

## EFFORTS TO IMPROVE COGNITIVE LEARNING ACTIVITIES AND RESULTS IN FIQIH LESSONS THROUGH THE TOURNAMENT TEAM GAME MODEL WITH QUARTET MEDIA (Quashi Experiment at Madrasah Ibtidaiyah in Padalarang)

DEDE RAMDANI<sup>1</sup>, BAMBANG SAMSUL ARIFIN<sup>2</sup>, DINDIN JAMALUDDIN<sup>3</sup>  
ARIF MARYADI<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Prodi PAI Pascasarjan UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Email: <sup>1</sup>ramdanidede09@gmail.com, <sup>2</sup>bambangamsularifin@uinsgd.ac.id,

<sup>3</sup>din2jamiluddin@gmail.com, <sup>4</sup>arifmaryadi2803@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.29313/tjpi.v9i2.6889>

Accepted: October 29th, 2020. Approved: November 18th, 2020. Published: November 18th, 2020.

### Abstract

*This research stems from the low learning activities of students in joining fiqh learning and the low cognitive learning outcomes of students in fiqh subjects. The purpose of this study was to determine the increase in activity and cognitive learning outcomes of students in the class V Fiqh subject. The quantitative approach used in this study, with the Quashi experiment method nonequivalent control group (comparison group / pretest posttest) design. Data collection tools used in this study were observation and tests. Based on the results of research conducted in class V Islamic of elementary school Al-Adzkar and Sabilil Huda in Padalarang sub-district, it shows that the application of the team game tournament model with quartet card media can increase the learning activities of students with an average increase of 76%. Likewise, the cognitive learning outcomes of students experienced a significant increase, at MI Al-Adzkar the average learning outcomes increased to 75.8 from 33.8, while at MI Sabilil Huda the average rose to 71.00 from 38,00.*

**Keywords:** *Cognitive Learning Outcomes; TGT Model; Quartet Card*

### Abstrak

*Penelitian ini bermula dari rendahnya aktivitas belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran fikih serta rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran fikih. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran fikih kelas V. pendekatan kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini, dengan metode Quashi eksperimen nonequivalent control grup (comparison group/pretest posttest) design. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Adzkar dan Madrasah Ibtidaiyah Sabilil Huda yang berada di kecamatan Padalarang menunjukkan bahwa penerapan model team game tournament dengan media kartu quatet dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dengan rata-rata peningkatan 76%. Begitu juga dengan hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan, pada MI Al-Adzkar rata-rata hasil belajar naik menjadi 75,8 dari 33,8, sedangkan pada MI Sabilil Huda rata-ratanya naik menjadi 71,00 dari 38,00.*

**Kata Kunci:** *Hasil Belajar Kognitif; Model TGT; Kartu Quartet.*

## PENDAHULUAN

Pendidik dan peserta didik merupakan dua komponen penting dalam proses pembelajaran, dua komponen ini yang akan menentukan tercapainya komponen-komponen lainnya, seperti tujuan yang ingin dicapai, bahan atau pesan, peserta didik yang aktif, guru yang melaksanakan proses pembelajaran serta metode yang dilaksanakan. Maka dari itu keberlangsungan proses interaksi antara pendidikan dengan peserta didik yang bersifat edukatif akan berjalan dengan baik.

Hanafi menjelaskan bahwa belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas yang terencana untuk mencapai tujuan tertentu yang dicirikan dengan keterlibatan sejumlah komponen yang saling terkait satu sama lain. Komponen-komponen dalam belajar dan pembelajaran yang dimaksud disebut perangkat pembelajaran yang terdiri atas rencana pelaksanaan pembelajaran, alat pembelajaran yang mencakup metode, media, dan sumber belajar, serta alat evaluasi, baik berupa tes maupun nontes. Belajar dan pembelajaran, baik sebagai proses maupun sebagai sistem telah mendapat perhatian dari para ahli dengan sudut pandang yang berbeda sesuai dengan bidang keahlian masing-masing sehingga melahirkan konsep dan teori belajar dan pembelajaran yang beragam (Hanafy et al., 2014.).

Proses pembelajaran sangat bergantung pada pendidik. Dalam UU no 14 tahun 2005 dijelaskan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang memiliki tugas untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai serta mengevaluasi. Selain itu pendidik juga memiliki tugas sebagai perencana, pelaksanaan serta pengevaluasi pembelajaran.

Dalam hal ini, jelas bahwa tugas seorang pendidik tidaklah mudah, karena

pendidik harus bertanggung jawab dalam membawa peserta didik pada tarap kedewasaan serta kematangan tertentu, sehingga pendidik juga tidak hanya bertugas sebagai orang yang hanya mentransfer pengetahuan (*transfer of knowledge*) melainkan juga harus berusaha untuk mentransfer nilai-nilai (*transfer of values*). Dengan demikian, seorang pendidik harus mampu mendesain dan merencanakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pembelajaran yang efektif dan efisien tidak bisa terjadi begitu saja, melainkan harus diusahakan dan direncanakan oleh pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif serta dapat menstimulus peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh karenanya kreativitas pendidik dalam merencanakan pembelajaran diharapkan mampu membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas.

Sejalan dengan hal tersebut, peran serta pendidik dalam membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran sangat diperlukan. Sukadi menjelaskan bahwa Peran pendidik sebagai pengelola kelas harus mampu menciptakan suasana atau kondisi pembelajaran yang efektif dan efisien serta mampu memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran di dalam kelas bisa berjalan dengan menarik dan kondusif (Sukadi, 2009). Dengan demikian pembelajaran yang terpusat pada peserta didik atau *Student centered* akan terlaksana dengan baik.

