut Uno, “motivasi adalah dorongan dasar yang yang menggerakkan seseorang untuk bertindak laku.”¹⁵ Thomas M Risk dalam Rohani memberikan pengertian motivasi sebagai berikut, “*We may Definen motivation, in a pedagogical sense, as the concious effort on the part of the teacher to establish in students motives leading to sustained activity toward the learning goals*” (motivasi adalah usaha yang disadari oleh pihak guru untuk menimbulkan motif-motif pada diri peserta didik/pelajar yang menunjang kegiatan ke arah tujuan belajar).¹⁶ Menurut Djamarah, motivasi adalah suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang kedalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁷ Beberapa pengertian tersebut mengenai motivasi maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan yang berasal dari dalam diri individu, yang menggerakkannya untuk melakukan perubahan tingkah laku untuk mencapai suatu tujuan.

Setelah mengetahui pengertian motivasi, maka untuk lebih jelasnya akan dibahas mengenai pengertian belajar menurut beberapa pendapat ahli. Menurut Uno, “belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.”¹⁸ Menurut Cronbach, seperti dinyatakan Riyanto, ia menyatakan bahwa “belajar adalah perubahan-perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.”¹⁹ Sedangkan Gredler dalam Haling mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu perkembangan dari seseorang yang di nyatakan dalam cara bertindak laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.”²⁰ Berkaitan hal di atas, bahwa pengertian motivasi dan belajar merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan.

Adapun pengertian motivasi belajar dari beberapa ahli adalah sebagai berikut. Menurut Haling, bahwa ”motivasi belajar adalah perilaku belajar yang di lakukan oleh si pebelajar.”²¹ Motivasi belajar adalah merupakan aktor utama yang menentukan keberhasilan belajarnya. Kadar motivasi ini banyak ditentukan oleh kadar kebermaknaan bahan pelajaran dan kegiatan pembelajaran milik siswa bersangkutan. Menurut Eni Purwati, motivasi belajar adalah suatu keadaan dalam diri siswa untuk dapat mengarahkan dan

¹⁴Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, 158.

¹⁵Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), 1.

¹⁶Rohani Ahmad, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 12.

¹⁷Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta; Rineksa Cipta, 2002), 114.

¹⁸Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, 23.

¹⁹Riyanto Yatim, *Paradigma Baru Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2009), 5.

²⁰Haling Abdul, dkk, *Belajar dan Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit Unm, 2007), 5.

²¹Ibid.

mendorong perilakunya untuk selalu menguasai materimateri pembelajaran.²² Sartain mengatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisasi yang mengarahkan tingkah laku atau perbuatan ke suatu tujuan atau rangsangan.²³ (d) Harold Koontz mengatakan bahwa motivasi belajar Mengacu pada dorongan dan usaha memuaskan kebutuhan dan suatu tujuan.²⁴ Dari definisi motivasi belajar tersebut, pada dasarnya mengandung maksud yang sama, yaitu bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang menyebabkan terjadinya suatu perbuatan guna mencapai suatu tujuan. Yang dimaksud motivasi belajar dalam hal ini adalah motivasi belajar, yaitu suatu dorongan atau kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitas belajar agar prestasi dapat tercapai.

Ciri-ciri motivasi belajar merupakan tanda khas atau indikator untuk menentukan tingkat motivasi seseorang. Lima ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar yaitu ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman dalam belajar, berprestasi dalam belajar, dan mandiri dalam belajar.²⁵ Pendapat lain menyatakan bahwa “motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri.” Tingkat motivasi belajar seseorang dapat dilihat melalui ciri-cirinya adalah sebagai berikut: tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai), ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya), menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakininya, senang mencari dan memecahkan soal-soal masalah.

Ciri-ciri motivasi tampak dalam perilaku sehari-hari siswa, baik perilaku di rumah atau perilaku di sekolah.²⁶ Jadi apabila seseorang memiliki ciri-ciri di atas berarti orang itu memiliki motivasi yang kuat. Ciri-ciri motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar bisa berhasil dengan baik kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri, bahkan lebih lanjut siswa harus lebih peka dan responsif terhadap berbagai masalah umum dan bagaimana memikirkannya.

Motivasi belajar mempunyai fungsi-fungsi. Rohani mengatakan bahwa fungsi motivasi sebagai proses, yaitu memberi semangat dan mengaktifkan peserta didik supaya tetap berminat dan siaga, Memusatkan perhatian peserta didik pada tugas-tugas tertentu yang berhubungan dengan pencapaian belajar,

²²Eni Purwati, *Psikologi Belajar* (Eni Purwati: Surabaya, 2009), 129.

