

THE INFLUENCE OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL ON THE PARTICIPATION LEVEL OF SANTRI IN FIQH SUBJECTS IN ISLAMIC BOARDING SCHOOLS

SPEKTRUM

Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pnfi>

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Sumatera Barat, Indonesia

Volume 9, Nomor 1, Februari 2021

DOI: 10.24036/spektrumpls.v9i1.111366

Submitted : 29-01-2021

Revised : 05-02-2021

Accepted : 25-02-2021

Tia Andesti^{1,2}, Jamaris Jamna¹

¹Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

²andestia22@yahoo.com

ABSTRACT

This study aims to see the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the learning participation of students in Islamic Civilization History subjects. This research is motivated by a less varied learning model in the subjects of Islamic Civilization History. This type of research is quantitative with quasi-experimental methods and a non-equivalent control group design. The research subjects used two classes, namely the experimental and control classes, which then used an instrument in the form of an observation sheet. Data analysis to test the effectiveness of learning using the t test. The results showed that the participation rate of students in the experimental class was in the high category with a mean of 18.40 (77%) while the control class was included in the fairly high category of 14.00 (58%). Participation in learning can also improve students' understanding, it can be obtained from the results of the students' Post Test. The results of hypothesis testing by applying the Independent Sample T Test, it is known that the value (Sig 2-tailed) is 0,000 and less than 0.05, so it can be concluded that the Team Games Tournament (TGT) method can increase the participation of students.

Keywords: Team Games Tournament (TGT), Participation, Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktivitas utama yang artinya pencapaian tujuan keberhasilan pendidikan didasarkan bagaimana aktivitasnya dilangsungkan dengan efektif. Pembelajaran yang efektif dapat dilihat pada partisipasi santrinya dalam melaksanakan pembelajaran. Keaktifan santri bisa membangun pengetahuan melalui aktivitas yang mendukung seperti berpikir, berkomunikasi, dan bergerak dalam proses pembelajaran (Hosnan, 2014).

Model pembelajaran yang diterapkan juga sangat berpengaruh pada tingkat partisipasi santri. Penggunaan model pembelajaran erat hubungannya pada kemampuan pendidik untuk memilih, meningkatkan, serta mengorganisir proses kegiatan pembelajaran (Fauzan, 2017; Pane & Dasopang, 2017). Oleh karenanya model pembelajaran hendaklah dipilih dan ditentukan didasarkan atas pertimbangan kesesuaiannya dengan materi yang hendak dibahas, sehingga santrinya menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran serta terjadinya partisipasi aktif santri.

Pondok pesantren merupakan satuan sejenis pendidikan luar sekolah. Pondok pesantren sebagai lembaga pendidikan islam mempunyai kekhasan tersendiri diantaranya, kiai berpeseran sebagai pemimpin, santri sebagai santri yang diberi ilmu Islam, serta asrama sebagai tempat mukim santri (Komariah, 2016; Syafe'i, 2017). Di pondok pesantren santri mempelajari ilmu pengajaran kitab-kitab umum, serta kitab-kitab klasik yang tujuannya agar santri menguasai Ilmu islam lebih mendalam dan dapat mengamalkan dalam kehidupannya (Suwito & Fauzan, 2014).

Pondok pesantren yang berada di Dharmasraya salah satunya adalah pondok pesantren Miftahul Ulum. Pondok pesantren ini didirikan pada tahun 2007 oleh K.H Syarwan syarif beralamat