Pembelajaran berpusat pada peserta didik merupakan peran aktif peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. *Active learning* yang dipersiapkan oleh pendidik diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih

memfasilitasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan begitu, pembelajaran akan lebih mengalir dengan melibatkan pikiran dan emosi mereka (Utomo Dananjaya: 2017).

Namun demikian, Pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk memaksimalkan potensi yang diberikan Allah sepertinya masih sangat jarang dan jauh dari harapan. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan pada Madrasah Ibtidaiyah di Padalarang dalam pembelajaran Fikih masih didominasi oleh pendidik (*teacher centered*), sehingga aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih sangat rendah dan cenderung pasif. Tercatat 5-6 orang dari total 25 orang peserta didik memiliki aktivitas yang bagus dalam mengikuti pembelajaran, sementara yang lainnya hanya mendengarkan dan mencatat.

Rendahnya aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tentunya berimbas pada hasil belajar kognitif peserta didik. Hasil study pendahuluan menunjukkan 40% atau 5-10 peserta didik yang berhasil mencapai target kkm 70, sementara 60% lainnya masih belum mencapai kkm yang telah ditentukan.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut, perlu adanya upaya pendidik untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran fikih. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah menerapkan model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu quartet dalam pembelajaran fikih.

Model *team games tournament* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. *Cooperative Learning* dikenal juga dengan pembelajaran gotong royong, ditinjau dari bahasanya, *Cooperative Learning* artinya pembelajaran kerjasama. Pembelajaran kerjasama menekankan adanya ketergantungan positif antara

peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lainnya, sehingga mendorong peserta didik untuk meningkatkan sikap positif dalam belajar. Anita lie menjelaskan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, agar mencapai maksimal maka harus memenuhi unsur-unsur seperti adanya ketergantungan yang positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota serta evaluasi proses kelompok (Anita Lie, 2007).

Penggunaan model TGT dalam pembelajaran memungkinkan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran lebih rileks, dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, serta keterlibatan dalam pembelajaran. Dengan penerapan model TGT dalam pembelajaran diharapkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran dapat saling berinteraksi dan termotivasi untuk menjadi lebih baik (Astuti: 2017).

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dimulai dengan melakukan presentasi kelas, dilanjutkan dengan diskusi kelompok, selanjutnya dilakukan game, langkah berikutnya adalah tournament yang dilakukan pada akhir pertemuan, langkah terakhir adalah rekognisi kelompok.

Pembelajaran dengan menggunakan *team game tournament* dapat dikolaborasikan dengan berbagai macam media pembelajaran lainnya, salah satunya adalah dengan menggunakan media kartu quartet.

media artinya perantara atau pengantar informasi atau pesan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran (Zain, 2002). Media juga diartikan sebagai sarana Pendidikan yang digunakan dalam proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan instruksional

yang telah ditentukan (Ali Mudlofir dan Evi Fatimathur R, 2016)

Media kartu quartet merupakan media yang didisain sendiri untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran. Media kartu quartet termasuk dalam media visual gambar garis karena dalam gambar garis kita dapat menyampaikan cerita atau pesan – pesan penting. Kartu quartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar, dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut (Abdullah, 2013). Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal dan tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal ditengah – tengah antara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna.

Media kartu quartet merupakan pengembangan dari media cetak berbasis visual. Media kartu quartet merupakan kartu permainan yang dicetak dengan menghasilkan gambar, grafik atau photo yang disertai dengan ringkasan materi pelajaran (Khabibah, 2016). Dalam penelitian ini kartu yang digunakan berupa gambar dan ringkasan materi pelajaran fikih tentang pelaksanaan ibadah haji, yang dimulai dari pengertian, hukum, rukun, wajib dan amalan ibadah haji serta cara pelaksanaan ibadah haji.

Berikut merupakan bentuk desain dari media kartu Quartet:

Gambar 1: Desain Kartu Quartet



## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian quantitative, karena data yang dianalisis berupa angka-angka atau data kualitatif yang diangkakan. Sementara untuk metode yang digunakan adalah *quasbi eksperiment*. Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control grup (comparison group/pretest posttest) design*. Dalam rancangan ini, terdapat dua kelompok sampel yang berbeda yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Alat pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung aktivitas belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran fikih dengan metode team game tournament dengan media kartu quartet baik pada MI Al-Adzkar maupun pada MI Sabilil Huda.

Observasi dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Lembar observasi diisi oleh observer, dalam hal ini adalah guru mata pelajaran fikih. Observasi dilaksanakan sebanyak dua kali,

pada pertemuan pertama sebagai data awal aktivitas belajar peserta didik. Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan aktivitas belajar peserta didik, maka dilakukan observasi kedua yang dilaksanakan pada pertemuan kedua pembelajaran fikih.

Tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik dalam mata pelajaran fikih. Pelaksanaan tes pada penelitian ini terdiri dari *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* diberikan kepada peserta didik kelas eksperimen sebelum penerapan model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu quartet dilaksanakan, sedang pada kelas kontrol sebelum pelaksanaan pembelajaran konvensional dilaksanakan (metode ceramah). Sementara *posttest* diberikan kepada peserta didik baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah pembelajaran selesai pada pertemuan terakhir.

