

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM PEMBELAJARAN FIQIH KELAS VIII DI SMP NU BAITUSSALAM SIMBAR

Putri Ratna Sari¹, Ahmad Izza Muttaqin², Anis Fauzi
Institut Agama Islam (IAI) Ibrahimy Genteng Banyuwangi, Indonesia
e-mail: 1putriratnasari109@gmail.com, 2izza@iaiibrahimiy.ac.id,
3anisfauzi@iaiibrahimiy.ac.id

Abstract

The learning method is a technique used to achieve established goals. In teaching and learning activities, methods are essential for teachers to succeed in delivering lessons and achieving the desired objectives. This study uses a descriptive qualitative approach. Data collection techniques employed by the researcher include observation, interviews, and documentation, with purposive sampling used for selecting participants. Data analysis follows qualitative procedures, encompassing data reduction, data presentation, and drawing conclusions, with data validity ensured through triangulation. Field research results show that in implementing the Teams Games Tournament method, the teacher goes through several stages: planning, implementation, and evaluation. In the planning stage, the teacher prepares the syllabus, lesson plans, and learning materials. During implementation, the teacher presents core learning content, organizes students into groups, facilitates tournament games, and awards prizes. In the evaluation stage, the teacher assesses students across three aspects: cognitive, affective, and psychomotor. Supporting and inhibiting factors may stem from students, teachers, and situational aspects, as these elements impact the smoothness of the learning process in the classroom.

Keywords: Implementation, Teams Games Tournament, Fiqih

Abstrak

Metode pembelajaran adalah teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode sangat penting bagi guru untuk berhasil menyampaikan pelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan teknik purposive sampling untuk memilih partisipan. Analisis data mengikuti prosedur kualitatif, yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan validitas data dijamin melalui triangulasi. Hasil penelitian lapangan menunjukkan bahwa dalam penerapan metode Teams Games Tournament, guru melalui beberapa tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan silabus, rencana pelajaran, dan materi pembelajaran. Selama pelaksanaan, guru menyampaikan materi inti pembelajaran, mengatur siswa

ke dalam kelompok-kelompok, memfasilitasi permainan turnamen, dan memberikan hadiah. Pada tahap evaluasi, guru menilai siswa dalam tiga aspek: kognitif, afektif, dan psikomotor. Faktor pendukung dan penghambat dapat berasal dari siswa, guru, dan aspek situasional, karena elemen-elemen ini mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran di dalam kelas.

Kata Kunci: *Implementasi, Teams Games Tournament, Fiqih*

Accepted: October, 07 2024	Reviewed: October, 24 2024	Published: October, 31 2024
-------------------------------	-------------------------------	--------------------------------

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian terpenting dari masyarakat. Pendidikan adalah wadah manusia untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta berbagai aspek lainnya (Arlina et al., 2023). Pendidikan di era globalisasi juga memberikan dampak yang signifikan bagi pengembangan pola pikir masyarakat di dalam membaca situasi dan kondisi yang terjadi di suatu negara (As' adi & Muttaqin, 2019). Pendidikan adalah usaha mempengaruhi, melindungi serta memberikan bantuan yang tertuju kepada kedewasaan anak didiknya atau dengan kata lain membantu anak didik agar cukup mampu dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain (Muttaqin, Faishol, et al., 2021). Dalam dunia pendidikan baik di lingkup lembaga sekolah atau madrasah, proses pembelajaran memang hal yang wajib ada karena itu merupakan keharusan atau syarat dalam menciptakan proses pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Muttaqin, Nasrodin, et al., 2021). Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambat dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik (Syaiful & Aswan, 2006).

Metode pembelajaran adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai (Syaiful & Aswan, 2006). Metode berasal dari bahasa Yunani *metodos* yang

berasal dari kata "*Meta*" dan "*hodos*" Kata "*meta*" berarti melalui sedangkan "*hodos*" berarti jalan yang harus di lalui, cara melakukan sesuatu atau prosedur. Dalam kamus bahasa Indonesia, Metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan guna untuk mencapai apa yang telah di tentukan (Indonesia, 2008). Proses pembelajaran yang baik tentunya akan berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru. sasaran utama dari kegiatan pembelajaran terletak pada proses belajar siswa. Proses pembelajaran yang harus dilakukan adalah memberikan kepuasan kepada siswa dan dapat menghasilkan praktik pendidikan yang bermutu (Muttaqin, 2021).

