

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) angket kelas kontrol adalah 126,69, sedangkan pada kelas eksperimen 135,63. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) angket kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) angket kelas kontrol.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp.Sig*. Jika *Asymp.Sig* > 0,05 maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas untuk data menggunakan uji *kolmogorov-smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk data *post-test* kelas kontrol sebesar 0,846 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,760. Untuk nilai signifikansi atau *Asymp.Sig* pada kelas kontrol sebesar 0,472, dan pada kelas eksperimen sebesar 0,611. Untuk nilai *Asymp.Sig* kedua kelas > 0,05 maka data angket kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Selain data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil homogenitas data angket diperoleh nilai *Sig*. 0,812. Nilai *Sig*. 0,812 > 0,05 sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji *Independent Sample T-test*. Hasilnya untuk perhitungan nilai angket diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,028. Nilai *Sig.(2-tailed)* < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan motivasi di kelas kontrol. Perbedaan tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang berbeda antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Motivasi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol karena kelas eksperimen menerima pembelajaran dengan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Model TGT adalah model pembelajaran 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 model model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Robert E Slavin mengemukakan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor untuk kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara dengan mereka. Terdapat lima komponen dalam model

pembelajaran *teams games tournament* (TGT) yaitu sebagai berikut: 1) Presentasi Kelas. Materi yang akan diajarkan diberikan melalui presentasi di dalam kelas. Presentasi ini dapat dilakukan oleh guru dengan metode yang biasa digunakan, atau dapat menggunakan media lain misalnya media audiovisual; 2) Tim. Tim terdiri dari 4 atau 5 siswa yang dipilih secara heterogen baik dari prestasi akademisnya maupun dari jenis kelaminnya; 3) *Game*. *Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang isinya sesuai dengan materi yang dipresentasikan sebelumnya; 4) Turnamen. Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung; 5) Rekognisi Tim. Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.¹ Beberapa keuntungan yang terdapat dalam penerapan model kooperatif tipe TGT yaitu 1) Kelompok mempunyai buah pikiran yang lebih kaya dibandingkan dengan yang dimiliki perorangan, 2) Anggota kelompok akan termotivasi dengan kehadiran anggota kelompok lain, 3) Anggota yang pemalu akan bebas mengemukakan pikirannya dalam kelompok kecil, 4) Dapat menghasilkan keputusan yang lebih baik, 5) Partisipasi dalam diskusi dapat meningkatkan pemahaman diri sendiri maupun orang lain.²

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) membuat peserta didik menjadi lebih senang dan lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada media kartu

¹Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan di Tingkat Dasar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo), hal.184

²Nelfi Erlinda, *Peningkatan dan Hasil Belajar melalui Model Kooperatif tipe Team Game Tournament pada Mata Pelajaran Fisika di SMK Tahun Ajaran 2016/2017*. 2301-7562, Prodi Pendidikan Fisika, UIN Raden Intan Lampung

yang diberi angka. Penggunaan media kartu ini merupakan sarana yang fungsi utamanya sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran, misalnya media kartu *question card*. *Question card* atau kartu pertanyaan adalah sebuah kartu yang berisi soal – soal yang akan di ujikan pada siswa, dengan *question card* pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan.³Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut: (1) Menyampaikan tujuan danmemotivasi siswa, (2)Menyajikan informasi, (3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (4) Belajar tim, (5) turnamen, dan (6) Memberikan penghargaan.

Hasil Penelitian ini juga senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Yuanita yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar Matematika siswa kelas X SMK Kediri tahun ajaran 2016/2017”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh positif terhadap penerapan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar Matematika siswa kelas X SMK Kediri tahun ajaran 2016/2017. Hal ini dibuktikan dengan hasil post-test didapatkan kenaikan rata-rata nilai post-test kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami kenaikan rata-rata sebesar 76,35 dengan persentase 84%, sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 61,62 dengan persentase 79%. Berdasarkan analisis diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dibandingkan pembelajaran langsung terhadap motivasi belajar siswa dengan T-hitung pada taraf

³Aris Sohimin, *68 Model Pembelajaran.....*, hal.207

signifikansi 5% adalah sebesar 4,002 sedangkan T-tabel sebesar 2,021 yang berarti $T\text{-hitung} > T\text{-tabel}$.⁴

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Qurrota A'yunina yang berjudul "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan. Hasil uji hipotesis pada motivasi dengan menggunakan uji statistika menunjukkan bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($6,228 > 2,021$), maka terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik pada motivasi belajar dalam pembelajaran SKI dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dan metode pembelajaran konvensional di kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima ada pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.⁵

