

**PENGARUH APLIKASI METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP
HASIL BELAJAR FIQH SISWA PADA MTS NEGERI GOWA KECAMATAN
BONTOMARANNU KABUPATEN GOWA**

Oleh:

A. Hardianti Maulinda

Arifuddin Siraj

Muh. Yusuf T.

Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar

hardiantimulinda94@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan gambaran penerapan aplikasi metode *teams games tournament* di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa, (2) Mendeskripsikan gambaran hasil belajar fiqh siswa pada MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa, (3) Mendeskripsikan pengaruh penerapan aplikasi metode *teams games tournament* terhadap hasil belajar hasil belajar fiqh siswa pada MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Hasil analisis deskriptif aplikasi metode *teams games tournament* di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa pada umumnya berada pada kategori *tinggi* dengan frekuensi 11 orang dari 32 siswa atau 34,38% dengan nilai rata-rata 41. 2) Hasil analisis deskriptif motivasi belajar di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowapada umumnya berada pada kategori *rendah* dengan frekuensi 11 orang dari 32 siswa atau 34,38% dengan nilai rata-rata 41. (3) Hasil analisis inferensial diperoleh $t_{hitung} = 8,891 > t_{tabel} = 2,04$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh aplikasi metode *teams games tournament* terhadap hasil belajar di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Implikasi penelitian ini adalah dimana dari hasil penelitian ini kedepannya dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dan rujukan untuk mencari metode pembelajaran lain yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci; Metode Teams Games Tournament, Hasil Belajar.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.¹ Pendidikan yang di dalamnya terdapat proses belajar mengajar mempunyai tujuan yang jelas. Tujuan sebagai arah dari proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah rumusan tingkah laku yang

¹ M Alisuf Sabri, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2005), h. 7.

diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima dan menempuh pengalaman belajarnya.²

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap manusia. Pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu media bagi seseorang untuk dapat memperoleh serta mengembangkan pengetahuannya yang menyebabkan seseorang menjadi tahu apa yang sebelumnya tidak diketahui, menjadi mengerti apa yang sebelumnya tidak dimengerti, dan menjadi memahami apa yang sebelumnya tidak dipahami. Pendidikan juga dapat dijadikan sebagai tolok ukur majunya suatu bangsa, yaitu dilihat dari mutu pendidikan yang tinggi ketika bangsa tersebut dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dalam hal ini tentu yang berkaitan dengan pendidikan yang bersifat formal yang meliputi proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa di dalamnya. Mutu pendidikan yang baik tentu akan menghasilkan prestasi belajar yang baik pula.

Motivasi selalu menjadi hal yang menarik perhatian dalam dunia pendidikan karena motivasi dipandang sebagai salah satu faktor dominan yang ikut menentukan hasil belajar yang baik sehingga tercapainya tujuan pendidikan. Dengan adanya dalam belajar maka siswa akan mendapatkan lebih banyak pengetahuan dari sebelumnya.

Pengetahuan yang dimiliki siswa merupakan hasil yang diperoleh melalui proses pembelajaran dan diukur dari hasil belajar. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan kriteria atau ukuran dalam mencapai suatu tujuan pendidikan sehingga diharapkan nantinya akan menghasilkan mutu pendidikan yang baik.

Rendahnya hasil belajar siswa di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa khususnya mengenai hasil belajar siswa pada pembelajaran Fiqh. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran fiqh di sekolah tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memiliki hasil belajar yang di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar menurut Muhibbin Syah keberhasilan proses dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan pendekatan belajar. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa, kegiatan setelah siswa pulang sekolah itu mempengaruhi

² Nana Sujana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Cet. XIV; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 22.

faktor eksternal siswa dalam belajar dan pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan dalam mempelajari materi pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar siswa salah satunya disebabkan oleh faktor pendekatan belajar. Keberhasilan sebuah proses kegiatan pembelajaran juga tidak terlepas dari peran seorang guru, sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan:

Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban: a) menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis; b) mempunyai komitmen yang profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan c) memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kedepannya.