Pembelajaran di sekolah hendaknya lebih memperhatikan kepada kondisi setiap peserta didiknya, karena setiap individu pemahamannya berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya lebih memperhatikan perbedaan dari masing-masing setiap peserta didik, sehingga peserta didik dari yang tidak mengerti menjadi mengerti, dari yang tidak paham menjadi paham. Karena hal itu sebenarnya adalah kondisi peserta didik kenyataannya pada saat ini, dimana kondisi setiap individual yang kurang diperhatikan oleh guru /pendidik dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran ini lebih menekankan kepada proses pembelajaran yang mementingkan pada kekompakan siswa dalam satu kelompoknya. Dimana setiap siswa mempunyai tanggung jawab dalam satu kelompok untuk bekerja sama, dan bersaing sehat dalam belajar. Peran peserta didik dalam metode ini adalah mencari jawaban yang tepat bersama dengan teman satu kelompoknya dari soal pertanyaan yang telah dibagikan (Jamil, 2019). Kemudian setelah mendiskusikan jawaban maka perwakilan dari setiap kelompok untuk maju kedepan dan memperlombakannya sesuai dengan urutan main masing-masing setiap nomor yang mereka pegang. Peran guru pada metode pembelajaran ini adalah sebagai fasilitator dan pembimbing pada proses berjalannya suatu pembelajaran didalam kelas.

Pembelajaran yang tidak memperhatikan kondisi setiap peserta didik dan dilakukan berdasarkan keinginan guru /pendidik saja maka tidak akan dapat mengantarkan peserta didik kearah tujuan pembelajaran yang diharapkan (Nasrodin et al., 2023). Sehingga hal ini mengakibatkan kegagalan dalam proses pembelajaran disekolah. Karena setiap pembelajaran dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas. Oleh sebab itu, pendidik dapat melakukan pendekatan dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Bahwa metode tersebut sudah dilaksanakan, akan tetapi masih ada banyak masalah, salah satu yang menjadi kendala adalah keterbatasan waktu, psikis siswa seperti sakit dan siswa masih

cenderung pasif dalam proses pembelajaran didalam kelas. Sehingga guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan literasi pada saat pembelajaran berlangsung.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Kehadiran peneliti sebagai *human instrumen* yaitu pengumpul data secara langsung dan subyek penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dimana yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah guru pengampu mata pelajaran fiqih dan beberapa siswa kelas VIII. Untuk sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer sedangkan prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada teknis analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, M B, 1994). Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik triangulasi.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SMP NU Baitussalam Simbar yang beralamat di Jl. Diponegoro Simbar, Tampo, Kec. Cluring, Kab. Banyuwangi. SMP NU Baitussalam adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP di Tampo, Kec. Cluring, Kab. Banyuwangi, Jawa Timur. SMP NU Baitussalam Simbar berdiri pada tahun 2013 dalam menjalankan kegiatannya, SMP NU Baitussalam berada dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. SMP NU Baitussalam ini memiliki visi yaitu terwujudnya model lembaga pendidikan Islam Al-Qur'an yang menghasilkan SDM yang Khafidz dan menguasai IPTEK.

Pembelajaran fiqih kelas VIII di SMP NU Baitussalam Simbar sudah menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, dimana metode pembelajaran tersebut merupakan model pembelajaran koopeatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini memungkinkan siswa dapat bertanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Shoimin, 2014). Dengan menggunakan metode tersebut dalam pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran fiqih. Pembelajaran Fiqih adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati terutama dalam ibadah

sehari-hari, yang kemudian menjadi dasar pedoman hidup (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan (Sugianto, 2020).

Didalam metode *Teams Games Tournament* terdapat salah satu langkah pembelajarannya yaitu dengan belajar kelompok (diskusi). Dimana siswa diminta untuk memecahkan permasalahan dengan cara berdiskusi kelompok/ musyawarah. Menurut Isjoni et al., (2007), diskusi adalah salah satu strategi belajar mengajar yang dilakukan seorang guru di sekolah, dalam diskusi ini orang berinteraksi antara dua atau lebih individu saling tukar menukar pengalaman, informasi, dan memecahkan masalah.