²³M. Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), 61.

²⁴Melayu SP Hasibuan, *Organisasi dan Motivasi* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), 95.

²⁵Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2013), 31.

²⁶Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 31.

membantu memenuhi kebutuhan akan hasil jangka pendek dan jangka panjang.²⁷ Mosely, seperti dikutip Wahab, mengemukakan bahwa fungsi motivasi belajar adalah Mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai dan Menyeleksi perbuatan.²⁸ Selanjutnya, Sahabuddin mengemukakan beberapa fungsi motivasi dalam belajar. Pertama, fungsi memberikan kekuatan. Hasil penelitian membuktikan bahwa bahwa siswa yang memiliki prestasi motivasinya lebih besar daripada siswa yang kurang berprestasi. Kedua, fungsi menyaring. Motivasi tidak bekerja serampangan, melainkan memilih objek-objek sesuai dengan minat atau harapan-harapan. Ketiga, fungsi mengarahkan. Motivasi juga berfungsi mengarahkan perilaku, ketepatan arah dan sasaran dalam bertindak. Uraian tersebut menyimpulkan bahwa motivasi memiliki fungsi yang sangat penting, karena dengan adanya motivasi akan mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat menciptakan perubahan pada dirinya.

Setelah memahami hakikat motivasi belajar, perlu dijelaskan juga tentang pelajaran Akidah Akhlak. Menurut bahasa, “akidah” berasal dari bahasa Arab *‘aqada ya ‘qidu ‘aqīdatan*, artinya adalah ikatan atau perjanjian. Maksudnya, sesuatu yang menjadi tempat bagi hati dan nurani terkait kepadanya.²⁹ Adapun yang di maksud dengan akidah adalah kepercayaan kepada Allah, para malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab suci-Nya, para rasul-Nya, hari akhir, qadar yang baik dan yang buruk, serta seluruh muatan Alquran dan Sunah berupa pokok-pokok agama, perintah-perintah dan berita-beritanya, serta apa saja yang disepakati oleh generasi Salaf Saleh (*ijmā’*) dan kepasrahan total kepada Allah SWT dalam hal keputusan hukum, perintah, takdir maupun syariat, serta ketundukan kepada Rasulullah SAW dengan cara mematuhi, menerima keputusan hukumnya dan mengikutinya. Dengan kata lain, akidah adalah pokok-pokok kepercayaan yang harus diyakini kebenarannya oleh setiap muslim berdasarkan dalil *naqī* dan *‘aqlī* (nas dan akal). Dasar dari Akidah adalah Alquran dan Sunah. Dalam Alquran terdapat banyak ayat yang menjelaskan pokok akidah. Dalam Alquran, akidah ini identik dengan keimanan, karena keimanan merupakan pokok-pokok dari akidah.

“Akhlak” berasal dari bahasa Arab, yakni jamak dari “*khuluqun*” yang menurut bahasa berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat.³⁰ Perumusan akhlak timbul sebagai media yang memungkinkan adanya hubungan baik antara khaliq dengan makhluk. Definisi akhlak tersebut secara substansial tampak saling melengkapi, dan memiliki lima ciri penting dari akhlak. Pertama, akhlak adalah perbuatan yang telah tertanam kuat dalam jiwa seseorang, sehingga menjadi kepribadiannya. Kedua, akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan mudah dan tanpa pemikiran. Ini tidak berarti bahwa

²⁷Rohan, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 13.

²⁸Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), 131.

²⁹Rosihan Anwar, *Akidah Akhlak* (Pustaka Setia, Bandung, 2008), 3.

³⁰Mustofa, *Akhlak Tasawuf* (Pustaka Setia, Bandung, 1999), 11.

saat melakukan sesuatu perbuatan, yang bersangkutan dalam keadaan tidak sadar, hilang ingatan, tidur atau gila. Ketiga, akhlak adalah perbuatan yang timbul dari dalam diri orang yang mengerjakannya, tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar. Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan atas dasar kemauan, pilihan, dan keputusan yang bersangkutan. Keempat, akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan sesungguhnya, bukan main-main atau karena bersandiwara. Kelima, akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan ikhlas semata-mata karena Allah SWT, bukan karena ingin mendapatkan suatu pujian.

