

**Kemampuan Belajar Siswa pada Materi Beriman Kepada Malaikat Melalui Penggunaan Metode Pembelajaran KOOPERatif Tipe Make a Match dan Smart Game**

Lisda<sup>1</sup>, Nazarwati<sup>2</sup>

<sup>1&2</sup> SMA Negeri 6 Aceh Barat Daya  
Email:lisda91@Guru.Sma.Belajar.Id

**Abstrak:**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pemahaman siswa pada materi Iman kepada malaikat belum memadai, hal ini berdasarkan fakta *pre-test* yang diberikan kepada siswa, dari 10 soal yang diberikan kepada siswa yang berkaitan langsung dengan kepada malaikat rata-rata siswa hanya benar 3-6 soal, yang berarti 30-60 % saja soal yang bisa dijawab oleh siswa, dari jumlah 30 orang siswa hanya 6 orang saja yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Hal ini bisa berarti bahwa siswa yang tuntas adalah sebesar 20%, dan 80% lainnya tidak tuntas. Berdasarkan permasalahan tersebut tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa kelas X IPA-2 dalam memahami materi beriman kepada *malaikat* setelah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *smart game*. Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu catatan observasi, jurnal harian dan hasil evaluasi yang dilakukan sejak awal penelitian (pre test) sampai siklus terakhir Analisis data yang digunakan yaitu yang digunakan adalah model alur, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *metode smart game* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah SWT. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan perolehan nilai rata-rata dari pre tes sebesar 57,91 sampai siklus III dengan nilai rata-rata 84,02 meningkat secara signifikan. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *smart game* dapat dikategorikan sangat baik.

**Kata kunci:** metode make a match dan smart game , hasil belajar

**PENDAHULUAN**

Fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia sebagaimana yang tercantum dalam UU nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan 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. Namun pada kenyataannya kondisi pendidikan yang ada semakin menjauhkan peserta didik dari keimanan, ketakwaan dan akhlak mulia.

Dalam Peraturan Pemerintah nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan pada pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian

dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran / kuliah pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan.

Dalam pasal 5 ayat 7 disebutkan bahwa pendidikan agama diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, mendorong kreativitas dan kemandirian, serta menumbuhkan motivasi untuk hidup sukses. Lebih lanjut, dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan inti, pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

Agama memiliki peran amat penting dalam kehidupan umat manusia. Agama menjadi pemandu dalam upaya mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai dan bermartabat. Menyadari betapa pentingnya peran agama bagi kehidupan umat manusia maka internalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan setiap pribadi menjadi sebuah keniscayaan, yang ditempuh melalui pendidikan di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 55 tahun 2007 tentang bab I ketentuan umum pasal 1 pendidikan agama dan pendidikan keagamaan Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Pada bab II pendidikan agama pasal 2 disebutkan bahwa : (1) pendidikan agama berfungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antarumat beragama. (2) pendidikan agama bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang menyasikan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Pendidikan Agama dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama. Peningkatan potensi spiritual mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spiritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan.

Pendidikan Agama Islam diberikan dengan mengikuti tuntutan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik personal maupun sosial.

Pendidikan Agama Islam diharapkan menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, takwa, dan akhlak serta membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Manusia seperti itu diharapkan tangguh dalam menghadapi tantangan, hambatan dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik dalam lingkup lokal, nasional, regional maupun global.

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi beberapa aspek, yaitu al-Quran dan Hadis, aqidah, akhlak, fiqh, dan sejarah kebudayaan Islam. Pendidikan Agama Islam menekankan keseimbangan, keselarasan, dan keserasian antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan diri sendiri dan hubungan manusia dengan alam sekitarnya.