di Beringin Sakti Nagari Taratak Tinggi Kecamatan Timpeh Kabupaten Dharmasraya. Hasil wawancara penulis dengan pimpinan Pondok Pesantren Miftahul Ulum K.H. Syarwan Syarif diperoleh data bahwa pondok pesantren Miftahul Ulum termasuk kedalam pondok pesantren tradisional yang mempelajari kitab kuning atau kitab klasik. Pondok pesantren Miftahul Ulum masih kekurangan pendidik, karena hanya terdapat lima orang pendidik untuk mengajar semua kelas. Pondok pesantren Miftahul Ulum memiliki sepuluh mata pelajaran wajib yaitu Hadist, Nahwu, Shorof, Fiqih, Akhlaq, B.Arab, Tauhit, Mahid, Tajwid, Dan Tariq. Model pembelajaran yang dilaksanakan untuk mengajar sepuluh mata pelajaran tersebut yaitu model pembelajaran ceramah, hafalan, weton dan sorogan, ustadz atau ustadzah menjelaskan materi kemudian santri diminta untuk menghafal materi kemudian secara individual menyeter kepada Ustadz atau Ustadzah, sehingga proses pembelajaran hanya berpusat pada pendidik dan yang terjadi hanya interaksi pendidik dengan santri saja serta tidak ada interaksi antara santri lainnya. Model pembelajaran yang selama ini dipakai dalam pembelajaran kurang bervariasi. Pada mata pelajaran Fiqih model pembelajaran yang diterapkan yakni model ceramah dan hafalan. Di mana santri hanya mendengarkan penjelasan dari Ustadz atau Ustadzah, serta kurang melaksanakan tanya jawab sehingga tidak menimbulkan partisipasi santri. Hal tersebut tentunya perlu pembaharuan dan perbaikan pada proses pembelajaran Fiqih, diantaranya menggunakan model pembelajaran yang bisa mengembangkan partisipasi belajar santri agar tujuan pembelajaran bisa dicapai.

Model pembelajaran yang bisa menciptakan suasana menyenangkan yang komukatif sewaktu aktivitas pembelajaran serta bisa meningkatkan partisipasi santrinya diantaranya yaitu model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) (Astutik & Abdullah, 2013; Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014). Model ini ialah model di mana santrinya belajar serta beraktifitas dengan berkelompok dengan anggotanya terdiri empat sampai lima santri. Kelompok terdiri dari campuran atau heterogen. Santri belajar dengan kelompok dan satu sama lainnya saling membantu, menyelesaikan tugas kelompok serta disetiap akhir materi diadakannya turnamen (Isjoni, 2009).

METODE

Jenis penelitian yang diterapkan yaitu penelitian kuantitatif. Sedangkan metode yang digunakan metode eksperimen. Sugiyono (2017), metode eksperimen yaitu jenis penelitian kuantitatif yang memiliki ciri khas adanya kelompok kontrol. Desain eksperimen yang diterapkan *Quasi Eksperimen* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini digunakan untuk mencari ada atau tidaknya pengaruh dengan memberi perlakuan kelas kontrol dan eksperimen untuk perlakuan tertentu. Kelas eksperimen mendapatkan tindakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Sedangkan pembelajaran di kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan model pembelajaran tersebut.

Instrumen ini berupa tes dan lembar observasi. Lembar observasi tingkat partisipasi santri merupakan lembar berisi pedoman melakukan pengamatan partisipasi saat proses pembelajaran. Peneliti menyiapkan indikator untuk mengetahui tingkat partisipasi belajar santri serta setiap indikatornya diberi penilaian sesuai pengamatan observer terhadap santri. Sedangkan tes dilaksanakan dengan *Pre Test&Post Test*, hal tersebut bertujuan agar melihat tingkat pemahaman santri dengan materi yang dipelajari.

Teknik analisis data dalam penelitian bertujuan guna mengetahui ada ataupun tidaknya adanya pengaruh dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap tingkat partisipasi santri mata pelajaran Fiqih Pondok Pesantren Miftahul Ulum Beringin Sakti Dharmasraya. Teknik analisis data penelitian kuantitatif memakai statistik inferensial dan deskriptif (Ridwan, 2014). Statistik inferensial memakai uji normalitas teknik analisis liliefors, uji homogenitas, serta uji hipotesis memakai uji statistik *t*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Analisis Deskriptif

Pelaksanaan Penelitian

Peneliti dan pendidik menyepakati pelaksanaan penelitian dimulai dari tanggal 30 November 2020 dengan II siklus, untuk lebih jelasnya bisa dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 1.
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Siklus	Hari/ Tanggal	Kegiatan
I	Kamis, 3 Desember 2020	1. Presentasi kelas
		2. Belajar kelompok
		3. <i>Games</i>
		4. Turnamen
		5. Harga kelompok
II	Kamis, 10 Desember 2020	1. Presentasi kelas
		2. Kelompok belajar
		3. <i>Games</i>
		4. Turnamen
		5. Harga kelompok