Tujuan dari akidah akhlak adalah mengetahui tujuan utama diutusnya Nabi Muhammad SAW.³¹ Tujuan utama diutusnya Nabi Muhammad SAW adalah menyempurnakan akhlak, sebagaimana hadis yang berbunyi “Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak” (*innamā bu‘ithtu li-utammima makārim al-akhlāq*). Hadis ini berkaitan erat dengan firman Allah SWT dalam Alquran, Surah al-‘Anbiyā’ ayat ke-107. Hubungan antara hadis dan ayat di atas adalah rahmat yang dibawa Nabi Muhammad SAW bagi semesta alam terwujud melalui penyempurnaan akhlak, Menjaga manusia dari kemusyrikan, menghindari dari pengaruh akal yang menyesatkan, dan mengimplementasikan pengetahuan tentang akidah akhlak dalam kehidupan. Mendorong kita menjadi orang-orang yang mengimplementasikan akidah akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan akhirnya dalam konteks di sini adalah terbentuknya peserta didik yang memiliki akhlak mulia. Tujuan inilah yang sebenarnya merupakan misi utama diutusnya Nabi Muhammad SAW. Dengan demikian pendidikan akhlak adalah jiwa dari pendidikan agama Islam. Mencapai akhlak yang mulia adalah tujuan sebenarnya dari pendidikan.³²

Salah satu strategi mencapai motivasi pendidikan Akidah Akhlak adalah dengan menerapkan *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Rusman, TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerjadalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Langkah-langkah dari metode TGT adalah sebagai berikut. Guru membuka pelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, model pembelajaran yang akan dilakukan; guru membagi siswa dalam kelompok terdiri 4-5 orang secara heterogen; guru membagikan LKS pada tiap kelompok; siswa secara berkelompok; siswa mengerjakan LKS sehingga semua anggota

³¹Rosihon Anwar, *Akhlaq Tasawuf* (Pustaka Setia, Bandung, 2010), 26.

³²Suradi, “Konsepsi Pendidikan Agama Islam dalam Menyikapi Modernitas,” *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 4, no. 1 (Juni 2018): 60.

menguasai materi; guru bersama siswa menilai hasil diskusi; guru menempatkan siswa pada meja turnamen (kemampuan setara); siswa melakukan pertandingan (turnamen) sesuai dengan prosedur pelaksanaan; guru memberikan penghargaan individu maupun kelompok; guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan tindak lanjut. Sedangkan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, *games tournament* dan adanya penghargaan kelompok.³³

Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan tindakan berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, di mana model pembelajaran tersebut menekankan pada kerjasama antar anggota kelompok untuk mempelajari materi dan ketrampilan antar individu. Selain itu pemahaman kepada peserta didik dilakukan dengan pola yang menarik bagi siswa. Proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan model dari Kemmis dan Mc Taggart, sebagaimana dijelaskan Iskandar dalam buku *Penelitian Tindakan Kelas*, yang perangkatnya terdiri atas empat komponen, yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi).³⁴

Pertama, *planning* atau rencana awal. sebelum mengadakan penelitian, peneliti menyusun identifikasi masalah, perumusan masalah dan analisis penyebab masalah, dan pengembangan intervensi (*action/solution*). Kedua, *action* (intervensi). Peneliti melakukan perbaikan masalah. Peneliti harus mengambil peran dalam pemberdayaan siswa, sehingga mereka mejadi *agent of change* bagi diri sendiri dan kelas. Ketiga, *observing* atau pengamat, yang meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya strategi pembelajaran tuntas. Keempat, *reflecting* atau refleksi. Peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat. Akhir tindakan, jika peneliti sudah dianggap selesai, maka peneliti perlu menyusun laporan penelitian.

Penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Malihatul Hikam Lamongan yang berlokasi di Desa Tunggul Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI berjumlah 22 siswa. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, subjek penelitian memiliki tingkat kemampuan pemahaman rata rata dibawah KKM pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Rencana tindakan penelitian ini dilakukan dengan 3 siklus dengan 4 tahapan di dalamnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan,

³³Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), 224.

³⁴Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Gaung Persada, 2011), 28.

observasi, dan refleksi. Hal ini dilakukan karena apabila dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* siklus I masih ada kekurangan, siklus II ada kekurangan maka dapat diperbaiki pada siklus III.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, tes tulis dan unjuk kerja. Teknik pengumpulan data tersebut dilakukan oleh peneliti diupayakan agar mendapatkan data yang valid. Data yang terkumpul dari setiap kegiatan pelaksanaan tindakan terdiri atas dua jenis yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui diperoleh dari instrumen observasi dokumentasi, dan wawancara. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui instrumen tes dan tugas lembar kerja siswa.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti terlebih dahulu melakukan prasiklus sebelum dilakukan siklus I, II dan III. Kegiatan prasiklus dilakukan untuk mengetahui keadaan sebenarnya di lapangan sebagai data awal peserta didik sebelum peneliti melakukan proses penelitian. Hasil di tiap-tiap siklus dapat dipaparkan sebagai berikut.