Berikut ditampilkan desain penelitian:

Tabel 1: Desain Penelitian

Kelompok	Test Awal	Perlakuan	Test Akhir	Gain
Kontrol	O <sub>1</sub>	-	O <sub>2</sub>	O <sub>2</sub> -O <sub>1</sub>
Eksperimen	O <sub>3</sub>	X	O <sub>4</sub>	O <sub>4</sub> -O <sub>3</sub>

Sumber data pada penelitian ini diperoleh melalui sample yang telah ditentukan sebelumnya. Sampel penelitian ditentukan melalui Teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel yang didasarkan pada karakteristik tertentu dari sampel itu sendiri. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Adzkar dan kelas V Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Huda. Berikut disajikan tabel sample penelitian:

Tabel 2: Sampel Penelitian

No	Madrasah	Kelompok	Kelas
1	Al-Adzkar	Eksperimen	VB
		Kontrol	VA
2	Sabilil Huda	Eksperimen	VA
		Kontrol	VB

Data yang telah dikumpulkan, dianalisis dengan mengikuti tahapan-tahapan analisis data kuantitatif. Data hasil observasi dianalisis dengan melakukan skoring, mengolah skor mentah dalam bentuk presentase (%), dilanjutkan dengan melakukan interpretasi. Sementara untuk hasil tes, analisis mengikuti tahapan-tahapan sebagai berikut: pertama uji normalitas, kedua uji homogenitas dan ketiga uji hipotesis. Semua proses analisis data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Aktivitas Belajar Peserta Didik

Aktivitas belajar merupakan kegiatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran baik yang bersifat fisik ataupun mental dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, baik kognitif, afektif maupun psikomotor.

Latifah dalam Mirdanda menjelaskan bahwa aktivitas peserta didik adalah keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran baik berupa sikap, pikiran, maupun perhatian dalam mencapai tujuan pembelajaran (Mirdanda, 2019). Sedangkan Montessori menjelaskan bahwa peserta didik memiliki kemampuan untuk mengembangkan dirinya sendiri melalui aktivitas yang disiapkan oleh pendidik. sejalan dengan pendapatnya Rousseau bahwa pengetahuan dapat diperoleh

dengan pengamatan, pengalaman, penyelidikan yang dilaksanakan oleh peserta didik itu sendiri tentunya atas bimbingan dan arahan pendidik (Sardiman, 2007). Sebagaimana dijelaskan bahwa mengajar merupakan aktivitas membimbing peserta didik, oleh karenanya aktivitas peserta didik dan pendidik akan sangat memberikan pengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

Aktivitas belajar yang dimaksud dalam pembelajaran adalah aktivitas yang bersifat jasmaniah maupun mental, yang kemudian para ahli menggolongkannya ke dalam:

- 1) Aktivitas visual seperti membaca, menulis, melakukan eksperimen dan demonstrasi.
- 2) Aktivitas lisan seperti bercerita, membaca sajak, tanya jawab, diskusi dan bernyanyi.
- 3) Aktivitas mendengar seperti mendengarkan penjelasan guru, ceramah dan pengarahan.
- 4) Aktivitas gerak seperti senam, atletik, menari dan melukis.
- 5) Aktivitas menulis seperti mengarang, membuat makalah dan membuat surat (Usman, 2000).

Sementara itu, Sardiman menggolongkan aktivitas belajar pada delapan aktivitas yaitu:

- 1) Aktivitas melihat (*visual*) dalam aktivitas ini peserta didik belajar untuk membaca, memperhatikan baik gambar ataupun demonstrasi, percobaan dan pekerjaan orang lain.
- 2) Aktivitas bicara (*oral*) aktivitas ini berkaitan dengan kemampuan peserta didik untuk bertanya, berbicara, mengeluarkan pendapat atau mungkin melakukan orasi dan diskusi.
- 3) Aktivitas mendengar (*listening*) aktivitas yang berhubungan dengan

pendengaran ini membutuhkan konsentrasi penuh dari peserta didik terutama ketika mendengarkan uraian, percakapan, pidato, music dan sebagainya.

- 4) Aktivitas menggambar (*drawing*) seperti menggambar, membuat grafik, membuat peta konsep dan sebagainya.
- 5) Aktivitas menulis (*Writing*) berkaitan erat dengan kemampuan motorik halus peserta didik, seperti mencatat, menulis cerita, karangan, laporan bahkan membuat rangkuman.
- 6) Aktivitas gerak (*motor*) aktivitas ini berkaitan dengan kemampuan gerak peserta didik dalam bermain, melakukan percobaan berkebun dan sebagainya.
- 7) Aktivitas mental artinya aktivitas yang berhubungan dengan daya cipta atau kemampuan berpikir peserta didik seperti: menanggapi, mengingat, menganalisis, membuat keputusan serta *problem solving*.
- 8) Aktivitas emosi (*emosional*) berkaitan erat dengan keadaan perasaan peserta didik seperti bosan, minat, semangat, gembira dan sebagainya (Sardiman, 2007).