Pembelajaran Kelas Eksperimen

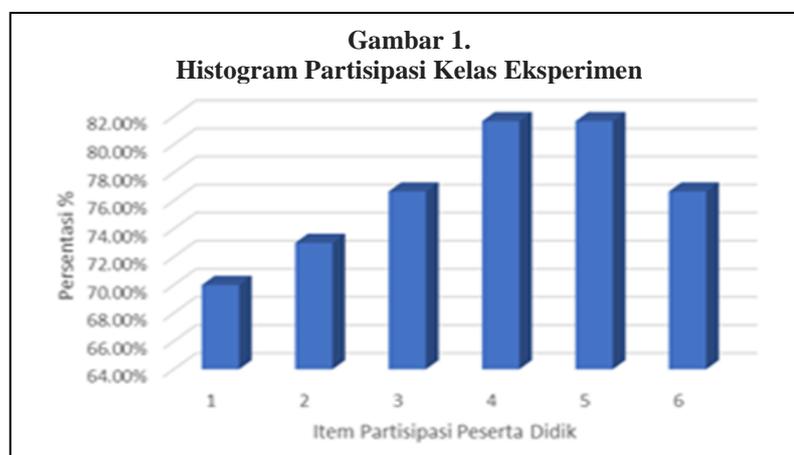
Model Pembelajaran yang digunakan di kelas eksperimen yakni kooperatif *Team Games Tournament (TGT)*. Berikut hasil pelaksanaan dan observasi pembelajaran Fiqih, antara lain: belajar kelompok, penghargaan kelompok, presentasi kelas, *games* dan turnamen.

Pembelajaran Kelas Kontrol

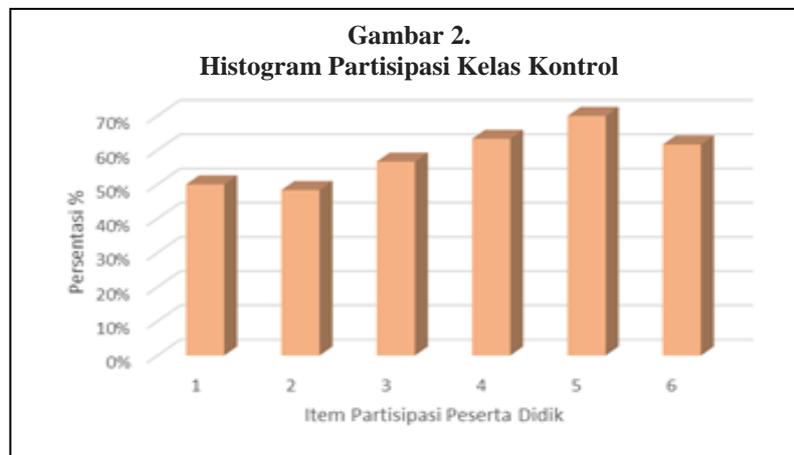
Model pembelajaran yang dipakai pada kelas kontrol adalah model pembelajaran konvensional. Hasil pelaksanaan dan pengamatan pembelajaran Fiqih diantaranya yaitu pendidik mengawali proses belajar dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar santriserta membaca doa sebelum proses pembelajaran dimulai. Kemudian pendidik menjelaskan secara umum materi yang akan dipelajari dan melaksanakan *pre test* sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Setelah proses pembelajaran berakhir pendidik melaksanakan *post test* guna melihat perbandingan santri sebelum dikasih perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Analisis Hasil Observasi

Data hasil lembar observasi menyatakan bahwa rata-rata tingkat partisipasi pada kelas eksperimen adalah tinggi. Persentase partisipasi santribisa dilihat melalui gambar di bawah ini.