Guru sebagai komponen penggerak di sekolah memiliki peran yang strategis dalam menyelesaikan berbagai persoalan dan masalah yang ada di sekolah, karena fungsi guru tidak hanya sebagai pelaksana proses pembelajaran sebagaimana disebutkan dalam undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 pada bab IX tentang pendidik dan tenaga kependidikan pasal 39 ayat (2) yang menyatakan bahwa Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian

<https://journal.barkahpublishing.com/index.php/jppg>

kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Dengan kemampuan guru atau pemberi solusi dari setiap masalah, maka tidak diragukan lagi sekolah yang memiliki guru dengan tipe seperti ini akan memiliki proses pembelajaran yang baik sehingga meningkatkan mutu pembelajaran dan hasil belajar siswa yang berujung kepada peningkatan mutu pendidikan nasional sebagaimana penjelasan undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen bab II tentang kedudukan, fungsi, dan tujuan guru pada pasal (4). Kemampuan seorang guru dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapi tentunya tidak terlepas dari kemampuan atau kompetensi yang dimilikinya yaitu: 1) kompetensi pedagogik, 2) kompetensi kepribadian, 3) kompetensi sosial dan 4) kompetensi profesional. Keempat kompetensi ini disebutkan dalam undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen bab IV tentang guru bagian kesatu kualifikasi, kompetensi dan sertifikasi pasal 10 ayat (1).

Begitu pulalah sikap kita sebagai seorang pendidik dalam menyikapi masalah yang menghadang di depan kita, di mana salah satunya adalah permasalahan yang selalu muncul hampir di setiap kelas pembelajaran yaitu tidak meratanya pemahaman siswa terhadap materi belajar yang diberikan kepada siswa. Hal ini secara garis lurus berdampak kepada minat siswa dalam belajar. Banyak siswa yang merasa sulit dalam memahami suatu materi, terutama pada materi iman kepada malaikat, di mana di dalamnya terdapat tuntutan memahami tugas-tugas malaikat, perbedaan malaikat dengan manusia hingga hikmah iman kepada malaikat.

Berdasarkan *estimasi* bahwa pemahaman siswa pada materi Iman kepada malaikat belum memadai, hal ini berdasarkan fakta *pre-test* yang diberikan kepada siswa, dari 10 soal yang diberikan kepada siswa yang berkaitan langsung dengan kepada malaikat rata-rata siswa hanya benar 3-6 soal, yang berarti 30-60 % saja soal yang bisa dijawab oleh siswa, dari jumlah 30 orang siswa hanya 6 orang saja yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Hal ini bisa berarti bahwa siswa yang tuntas adalah sebesar 20%, dan 80% lainnya tidak tuntas.

Pada satu sisi tentunya banyak hal yang melatar belakangi kesulitan siswa dalam memahami, padahal di sisi lain materi Iman kepada malaikat adalah materi yang telah berulang penyampaian, yaitu pada kelas 2 sekolah dasar (SD) dan kelas 7 semester 2 pada sekolah menengah pertama (SMP). Hal inilah yang menjadi tantangan sendiri bagi seorang guru untuk mencari solusi terbaik bagi permasalahan ini. Maka

untuk menjawab tantangan permasalahan di atas, perlu kiranya dicari metode pembelajaran yang tepat, di dalam penelitian ini metode yang akan diterapkan pada materi tersebut di atas adalah metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa kelas X IPA-2 dalam memahami materi beriman kepada malaikat sebelum penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *smart game* Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *smart game* dalam memahami materi beriman kepada malaikat ". Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas X IPA-2 dalam memahami materi beriman kepada malaikat setelah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *smart game*

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Arikunto dkk, 2015:1). Penelitian ini dirancang untuk memperoleh gambaran tentang efektifitas penggunaan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tentang nama- nama dan tugas- tugas malaikat Allah. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu catatan observasi, jurnal harian dan hasil evaluasi yang dilakukan sejak awal penelitian (pre test) sampai siklus terakhir Analisis data yang digunakan yaitu yang digunakan adalah model alur, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

hasil pre tes dan penilaian tes tulis dalam 3 siklus, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1 : Daftar Nilai Pretes, Siklus I, II dan III

No	Kode Siswa	Nilai			
		Pretest	Siklus I	Siklus II	Siklus II
1	S-001	30	40	55	65
2	S-002	65	70	75	85
3	S-003	65	70	75	85
4	S-004	65	70	75	85
5	S-005	65	70	75	85
6	S-006	55	60	70	80
7	S-007	75	80	85	90

