

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MEMBENTUK PEMAHAMAN SISWA TERHADAP MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS MATERI BIRRUL WALIDAIN DI MA SUNAN GIRI BRANANG

Dina Ayu Susilowati¹, Nailatul Khoiriyah C²

¹Program Studi S1 Pendidikan Agama Islam, Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia

²Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia

Email : dinaayusuilowatidina@gmail.com¹, naylakyla83@gmail.com²

E-Issn: 3063-8313

Received: Juli 2026

Accepted: Juli 2026

Published: Juli 2026

Abstract: *This research is motivated by the low level of students' understanding in the Al-Qur'an Hadith lesson, especially regarding the material of birrul walidain, at MA Sunan Giri Branang. The learning process still relies heavily on lecture methods, so that students become less active and have difficulty understanding the meaning of the material. The purpose of this study is to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning method, to determine students' understanding of the material of birrul walidain after the implementation of the method, and to identify factors that support and hinder its implementation. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation, which are analyzed through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results show that the implementation of TGT is carried out through group formation, material delivery, group discussions, games, and tournaments between groups, which create an interactive and enjoyable learning atmosphere. The level of student understanding increases both cognitively and affectively, marked by students' ability to explain and relate the meaning of verses and hadiths to everyday life. Supporting factors include teacher readiness and student enthusiasm, while limited time and differences in student abilities within the group are the main obstacles.*

Keywords: *Teams Games Tournament, student understanding, Qur'an Hadith, birrul walidain.*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat pemahaman siswa dalam pelajaran Al-Qur'an Hadits, terutama mengenai materi birrul walidain, di MA Sunan Giri Branang. Proses pembelajaran masih banyak mengandalkan metode ceramah, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan kesulitan memahami makna materi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), mengetahui pemahaman siswa terhadap materi birrul walidain setelah penerapan metode tersebut, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghalangi pelaksanaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi TGT dilakukan melalui pembentukan kelompok, penyampaian materi, diskusi kelompok, permainan, dan turnamen antar kelompok, yang menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Tingkat Pemahaman siswa meningkat baik secara kognitif maupun afektif, ditandai dengan kemampuan siswa menjelaskan dan mengaitkan makna ayat serta hadis dengan kehidupan sehari-hari. Faktor pendukung meliputi kesiapan guru dan antusiasme siswa, sedangkan keterbatasan waktu dan perbedaan kemampuan siswa dalam kelompok menjadi hambatan utama.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, pemahaman siswa, Al-Qur'an Hadits, birrul walidain.*



PENDAHULUAN

Pembelajaran mempunyai kedudukan strategis dalam pengembangan sumber energi manusia yang tidak cuma unggul secara intelektual, namun pula mempunyai keimanan yang kokoh dan akhlak yang terpuji. Dalam konteks pembelajaran Islam, proses pendidikan ditunjukkan bukan semata pada pencapaian aspek kognitif, namun pula pada internalisasi nilai-nilai yang membentuk perilaku serta sikap siswa cocok dengan prinsip ajaran Islam (Muhaimin, 2012). Pelajaran Al-Quran serta Hadits di madrasah mempunyai kedudukan berarti dalam membekali partisipan didik dengan kompetensi menguasai isi ayat serta hadis, baik dari segi bahasa ataupun konteks sosialnya, sehingga proses pendidikan tidak cuma berorientasi pada hafalan, namun pula pada penafsiran arti serta relevansinya dalam kehidupan tiap hari (Daradjat, 2014).