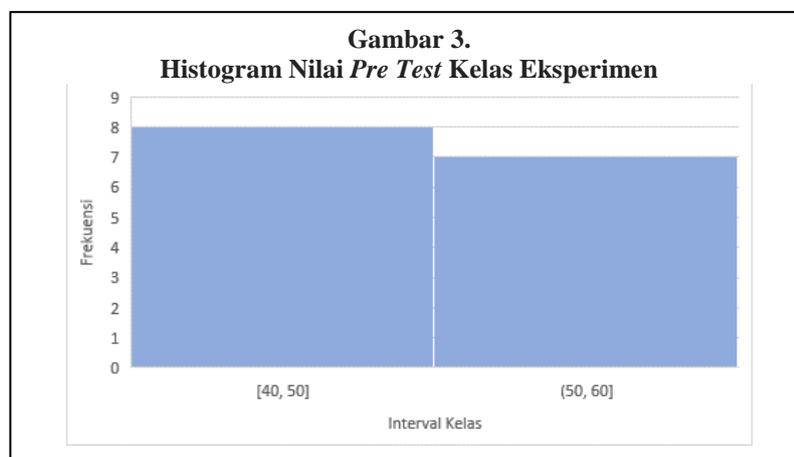
Hasil pengolahan data lembar observasi menyatakan bahwa terdapat beberapa item partisipasi yang menonjol yaitu item 4 (Kerjasama & keterlibatan belajar) dan item 5 (lembar kerja) sedangkan item partisipasi yang kurang yaitu item 1 (Memberikan Pertanyaan). Selanjutnya data hasil lembar observasi menyatakan bahwa rata-rata tingkat partisipasi pada kelas kontrol adalah cukup tinggi. Persentasi partisipasi santribisa dilihat pada gambar di bawah.



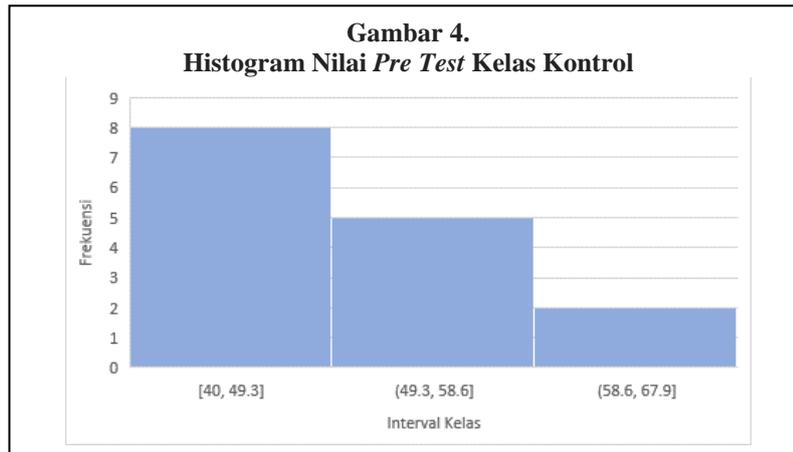
Hasil pengolahan data menyatakan, terdapat beberapa item partisipasi yang menonjol, yaitu item 4 (kerjasama & keterlibatan belajar) dan item 5 (lembar kerja) sedangkan item partisipasi yang kurang, yaitu item 2 (Mengemukakan pendapat).

Analisis Hasil Pre Test

Hasil *post test* yang didapat oleh santri kelas eksperimen dan kontrol ditunjukkan pada gambar berikut.



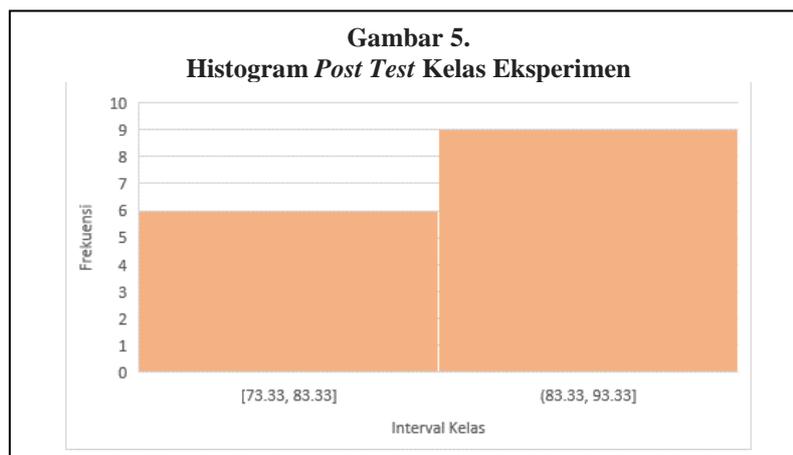
Histogram ini menyatakan nilai rata-rata santriyang diperoleh 49.7306667, nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 40. Santri yang memperoleh nilai *Pre Test* tertinggi dengan nilai interval 50-60 ada 6 orang. Sedangkan santri yang memperoleh nilai *Pre Test* terendah ada 8 orang dengan nilai interval 40-50. Hasil *pre test* yang didapat santri kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional dapat ditunjukkan pada gambar berikut.