Pra Siklus

Sebelum tindakan siklus I dilakukan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan *pre-test* terhadap kemampuan peserta didik. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui pengetahuan awal anak (*prior knowledge*) terhadap materi yang akan diberikan dan sebelum dilakukan tindakan kelas. Tes ini juga dimaksudkan sebagai skor dasar dalam penelitian tindakan ini. Adapun hasil *pre-test* bisa dilihat dari Tabel 1.

Tabel 1
Rekapitulasi hasil tes formatif siswa pada *pre-test*

No	Uraian	Hasil <i>Pre-test</i>
1	Nilai rata-rata tes formatif	64.09
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	8
3	Persentase ketuntasan belajar	36.63%.
4	Jumlah siswa keseluruhan	22

Dari tabel 1 dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran *Cooperative Learning* dengan metode *Teams Games Tournament*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 64.09 dan ketuntasan belajar mencapai 36.63% atau ada 8 siswa dari 22 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada pra tindakan secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 hanya sebesar 36.63%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan strategi pembelajaran *Cooperative Learning* metode *Teams Games Tournament*.

Siklus I

Pada penelitian ini, siklus I dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan dengan waktu 2×35 menit atau 2 jam pelajaran. Jumlah total peserta didik adalah 22 orang yang terdiri dari 13 laki-laki dan 15 perempuan. Siklus pertama terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Tabel 2
Rekapitulasi hasil tes formatif siswa pada siklus I

No	Uraian	Hasil siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	68,86
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	10
3	Persentase ketuntasan belajar	45.45%.

Dari Tabel 2 di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran *Cooperative Learning* metode *Teams Games Tournament*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 68.86 dan ketuntasan belajar mencapai 45.45% atau ada 10 siswa dari 22 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 hanya sebesar 45.45%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan strategi pembelajaran *Cooperative Learning* metode *Teams Games Tournament*.

Siklus II

Pada tahap ini (peneliti dan guru *observer*) melakukan fungsinya masing-masing, peneliti bertindak sebagai guru pengajar, dan guru bertindak sebagai *observer*. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan menggunakan metode *Teams games Tournament*.

Tabel 3
Rekapitulasi hasil tes formatif siswa pada siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	87,27
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	20
3	Persentase ketuntasan belajar	90.90%.

Dari Tabel 3 diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 87,27 dan ketuntasan belajar mencapai 90.90%, atau dari 22 siswa ada 20 siswa sudah tuntas belajar semua. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan

inginkan guru dengan menerapkan strategi pembelajaran *Cooperative Learning* metode *Teams Games Tournament*.

Siklus III

Hasil yang diperoleh pada aktivitas guru di siklus II sudah meningkat menjadi 90.90%. Aktivitas peserta didik pun mengalami peningkatan yang pada siklus II. Peneliti melanjutkan lagi dengan melakukan tahap Siklus III. Adapun hasilnya bisa dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4
Rekapitulasi hasil tes formatif siswa pada siklus III

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	99,09
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	22
3	Persentase ketuntasan belajar	100%.

Dari tabel 4 diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 99,09 dan ketuntasan belajar mencapai 100%, atau 22 siswa dari 22 siswa sudah tuntas belajar semua. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus III ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sangat baik dari siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan strategi pembelajaran *Cooperative Learning* metode *Teams Games Tournament*. Karena indikator di atas telah terpenuhi, maka peneliti dan guru kolaborator sepakat bahwa siklus III ini menjadi akhir pada penelitian ini dan tidak perlu mengadakan siklus selanjutnya.

