



Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran SKI Kelas V Di Sekolah MIS Al-Amin Tembung

Arlina¹, Devi Permata Sari², Dewi Safitri³, Nuraisyah⁴, Suliatun Nisa⁵

^{1,2,3,4,5}Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email : arlina@uinsu.ac.id¹, sariipermatadevii@gmail.com², ds0853027@gmail.com³,
nuraisyahsm04@gmail.com⁴, suliatunnisa@gmail.com⁵

Abstract. *This type of research is Classroom Action Research (CAR). The purpose of this study was to improve the PAI learning outcomes of grade V students of MIS Al-Amin Tembung through the application of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. The subject of the research was class V, totaling 27 people, consisting of 13 boys and 14 girls. The research implementation followed the flow of PTK referring to Kemmis and McTaggart with the stages of pre-action, action, observation and reflection. This research was conducted in two cycles. The results of the implementation of cycle I learning showed that the average student score was 25.93. Then continued in cycle II by reflecting and improving on the shortcomings that occurred in cycle I. The results of the application of the TGT learning model in cycle II showed that the average student score was 87.78. The results of the application of the TGT model in cycle II show that the TGT model can improve the learning outcomes of grade V students of MIS Al-Amin Tembung.*

Keywords: *Learning Outcomes, Team Games Tournament, SKI*

Abstrak. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas V MIS Al-Amin Tembung melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Subyek penelitian adalah kelas V berjumlah 27 orang terdiri dari 13 laki-laki dan 14 perempuan. Pelaksanaan penelitian mengikuti alur PTK mengacu pada Kemmis dan McTaggart dengan tahapan pratindakan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus. Adapun hasil pelaksanaan pembelajaran siklus I yaitu menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 25,93. Selanjutnya dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan refleksi dan memperbaiki terhadap kekurangan yang terjadi pada siklus I. Hasil penerapan model pembelajaran TGT pada siklus II yaitu menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 87,78. Hasil penerapan model TGT pada siklus II menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIS Al-Amin Tembung.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Teams Games Tournament*, SKI

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu wahana untuk meningkatkan sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan. Pembahasan tentang ilmu pendidikan tidak mungkin terbebaskan dari obyek yang menjadi sasarannya, yaitu manusia. Dan karena yang menjadi topik pembahasannya sekarang adalah ilmu pendidikan islam, maka secara filosofis harus mengikut sertakan obyek utamanya, yaitu manusia dalam pandangan islam (Zakiah daradjat, 2014).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU no 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan). Oleh karena itu, pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa, maka untuk menghasilkan sumber daya manusia sebagai subjek dalam pembangunan yang baik, diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri (Hakim O.Z., 2013). Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, kualitas guru merupakan salah satu komponen yang mempunyai peran sangat penting.

Pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran dipengaruhi oleh proses belajar yang dialami oleh siswa. Oleh karena itu, peran guru dalam melaksanakan proses pembelajaran menjadi sangat penting. Guru sangat berperan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, yaitu dapat memfasilitasi siswa untuk aktif dan kreatif dalam belajar (fasilitator), mampu memotivasi siswa untuk terus menggali potensinya (motivator) dan mampu membimbing siswa baik secara akademik maupun sosial (pembimbing).

Apabila guru tidak memberikan pemahaman yang baik, maka seorang siswa akan mendapat kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan atau diajarkan oleh guru. Siswa menjadi mudah bosan atau mengantuk di kelas, sehingga sulit bagi siswa untuk menyimpan materi tersebut dalam ingatan. Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai siswa. Rendahnya kualitas hasil belajar siswa ditandai oleh pencapaian hasil prestasi belajar. Banyak teori pembelajaran untuk diaplikasikan, namun semua itu tidak akan sesuai jika kita tidak saling menghubungkan keterkaitan teori pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan, sesuai atau tidak. Karena semua proses pembelajaran perlu adanya perencanaan yang matang.