Dengan demikian, penelitian ini melengkapi penelitian Dewi Yuanita dan Qurrota A'yunina bahwasanya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menghasilkan pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Untuk itu, guru bisa menerapkan model pembelajaran ini sehingga ketika pembelajaran peserta didik mampu memahami materi dengan baik, tidak mudah bosan, dan

⁴Dewi Yunita, *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Kediri Tahun Ajaran 2016/2017*, 11.1.01.05.0051, Artikel Skripsi, Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Nusantara PGRI Kediri, hal.8

⁵Qurrota A'yunina, *Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung*, (Skripsi : IAIN Tulungagung, 2018), hal. 133

peserta didik lebih tertarik. Di dalam motivasi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol karena kelas eksperimen menerima pembelajaran dengan model pembelajaran *teams game tournament* (TGT). Artinya, tingkat motivasi peserta didik bertambah naik setelah diterapkannya model pembelajaran *teams game tournament* (TGT). Hal itu sesuai dengan teori motivasi Abraham Maslow, bahwasanya apabila seorang pendidik bermaksud memberikan motivasi kepada seseorang, ia harus berusaha mengetahui terlebih dahulu apa kebutuhan-kebutuhan orang yang akan dimotivasinya. Kebutuhan-kebutuhan tersebut diantaranya kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan rasa aman dan perlindungan, kebutuhan sosial, kebutuhan akan penghargaan, dan kebutuhan akan aktualisasi diri. Setiap jenjang kebutuhan dapat dipenuhi hanya jenjang sebelumnya telah terpenuhi.

B. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) angket kelas kontrol adalah 82,42, sedangkan pada kelas eksperimen 86,44. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) angket kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) angket kelas kontrol.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp.Sig.* Jika *Asymp.Sig.* > 0,05 maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas untuk data menggunakan uji *kolmogorov-smirnov*. Hasil pengujian normalitas untuk

data *post-test* kelas kontrol sebesar 0,756 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,645. Untuk nilai signifikansi atau *Asymp.Sig* pada kelas kontrol sebesar 0,616, dan pada kelas eksperimen sebesar 0,800. Untuk nilai *Asymp.Sig* kedua kelas $> 0,05$ maka data angket kedua kelas tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Selain data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data angket. Hasil homogenitas data angket diperoleh nilai *Sig.* 0,064. Nilai *Sig.* $0,064 > 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji *Independent Sample T-test*. Hasilnya untuk perhitungan nilai angket diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,001. Nilai *Sig.(2-tailed)* $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Peserta didik di kelas eksperimen lebih aktif, bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran disini peserta didik berperan sebagai tutor sebaya dan pembelajarannya mengandung unsur permainan. Selain itu, peserta didik juga dapat bekerja sama dalam sebuah tim untuk memastikan semua anggota tim telah menguasai materi pelajarannya. Peserta didik juga merasa lebih rileks dalam belajar, dan memungkinkan

peserta didik menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.⁶

Penggunaan permodelan dalam belajar mengakibatkan peserta didik melakukan aktivitas fisik. Aktifitas fisik akan melibatkan indra lebih banyak sehingga akan lebih berkesan. Kesan yang telah dibangun oleh peserta didik yang akan mempengaruhi daya ingat peserta didik tersebut. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme bahwa pengetahuan diletakkan dan dihubungkan dengan konteks dimana pengetahuan tersebut dikembangkan. Jadi, pembelajaran harus dilaksanakan semirip mungkin dengan situasi “dunia nyata”. Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran kooperatif.

Hasil penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Laelatul Muna yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016”. Bahwasanya ada pengaruh positif terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung. Dibuktikan dengan hasil penelitian yaitu nilai *Sig* (*2-tailed*) pada *equal variance* adalah 0,016 yang berarti $< 0,05$ dan $t_{hitung} 2,471 > t_{tabel} 2,002$ maka ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung 2015/2016.⁷

⁶Robert E. Slavin, *Cooperative Learning...*, hal.13

⁷Nur Laelatul Muna, *Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung 2015/2016*, (Tulungagung : Skripsi tidak diterbitkan, 2016)

Berdasarkan pemaparan diatas, bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII MTs Al Ma'arif Tulungagung. Hal ini disebabkan karena dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) proses pembelajarannya tidak berpusat pada guru tetapi peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi tutor sebaya. Peserta didik dituntut saling bekerjasama dalam kelompoknya dan bersikap jujur sehingga dalam kegiatan pembelajaran menumbuhkan rasa kekeluargaan yang tinggi menjadikan penyelesaian permasalahan dalam kelompoknya menjadi bermakna, sehingga proses pelaksanaan pembelajaran maupun tujuan pembelajaran yang dicapai terlaksana dengan baik dan benar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Teams Game Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dimana, peserta didik disini merasa senang terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dikarenakan adanya game dan tournament yang tidak pernah dilakukan oleh peserta didik. Melalui pembelajaran ini peserta didik menjadi lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran dilihat dari semangat peserta didik setiap mengikuti tahap-tahap dalam pembelajaran ini, sehingga hasil belajar juga meningkat. Hal ini diperkuat oleh Slameto dalam skripsi, bahwa hasil belajar atau prestasi belajar dalam proses mengajar bergantung pada berbagai faktor, yang mempengaruhi proses belajar, faktor tersebut adalah faktor internal yang berasal dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari luar, meliputi metode pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran dan

kurikulum. Sedangkan, pendapat lain dari Harahap, bahwa banyak faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah motivasi belajar dan aktivitas belajar.⁸

C. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di MTs Al Ma'arif Tulungagung dari dua kelas uji sampel yang diambil yaitu kelas VII-B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-A sebagai kelas kontrol. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar SKI pada materi khulafaur rasyidin. Pengaruh yang signifikan dapat dilihat dari hasil analisis data yang sudah disajikan pada bab sebelumnya. Berdasarkan *Multivariate of Varian* (MANOVA) diperoleh nilai keempat *p value* (sig.) untuk *pillai's trace*, *wilk's lambda*, *hotelling's trace*, dan *Roy's largest root* sebesar adalah 0,001. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,001 < 0,05$, maka semua nilai *p value* dapat dinyatakan signifikan. Dari hasil *output test of between subjects effect* nilai hasil belajar memberikan harga F 12,388 dengan signifikansi 0,001, sedangkan pada angket motivasi belajar diperoleh harga F sebesar 5,014 dengan signifikansi 0,028. Hal ini menunjukkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) memberikan pengaruh secara signifikan terhadap

⁸Ina Kristiana, Dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi*, (Semarang: UNPGRI Semarang, 2016), Hal.83

motivasi dan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam kelas VII MTs Al Maarif Tulungagung.

Hasil Penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Niswatur Rohmah yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kubus dan Balok Pada Siswa Kelas VIII MTsN Tunggangri Tahun Ajaran 2014/2015. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh positif terhadap penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kubus dan Balok Pada Siswa Kelas VIII MTsN Tunggangri Tahun Ajaran 2014/2015. Hal ini dibuktikan dengan hasil Data hasil penghitungan perbedaan kedua kelompok diperoleh nilai Sig = 0,000 pada taraf signifikansi 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian hipotesis berbunyi “ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi dan hasil belajar matematika.”⁹

Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh John Hopkins dikutip dalam Bukunya Slavin menyatakan bahwa "Dalam pembelajaran TGT ini terdapat penggunaan teknik permainan. Permainan ini mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan. Dalam permainan diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan. Menggunakan TGT di kelas

⁹Niswatur Rohmah, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kubus dan Balok Pada Siswa Kelas VIII MTsN Tunggangri Tahun Ajaran 2014/2015*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2015)

membantu guru untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi di antara murid-murid, yang diharapkan menghasilkan peningkatan motivasi dan prestasi jangka panjang".

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VII MTs Al Ma'arif Tulungagung.

Dengan demikian penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan suasana belajar baru bagi peserta didik, sehingga mengakibatkan motivasi belajar yang lebih besar kepada peserta didik yang pada akhirnya berpengaruh pada pemahaman materi pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) yang semakin baik. Oleh sebab itu, sebagai guru SKI seharusnya lebih memperhatikan model pembelajaran yang ada, agar peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajarnya, apabila motivasi belajar itu meningkat maka akan berdampak positif bagi peserta didik. Tanpa diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik mampu mendapatkan hasil belajar yang baik, asalkan mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Karena dengan motivasi belajar peserta didik yang tinggi akan membantu memberikan hasil belajar yang tinggi pula. Akan tetapi, seandainya tidak diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dan tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran, maka tujuan pembelajaran itu sendiri tidak akan terwujud.

Hal ini dikarenakan rendahnya pengetahuan dan juga kemampuan peserta didik untuk belajar. Begitu pula jika diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) akan tetapi motivasi belajar peserta didik rendah, maka hasilnya pun kurang maksimal. Senada dengan pendapat Ramayulis, agar peserta didik itu aktif, guru harus mengusahakan dalam proses belajar mengajar para peserta didik berpartisipasi aktif sehingga akan menanamkan hasil pengajaran secara mendalam dan teguh.¹⁰ Hal ini juga sesuai dengan pendapat Mulyasa yang menyatakan bahwa pembelajaran juga dilihat dari proses penilaian, dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran.¹¹

¹⁰ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2002), hal.34

¹¹ Seli Mulyeni, dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Strategi Talking Stick Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Pada Peserta Didik SMA*, (Yogyakarta: UNY), hal498-499