Demikian. Pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siswa kelas V MI Malihatul Hikam dengan metode *Teams Games Tournament* pada pelajaran akidah akhlak siklus I, siklus II dan siklus III menunjukkan hasil yang bertahap. Di mana pada siklus I masih tergolong yang cukup, sedangkan pada siklus II sudah tergolong baik, dan pada siklus III sangat baik. Penerapan metode yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, akan membawa pengaruh positif terhadap hasil belajar anak. Artinya, bahwa seorang guru tidak boleh menerapkan suatu metode tertentu untuk suatu semua materi dan semua tingkatan siswa. Hasil penelitian ini sejalan yang dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Alfiani, dengan tema penerapan metode *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi gejala alam pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Arenan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Probolinggo tahun pelajaran 2014/2015. Dari hasil penelitian tindakan siklus I, II, dan III diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan tiap siklusnya. Data siklus I mencapai persentasi 86,6% dengan kriteria sangat baik, pada siklus II terus mengalami meningkat menjadi 100% sehingga

mencapai target, bertahan pada siklus III dengan persentase 100% dengan kriteria sangat baik.³⁵

Hasil penelitian di atas telah menunjukkan peran penting suatu metode pembelajaran. Hal itu mendukung penerapan metode *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan siswa. Dari paparan observasi dan monitoring tindakan pada siklus I, siklus II dan siklus II telah menunjukkan bahwa metode *Teams Games Tournament* memiliki kesesuaian dengan materi yang diajarkan dan karakteristik siswa itu sendiri. Metode *Teams Games Tournament* mampu mengakomodir keterlibatan, peran aktif, dan gaya belajar siswa MI dalam pembelajaran, serta terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa MI Mallihatul Hikam Tunggal Paciran Lamongan Tahun Pelajaran 2020/2021.

Walaupun demikian, penelitian ini tetap memiliki keterbatasan, di antaranya adalah pemilihan subjek penelitian yang lebih mengarah kepada siswa yang memiliki kemampuan rata-rata sama. Hasil penelitian bisa menunjukkan lain manakala kemampuan subjek penelitian yang dipilih variatif. Kemungkinan lain adalah jumlah siklus lebih dari 3 kali, sebab dengan tingkat variasi kemampuan subjek penelitian tinggi akan terjadi kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh guru. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan subjek penelitian pada tingkat kemampuan siswa yang variatif dan jenjang pendidikan lain perlu dilakukan dalam rangka menguji efektifitas metode *Teams Games Tournament* lebih lanjut.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan selama 3 siklus, hasil seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini terlihat pada perolehan hasil belajar yang guru berikan setiap akhir siklus, nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 68.86, Nilai hasil rata-rata siklus II sebesar 87.27 dan rata-rata hasil belajar pada siklus III sebesar 99.09. Dan jumlah siswa dari 22 siswa, yang tuntas belajar pada siklus I adalah 45.45% atau 10 siswa, pada siklus II adalah 90.90% atau 20 siswa dan pada siklus III adalah 100% atau semua siswa tuntas. Hal tersebut membuktikan bahwa dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan di setiap siklusnya.

Daftar Pustaka

- Abdul, Haling, dkk. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Unm, 2007.
- Ahmad, Rohani. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.

³⁵Wafa, dkk, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif," 200.

- Ahmadi, Abu, dan Widodo Supriyono. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- Alfiani, Wafa, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams-Games-Tournaments) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam." *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016): 200.
- AM, Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Anwar, Rosihan. *Akidah Akhlak*. Pustaka Setia, Bandung, 2008.
- Anwar, Rosihon. *Akhlaq Tasawuf*. Pustaka Setia, Bandung, 2010.
- Arini, Ni Kadek Sukiati. "Pengaruh Tingkat Intelegensi dan Motivasi terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas II SMA Negeri 99 Jakarta." *Jurnal Pendidikan* (2006).
- Ashari, Moh. Yahya, dan Rif'atul Mahfudhoh. "Efektifitas Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah." *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 1, no. 1 (Desember 2015): 31.
- Djamarah, Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta; Rineksa Cipta, 2002.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001.
- Hasibuan, Melayu SP. *Organisasi dan Motivasi*. Jakarta: Bumi Aksara, 1996.
- Iskandar, Iskandar. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada, 2011.
- Mustofa, Mustofa. *Akhlaq Tasawuf*. Pustaka Setia, Bandung, 1999.
- Purwanto, M. Ngalm. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990.
- Purwati, Eni. *Psikologi Belajar*. Eni Purwati: Surabaya, 2009.
- Riduwan, Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Rohan, Rohan. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Rusman, Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Teori, Riset, Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2009.
- Suradi, Suradi. "Konsepsi Pendidikan Agama Islam dalam Menyikapi Modernitas." *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 4, no. 1 (Juni 2018): 60.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015.
- Wahab, Rohmalina. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Wiratama, Dedy. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu: Studi Kasus Siswa Kelas VII E SMP Negeri 9 Semarang (Skripsi: Universitas Negeri Semarang, 2013): 109.
- Yatim, Riyanto. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2009.