Dalam proses belajar mengajar banyak sekali sikap anak yang berbeda dalam menangkap materi yang sedang kita ajarkan, tidak semua anak mampu menyerap dengan baik. Sebagaimana yang telah peneliti alami ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran peserta didik membuat kegaduhan saat pelajaran berlangsung, pada akhirnya peserta didik kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru, ketika itulah guru menanyakan faktor dan mencari jawaban yang tepat. Siswa dapat belajar dengan baik, dalam suasana yang wajar tanpa tekanan dan kondisi yang merangsang semangat untuk belajar. Mereka sangat memerlukan bimbingan, dorongan dan bantuan untuk mudah memahami materi yang disampaikan dan diperlukan juga pengorganisasian atau pengelolaan kelas yang baik.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah, yaitu guru harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara sesama kelompok mampu meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu diperlukan suatu model pembelajaran kooperatif yang tepat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar dapat di pahami siswa. Salah satu model yang bisa diterapkan, yaitu TGT (*Teams Games Tournament*).

Teams Games Tournament merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda (Erwinta Noviana, dan Okimustava, 2016).

Ide utama dari belajar kooperatif adalah siswa bekerja sama untuk belajar bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya. Sebagai tambahan, belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai suatu tujuan atau penguasaan materi (Trianto, 2012). Secara tidak langsung siswa akan berlomba untuk memperoleh nilai tertinggi dan dapat menghargai pendapat orang lain, bertanggung jawab, mempererat pertemanan dan terciptanya kondisi kegiatan pembelajaran yang baik.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu studi sistematis yang dilakukan dalam upaya memperbaiki praktik-praktik pendidikan dengan melakukan tindakan praktis serta refleksi dari tindakan tersebut (Kasbolah, 1998), sedangkan pendekatan yang digunakan kualitatif dan kuantitatif yakni suatu penelitian yang mendasarkan diri pada fakta dan analisis perbandingan, bertujuan mengadakan generalisasi empirik, menetapkan konsep-konsep membuktikan teori dan mengembangkan serta pengumpulan data dan analisis datanya berjalan dalam waktu yang bersamaan (Nazir, 1999).

Metode penelitian tindakan kelas atau dalam bahasa aslinya *Classroom Action Research* yang dilaksanakan di MIS Al-Amin Tembung bersifat perbaikan metode pembelajaran. Perbaikan pembelajaran yang dimaksud adalah perbaikan pembelajaran pendidikan agama islam dalam pemahaman pokok bahasan tentang kepribadian Rasulullah Saw. Karena bersifat perbaikan, tentu saja pelaksanaan pembelajaran tidak hanya cukup satu kali saja melainkan diperlukan berulang-ulang dari siklus yang satu ke siklus berikutnya sehingga hasil pembelajaran tersebut dapat optimal.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model yang disarankan oleh Miles dan Huberman (Susilo, dkk., 2008), yaitu 1) mereduksi data, 2) penyajian data, dan 3) menyimpulkan data. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar pengamatan aktivitas siswa serta instrumen soal, sebelumnya telah dilakukan validasi ahli dan validasi secara empiris dan dinyatakan valid.

Kriteria ketuntasan belajar yang digunakan mengacu pada kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan untuk mata pelajaran pendidikan agama islam yaitu nilai KKM 75.

Sedangkan kriteria keberhasilan tindakan mengacu pada (Hadi, 2003) yaitu:

| | | |
|------------------------|---|-------------|
| $75\% < NR \leq 100\%$ | : | Sangat baik |
| $50\% < NR \leq 75\%$ | : | Baik |
| $25\% < NR \leq 50\%$ | : | Cukup baik |
| $0\% < NR \leq 25\%$ | : | Kurang baik |

Dengan kriteria taraf keberhasilan tindakan ditentukan apabila hasil observasi siswa pada kategori baik atau sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT)dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins (Robert E. Salvin, 2008). Menurut Sumantri (2015), model pembelajaran TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka.

Model pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan/*reinforcement* (Agus Suprijono, 2009).

Sedangkan menurut Huda (2011), penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Pada model TGT siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-5 orang untuk memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran dengan cara belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Pembagian tim dalam model TGT berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik. Model pembelajaran TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Menurut Slavin (2008) ada lima langkah tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, yaitu:

a. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*(TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang

dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan games akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

b. Kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti perbedaan kemampuan, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan games atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

c. Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam *games* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap peserta didik mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

d. Turnamen/Kompetisi (*Tournament*)

Turnamen adalah susunan beberapa games yang dipertandingkan. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

e. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

Ada tiga penghargaan yang dapat diberikan dalam penghargaan kelompok, yaitu:

Tabel 1. Daftar Penghargaan

| Kriteria (Rata-Rata Kelompok) | Penghargaan |
|--------------------------------------|----------------------|
| 40 | Kelompok Baik |
| 45 | Kelompok Sangat Baik |
| 50 | Kelompok Super |