Namun, dalam implementasinya, pengajaran Al-Qur'an dan Hadits di berbagai lembaga pendidikan Islam masih menghadapi tantangan. Salah satu masalah yang ada adalah kurangnya pemahaman siswa mengenai makna ayat dan hadis. Proses pembelajaran umumnya bersifat satu arah dan informatif, dimana pengajar bertindak sebagai sumber utama ilmu, sedangkan siswa hanya berfungsi sebagai penerima informasi secara pasif. Kondisi ini menurunkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar dan mempersempit peluang siswa untuk membangun pemahaman yang lebih dalam (Sanjaya, 2016). Seiring dengan perkembangan cara pandang dalam pendidikan, pendekatan pembelajaran yang fokus pada siswa menjadi suatu keharusan yang tidak dapat diabaikan. Pengajar perlu membangun suasana belajar yang dinamis, inovatif, dan menyenangkan untuk mendorong keterlibatan siswa. Dengan demikian, siswa termotivasi untuk berkontribusi secara langsung dalam proses belajar. Pembelajaran yang bersifat aktif dan kolaboratif dianggap mampu membentuk interaksi di antara siswa, menumbuhkan rasa tanggung jawab, serta memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Trianto, 2018).

Salah satu cara pembelajaran yang bersifat kolaboratif yang dinilai cocok dengan kebutuhan tersebut adalah Teams Games Tournament (TGT). Metode TGT termasuk dalam kategori pembelajaran kolaboratif yang menekankan kerja sama tim melalui aktivitas Bersama, permainan edukatif, serta kompetisi akademik. Dalam metode ini, siswa dikelompokkan dan diberikan peluang untuk saling mendukung agar lebih memahami materi sebelum terlibat dalam permainan dan kompetisi yang dirancang untuk mengevaluasi pemahaman mereka (Slavin, 2015). Keunggulan metode Teams Games Tournament terletak pada kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang memfasilitas persaingan yang sehat dan menyenangkan. Elemen permainan dalam TGT mampu membentuk pemahaman siswa, sementara kolaborasi tim mendorong siswa untuk saling berbagi pengetahuan dan pengalaman belajar mereka. Dalam proses ini, siswa tidak hanya belajar untuk kepentingan pribadi, tetapi juga merasa bertanggung jawab atas keberhasilan kelompok mereka. Ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bersama yang menekankan interaksi sosial sebagai alat untuk membentuk pemahaman (Johnson & Johnson, 2017).

Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits materi birrul walidain, metode TGT memiliki potensi besar untuk membentuk pemahaman siswa terhadap kandungan ayat dan hadis tentang berbakti kepada orang tua. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat bersama-sama memaknai ayat dan hadis, mengidentifikasi pesan moral, serta mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari, dan melalui permainan serta turnamen akademik, siswa dilatih untuk mengingat, menjelaskan, dan menerapkan pemahaman mereka secara lebih aktif. MA Sunan Giri Branang, sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam yang berperan menanamkan nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadits kepada siswa, berdasarkan pengamatan awal masih menghadapi tantangan dalam hal keaktifan siswa terhadap kandungan materi, sehingga pembelajaran dengan metode TGT dipandang relevan untuk diterapkan dan dikaji.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada tiga hal: 1) bagaimana implementasi metode pembelajaran TGT pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Birrul Walidain di MA Sunan Giri Branang; 2) bagaimana pemahaman siswa terhadap materi tersebut setelah penerapan TGT; dan 3) apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi metode TGT. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi TGT, mengetahui pemahaman siswa, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan diklasifikasikan sebagai penelitian deskriptif. Studi ini dilakukan di Madrasah Aliyah Sunan Giri Branang. Fokus penelitian adalah Guru Al-Qur'an Hadits dan siswa kelas XI yang berpartisipasi dalam Teams Games Tournament (TGT).

Teknik Pengumpulan Data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti serta kolaborator untuk memperoleh informasi terkait fenomena yang diteliti secara sistematis selama rangkaian proses penelitian (Sugiyono, 2015). Wawancara adalah cara pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi komunikasi antara peneliti dan responden. Proses wawancara berlangsung dalam bentuk dialog yang melibatkan dua pihak sehingga lebih interaktif dan dinamis. Dengan menggunakan metode ini, ekspresi, Gerakan tubuh, dan wajah responden dapat ditangkap seluruh oleh peneliti, memberikan informasi nonverbal yang relevan serta melengkapi informasi verbal yang disampaikan (Affifi, 2019). Dokumentasi diperlukan untuk melengkapi data hasil observasi dan wawancara. Dokumentasi tersebut mencakup RPP, silabus foto kegiatan pembelajaran, serta arsip lain yang berkaitan dengan penelitian (Arikunto, 2017).