8	S-008	30	40	55	65
9	S-009	50	55	65	75
10	S-010	75	80	85	95
11	S-011	30	40	60	70
12	S-012	55	60	70	80
13	S-013	50	55	70	80
14	S-014	75	80	85	95
15	S-015	50	55	70	80
16	S-016	50	55	70	80
17	S-017	65	70	80	90
18	S-018	75	80	85	95
19	S-019	70	75	85	95
20	S-020	50	55	70	80
21	S-021	65	60	75	85
22	S-022	50	55	70	80
23	S-023	65	70	80	90
24	S-024	65	70	80	90
25	S-025	40	50	65	75
26	S-026	40	50	65	75
27	S-027	70	75	80	90
28	S-028	40	50	65	75
29	S-029	65	70	75	85
30	S-030	55	60	75	85
31	S-031	75	80	85	95
32	S-032	60	65	75	85
33	S-033	70	75	80	90
34	S-034	75	80	85	95
35	S-035	55	60	75	85
36	S-036	60	65	80	90
Jumlah		2085	2295	2670	3025
Rata- rata		57,91	63,75	74,16	84,02
Siswa Tuntas		6	9	22	33
Persentase		16,66%	25%	61,11	91,66

Perbandingan dan peningkatan keberhasilan yang diperoleh pada pre tes, siklus I, II dan III sebagai berikut:

Tabel 2 : Rekapitulasi Persentase Nilai Pretes, Siklus I,II,III

No	Jenis Tes	Kategori					Jumlah
		Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang	
	Nilai	86-100	76-85	66-75	56-65	≤55	
1.	Pretest						
	Jumlah siswa	0	0	9	10	17	36
	Persentase (%)	0,00	0,00	25	27,77	47,22	100

	Rata- rata	57,91					
2	Tes Siklus I						
	Jumlah Siswa	0	6	11	7	12	36
	Persentase	0,00	16,66	30,55	19,44	33,33	100
	Rata- rata	63,75					
3	Tes Siklus II						
	Jumlah Siswa	0	13	16	5	2	36
	Persentase	0,00	36,11	44,44	13,88	5,55	100
	Rata- rata	74,16					
4	Tes Siklus III						
	Jumlah Siswa	13	16	5	2	0	36
	Persentase	36,11	44,44	13,88	5,55	0,00	100
	Rata- rata	84,02					

Dari data tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata pada saat dilakukan pre test 57,91. Artinya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran “nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah” masih dalam kategori sangat kurang. Sebagian siswa mendapat nilai berkategori sangat kurang, yakni 17 orang, kategori kurang 10 orang, kategori cukup 9 orang, kategori baik 0 orang, dan belum ada yang bernilai baik sekali.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata 63,75. Pada siklus I ini sudah dapat tergambarkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Sebagian siswa mendapat nilai berkategori sangat kurang, yakni 12 orang, kategori kurang 7 orang, kategori cukup 11 orang, nilai berkategori baik 6 orang, dan tidak ada kategori baik sekali. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas berkategori kurang dan 17 siswa mendapat nilai berkategori cukup ke atas.

Setelah dilakukan perbaikan, nilai rata-rata kelas pada siklus II 74,16. Pada siklus ini, tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran semakin meningkat. Sebagian siswa mendapat nilai berkategori sangat kurang, yakni 2 orang, kategori kurang 5 orang, kategori cukup 16 orang, mendapat nilai berkategori baik 13 orang, dan tidak ada yang berkategori baik sekali. Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas berkategori cukup dan 29 siswa mendapat nilai berkategori cukup ke atas.