Dalam penelitian ini, indikator aktivitas belajar peserta didik yang diobservasi meliputi:

- 1) *Visual* aktivitas meliputi: membaca, memperhatikan
- 2) *Oral* aktivitas meliputi : bertanya, menyatakan pendapat, memberi saran.
- 3) *Audio* aktivitas meliputi: mendengarkan, berdiskusi.
- 4) *Writing* aktivitas meliputi: menulis.
- 5) *Mental* aktivitas meliputi menanggapi, menganalisis

### Peningkatan Aktivitas Belajar kelas Eksperiment MI Al-Adzkar

Aktivitas belajar peserta didik kelas V MI Al-Adzkar pada mata pelajaran Fikih materi tentang ibadah haji ditinjau dengan melakukan observasi langsung pada saat kegiatan pembelajaran pada kelas eksperiment. Observasi dilaksanakan oleh guru mata pelajaran Fikih pada Madrasah tersebut dengan memperhatikan pembelajaran Fikih dengan model *team game tournament* yang dilaksanakan oleh peneliti.

Observasi dilaksanakan dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti, sedangkan observer memperhatikan seksama aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan memberikan tanda ceklis pada lembar observasi. Lembar observasi terdiri dari 10 item indikator yang mencakup aktivitas visual yaitu membaca dan memperhatikan, aktivitas lisan (oral) yaitu: bertanya, berpendapat dan memberi saran, aktivitas mendengar (audio) yaitu: mendengarkan dan berdiskusi, Aktivitas mental (berfikir) yaitu: memberi tanggapan dan analisis masalah serta terakhir aktivitas menulis yaitu: membuat catatan atau mencatat.

Berikut disajikan data hasil observasi aktivitas belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Fikih dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu quartet:

Tabel 3: Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik MI Al-Adzkar.

No	Jenis Aktivitas	Aktivitas	Observasi 1 (%)	Observasi 2 (%)	prosentase peningkatan
1	Visual	Membaca	48%	86%	38%
		Memperhatikan	67%	77%	10%
2	Lisan	Bertanya	48%	66%	18%
		Berpendapat	45%	67%	22%
		Memberi saran	47%	69%	22%
3	Menulis	Mencatat materi	66%	88%	22%
4	Audio	Mendengarkan	76%	82%	6%
		Berdiskusi	68%	73%	5%
5	Mental	Memberi tanggapan	44%	77%	33%
		Menganalisis masalah	39%	61%	22%
Rata-rata Prosentase aktivitas belajara peserta didik			55%	75%	20%

Output data aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih dengan menggunakan model *team game tournament* dengan media kartu quartet yang ditampilkan pada tabel 3 menunjukkan hasil yang positif. Pada aktivitas visual dengan dua indikator yang diobservasi mengalami kenaikan sebesar 24 % dari data sebelumnya, sedangkan pada aktivitas lisan dengan tiga indikator yang diobservasi terdapat kenaikan sebesar 21 %. Sementara itu pada aktivitas menulis dengan satu indikator yang diobservasi terdapat peningkatan aktivitas sebesar 22 %, begitupun pada aktivitas mental dengan tiga indikator yang diobsevasi mengalami peningkatan sebesar 22 % dari data sebelumnya. Hasil yang kurang menggembirakan terdapat pada aktivitas audio dengan 2 indikator yang diobservasi, hanya rata-rata 5 % peningkatan yang ditunjukkan oleh peserta didik.

Dengan data tersebut, maka dapat diinterpretasikan bahwa aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan model *team game tournament* dengan media kartu quartet pada mata pelajaran Fikih

kelas V materi ibadah haji dapat dikategorikan pada kategori baik dengan rata-rata aktivitas 75%, mengalami kenaikan sebesar 20 % dari aktivitas sebelumnya yaitu 55%.

#### Peningkatan Aktivitas Belajar kelas Eksperimen MI Sabilil Huda.

Observasi terhadap aktivitas belajar peserta didik juga dilaksanakan pada MI Sabilil Huda. Dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah ditentukan sebelumnya serta berisi 10 item indikator yang mencakup aktivitas visual yaitu membaca dan memperhatikan, aktivitas lisan (*oral*) yaitu: bertanya, berpendapat dan memberi saran, aktivitas mendengar (*audio*) yaitu: mendengarkan dan berdiskusi, Aktivitas mental (berfikir) yaitu: memberi tanggapan dan analisis masalah serta terakhir aktivitas menulis yaitu: membuat catatan atau mencatat.

Berikut data hasil observasi aktivitas belajar peserta didik dalam mengikuti KBM fikih pada kelas eksperimen MI Sabilil Huda dapat dilihat pada tabel 4:

Tabel 4: Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas V MI Sabilil Huda.

No	Jenis Aktivitas	Aktivitas	Observasi 1 (%)	Observasi 2 (%)	prosentase peningkatan	Rat ken
1	Visual	Membaca	69%	76%	7%	7.
		Memperhatikan	63%	70%	7%	
2	Lisan	Bertanya	56%	69%	13%	23
		Berpendapat	49%	68%	19%	
		Memberi saran	38%	75%	37%	
3	Menulis	Mencatat materi	60%	68%	8%	8.
4	Audio	Mendengarkan	69%	74%	5%	5.
		Berdiskusi	62%	67%	5%	
5	Mental	Memberi tanggapan	58%	66%	8%	16
		Menganalisis masalah	48%	73%	25%	
Rata-rata Prosentase aktivitas belajara peserta didik			57%	71%	14%	

Aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih dengan menggunakan model *team game tournament* dengan media kartu quartet menunjukkan hasil yang positif. Pada aktivitas *visual* dengan dua inidkator yang diobservasi mengalami kenaikan sebesar 7 % dari data sebelumnya, sedangkan pada aktivitas lisan dengan tiga indikator yang di observasi terdapat kenaikan sebesar 23 %. Sementara itu pada aktivitas menulis dengan satu indikator yang diobservasi terdapat peningkatan aktivitas sebesar 8 %, begitupun pada aktivitas mental dengan dua indikator yang diobsevasi mengalami peningkatan sebesar 16,5 % dari data sebelumnya, sementara pada aktivitas *audio* dengan dua indikator yang diobservasi, hanya rata-rata 5 % peningkatan yang ditunjukkan oleh peserta didik.