Analisis data terdiri dari tiga fase: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994). Keabsahan data diuji dengan triangulasi teknik dan sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran AL-Qur'an Hadits materi Birrul Walidain di MA Sunan Giri Branang

Teori kooperatif pembelajaran yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin terkait dengan penggunaan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam penelitian ini. Ia menekankan bahwa siswa dapat belajar dengan lebih baik saat bekerja sama dan berkompetisi secara sehat. Siswa di sini tidak hanya mendapatkan pemahaman teoritis tentang Al-Qur'an dan Hadits, tetapi mereka juga aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan permainan akademik (Slavin, 2015).

Implementasi metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas XI MA Sunan Giri Branang dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru telah menyiapkan perangkat pembelajaran dengan sistematis yang mencakup pembuatan modul ajar, pemilihan materi dari Al-Qur'an Hadits, penyusunan soal untuk turnamen, pembentukan kelompok belajar, serta penyediaan media pembelajaran seperti kartu soal dan papan skor. Penemuan ini sejalan dengan pendapat E. Mulyasa yang menyatakan bahwa implementasi pembelajaran merupakan proses penerapan rencana yang telah dirancang secara baik agar tujuan pembelajaran bisa terpenuhi dengan maksimal (Mulyasa, 2013).

Menurut Anita Lie, dalam konteks akademik pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya pembentukan kelompok heterogen agar tercipta interaksi yang saling mendukung antar peserta didik dengan latar belakang kemampuan yang berbeda. Melalui pengelompokan ini, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman sebayanya dalam suasana kolaboratif yang positif (Lie, 2008b).

Guru juga membagi siswa ke dalam kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Hal ini mencerminkan penerapan prinsip pembelajaran berpusat pada peserta didik, di mana siswa diposisikan sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan yang lebih luas untuk berpartisipasi, bertukar ide, serta mengembangkan pemahaman secara bersama-sama.

Menurut Robert E. Slavin, secara akademik model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menekankan pentingnya struktur yang sistematis dalam pelaksanaan permainan, termasuk aturan yang jelas, mekanisme turnamen, serta sistem penilaian yang terorganisir. Struktur ini bertujuan untuk menciptakan suasana kompetisi yang sehat sekaligus tetap mempertahankan prinsip kerja sama dalam kelompok (Slavin, 1995).

Selain itu, guru merancang sistem turnamen dan aturan permainan yang jelas, sesuai dengan teori TGT yang menekankan pentingnya struktur permainan dalam pembelajaran kooperatif. Dengan adanya aturan yang terarah, siswa

dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara tertib, memahami peran masing-masing, serta lebih fokus dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan dan terstruktur.

Dengan demikian, tahap perencanaan yang dilakukan guru telah sesuai dengan teori metode pembelajaran yang menekankan kesiapan guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

2. Pelaksanaan

Metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dibagi menjadi tiga kegiatan utama.

a. Kegiatan Pendahuluan

Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan apersepsi tentang materi Al-Qur'an dan Hadits. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa.

Hal ini sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik bahwa kegiatan pendahuluan dimaksudkan untuk membuat kondisi psikologis siswa siap untuk pembelajaran. (Hamalik, 2008).

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menerapkan metode TGT melalui langkah-langkah berikut:

- 1) Penyampaian materi oleh guru
- 2) Diskusi kelompok
- 3) Pelaksanaan games (permainan soal)
- 4) Turnamen antar kelompok
- 5) Pemberian skor dan penghargaan

Siswa terlihat aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, serta berkompetisi secara sehat dalam turnamen. Hal ini sejalan dengan teori Melvin L. Silberman yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa terlibat langsung dalam aktivitas belajar (Silberman, 2006).