Tindakan pada siklus III dilakukan dan hasilnya sangat mengagumkan. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi sangat baik. Nilai rata-rata kelas 84,02. Sebagian besar siswa mendapat nilai berkategori baik sekali 13 orang, kategori baik 16 orang, sedangkan sisanya berkategori cukup hanya 5 orang. Dan berkategori kurang hanya 2 orang. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas berkategori baik dan siswa mendapat nilai berkategori cukup ke atas. 34 orang, siswa yang

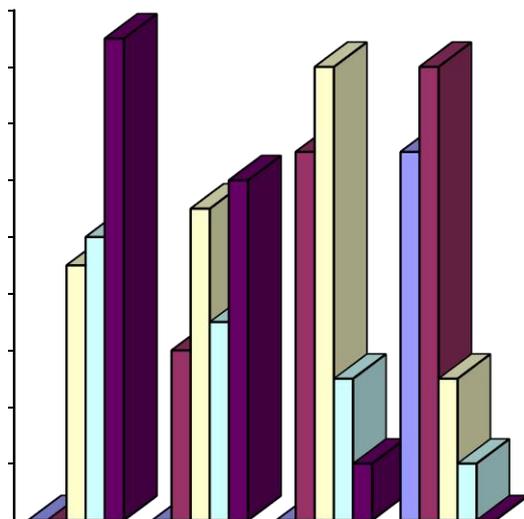
mendapat nilai cukup merupakan siswa yang baru paham materi pembelajaran. Dan ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa memahami materi sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Perbandingan persentase perolehan nilai pretes dan ketiga siklus dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 1: Persentase perolehan nilai

Perbandingan dan peningkatan nilai rata-rata pre tes, siklus I, II dan III dapat digambarkan pada grafik berikut:



Grafik 2: Peningkatan Nilai- rata- rata siswa

Kesan siswa terhadap pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi kesan positif dan negatif. Kesan positif yaitu respon baik siswa terhadap pembelajaran.

Sedangkan kesan negatif yaitu ketidaktertarikan siswa terhadap pembelajaran. Hasil jurnal harian siswa tersebut dapat diperoleh dari data sebagai berikut:

Tabel 3: Kesan Siswa terhadap Pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Metode Smart Game

Kategori	Kesan Siswa					
	Siklus I	%	Siklus II	%	Siklus III	%
Positif	36	100	36	100	36	100
Biasa	0	0	0	0	0	0
Negatif	0	0	0	0	0	0

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan metode *smart game* mendapatkan respon yang positif dari siswa. Rata-rata respon positif siswa dari ketiga siklus adalah 100 %.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari perolehan poin pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Poin yang dikemukakan di sini hanya poin pada siklus II dan III yang dilakukan 5 babak. Sedangkan pada pembelajaran *make a match* siklus I hanya dilakukan 2 babak sehingga tidak dapat diperbandingkan.

Adapun hasil pengamatan observer terhadap aktifitas guru dalam proses pembelajaran berlangsung pada siklus I, II dan III pada tabel berikut:

Tabel 4 : Format Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran

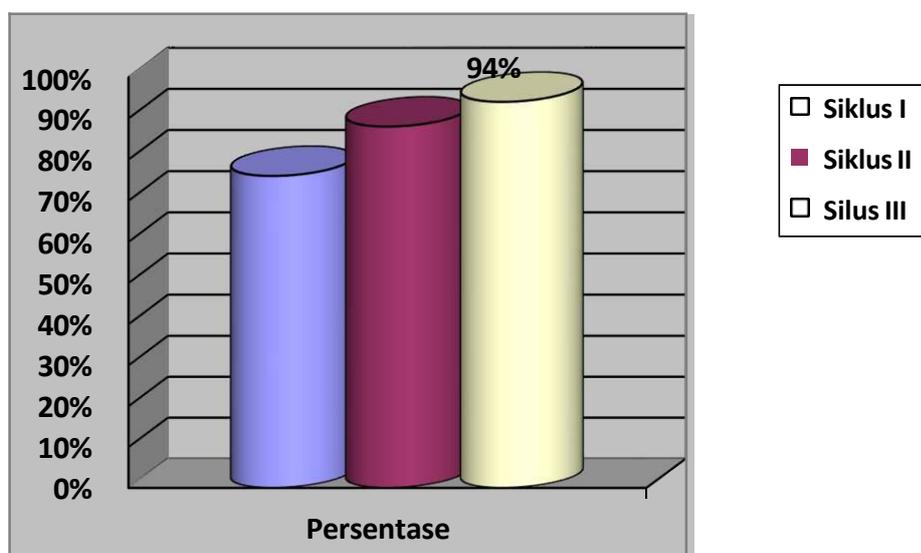
No	Aktivitas yang diamati	Siklus I					Siklus II					Siklus III				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Melakukan apersepsi					√					√					√
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran			√						√					√	
3	Melakukan pretes				√					√					√	
4	Memilih materi pelajaran					√					√					√
5	Memilih dan menggunakan metode pembelajaran				√					√						√