Dengan demikian terdapat peningkatan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran fikih dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu quartet. Dengan rata-rata secara keseluruhan sebesar 71%, maka aktivitas belajar peserta didik tergolong pada kategori baik.

### Perbedaan Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta didik kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol pada MI di Padalarang.

Data hasil observasi aktivitas belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Fikih pada Madrasah di Padalarang, dalam hal ini adalah MI Al-Adzkar dan MI Sabilil Huda, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol tersaji pada tabel berikut:

Tabel 5: Aktivitas Belajar Peserta Didik kelas V MI di Padalarang

No	Jenis Aktivitas	Aktivitas	Kelas Eksperimen	Rata-rata	Kelas Kontrol	Rata-rata
1	Visual	Membaca	82%	79 %	77%	75 %
		Memperhatikan	75%		72%	
2	Lisan	Bertanya	75%	77 %	56%	52 %
		Berpendapat	74%		51%	
		Memberi saran	81%		49%	
3	Menulis	Mencatat materi	73%	73 %	68%	73 %
4	Audio	Mendengarkan	80%	77 %	65%	66 %
		Berdiskusi	73%		67%	
5	Mental	Memberi tanggapan	71%	75 %	66%	59 %
		Menganalisis masalah	79%		52%	

Tabel di atas menunjukkan data hasil observasi aktivitas peserta didik kelas V

pada mata pelajaran Fikih baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dari lima indikator yang diobservasi pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh data pada indikator *visual* dengan rata-rata 79 % berada pada kategori baik. Pada indikator lisan diperoleh rata-rata 77 % pada kelas eksperimen dan berada pada kategori baik, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata aktivitas 52 % dan berada pada kategori kurang.

Pada indikator menulis diperoleh rata-rata aktivitas peserta didik sebesar 73 % untuk kelas eksperimen dan 73% untuk kelas kontrol. Sedangkan pada indikator audio (mendengarkan) diperoleh rata-rata aktivitas peserta didik sebesar 77 % pada kelas Eksperimen dan 71 % pada kelas kontrol. Kedua indikator tersebut berada pada rentang nilai 70-89 % dengan kategori baik. Selanjutnya pada indikator terakhir yaitu aktivitas mental, diperoleh rata-rata skor aktivitas untuk kelas eksperimen sebesar 75 % serta berada pada kategori baik, sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh angka rata-rata sebesar 59 %, angka tersebut berada pada kategori kurang.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Fikih dengan menggunakan model *team game tournament* dengan media kartu quartet dengan skor rata-rata aktivitas sebesar 76 %. Angka tersebut berada pada rentang nilai 75-90 % dan berada pada kategori baik untuk kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata aktivitas belajar peserta didik dengan skor 66 %. Skor tersebut berada pada rentang nilai > 55% - < 75 %, sehingga berada pada kategori cukup.

Dengan demikian terdapat perbedaan aktivitas belajar yang cukup signifikan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu quartet

bila dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional ceramah.

### Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sebagai bentuk perubahan tingkah laku setelah menerima atau melalui pengalaman belajar yang dirancang atau disusun oleh pendidik berdasarkan pada tujuan-tujuan, baik tujuan kurikulum maupun intruksional yang berkenaan dengan tiga domain tujuan pendidikan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Namun dalam kesempatan kali ini penulis lebih memfokuskan pada hasil belajar ranah kognitif.

Kata kognitif berasal dari kata *cognition* dengan padanan kata sama dengan *knowing* yang artinya mengetahui, secara lebih luas *cognitive* diartikan dengan perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan (Syah, 2013). Istilah kognitif menjadi akar dalam perolehan informasi dan pengetahuan, penataan dan perolehan informasi dan pengetahuan serta pemanfaatan dan perolehan informasi dan pengetahuan (Syah, 2016).

ranah cipta atau kognitif yang dikendalikan oleh otak serta merupakan karunia Allah memberikan peran yang lebih besar dibandingkan dengan aspek lainnya, tanpa ranah cipta yang bersifat *aqliyah* ini, sulit dibayangkan bagaimana peserta didik berpikir, kemampuan berpikir ini membantu peserta didik untuk memahami dan meyakini faedah atau manfaat materi pembelajaran yang telah disajikan oleh pendidik (Syah, 2016). Dengan demikian aspek kognitif sebagai proses berpikir peserta didik dalam proses belajar dalam rangka memahami nilai-nilai moral yang terkandung dalam materi pelajaran yang disampaikan.

Hasil belajar merupakan capaian seseorang dalam penguasaan pengetahuan

yang telah dikembangkan atau disampaikan dalam pembelajaran, biasanya dibuktikan dengan nilai berupa angka yang diberikan oleh pendidik sebagai bukti keberhasilan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran (Badruzaman: 2019).

Ranah kognitif ini menjadi salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif adalah tingkat kemampuan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang berkaitan dengan proses berpikir terhadap pengetahuan baik yang bersifat faktual maupun konseptual.