Menurut Trianto, secara akademik penggunaan model pembelajaran kooperatif yang inovatif, seperti Teams Games Tournament (TGT), mampu membentuk pemahaman siswa serta suasana belajar yang menyenangkan. Model ini dirancang untuk mendorong siswa belajar secara kelompok sekaligus berkompetisi secara sehat (Trianto, 2010).

Metode Teams Games Tournament (TGT) juga membentuk pemahaman siswa karena adanya unsur permainan dan kompetisi. Siswa menjadi lebih antusias dalam memahami materi Al-Qur'an Hadits.

c. Kegiatan Penutup

Menurut Hamzah B. Uno dalam perspektif akademik kegiatan penutup dalam pembelajaran memiliki peran strategis sebagai sarana untuk mengkonsolidasikan pengetahuan yang telah diperoleh peserta didik serta memberikan penguatan melalui umpan balik yang bermakna. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai akhir dari proses pembelajaran, tetapi juga sebagai tahap refleksi yang membantu peserta didik memahami sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai (Uno, 2011).

ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa kegiatan penutup

berfungsi untuk memperkuat pemahaman dan memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran. Kegiatan penutup menjadi moment penting bagi guru untuk melakukan klarifikasi, merangkum materi, serta memberikan evaluasi singkat yang dalam membentuk kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

3. Evaluasi

Tahap evaluasi dalam implementasi metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas XI MA Sunan Giri Branang dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran, baik dari aspek proses maupun hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, guru melakukan evaluasi melalui beberapa cara, yaitu penilaian hasil turnamen, pemahaman siswa. Penilaian hasil turnamen dilakukan dengan melihat skor yang diperoleh masing-masing kelompok selama kegiatan games dan turnamen berlangsung. Siswa dapat melihat seberapa memahami materi yang telah mereka pelajari dengan skor tersebut. Ini sejalan dengan teori Suharsimi Arikunto tentang evaluasi pembelajaran, yang menyatakan bahwa evaluasi adalah proses untuk mengukur dan menilai pencapaian hasil belajar siswa. (Arikunto, 2013). Karena Robert E. Slavin menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh partisipasi aktif setiap anggota kelompok, evaluasi proses ini penting karena pembelajaran kooperatif menilai tidak hanya hasil akhir tetapi juga bagaimana siswa berinteraksi dan berkontribusi satu sama lain. (Slavin, 2005).

Meskipun demikian, evaluasi yang dilakukan ketika metode TGT ini diterapkan menunjukkan bahwa pembelajaran berjalan dengan baik. Siswa mampu memahami materi Birrul Walidain dengan lebih aktif dan menyenangkan, serta menunjukkan pembentukan dalam kerja sama dan partisipasi. Hal ini membuktikan bahwa metode TGT tidak hanya efektif dalam membentuk pemahaman siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa evaluasi dalam pembelajaran TGT di MA Sunan Giri Branang telah dilaksanakan dengan cukup baik, meskipun masih perlu dibentuk pada aspek penilaian individu, penggunaan instrumen evaluasi yang lebih sistematis, serta pembentukan objektivitas penilaian.

Pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Birrul Walidain setelah diterapkan metode Teams Games Tournament (TGT)

Siswa menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi birrul walidain dengan menghafal ayat dan hadis. Mereka juga dapat menjelaskan makna, menafsirkan, dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Setelah metode TGT digunakan, siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Ini meningkatkan pemahaman mereka tentang materi. Ini sejalan dengan pendapat Benjamin Bloom, yang berpendapat bahwa pemahaman mencakup kemampuan untuk menjelaskan, menafsirkan, dan menerapkan ide yang dipelajari (Bloom, 1956).

Secara konseptual, Robert E. Slavin mengembangkan metode pembelajaran kooperatif yang dikenal sebagai TGT. Metode ini menekankan

pentingnya tanggung jawab individu, kerja sama kelompok, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. (Slavin, 2005). Metode ini memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi, permainan akademik, dan turnamen yang membutuhkan pemahaman lebih mendalam tentang materi.

