

PENERAPAN PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MATA PELAJARAN FIQIH PADA MATERI TAHARAH KELAS VII DI MADRASAH TSANAWIYAH FATHUL ULUM GADUNGSARI

Agus Supriyanto, Alif Achadah

achadahalif@gmail.com

Universitas Islam Raden Rahmat, Malang

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh guru ketika menyampaikan pembelajaran masih menggunakan cara-cara konvensional yaitu berpusat pada guru (*teacher centered*) yang hanya berorientasi pada pencapaian aspek-aspek kognitif yang mengandalkan metode ceramah dalam pembelajarannya sehingga menyebabkan kejenuhan, membosankan, dan siswa tertekan karena harus mendengarkan guru bercerita beberapa jam tanpa memperhatikan siswa terlibat dalam proses pembelajaran, tidak menggunakan variasi model pembelajaran, dan lingkungan di luar sekolah siswa yang kurang mendukung.

Dari fenomena di atas maka penulis tertarik untuk mengangkat sebuah tema dalam skripsi dengan judul “Penerapan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Mata Pelajaran Fiqih Pada Materi Taharah Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah Fathul Ulum Gadungsari.”

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah : (1) Bagaimana konsep pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran fiqih pada materi Taharah kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Fathul Ulum Gadungsari?. (2) Bagaimana penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran fiqih pada materi Taharah kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Fathul Ulum Gadungsari? (3) Bagaimana hasil dari penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Fiqih pada materi Taharah Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Fathul Ulum Gadungsari?

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Kualitatif Fenomonologis dengan pendekatan Studi Kasus. Menggunakan analisis data model Miles dan Huberman dengan langkah-langkah sebagai berikut. 1) Data Collection, 2) Data Reduction, 3) Data Display 4) Verification Data. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan instrument penelitian yang di perlukan meliputi: observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) konsep pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tertuang dalam perangkat pembelajaran yaitu silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang kemudian dikembangkan guru mata pelajaran untuk menyampaikan. 2) penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terlaksana dengan baik (3) hasil dari penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berjalan dengan baik hal ini dapat dilihat dari keaktifan serta respon siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Mata Pelajaran Fiqih

Abstract

This research is motivated by teachers when delivering learning still using conventional methods, namely teacher-centered which is only oriented towards achieving cognitive aspects that rely on lecture methods in their learning, causing boredom, boredom, and stress for students because they have to listen to teachers telling stories for hours without paying attention to students being involved in the learning process, not using a variety of learning models, and the environment outside of school for students that is less supportive.

From the above phenomenon, the author is interested in raising a theme in a thesis entitled "Implementation of Teams Games Tournament (TGT) Learning in Fiqh Subjects on Taharah Material for Class VII at Fathul Ulum Gadungsari Middle School."

The formulation of the research problem is: (1) How is the concept of Teams Games Tournament (TGT) learning in the subject of fiqh on the material of Taharah class VII at Madrasah Tsanawiyah Fathul Ulum Gadungsari?. (2) How is the application of Teams Games Tournament (TGT) learning in the subject of fiqh on the material of Taharah class VII at Madrasah Tsanawiyah Fathul Ulum Gadungsari? (3) What are the results of the application of Teams Games Tournament (TGT) learning in the subject of Fiqh on the material of Taharah Class VII at Madrasah Tsanawiyah Fathul Ulum Gadungsari?

The type of research used is Qualitative Phenomenological research with a Case Study approach. Using data analysis models Miles and Huberman with the following steps. 1) Data Collection, 2) Data Reduction, 3) Data Display 4) Verification Data. In collecting data, researchers use the necessary research instruments including: observation, interviews, and documentation.

The results of the study showed that 1) the concept of Teams Games Tournament (TGT) learning is stated in the learning tools, namely the syllabus and Learning Implementation Plan (RPP), which are then developed by subject teachers to deliver. 2) the implementation of Teams Games Tournament (TGT) learning was carried out well (3) the results of the implementation of Teams Games Tournament (TGT) learning went well, this can be seen from the activeness and response of students during the learning process.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT) in Fiqh Subject*

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara¹.