Hasil belajar kognitif berkaitan erat dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual (Chatarina, 2011). Secara rinci, Bloom membagi enam kategori tingkatan kognitif yang dimulai dari level rendah sampai level yang paling tinggi. Tingkatan-tingkatan tersebut meliputi: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), Aplikasi (*application*), Analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) serta evaluasi (*evaluation*).

Taksonomi kognitif yang dikembangkan oleh Bloom yang dikembangkan sejak tahun 1956, kemudian direvisi atau penataan ulang sehingga yang tadinya bersifat kata benda menjadi bersifat kata kerja dalam sudut pandang bahasa. Revisi dilaksanakan pada tahun 2001 dan dikembangkan oleh Anderson dan Krathwohl. menyusun ulang hirarki taksonomi ranah kognitif, yang berupa: *remember* (Mengingat), *Understand* (memahami), *Apply* (menerapkan), *Analysis* (analisis), *evaluate* (evaluasi) serta *creat* (mencipta) (Krathwohl, 2015).

**Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Adzkar Kelas Eksperimen.**

Untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik kelas V pada mata pelajaran fikih dilakukan dengan cara memberikan tes tulis dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 item soal. Tes diberikan sebanyak 2 kali, pertama *pretest* diberikan kepada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, kedua *posttest* diberikan kepada peserta didik setelah diberikan perlakuan atau *treatment* berupa penerapan model *team game tournament* dengan media kartu quartet. Berikut disajikan data hasil tes kelas eksperimen peserta didik kelas V MI Al-Adzkar pada mata pelajaran fikih:

Tabel 6: Gain (perbedaan) Hasil belajar MI Al-adkar

Hasil	Pretest	Posttest	Gain
Jumlah	845	1895	1555
Rata-Rata	33,8	75.8	62.2

Nilai gain dengan rata-rata 62,2. Nilai angka tersebut berada pada rentang  $0,3 \leq g \leq 0,7$  atau  $30 \leq g \leq 70$  dengan kategori sedang. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Adzkar dalam mengikuti pembelajaran Fikih dengan menggunakan model *team game tournament* berada pada kategori baik.

Selain menghitung nilai gain, data hasil belajar kognitif peserta didik, juga dilakukan analisis deskriptif dengan tujuan untuk mengetahui rata-rata, varian serta standar deviasi data. Proses analisis tersebut dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26.

Data hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik kelas V MI Al-

Adzkar pada mata pelajaran Fikih menunjukkan peningkatan yang cukup baik, nilai rata-rata *pretest* sebesar 33.80, naik pada saat diberikan *posttest* sebesar 75,80. Angka tersebut berada pada rentang nilai 70-79 dengan kategori baik. Berikut data lengkap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V MI Al-Adzkar kelas eksperimen:

Tabel 7: Data hasil belajar kognitif kelas V MI Al-Adzkar kelas Eksperimen.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	10.00	60.00	33.8	11.01
Posttest	25	60.00	100.00	75.80	12.30
Valid N (listwise)	25				

**Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Sabilil Huda Kelas Eksperimen**

Hal yang sama diberikan kepada peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Sabilil Huda, tes berupa soal pilihan ganda dengan jumlah sebanyak 20 item soal. Tes diberikan kepada 26 orang peserta didik kelas V. Berikut hasil belajar kognitif kelas V MI Sabilil Huda:

Tabel 8: Gain (perbedaan) Hasil Belajar MI Sabilil Huda

Hasil	Pretest	Posttest	Gain
Jumlah	990	1845	1327
Rata-Rata	38	71.0	51

Tabel 8 menunjukkan nilai gain dengan rata-rata 51, nilai angka tersebut berada pada rentang  $0,3 \leq g \leq 0,7$  atau  $30 \leq g \leq 70$  dengan kategori sedang. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa

hasil belajar peserta didik kelas V Madrasah Ibtidiyah Sabilil Huda kelas eksperiment dalam mengikuti pembelajaran Fikih dengan menggunakan model *team game tournament* berada pada kategori baik.

Analisis deskriptif hasil belajar kogintif kelas V MI Sabilil Huda bertujuan untuk mengetahui rata-rata, varian dan standar deviasi data tersebut. Setelah dilakukan analisis dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 9: Analisis Deskriptif Hasil Belajar Kognitif Kelas V MI Sabilil Huda kelompok Eksperiment.

Pretest	Mean	38.0769
	Variance	162.154
	Std. Deviation	12.73396
	Minimum	5.00
	Maximum	60.00
Posttest	Mean	70.9615
	Variance	48.038
	Std. Deviation	6.93098
	Minimum	65.00
	Maximum	90.00

Data pada tabel 9 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 38,07 dengan nilai paling kecil 5,00 dan paling besar 60,00. sedangkan setelah dilaksanakan *treatment* atau pembelajaran dengan model *team game tournament* diperoleh nilai rata-rata sebesar 70,96, dengan nilai terendah adalah 65,00 dan nilai tertinggi 90,00. Rata-rata nilai 70, 96 berada pada rentang nilai 70-79 dengan kategori baik. Dengan demikian hasil belajar peserta didik MI Sabilil Huda pada mata pelajaran Fikih kelas V dengan menerapkan model *team game tournament* dengan media kartu quartet berada pada kategori baik.

Setelah memperhatikan data hasil belajar kognitif peserrta didik kelas V baik pada MI Al-Adzkar maupun MI Sabilil Huda menunjukkan bahwa model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu Quartet dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Fikih materi ibadah haji.