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan tersebut menurut Rusman dalam Prihatmojo dan Rohmani (2020), di antaranya yaitu:

- a. Kelebihan Model pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT)
 - 1) Peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas
 - 2) Mengajarkan peserta didik dalam bersikap sosial
 - 3) Berfokus pada pemberian tugas yang harus diselesaikan peserta didik
 - 4) Lebih mengutamakan keterbukaan dalam menerima perbedaan
 - 5) Mengajarkan arti kepedulian, toleransi dan kerja sama
 - 6) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
 - 7) Memperbaiki hasil belajar peserta didik
- b. Kekurangan Model pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT)
 - 1) Sulit membagi kelompok berdasarkan tingkat akademik peserta didik baik dengan kemampuan tinggi, kemampuan sedang maupun kemampuan rendah
 - 2) Harus dikelola dan diawasi dengan baik oleh pendidik agar diskusi dalam kelompok dapat berjalan dengan baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian Tindakan Kelas di MIS Al-Amin Tembung

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V MIS Al-Amin Tembung, diawali dengan melakukan observasi pada kelas sebagai subyek penelitian yaitu kelas V MIS Al-Amin Tembung dengan jumlah 27 siswa. Pelaksanaan pembelajaran oleh tim peneliti sesuai dengan skenario yang telah didiskusikan bersama tim, yakni pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran dengan materi kepribadian Rasulullah saw. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Pada saat pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan aktivitas siswa oleh teman sejawat/guru menggunakan lembar pengamatan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran serta aktivitas siswa pada proses pembelajaran. Setelah pembelajaran berlangsung dilaksanakan evaluasi untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa.

1) Penilaian Aktivitas Siswa

Data hasil pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung diperoleh melalui observasi yang dilakukan oleh pengamat baik pada siklus I dan siklus II selama tiga pertemuan. Hasil pengamatan aktivitas siswa selama tiga pertemuan disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 2. Penilaian Aktivitas Siswa

| Pertemuan | Rerata Skor (%) | |
|-----------|-----------------|-----------|
| | Siklus I | Siklus II |
| 1 | 50 | 70 |
| 2 | 70 | 90 |
| NR | 60 | 80 |

Berdasarkan Tabel 1 secara keseluruhan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus I dan II, skor rata-rata penilaian aktivitas siswa dengan nilai NR 60 dan 80 berada pada kriteria baik sampai sangat baik mengikuti pembelajaran SKI materi kepribadian Rasulullah Saw. melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2) Tes Kemampuan Awal Siswa

Tes kemampuan awal siswa dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Tes dilakukan sebelum pembelajaran materi kepribadian Rasulullah Saw. Hasil tes kemampuan awal di kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 20. Data kemampuan awal siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Data tes awal siswa

| Uraian | Nilai |
|-----------------|-------|
| Sampel | 27 |
| Nilai Terendah | 20 |
| Nilai Tertinggi | 50 |
| Siswa Tuntas | 0 |
| Nilai Rata-Rata | 25,93 |

Data hasil belajar siswa Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa 25,93. Hal ini menunjukkan bahwa ada pemahaman awal siswa tentang materi kepribadian Rasulullah Saw. walaupun belum tuntas. Hal ini dapat diperoleh melalui keterkaitan dengan materi sebelumnya. Belum ada siswa memperoleh hasil belajar yang mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

3) Tes Kemampuan Akhir Siswa

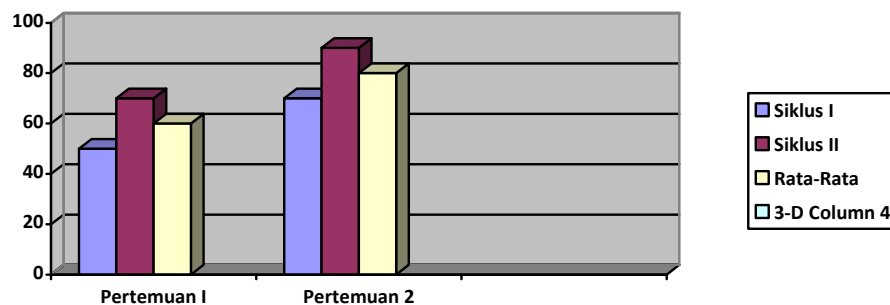
Tes kemampuan akhir siswa atau hasil analisis data *postest* hasil belajar siswa pada siklus I siklus II disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Data Tes Akhir Siswa