Dalam kitab Ta'lim Muta'allim menjelaskan:

وَهَكَذَا يُنَبِّغِي أَنْ يُشَاوِرِي كُلَّ أَمْرٍ، فَإِنَّ اللَّهَ تَعَالَى أَمَرَ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بِالْمُشَاوَرَةِ فِي الْأُمُورِ وَلَمْ يَكُنْ أَفْطَنُ مِنْهُ وَمَعَ ذَلِكَ أَمَرَ بِالْمُشَاوَرَةِ وَكَانَ يُشَاوِرُ أَصْحَابَهُ فِي جَمِيعِ الْأُمُورِ حَتَّى حَوَاجِ الْبَيْتِ. قَالَ عَلِيٌّ مَا هَلَكَ أَمْرٌ عَنْ مَشُورَةٍ.

Artinya: Demikianlah, maka seharusnya pelajar suka bermusyawarah dalam segala hal yang dihadapi. demikian, karena Allah Swt memerintahkan Rasulullah Saw. Agar bermusyawarahkan segala halnya. Toh tiada orang lain yang lebih pintar dari beliau, dan masih diperintahkan musyawarah, hingga urusan-urusan rumah tangga beliau sendiri. Sayidina Ali berkata: Tak akan binasa orang yang mau berunding (Zarnuji, 2016).

وَطَلَبُ الْعِلْمِ مِنْ أَعْلَى الْأُمُورِ وَأَصْعَبِهَا، فَكَانَ الْمُشَاوَرَةُ فِيهِ أَهَمَّ وَأَوْجِبَ.

Artinya: Menuntut ilmu adalah perkara paling mulia, tetapi juga paling sulit. Karena itulah, musyawarah diisi lebih penting dan diharuskan pelaksanaannya (Zarnuji, 2016)

Dalam proses belajar mengajar terdapat tiga komponen yang saling berkaitan dengan tercapainya suatu tujuan pendidikan, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran (Muttaqin, Nasrodin, et al., 2021). Dengan adanya tiga komponen tersebut menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Pada implementasi metode *Teams Games Tournament* di SMP NU Baitussalam ada beberapa tahapan yang harus dilakukan, tahap pertama yaitu perencanaan. Pada tahap perencanaan yang dilakukan yaitu seperti menyiapkan silabus, Rencana Pelaksana Pembelajaran (RPP), menyiapkan materi pembelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran, dan menyiapkan bahan-bahan ajar untuk menerapkan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan didalam kelas. Bahan ajar yang dimaksud dalam penerapan metode *Teams Games Tournament* di SMP NU Baitussalam merupakan kertas yang dipotong-potong kemudian dibentuk menjadi

seperti topi yang diberi nomor sehingga menjadi topi bernomor kemudian dilingkarkan di atas kepala masing-masing setiap siswa.

Pada tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan dimana pada tahap ini membahas tentang langkah-langkah yang ada pada implementasi metode *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran fiqh kelas VIII. Dalam pelaksanaannya metode *Teams Games Tournament* ini terdiri dari 5 tahapan diantaranya penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan atau lomba, dan penghargaan kelompok.

1. Penyajian kelas merupakan langkah pendidik dalam menyampaikan pokok materi pelajaran, tujuan pembelajaran, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok.
2. Belajar dalam kelompok merupakan langkah pendidik dalam membagi kelas menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok dapat terdiri dari 5-6 peserta didik. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman antar kelompoknya melakukan kesalahan.
3. Permainan merupakan langkah pendidik untuk meminta peserta didiknya memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Pendidik yang menjawab benar akan mendapatkan skor, dan skor ini yang nantinya akan dikumpulkan untuk turnamen.
4. Pertandingan atau lomba merupakan langkah pendidik dalam membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.
5. Penghargaan kelompok merupakan langkah pendidik dalam mengumumkan kelompok yang menang dari masing-masing kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Ketika proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung peserta didik memperhatikan proses kerja peserta didik dengan cermat dan teliti. Dimana peserta didik mengamati bagaimana setiap kelompok bekerja sama dengan teman kelompoknya untuk mendiskusikan jawaban dari soal-soal yang telah dibagikan. Kemudian peserta didik juga memperhatikan bagaimana langkah-langkah yang disampaikan oleh pendidik dan peserta didik melaksanakan dengan cermat. Pendidik melakukan turnamen dan melakukan penilaian kepada peserta didik yang mewakili setiap kelompoknya untuk menjawab soal-soal sesuai dengan kartu bernomor yang peserta didik pegang. Setelah pendidik melakukan penilaian

pendidik menentukan kelompok yang mendapatkan skor tertinggi dan memberikan hadiah kepada kelompok yang mendapat nilai paling unggul diantara kelompok yang lain.