Pendidikan sangat penting, setiap warga negara memiliki hak dalam menerima pendidikan baik warga yang dipelosok maupun di wilayah perkotaan. Berdasarkan visi dan misi pendidikan Nasional, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan

¹ Undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003

membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Belajar merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Pemahaman yang benar mengenai arti belajar dengan segala aspek, bentuk, dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik khususnya para guru. Kekeliruan atau ketidak lengkapan persepsi mereka terhadap proses belajar dan hal-hal yang berkaitan dengannya mungkin akan mengakibatkan kurang bermutunya hasil pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik.²

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar juga dapat dipandang sebagai sebuah proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dan kompetensi personal.³

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah, baik tingkat Ibtidaiyah, Tsanawiyah dan Aliyah terkenal sebagai pelajaran yang membutuhkan praktek langsung oleh siswa, namun faktanya kondisi di MTs Fathul Ulum selama ini dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa sangat pasif, sulitnya materi yang diterima siswa terutama materi Fiqih, siswa tidak menghiraukan materi yang disampaikan, tidak terjalin komunikasi yang baik antara guru dengan siswa bahkan ada beberapa siswa yang bercanda dengan temannya, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi Fiqih.

² Asep Jihad, Abdul Haris. 2010 *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi PressIndo. hal. 1

³ Benny A. 2011. *Pribadi, Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat. hal. 6

Salah satu upaya memecahkan permasalahan proses pembelajaran Fiqih yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan peserta didik bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka dalam kelompok.⁴ Proses belajar-mengajar akan berjalan dengan baik kalau metode yang digunakan betul-betul tepat, karena antara pendidikan dengan metode saling berkaitan.

Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe yang dapat dipergunakan dalam menyajikan proses pembelajaran kepada siswa-siswa diantaranya, pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, demonstrasi, simulasi dan lain-lain. Dari banyaknya model pembelajaran yang ada, penulis akan mengulas tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.⁵ Pendekatan yang dipergunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif. Artinya data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka, melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kualitatif juga dimaksudkan sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau hitungan lainnya.⁶

⁴ Kokom Komala Sari, 2011. *Pembelajaran Kontekstua, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama. hal. 62

⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. hal. 60.

⁶ Anselm Straus dan Juliet Corbin. 2013. *Dasar – Dasar Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar. hal. 4.

Lokasi penelitian merupakan fokus dari sebuah penelitian yang akan dilakukan. Agar penelitian kualitatif mendapat hasil yang sempurna maka penelitian hanya mengambil satu lokasi.⁷

Penelitian ini dilakukan di MTs Fathul Ulum Gadungsari, Kecamatan Tirtoyudo Kabupaten Malang, pada mata pelajaran fiqh. Sedang waktu penelitian dilakukan pada semester Genap 2019/2020.

Pengumpulan data tidak lain dari suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting diperoleh dalam metode ilmiah, karena pada umumnya data yang dikumpulkan digunakan, kecuali untuk penelitian eksploratif, untuk menguji hipotesa yang telah dirumuskan. Data yang dikumpulkan harus cukup valid untuk digunakan.⁸

Hasil Dan Pembahasan

1. Konsep pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran fiqh pada materi Taharah kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Fathul Ulum Gadungsari

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti tanggal 20 Maret 2020 di Madrasah Tsanawiyah Fathul ulum, Bapak Supatli, S.Pd.I berpedoman pada RPP yang telah dibuat dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi Taharah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti tentang penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran fiqh pada materi Taharah kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Fathul Ulum Gadungsari di latar belakang dengan kondisi proses pembelajaran sering menggunakan metode yang membuat anak jenuh dan membosankan. Dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

⁷ Rukin, 2019. "*Metodologi Penelitian Kualitatif*", Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, hal. 78

⁸ Ahnah Tanzeh. *Metode Penelitian Praktis*. PT Bina Ilmu. Jakarta pusat.2004. hal. 28

ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dengan harapan semua siswa bisa aktif.

Dasar pelaksanaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran ini adalah mengacu pada UU Pendidikan Nasional, dimana tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk menjadikan siswa aktif, cerdas, berakhlak mulia. Selain UU Pendidikan Nasional, dasar lain adalah mengacu pada Visi, Misi Madrasah.

Dasar pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) ini dilakukan berdasarkan tujuan UU Pendidikan Nasional, berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, kepentingan peserta didik dan lingkungannya, serta berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Tujuan pelaksanaan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran fiqh pada materi Taharah kelas VII.

Peneliti menarik kesimpulan bahwa tujuan pelaksanaan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran fiqh pada materi Taharah kelas VII agar siswa tidak jenuh dalam proses kegiatan belajar, dan untuk membangkitkan semangat peserta didik, memotivasi agar output yang dihasilkan semakin baik.