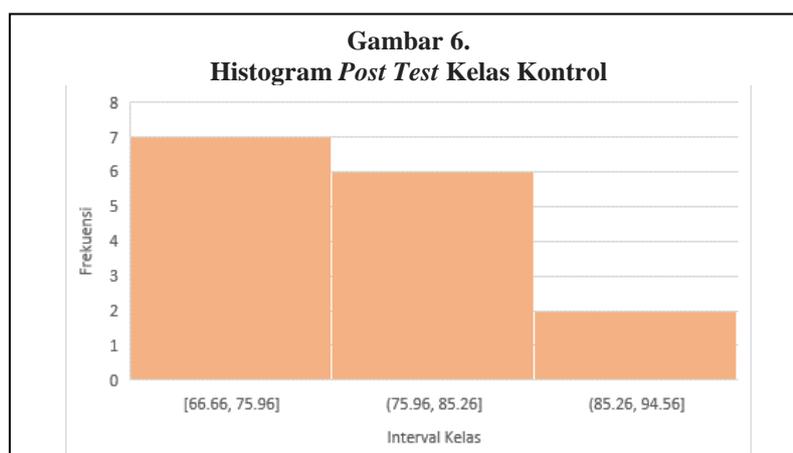
Histogram di atas menyatakan bahwa nilai rata-rata santri diperoleh 49.33, nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 40. Santri yang mendapat nilai *Pre Test* tertinggi dengan nilai interval 58.6-67.9 ada 2 orang. Sedangkan santri yang mendapat nilai *Pre Test* terendah 8 orang dengan nilai interval 40-49.

Analisis Hasil Post Test

Hasil *post test* diperoleh santri kelas eksperimen dan kontrol ditunjukkan oleh gambar di bawah ini.



Histogram di atas menyatakan diperoleh rata-rata nilai santri 85.44133, nilai tertinggi 93.33 dan nilai terendah 73.33. Santri yang mendapatkan nilai *Post Test* tertinggi dengan nilai interval 83.33-93.33 ada 9 orang. Sedangkan santri yang memperoleh nilai *Post Test* terendah ada 6 orang dengan nilai interval 73.33-83.33. Hasil *post test* yang diperoleh santri kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional dapat ditunjukkan pada gambar berikut.



Histogram di atas menyatakan bahwasanya, diperoleh rata-rata nilai santri 77.15267, nilai tertinggi 86.66 dan nilai terendah 66.66. Santri yang memperoleh nilai *Post Test* tertinggi dengan nilai interval 85.26-94.56 ada 2 orang. Sedangkan santri yang memperoleh nilai *Post Test* terendah 7 santri dengan nilai interval 66.66-75.96. Hasil *Post Test* dan *Pre Test* kelas eksperimen serta kelas kontrol dijabarkan dalam tabel *descriptive statistics* sebagai berikut.

Tabel 2.
Descriptive Statistic

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test Eksperimen	15	40.00	60.00	49.7307	7.08959
Post Test Eksperimen	15	73.33	93.33	85.4413	7.25592
Pre Test Kontrol	15	40.00	60.00	49.3300	6.57098
Post Test Kontrol	15	66.66	88.66	77.1527	6.58319
Valid N (listwise)	15				

Analisis Data

Uji Normalitas

Data keputusan setelah data dianalisis dengan SPSS menggunakan uji *sample Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikansi 0,05. Jika nilai probabilitas sig > 0,05 maka data berdistribusi normal, begitu juga sebaliknya jika probabilitas (si) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 3.
Uji Normalitas Partisipasi

Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statisti</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statisti</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Partisipasi Belajar Santri						
Kelas Eksperimen	.202	15	.101	.923	15	.212
Kelas Kontrol	.167	15	.200*	.940	15	.387

Hasil kolom *Kolmogorov-Smirnov* dapat diketahui bahwasanya nilai signifikansi partisipasi belajar santri pada kelas eksperimen 0,101 dan kontrol 0,200 lebih besar dari 0,05. Pada penelitian ini signifikan yang dimaksud yaitu menggambarkan bahwa suatu variabel memiliki pengaruh yang kuat terhadap variabel lain. Dari data di atas disimpulkan bahwasanya kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Data dengan nilai signifikansi lebih dari 0.05 dapat dinyatakan varian data dua kelompok tersebut sama. Begitupun sebaliknya, apabila kurang dari 0,05 dinyatakan varian data dua kelompok tidak sama.