| Uraian | Hasil Belajar Siswa | | |
|-----------------|---------------------|----------|-----------|
| | Tes Awal | Siklus I | Siklus II |
| Jumlah Siswa | 27 | 27 | 27 |
| Nilai Terendah | 20 | 50 | 80 |
| Nilai Tertinggi | 50 | 90 | 100 |
| Siswa Tuntas | 0 | 6 | 27 |
| Nilai Rata-Rata | 25,93 | 61,49 | 87,78 |

b. Pembahasan

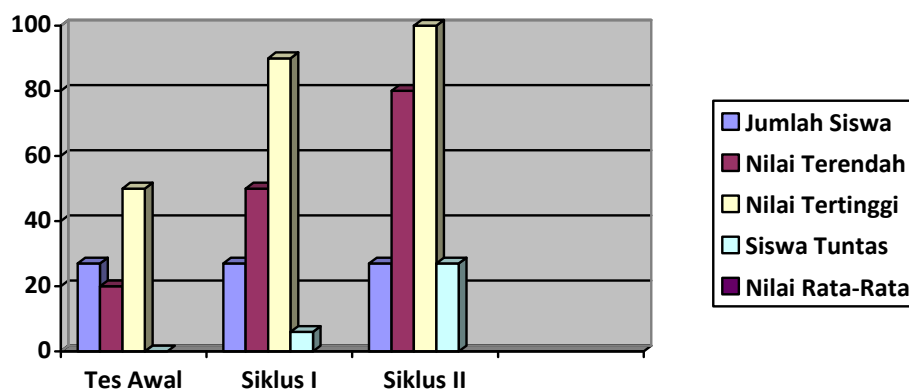
Penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran SKI materi kepribadian Rasulullah Saw. dilaksanakan di Kelas 5 MIS AL-AMIN TEMBUNG. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Secara keseluruhan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu, hasil belajar siswa dan aktivitas siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik 1.



Grafik 1. Aktifitas Siswa

Grafik 1 menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat. Tingginya aktivitas siswa dapat menyebabkan meningkatnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terjadi karena adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru, yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen (Tarigan, 2012). Aktivitas belajar melalui TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Dalam mengukur hasil belajar siswa menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal, yang sebelumnya sudah divalidasi baik validasi ahli maupun validasi empirik. Soal ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal (*Pretest*) dan kemampuan akhir (*Postest*) pada materi kepribadian Rasulullah Saw. Hal ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui penerapan model TGT pada pembelajaran SKI. Hasil belajar siswa disajikan pada grafik 2.



Grafik 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran SKI materi kepribadian Rasulullah Saw. dilaksanakan di Kelas 5 MIS AL-AMIN TEMBUNG. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Secara keseluruhan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu, hasil belajar siswa dan aktivitas siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik 1.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan dan hasil di atas, disimpulkan bahwa deskripsi pelaksanaan pembelajaran SKI kelas V di sekolah MIS Al-Amin Tembung terhadap hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Hasil penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus I dan II, skor rata-rata penilaian aktivitas siswa dengan nilai NR 60 dan 80 berada pada kriteria baik sampai sangat baik mengikuti pembelajaran SKI materi kepribadian Rasulullah Saw. melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Hasil analisis data tes kemampuan awal/tes awal siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 25,93. Hasil analisis data tes kemampuan siswa pada siklus I, menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 61,49. Kemudian hasil analisis data tes kemampuan siswa pada siklus II, menunjukkan bahwa nilai rata rata siswa adalah 87,78.

DAFTAR REFERENSI

- Daradjat, Zakiah. 2014. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hakim, O.Z. 2013. Penerapan *Model Pembelajaran Bermain Peran Dalam Pembelajaran Matematika IPS untuk Melihat Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMAN 16 Palembang*. Skripsi. UNSRI Palembang: FKIP Biologi.
- Huda, Miftahul. 2011. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Noviana, Erwinta, dan Okimustava, *Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar* .vol.3, No.1 (April 2016).
- Prihatmojo, Agung dan Rohmani. 2020. *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran*. Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Salvin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin. 2008. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktek (Terjemahan)*. Bandung: Nusa Media.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.