Undang-Undang tersebut menjelaskan bahwa salah satu peran seorang guru adalah harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menangkap serta memahami informasi yang diberikan guru dengan baik.

Sebagian pembelajaran masih dititikberatkan pada peran guru untuk mentransfer pengetahuannya kepada siswa tanpa melibatkan peran aktif siswa sehingga mengakibatkan siswa pasif dan berakibat pula pada hasil belajar yang kurang optimal. Hal ini disebabkan karena siswa hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis dan bertindak pasif, sedangkan guru bertindak aktif dalam memberikan informasi. Proses pembelajaran idealnya terjadi interaksi dua arah antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran yang terjadi lebih interaktif. Upaya menciptakan proses pembelajaran yang demikian, salah satu upayanya yang dapat dilakukan yaitu memilih pendekatan belajar yang tepat. Di samping itu, diperlukan pula media, metode, sarana dan prasarana, serta berbagai pendukung proses pembelajaran lainnya.

Terdapat berbagai macam metode pembelajaran yang dapat digunakan guru di kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat selain dapat mengatur siswa di dalam kelas, juga dapat memberikan motivasi serta dapat mengembangkan kemampuan intelektual siswa secara optimal, dengan demikian siswa tidak hanya menyerap informasi dari guru. Akan tetapi, juga dapat memahami konsep materi secara utuh karena adanya interaksi antara siswa dengan guru maupun dengan siswa lainnya.

Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dianggap penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga menciptakan hasil belajar yang memuaskan. Metode belajar *Teams games tournament*

(TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. *Teams games tournament* adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, di antaranya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu *games/turnamen*. Dalam *Teams games tournament*, peserta didik dibagi menjadi beberapa tim belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang yang berbeda-beda tingkat kemampuannya, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya.³

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*), terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, siswa belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang disiapkan oleh guru, setelah itu siswa bersaing dalam *tournament* untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu, terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan.⁴ Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa diharapkan lebih memahami konsep dan menguasai materi.

Berdasarkan uraian di atas, metode *teams games tournament* dapat menciptakan hasil belajar fiqih yang maksimal bagi siswa Siswa pada MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian penjelasan (*explanatory research*) yaitu menjelaskan variabel dependen dan independen melalui pengujian hipotesis. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa yang terdiri dari kelas VII, VIII dan IX sebanyak 641 siswa.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. Yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penulis Mengambil Kelas VIII B karena diantara kelas yang lain, sebab kelas VIII B siswanya memiliki tingkat perbedaan yang signifikan (*heterogen*). Adapun jumlah siswa yang menjadi sampel pada kelas VIII B adalah sebanyak 32 orang. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut:

Tabel 1.

Jumlah Siswa MTs Negeri Gowa Kec. Bontomarannu Kab. Gowa

³ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Cet. XII; Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), h. 64.

⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Cet. XI; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2007), h. 36.

No	Kelas	Jumlah Rombongan Belajar	Jumlah siswa		Jumlah
			LK	PR	
1	VII	6	94	124	218
2	VIII	7	88	148	236
3	IX	6	68	120	188
Jumlah		19	249	392	641

Teknik analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif, kemudian dianalisis dengan menggunakan dasar-dasar teoritis dan landasan teori yang sudah ada. Analisis data digunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

- a. Penerapan aplikasi Metode *Teams Games Tournament* di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa

Data hasil penelitian tentang penerapan aplikasi metode *teams games tournament* di MTs Negeri Gowa Kec. Bontomarannu Kab. Gowa diperoleh berdasarkan 32 responden yang ditabulasi dan diskor, hasil rekapitulasi skor setiap responden adalah sebagai berikut:

36	38	38	43	38	33	39	47	39	36
37	46	44	43	44	46	45	36	42	44
41	44	34	40	39	46	37	41	44	41
38	32								

Kemudian untuk menganalisis data tersebut, maka dilakukan statistik deskriptif, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2.