Metode TGT memiliki pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan metode konvensional. Dalam kegiatan diskusi kelompok, siswa dapat saling bertukar pendapat dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi Birrul Walidain. Siswa lebih termotivasi untuk belajar karena permainan dan turnamen akademik membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori Melvin L. Silberman tentang pembelajaran aktif, yang mengatakan bahwa keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar dapat mempengaruhi seberapa baik mereka memahami materi. (Silberman, 1996).

Selain itu, meskipun teknik TGT memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman siswa, Hal ini sesuai dengan pendapat Anita Lie, yang menyatakan bahwa guru harus memastikan bahwa semua anggota kelompok terlibat dalam pembelajaran kooperatif agar pembelajaran berjalan secara efektif (Lie, 2008b). Oleh karena itu, untuk memastikan semua siswa berpartisipasi secara aktif, guru harus menggunakan pendekatan tambahan, seperti pembagian peran dalam kelompok atau penilaian individu.

Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Implementasi Metode Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Sunan Giri Branang

Implementasi metode Teams Games tournament (TGT) dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Sunan Giri Branang didukung oleh beberapa faktor penting. Ketersediaan guru untuk merancang dan mengatur proses pembelajaran menjadi faktor utama keberhasilan, terutama dalam membentuk tim dan mengelola jalannya permainan (Slavin, 2005). Semangat tinggi siswa untuk pendekatan berbasis permainan juga membuat belajar lebih interaktif dan menyenangkan. (Lie, 2008a). Lingkungan belajar yang mendukung serta fasilitas yang disediakan oleh madrasah juga membantu memperlancar proses pembelajaran (Uno, 2011). Selain itu, kesesuaian metode Teams Games Tournament (TGT) dengan materi Al-Qur'an Hadits memungkinkan siswa untuk memahami pelajaran melalui diskusi dan pengulangan yang dikemas secara menarik (Isjoni, 2014).

Namun, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa faktor penghambat. Keterbatasan waktu menjadi masalah utama karena metode Teams Games Tournament (TGT) memerlukan tahapan yang cukup Panjang (Trianto, 2010). Berbagai tingkat kemampuan siswa dalam satu kelompok juga mempengaruhi efektivitas kerja sama, terutama jika terdapat siswa yang kurang berpartisipasi (Suprijono, 2012). Di samping itu, terbatasnya sarana dan media pembelajaran seperti kartu soal atau alat permainan juga menghambat jalannya metode ini (Sanjaya, 2011). Oleh karena itu, pengelolaan yang baik diperlukan agar penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) berjalan dengan baik.

KESIMPULAN

Implementasi metode Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits sudah dilaksanakan melalui tiga fase utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penerapan metode TGT dapat membentuk pemahaman siswa terhadap materi Birrul Walidain. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa yang tidak hanya menghafal ayat dan hadis, tetapi juga mampu menjelaskan makna, menafsirkan kandungan, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Implementasi metode TGT didukung oleh beberapa faktor, antara lain kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran, antusiasme dan partisipasi siswa, lingkungan belajar yang kondusif, serta kesesuaian metode dengan materi. Tetapi, ada pula sebagian aspek penghambat, seperti keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan kemampuan siswa dalam kelompok, keterbatasan sarana dan media pembelajaran, serta tantangan dalam pengelolaan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Affifi, M. A. A. (2019). In-Depth Interview (Wawancara Mendalam). *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Daradjat, Z. (2014). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Isjoni. (2014). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2017). *Cooperative Learning*. Nusa Media.
- Lie, A. (2008a). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Grasindo.
- Lie, A. (2008b). *Cooperative Learning*. Grasindo.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis*. Sage Publications.
- Muhaimin. (2012). *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Silberman, M. L. (1996). *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Allyn & Bacon.
- Silberman, M. L. (2006). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nusamedia.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn and Bacon.

- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.
- Trianto. (2018). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana.
- Uno, H. B. (2011). *Model Pembelajaran*. Bumi Aksara.