Tabel 4.
Uji Homogenitas Partisipasi

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
.479	1	28	.495

Hasil tabel uji homogenitas dapat diketahui bahwa signifikansi 0,495. Disimpulkan kelas eksperimen dan kontrol didasarkan hasil belajar mempunyai varian sama, semakin kecil angka *Levene Statistic* maka akan semakin besar homogenitasnya. Pada penelitian ini signifikansi yang dimaksudkan yaitu gambaran bahwa suatu variabel memiliki pengaruh yang kuat terhadap variabel lain. Artinya model pembelajaran tipe *TGT* berpengaruh kuat terhadap tingkat partisipasi santri (variabel Y).

Uji Hipotesis

Uji hipotesis diterapkan untuk menilai perbedaan partisipasi belajar santri yang menggunakan metode pembelajaran *TGT* dengan santri yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Uji

hipotesis memakai uji *Independent Sample T Test*.

Tabel 5.
Hasil *Independent Sample T Test*
Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	<i>Independent Samples Test</i>				
						<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Partisipasi Santri	Kelas Eksperimen		15	18.40			1.549		.400	
	Kelas Kontrol		15	14.00			1.414		.365	
Partisipasi Santri	<i>Equal variances assumed</i>	.479	.495	8.124	28	.000	4.400	.542	3.291	5.509
	<i>Equal variances not assumed</i>			8.124	27.770	.000	4.400	.542	3.290	5.510

Hasil uji hipotesis memakai uji *Independent Sample T Test*, diketahui nilai (Sig 2-tailed) 0,000 dan lebih kecil dari 0.05 maka disimpulkan metode *team games tournament* mampu meningkatkan partisipasi santri. Dalam penelitian ini signifikan yang dimaksud yaitu gambaran bahwa suatu variabel memiliki pengaruh yang kuat terhadap variabel lain. Artinya metode pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (variabel X) berpengaruh kuat terhadap tingkat partisipasi santri (variabel Y).

Pembahasan

Pembelajaran merupakan aktivitas utama yang artinya pencapaian tujuan keberhasilan pendidikan didasarkan bagaimana aktivitasnya dilangsungkan dengan efektif (Erwinsyah, 2017). Pembelajaran yang efektif dapat dilihat pada partisipasi santrinya dalam melaksanakan pembelajaran (Fitriani, 2019). Keaktifan santri bisa membangun pengetahuan melalui aktivitas yang mendukung seperti berpikir, berkomunikasi, dan bergerak dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan juga sangat berpengaruh pada tingkat partisipasi santri. Penggunaan model pembelajaran erat hubungannya pada kemampuan pendidik untuk memilih, meningkatkan, serta mengorganisir proses kegiatan pembelajaran. Oleh karenanya model pembelajaran hendaklah dipilih dan ditentukan didasarkan atas pertimbangan kesesuaiannya dengan materi yang hendak dibahas, sehingga santrinya menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran serta terjadinya partisipasi aktif santri.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* menuntut santri berperan aktif pada kegiatan pembelajaran. Pernyataan ini didukung oleh adanya teori bahwa metode pembelajaran *TGT* yakni mencakup kegiatan semua santri, tanpa memandang perbedaan status. Melibatkan santri sebagai tutor teman kelompok, agar proses belajar lebih rileks dan menyenangkan (Hopkins, 1993).