Tahap terakhir yaitu evaluasi dimana pendidik pada tahap ini adalah menilai setiap peserta didik baik dari tes tulis maupun non tulis. Pada dasarnya evaluasi mencakup 3 aspek yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Pada tahap evaluasi proses pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournament* pendidik melaksanakan dengan penilaian yang dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Kognitif (pengetahuan) adalah dimana seorang pendidik menilai dari sisi tes tulis maupun tes lisan yaitu bagaimana peserta didik mampu menjawab soal-soal pertanyaan dengan benar. Kemudian pendidik juga menilai dari bagaimana peserta didik mempresentasikan dan menjelaskan jawaban yang telah didiskusikan bersama dengan teman satu kelompoknya.
2. Afektif (sikap) adalah dimana seorang pendidik menilai dari sisi kehadiran dan sikap sopan santunnya peserta didik ketika pendidik menjelaskan tahapan-tahapan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, kemudian dari sikap peserta didik yang memperhatikan pendidiknya dalam menyampaikan pokok materi.
3. Psikomotorik (keterampilan) adalah dimana seorang pendidik menilai dari sisi kekompakan kelompok dalam menjawab pertanyaan yang telah diberikan dan kecepatan dalam mengerjakan serta melaksanakan langkah-langkah yang telah ditentukan dengan baik dan benar.

Proses belajar mengajar tentunya tidak akan terlepas dari yang namanya faktor pendukung dan faktor penghambat dari pembelajaran itu sendiri. Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* di SMP NU Baitussalam ada beberapa yang menjadi faktor pendukung yaitu seperti:

1. Peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar ketika menggunakan metode *Teams Games Tournament*.
2. Menambahkan rasa kebersamaan dan kekompakan dalam belajar dikelas.
3. Peserta didik menjadi lebih memahami isi materi yang dipelajari.
4. Meningkatkan keaktifan peserta didik didalam kelas ketika belajar.

Dari definisi tersebut bahwa faktor pendukung itu ada pada diri siswanya. Apabila siswa semangat dan tertarik dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pembelajaran akan berjalan dengan baik dan lancar. Dari hasil pengamatan peneliti di kelas VIII pada mata pelajaran Fiqih siswa semangat dan tertarik dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut. Mereka merasa senang dan tidak membosankan bagi mereka. Jadi untuk faktor pendukung itu

sendiri pasti ada dalam metode pembelajaran, semua tergantung pada bagaimana cara guru memberikan pemahaman kepada siswanya.

Setiap proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran tentunya setiap pendidik akan mengalami kesulitan. Sehingga dalam metode pasti ada yang namanya faktor penghambat dari metode itu sendiri (Nafiah, 2017). Faktor penghambat dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* yaitu seperti keterbatasan waktu, pendidik harus pandai dalam memilih materi yang sesuai dengan metode pembelajaran, dan pendidik harus menyiapkan bahan ajar terlebih dahulu. Faktor penghambat yang ada pada peserta didik itu tentu ada karena setiap individu atau peserta didik memiliki karakter masing-masing, tidak semua peserta didik memiliki kesesuaian dalam belajar seperti apa yang diinginkan oleh pendidiknya. Sebab oleh karena itu bagaimana cara seorang pendidik menyikapi peserta didiknya dalam kegiatan proses belajar mengajar supaya kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari implementasi metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran fiqih kelas VIII di SMP NU Baitussalam Simbar pada proses melaksanakan pembelajaran dikelas pendidik melakukan dengan beberapa tahapan. Tahapan pertama yaitu tahap perencanaan dimana seorang pendidik seperti menyiapkan silabus, rencana pelaksana pembelajaran (RPP), materi pembelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran, dan menyiapkan bahan ajar pembelajaran yang akan digunakan. Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan dimana pada tahapan ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada metode *Teams Games Tournament* yaitu seperti seorang pendidik menyajikan kelas, pembagian kelompok dan kartu bernomor, kerja kelompok dalam menjawab soal pertanyaan, melakukan *tournament* antar kelompok, dan memberikan penghargaan pada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi ini guru melakukan penilaian dengan cara pengambilan nilai pada akhir pembelajaran dengan melakukan umpan balik/tanya jawab secara langsung guna untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan oleh gurunya. Penilaian dilakukan oleh guru setiap hari, setiap akhir dari pembelajaran. Nilai siswa yang dibawah KKM akan dilakukan remidi. Pengambilan nilai dilakukan secara individual bukan hanya tes tertulis atau tes lisan saja, akan tetapi nilai siswa merupakan gabungan antara sikap siswa, kehadiran siswa, keaktifan siswa dan tugas-tugas yang lain yang mencakup 3 aspek yaitu kognitif,