### Perbedaan Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran Fikih.

Setelah menganalisis data dari masing-masing sample, selanjutnya dilanjutkan dengan melakukan analisis data hasil belajar koognitif peserta didik secara keseluruhan dari kelas eksperiment maupun kelas kontrol dari kedua madrasah yang berbeda. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui dan menjawab rumusan masalah adakah perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Fikih antara yang menerapkan model *team game tournament* pada kelas eksperiment dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah atau konvensional pada kelas kontrol.

Berikut disajikan tabel mengenai rata-rata keseluruhan data hasil belajar peserta didik MI di Padalarang antara yang menggunakan *team game tournament* dengan pembelajaran dengan metode ceramah/konvensional:

Tabel 10: Analisis Deskriptif Hasil Belajar Kognitif MI di Padalarang.

		Pembelajaran	Statistic
Nilai_kelasEksperimen	1.00	Mean	73.3333
		Median	70.0000
		Variance	102.667
		Std. Deviation	10.13246
		Minimum	60.00
		Maximum	100.00
Kelas Kontrol	2.00	Mean	68.0208
		Median	67.5000
		Variance	168.872
		Std. Deviation	12.99507
		Minimum	40.00
		Maximum	100.00

Tabel analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 73.33. Angka tersebut berada pada rentang nilai 70-79 dan berada pada kategori baik. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai rata-rata 68.02, nilai tersebut berada pada rentang nilai 60-69 dengan kategori cukup. Dengan memperhatikan *mean* kedua data tersebut menunjukkan ada perbedaan hasil belajar kelas V mata pelajaran Fiqih antara kelas eksperimen (pembelajaran fikh dengan menerapkan model pembelajaran *team game tournament*) dengan kelas kontrol (pembelajaran dengan ceramah atau metode konvensional lainnya).

### Uji Hipotesis Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas V MI di Padalarang.

Sebelum mengambil keputusan terhadap hipotesis yang diajukan, maka perlu melalui langkah-langkah analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas, setelah kedua uji tersebut diketahui, baru dilanjutkan dengan uji hipotesis.

alat uji yang digunakan untuk menentukan uji normalitas data yaitu: *Kolmogorov-Smirnov*<sup>4</sup> dan *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan pada tampilan data *test of*

*normality*, terlihat bahwa nilai sig, pada *Kolmogorov-smirnov* kelas eksperimen dan Kontrol adalah  $0,023 < 0,05$  dan  $0,000 < 0,05$ , begitu juga pada *Shapiro wilk*  $0,027 < 0,05$  dan  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal.

Sementara untuk uji Homogenitas Alat uji yang digunakan untuk mengetahui homogen atau tidaknya data aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran fikh materi ibadah haji adalah tes *levene*. Pedoman untuk menentukan data tersebut homogen atau tidak, berpedoman pada: "Jika nilai *Sig Base on Mean*  $> 0,05$ , maka varians data homogen, dalam keadaan sebaliknya, Jika nilai *Sig Base on Mean*  $< 0,05$ , maka varian data tidak homogen. Hasil *Test of Homogeneity of Variance* diperoleh *sig Base on Mean* 0,895. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, dengan demikian data tersebut memiliki varian yang sama (homogen).

Setelah diketahui data aktivitas belajar peserta didik kelas V dalam mata pelajaran fikh tidak berdistribusi normal, namun memiliki varian yang homogen. Maka analisis statistik menggunakan *statistic non parametric*. Alat uji yang digunakan adalah *Mann-Whetney Test*.

Hasil uji t dengan menggunakan *statistic non parametric* diperoleh nilai signifikan *- 2 tailed* sebesar 0,000, nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya model pembelajaran *team game tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didi dalam mata pelajaran fikh materi ibadah haji. Pengambilan keputusan di atas berdasarkan pada pedoman sebagai berikut: "Jika nilai *Sig - 2 tailed*  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima" dan dalam keadaan sebaliknya  $H_0$  ditolak "jika nilai *Sig - 2 tailed*  $< 0,05$ ".

### Uji Hipotesis Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas V MI di Padalarang.

Berdasarkan pada hasil *test of normality* hasil belajar kognitif peserta didik MI Al-Adzkar kelas V, terlihat bahwa nilai sig. pada *Kolmogorov-smirnov* nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah  $0,030 < 0,05$  data hasil *pretest* dinyatakan tidak normal. Sementara untuk nilai sig. *posttest*  $0,200 > 0,05$ . Data hasil belajar *posttest* dinyatakan normal. Sementara uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro wilk* didapat nilai sig.  $0,435 > 0,05$  dan  $0,066 > 0,05$ , maka data dinyatakan berdistribusi normal. Dalam kasus seperti ini, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa data hasil belajar kognitif peserta didik kelas V mata pelajaran Fikih dengan menggunakan *team game tournament* berdistribusi normal.

Data hasil belajar kognitif peserta didik kelas V pada mata pelajaran Fikih dengan menggunakan model *team game tournament* pada MI Al-Adzkar didapat nilai sig. sebesar  $0,000$ . Nilai signifikan data menunjukkan  $0,000 < 0,05$ , maka dinyatakan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Artinya model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu quartet dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran fikih materi ibadah haji. Keputusan diterima atau ditolaknya sebuah hipotesis, merujuk pada ketentuan: “jika nilai signifikan (sig)  $>$  dari  $0,05$ , maka  $H_0$  diterima”, namun dalam keadaan sebaliknya “jika nilai signifikan (sig)  $<$  dari  $0,05$ , maka  $H_0$  ditolak”.