Menerapkan model pembelajaran *TGT*, 4-5 santri dibagi menjadi beberapa kelompok yang mempunyai kemampuan, suku atau ras dan jenis kelamin berbeda. Dalam kelompok, santri belajar bekerja sama dalam kelompok, mengembangkan kolaborasi antar individu. Pembelajaran ini menerapkan teknik permainan di mana kelompok berkompetisi sesuai aturan yang ditentukan. Kegiatan pembelajaran tersebut membekas dalam diri santri, sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Selain itu, rasa tanggung jawab santri dapat ditingkatkan untuk berbagi pengetahuan yang telah diperoleh dengan anggota kelompoknya. Ini karena pembelajaran telah bergeser dari paradigma pembelajaran yang berpusat pada pendidik ke paradigma yang menekankan partisipasi santri dalam pencarian dan penemuan pengetahuan melalui pengalaman praktis.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *TGT* bisa membuat santri berpartisipasi dalam berbagai kegiatan guna mencapai tujuan dari pembelajaran. Karena dalam model pembelajaran ini santri diharuskan bertanya, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengerjakan lembar kerja serta melakukan pendalaman materi mandiri. Dalam pelaksanaannya model pembelajaran *TGT* ini berjalan dengan baik sesuai ketentuan. Hal tersebut karena model pembelajaran *TGT* dianggap strategi pembelajaran mengandung permainan dan pertandingan cenderung disukai peserta didik sehingga terciptanya suasana yang menyenangkan dan apabila suasana belajar menyenangkan maka santri akan memusatkan perhatiannya secara penuh pada kegiatan belajar. Model pembelajaran *TGT* yaitu model pembelajaran menarik serta menyenangkan. Selain dapat menciptakan suasana menyenangkan, model pembelajaran *TGT* juga dapat melatih santri dalam berpikir kritis, komunikatif, dan kolaboratif (Mamanda & Sumantri, 2018).

Partisipasi belajar juga dapat meningkatkan pemahaman santri. Hal itu terbukti dari hasil *Pre Test & Post Test* santri di mana *mean* kelas kontrol yang melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran ceramah atau konvensional 77.1527. Sedangkan *mean* di kelas eksperimen menerapkan model *Team Games Tournament (TGT)* 85.4413. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Suherman et al. (2003) mengatakan partisipasi aktif anak dalam suatu kegiatan pembelajaran bisa mendapatkan pengalaman yang lebih melalui materi yang dipelajari dan mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap materi tersebut. Pandangan ini menjelaskan partisipasi mempengaruhi pemahaman santri terhadap proses pembelajaran dan pemahaman tersebut pada akhirnya mengarah pada hasil belajar.

Hasil penelitian partisipasi santri pada mata pelajaran Fiqih menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *team game turnamen (TGT)* di kelas Fiqih berpengaruh terhadap partisipasi santri.

KESIMPULAN

Kesimpulan tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* terhadap partisipasi santri pada kelas Fiqih di Pondok Pesantren Miftahul Ulum adalah: (1) Partisipasi dalam kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran *TGT* dinilai tinggi, sedangkan ujian partisipasi kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional dinilai cukup tinggi. (2) Partisipasi juga dapat meningkatkan pemahaman santri. Hal ini bisa diamati pada hasil *post test* santri. (3) Penerapan model pembelajaran *TGT* memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap partisipasi santri pada kelas Fiqih di Pondok Pesantren Miftahul Ulum. Partisipasi santri pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *TGT* mengalami peningkatan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

DAFTAR RUJUKAN

- Astutik, T., & Abdullah, M. H. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2), 1–11. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/251490-none-c070ab7a.pdf>
- Erwinsyah, A. (2017). Manajemen Pembelajaran dalam Kaitannya dengan Peningkatan Kualitas Guru. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 69–84. Retrieved from <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/download/517/420>
- Fauzan. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. (F. Arifin, Ed.). Tangerang: GP Press.
- Fitriani, A. (2019). Implementasi Pembelajaran yang Efektif bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.29240/jpd.v3i1.624>
- Hopkins, D. (1993). *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Philadelphia: Open University Press.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Isjoni. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.

- Komariah, N. (2016). Pondok Pesantren sebagai Role Model Pendidikan Berbasis Full Day School. *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 183–198. Retrieved from <https://ojs.staituankutambusai.ac.id/index.php/hikmah/article/view/30>
- Mamanda, S., & Sumantri, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games-Tournament dengan Menggunakan Media Kartu Cetak untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Action Research*, 2(4), 348–354. <https://doi.org/10.23887/jear.v2i4.16329>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Ridwan. (2014). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E., Turmudi, Suryadi, D., Herman, T., Suhendra, Prabawanto, S., ... Rohayati, A. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suwito, & Fauzan. (2014). *Sejarah Sosial Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syafe'i, I. (2017). Pondok Pesantren: Lembaga Pendidikan Pembentukan Karakter. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 61–82. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2097>
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (TGT) sebagai Metode untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 9(1), 48–56. <https://doi.org/10.15294/dp.v9i1.3355>