afektif, dan psikomotorik. Selain penerapannya dalam pelaksanaannya juga terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi diantaranya ada faktor pendukung, beberapa faktor penghambat, dan juga terdapat pula solusi dari beberapa faktor penghambat tersebut.

Daftar Rujukan

- Arlina, A., Ulantika, B., Khoiron, F., Iswani, J. T., & Ananta, M. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 211–218.
- As' adi, M., & Muttaqin, A. I. (2019). PENDAMPINGAN KEGIATAN KEAGAMAAN DI MASJID AL FALAH DUSUN KRAJAN DESA SILIRAGUNG KECAMATAN SILIRAGUNG BANYUWANGI. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 105–114.
- Indonesia, K. B. B. (2008). Departemen Pendidikan Nasional. *Jakarta: Pusat Bahasa*.
- Isjoni, D., Sabandar, J., & Ansyar, M. (2007). Pembelajaran Visioner. *Jakarta. Pustaka Pelajar*, 1–5.
- Jamil, M. M. (2019). Optimalisasi model ARCS dalam pembelajaran saintifik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada peminatan mata pelajaran geografi di kelas matematika ilmu alam. *IJIS Edu: Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 1(1), 7–24.
- Miles, M B, and A. M. H. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. SAGE Publications.
- Muttaqin, A. I. (2021). Analisis Implementasi Metode Demonstrasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Di SMA Negeri Darussolah Singojuruh. *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 14(1), 65–78.
- Muttaqin, A. I., Faishol, R., Sidon, B. A., & Humairoh, Y. (2021). IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN DISKUSI KELOMPOK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS X SEMESTER GENAP DI SMA NEGERI DARUSSHOLAH SINGOJURUH. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 2(1), 27–38.
- Muttaqin, A. I., Nasrodin, N., & Humairoh, S. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran Pai Materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin Kelas Vii Smp Darussyafa'Ah, Setail-Genteng. *Jurnal Ilmiah Ar-Risalah: Media Ke-Islaman, Pendidikan Dan Hukum Islam*, 19(2), 296–310.
- Nafiah, N. (2017). *PENERAPAN METODE INVESTIGASI KELOMPOK PADA*

*PEMBELAJARAN SKI DI MA WALISONGO KAYEN KABUPATEN PATI TAHUN
PELAJARAN 2016/2017. STAIN KUDUS.*

- Nasrodin, N., Mahmudah, M., & Rohmah, N. (2023). OPTIMISASI INTERAKSI BELAJAR: MENGUPAS PENERAPAN METODE CALL ON THE NEXT SPEAKER DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK. *Jurnal Ilmiah Ar-Risalah: Media Ke-Islaman, Pendidikan Dan Hukum Islam*, 21(1), 153–163.
- Shoimin, A. (2014). Media 68 Model Pembelajaran Inovatif daalam Kurikulum 2013. *Jogjakarta: Ar-Ruzz Media*.
- Sugianto, H. (2020). Inovasi pembelajaran PAI pada mata pelajaran fiqih. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 429–458.
- Syaiful, B. D., & Aswan, Z. (2006). Strategi belajar mengajar. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Zarnuji, A. (2016). *Terjemah Kitab Ta'limul Muta'alim*. Mutiara Ilmu.