1. Bagaimana penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran fiqh pada materi Taharah kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Fathul Ulum Gadungsari

Berdasarkan paparan data, penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan di kelas VII mengacu pada RPP yang telah di buat

oleh guru. Tugas pertama guru dalam merencanakan pembelajaran yakni membuat dan merencanakan RPP. Langkah-langkah guru merencanakan RPP adalah dengan melihat kondisi anak terlebih dahulu dan melihat materi yang cocok menggunakan model yang akan diterapkan Sesuai tahapan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Tahapan model pembelajarn TGT yang diterapkan adalah; 1) menyusun kelompok yang beranggotakan 5-6 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik dan jenis kelamin. 2) Kemudian guru membagikan nomor yang terbuat dari kertas warna-warni, merah kelompok 1, kuning kelompok 2, biru kelompok 3, orange kelompok 4, hijau kelompok 5, ungu kelompok 6 dan coklat kelompok 7. Langkah selanjutnya, 3) Guru membagikan kartu berwarna yang berisi pertanyaan- pertanyaan yang harus dikerjakan oleh tiap-tiap kelompok. 4) kartu soal dikumpulkan kembali kepada guru kemudian soal langsung dikoreksi bersama dengan sitem silang, setiap kelompok mengoreksi jawaban kelompok lain. 5) Guru kemudian mengumumkan skor yang di dapat dari hasil game dan turnament dan memberikan skor bintang untuk kelompok yang aktif dalam prose pembelajaran sesuai dengan kriteria yang telah di tentukan.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *Type Teams Games Tournament (TGT)* ini memiliki beberapa bagian yaitu presentasi kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen akademik dan penghargaan⁹. Sebagaimana langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dijelaskan di bawah ini:

a. Presentasi Kelas

⁹ Rusman,2011, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT. Rajawali Pers), Edisi Kedua, hal. 224-225

Pada kegiatan ini guru menyampaikan materi pelajaran yang akan dibahas, yaitu dengan cara pengajaran langsung, diskusi atau dapat menggunakan cara yang lainnya. Hal yang perlu diperhatikan dalam presentasi kelas ini berbeda dengan presentasi kelas biasa, karena presentasi kelas pada pembelajaran kooperatif tipe ini yang disampaikan hanya pokok-pokok materi dan penjelasan tentang teknik pembelajaran yang akan digunakan.

b. Belajar Kelompok

Pada bagian ini siswa dibagi-bagi ke dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari lima siswa. Di dalam kelompoknya siswa bertugas untuk saling membantu dalam memahami bahan ajar dan menyelesaikan soal-soal dari materi yang dibahas guru kepada setiap kelompok. Diharapkan pada bagian ini terjadi komunikasi dan saling mengeksplorasi kemampuan masing-masing dalam kelompok, saling mengoreksi pekerjaan anggota-anggotanya sampai menemukan jawaban yang disepakati.

c. Permainan

Tata cara permainan adalah berupa soal-soal pertanyaan untuk mengetes kemampuan siswa dalam menguasai materi setelah dijejali presentasi kelas dari guru dan diskusi di grup belajar. Keseluruhan permainan adalah soal pertanyaan yang simpel dengan nomor urut.

Untuk penilaiannya juga sederhana yakni bila siswa menjawab dengan benar maka mendapat nilai. Nilai yang didapat nantinya diakumulasikan sebagai turnamen setiap minggu.

d. Turnamen Akademik

Dalam pembelajaran tipe ini, tournament akademik haruslah didesain sedemikian rupa dengan tujuan untuk menguji pengetahuan yang telah dicapai setiap siswa. Soal turnamen ini disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Perlengkapan yang harus disiapkan untuk turnamen ini adalah lembar soal dan lembar jawaban, kartu soal yang tersedia di meja turnamen. Untuk pelaksanaan turnamen harus disesuaikan dengan kemampuan dan karakter siswa. Turnamen dilakukan dengan serentak. Pada setiap meja turnamen dilakukan pemeriksaan dan perhitungan nilai yang telah dikumpulkan siswa untuk menentukan skor siswa dalam turnamen.

e. Penghargaan

Pemberian penghargaan pada setiap akhir turnamen dilakukan perhitungan skor, ini dimaksudkan untuk menentukan kelompok mana yang memperoleh nilai tertinggi. Untuk kelompok yang memperoleh nilai rata-rata mencapai kriteria tertentu maka diberi julukan *super team*, *great team*, dan *good team*.¹⁰

Berdasarkan hasil dokumentasi yang didapat dari RPP dan lembar aktivitas guru, guru melaksanakan tahapan/sintak pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan melakukan penyajian kelas, permainan (*Games*), turnamen dan penghargaan kelompok.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini dilakukan, untuk menimbulkan suasana didalam kelas menyenangkan sehingga peserta didik merasa senang dan aktif serta materi yang diajarkan mudah tersampaikan dan dapat diterima oleh peserta didik.