Sementara Hasil uji normalitas data hasil belajar kognitif peserta didik kelas V MI sabilil Huda salah satunya tidak berdistribusi normal. Hal tersebut disebabkan karena nilai *pretest* baik pada tes *Kolmogorov-smirnov* ataupun *Shapiro-Wilk* sama-sama menunjukkan nilai sig lebih besar dari  $0,05$  yaitu  $0,57$  dan  $0,85$  ( $0,57$

dan  $0,85 > 0,05$ ), dengan demikian data nilai *pretest* berdistribusi normal. Sedangkan untuk nilai *posttest* menunjukkan nilai signifikan baik pada *Kolmogorov-Smirnov* maupun *Shapiro-Wilk* lebih kecil dari  $0,05$ , yaitu  $0,000$  ( $0,000 < 0,05$ ), maka data tidak berdistribusi normal. Dengan demikian uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon*.

Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai signifikan lebih kecil dari  $0,05$ , yaitu  $0,000 < 0,05$ . Sebagaimana dengan rujukan pengambilan keputusan, maka dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima, dengan demikian terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih dengan menggunakan model *team game tournament*. Keputusan tersebut diambil berdasarkan pada ketentuan “jika nilai signifikan (sig)  $>$  dari  $0,05$ , maka  $H_0$  diterima”, namun “jika nilai signifikan (sig)  $<$  dari  $0,05$ , maka  $H_0$  ditolak”.

Dari kedua pengujian hipotesis di atas, dalam hal ini hasil belajar kognitif peserta didik kelas V pada mata pelajaran Fikih dengan menerapkan model *team game tournament* dengan media kartu quartet, baik pada Madrasah Ibtidaiyah Al-Adzkar maupun Madrasah Ibtidaiyah Sabilil Huda kedua hipotesis diterima. Artinya model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu quartet dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran fikih materi ibadah haji.

### KESIMPULAN

Data hasil penelitian menjelaskan bahwa aktivitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Fikih kelas V pada MI di Padalarang dengan menerapkan model TGT dengan media kartu quartet rata-ratanya mencapai  $76\%$ , artinya dari 52 peserta didik yang mengikuti pembelajaran 40 di antaranya memiliki aktivitas yang baik dalam belajar.

Sementara untuk kelas kontrol rata-rata aktivitas belajar peserta didik yaitu 66 %, artinya dari 48 peserta didik, hanya 31 orang yang memiliki aktivitas belajar yang baik. Dengan begitu penerapan model pembelajaran *team game tournament* dengan menggunakan media kartu quartet pada materi ibadah haji mata pelajaran Fiqih kelas V dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Data hasil tes yang diberikan kepada siswa kelas V MI di Padalarang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 73,33 lebih besar dari nilai rata-rata yang ditunjukkan pada kelas kontrol yaitu 68.00 Nilai maksimum dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 100 sedangkan nilai terendah dari kelas eksperimen adalah 60, sementara kelas kontrol adalah 40. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa model belajar *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Madrasah Ibtidaiyah di Padalarang.

Hasil belajar yang baik, tentunya dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satu yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang optimal adalah hubungan antara aktivitas belajar peserta didik, baik dengan pendidik, temannya maupun lingkungan belajar. Aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran turut serta mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Selain itu, penerapan Model pembelajaran TGT dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan atau karakteristik materi yang diajarkan. Artinya dalam pelaksanaan *game* (permainan), pendidik tidak hanya menyajikan pertanyaan-pertanyaan, tetapi dapat diganti atau dikembangkan dengan menggunakan berbagai jenis permainan yang edukatif. Sehingga pembelajaran dengan model TGT ini tidak berjalan monoton, artinya terdapat inovasi-inovasi dalam penerapannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, I. S. dan H. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Quartet Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 01, 0–216.
- Ali Mudlofir, M. Ag dan Dr. Hj Evi Fatimathur R, M. A. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif* (cetakan Ke). Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- A.M, Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Anita Lie. (2007). *Cooperative Learning (Mempraktikkan Kooperatif di Ruang-ruang Kelas)* (Cetakan ke). Jakarta: Grasindo.
- Astuti W, Kristin F. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournamen Untuk Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol.1 (3) pp. 155-162
- Chatarina, A. rifa'i dan T. A. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Dudi Badruzaman. (2019). Hubungan Antara Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 8 No. 1 (2019) 591-600
- Hanafy, S., Tarbiyah, F., Uin, K., Makassar, A., Ii, K., Sultan, J., ... Email, S. (n.d.). *Konsep belajar dan pembelajaran*. 17(1), 66–79.
- Khabibah, Y. E. P. dan S. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu Quartet Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga Dan Segiempat. *MATHEdunesia (Jurnal Ilmiah*

*Pendidikan Matematika*), 1, 95–101.

- Krathwohl, L. W. A. dan D. R. (2015). *Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)* (Cetakan ke). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mirdanda, A. (2019). *Mengelola Aktivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Cetakan Ke). Kalimantan Barat: PGRI Provinsi Kalimantan Barat.
- Sukadi. (2009). *Guru Powerfull, Guru Masa Depan*.
- Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan* (Cetakan ke). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. (2016). *Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik* (Cetakan Ke). Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Usman, M. U. (2000). Menjadi Guru Profesional. In *Remaja Rosdakarya*. Bandung.
- Utomo Dananjaya. (2017). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit NUANSA.
- Zain, S. B. D. dan A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar* (Edisi ke 2). Rineka Cipta.