6	Memilih dan menggunakan media pembelajaran				√						√					√
7	Pengorganisasi siswa		√								√					√
8	Menarik Kesimpulan			√						√					√	
9	Melakukan Penilaian Proses				√					√						√
10	Melakukan Penilaian Akhir					√				√						√
Jumlah		$38/50 \times 100\% = 76\%$					$44/50 \times 100\% = 88\%$					$47/50 \times 100\% = 94\%$				

Dari data di atas, berdasarkan pengamatan teman sejawat selaku observer menunjukkan bahwa pada siklus I pengorganisasian siswa perlu diperbaiki dan disempurnakan. Pada siklus selanjutnya tampak peningkatan secara signifikan yaitu berada pada kategori 5.

Perbandingan peningkatan persentase aktivitas guru dalam pembelajaran dari siklus I, II dan III sebagai berikut:

Grafik 4 : Peningkatan Persentase Aktivitas Guru dalam Pembelajaran



1. Keberhasilan secara Kuantitatif

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penilaian tertulis menunjukkan bahwa setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, II, dan III dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan metode *smart game* dapat meningkatkan kemampuan memahami materi malaikat selalu bersamaku. Jika dibandingkan dengan hasil pre test, terjadi peningkatan sangat signifikan kemampuan siswa memahami materi *malaikat selalu bersamaku* (lihat grafik 1. persentase perolehan nilai dan grafik 2. peningkatan nilai rata-rata siswa).

2. Keberhasilan secara kualitatif

Berdasarkan hasil jurnal harian siswa, diperoleh rata-rata respon positif siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan metode *smart game* 100 %. Dan poin rata-rata siswa pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di atas, dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat tinggi. Pada siklus II, rata-rata poin 90,67 naik menjadi 96 pada siklus III.

Bila dikonversikan ke dalam kategori keberhasilan yang peneliti tetapkan sebagai berikut:

$\geq 86 \%$	=	sangat baik
76 – 85 %	=	baik
66 – 75 %	=	cukup
56 – 65 %	=	kurang
$\leq 55 \%$	=	sangat kurang

Maka diperoleh kesimpulan bahwa keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan metode *smart game* dan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dikategorikan sangat baik

**KESIMPULAN**

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan metode *smart game* dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas malaikat Allah SWT. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan perolehan nilai rata-rata dari pre tes sebesar 57,91 sampai siklus III dengan nilai rata-rata 84,02 meningkat secara signifikan.

Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *smart game* dapat dikategorikan sangat baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan, & Alif Khoiri, (2007), *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010. Aqib, Zainal, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk., (2008), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin dan Esa Wahyuni, (2008), *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jogjakarta: Ar-Ruzzman Media, cet. 3.
- Departemen Agama RI, (2008), *Alquran dan Terjemahan*, Bandung: Diponegoro.
- Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahan*, Bandung: Diponegoro, 2008. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, *Kumpulan Undang Undang dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan*, Jakarta: Departemen Agama RI, 2007.
- Hamid, Abdul, (2007), *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Medan: Pascasarjana Unimed.
- Huda, Miftahul, (2008), *Strategi-strategi Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013. Lie, Anita, *Cooperative Learning*, Jakarta: Grasindo.
- Riyanto, Yatim, (2003), *Paradigma baru Pembelajaran: Sebagai Referensi bagi Pendidikan Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas*, Jakarta: Prenada media Group, 2009. Rusman, *Strategi- Strategi Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyanto, (2010), *Model-model pembelajaran inovatif*, Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugono, Dendy, dkk, (2008), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, ed. IV
- Suprijono, Agus, (2009), *Cooperative Learning*, Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Trianto, (2007), *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Jakarta: Prestasi Pustaka.