¹⁰ Muslihuddin, Ade Sudrajat dan Ujang Hendra, 2012, *Revolusi Mengajar Praktis Seorang Guru untuk Mendesain Pembelajaran dan Penelitian*, (Bandung: HPD Press), hal.244-245

2. Hasil dari penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Fiqih pada materi Taharah Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Fathul Ulum Gadungsari

Metode *Teams Games Tournament* lebih mementingkan keberhasilan kelompok dibandingkan keberhasilan individu. Penghargaan yang didapatkan oleh kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan penguasaan materi setiap anggota kelompok. *Teams Games Tournament* menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen ini peserta didik bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik.

Indikator ketercapaian penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Fiqih kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Fathul ulum adalah peserta didik aktif mengikuti proses pembelajaran dikelas dan dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran fiqih dapat menuntaskan nilai di atas KKM.

Evaluasi pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan setelah selesai pembelajaran dikelas. Artinya apabila output yang dihasilkan peserta didik menurun atau nilai pembelajaran di bawah KKM maka, perlu adanya perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Perbaikan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah dilaksanakan terletak pada proses tahapannya atau sintaknya ataukah cara menyampaikan materi kurang mudah dipahami oleh peserta didik. Evaluasi ini perlu dilakukan untuk mengukur keefektifan model pembelajaran yang digunakan

Hal yang mendukung pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah guru pendidik yang memang benar-benar sudah memahami terutama pada tahapan atau sintak model pembelajaran. Disisi lain yang menghambat proses

pembelajaran pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ini sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbang pendapatnya dan kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.

Kendala yang menyebabkan pembelajaran tidak berhasil pada proses pembelajaran ditemukan dari hasil wawancara peneliti. Kekurangan atau kendala tersebut perlu diberikan solusi berupa perbaikan pembelajaran agar kegiatan pada proses pembelajaran berikutnya dapat mencapai keberhasilan yang diharapkan. Hasil refleksi pembelajaran pertama ditemukan beberapa kendala yang terjadi selama proses pembelajaran yaitu pada presentasi kelas tetapi pada kegiatan tim dalam proses mempelajari materi dan mengerjakan lembar kerja siswa terlihat masih didominasi siswa yang berkemampuan tinggi. Siswa yang lain hanya menunggu jawaban tanpa bekerjasama dengan teman kelompoknya untuk menemukan jawaban.

Kesimpulan

1. Konsep pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam mata pelajaran fiqih pada materi Taharah kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Fathul Ulum Gadungsari ini tertuang dalam perangkat pembelajaran yaitu silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang kemudian dikembangkan guru mata pelajaran untuk menyampaikan materi Taharah di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Fathul Ulum.
2. Penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam mata pelajaran fiqih pada materi Taharah kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Fathul Ulum Gadungsari terlaksana hal ini dapat dilihat dari langkah-langkah guru merencanakan pembelajaran yang termuat dalam RPP meliputi pemilihan materi, menentukan tujuan pembelajaran, langkah-langkah sintaks/tahapan model kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, mendesain materi, namun masih ada beberapa tindakan yang belum sepenuhnya dilakukan.

3. Hasil dari penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Fiqih pada materi Taharah Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Fathul Ulum Gadungsari peserta didik aktif mengikuti proses pembelajaran dikelas dan dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan juga meningkatkan ketuntasan nilai KKM dalam mata pelajaran fiqih.

DAFTAR PUSTAKA

Undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003

Jihad, Asep. Haris, Abdul. 2010 *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi PressIndo.

Benny A. 2011. *Pribadi, Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Sari, Kokom Komala Komala. 2011. *Pembelajaran Kontekstua, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Straus, Anselm. Corbin, Juliet. 2013. *Dasar – Dasar Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rukin, 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.

Tanzeh, Ahnah. 2004. *Metode Penelitian Praktis*. PT Bina Ilmu. Jakarta Pusat.

Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.

Muslihuddin. Sudrajat, Ade. Hendra, Ujang. 2012, *Revolusi Mengajar Praktis Seorang Guru untuk Mendesain Pembelajaran dan Penelitian*. Bandung: HPD Press.