Analisis Deskriptif Statistics Penerapan aplikasi Metode *Teams Games Tournament*

Statistik	Skor Statistik
Sampel	32
Skor terendah	32
Skor tertinggi	47
Rata-rata	40.34
Standar deviasi	4.08

Data dikategorisasikan dalam bentuk tabel yang digolongkan ke dalam 3 kategori, dengan menggunakan rumus Syaifuddin Azwar⁵ sebagai berikut:

Tabel 3.

Kategorisasi Penerapan aplikasi Metode *Teams Games Tournament*

Batas Kategorisasi	Interval	Frekuensi	Kategori	Persentase
$X \geq (\mu + 1.0\sigma)$	$X \geq 44$	10	Tinggi	31,25%
$(\mu - 1.0\sigma) \leq X < (\mu + 1.0\sigma)$	$36 \leq X < 44$	19	Sedang	59,375%
$X < (\mu - 1.0\sigma)$	$X < 36$	3	Rendah	9,375%
Jumlah		32		100%

Keterangan:

μ = Mean

σ = Standar deviasi

Berdasarkan tabel kategori di atas yang melibatkan siswa sebanyak 32 sampel, dapat diketahui frekuensi skor dengan kategori tinggi sebanyak 10 siswa atau sekitar 31,25%, 19 atau 59,375% siswa berada pada kategori sedang, dan 3 siswa atau 9,375% berada pada kategori rendah. Hal tersebut menggambarkan bahwa penerapan aplikasi metode *teams games tournament* di MTs Negeri Gowa Kec. Bontomarannu Kab. Gowa berada pada kategori sedang.

- b. Hasil Belajar Fiqh Siswa di Mts Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa

Data hasil penelitian tentang hasil belajar fiqh siswa di Mts Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa diperoleh berdasarkan 32 responden yang ditabulasi dan diskor, hasil rekapitulasi skor setiap responden adalah sebagai berikut:

67	89	72	83	83	83	82	83	77	83
81	76	72	78	77	78	79	77	76	75
83	70	70	75	83	83	82	79	83	74
83	80								

Kemudian untuk menganalisis data tersebut, maka dilakukan statistik deskriptif, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

⁵ Syaifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi* (Cet. IV; Yogyakarta: Pusat Pelajar, 2013), h. 149.

Tabel 4.

Analisis Deskriptif Statistics Hasil Belajar Fiqh Siswa

Statistik	Skor Statistik
Sampel	32
Skor terendah	67
Skor tertinggi	89
Rata-rata	79
Standar deviasi	5

Data dikategorisasikan dalam bentuk tabel yang digolongkan ke dalam 3 kategori, dengan menggunakan rumus Syaifuddin Azwar sebagai berikut:

Tabel 5.

Kategorisasi Hasil Belajar Fiqh Siswa

Batas Kategorisasi	Interval	Frekuensi	Kategori	Persentase
$X \geq (\mu + 1.0\sigma)$	$X \geq 84$	1	Tinggi	3,125
$(\mu - 1.0\sigma) \leq X < (\mu + 1.0\sigma)$	$74 \leq X < 84$	27	Sedang	84,375
$X < (\mu - 1.0\sigma)$	$X < 74$	4	Rendah	12,5
Jumlah		32		100%

Keterangan:

μ = Mean

σ = Standar deviasi

Berdasarkan tabel kategori di atas yang melibatkan siswa sebanyak 32 sampel, dapat diketahui frekuensi skor dengan kategori tinggi sebanyak 1 siswa atau sekitar 3,125%, 27 atau 84,375% siswa berada pada kategori sedang, dan 4 siswa atau 12,5% berada pada kategori rendah. Hal tersebut menggambarkan bahwa hasil belajar fiqh siswa di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa berada pada kategori sedang.

- c. Pengaruh Penerapan aplikasi Metode *Teams Games* terhadap Hasil Belajar Fiqh Siswa di Mts Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan aplikasi metode *teams games* terhadap hasil belajar fiqh siswa dapat diketahui dengan menggunakan bantuan program SPSS 25 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 6.
Hasil Analisis Korelasi X terhadap Y
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	80.331	9.035		8.891	.000
	Metode TG	.042	.223	.035	.190	.001

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (y)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.351^a	.001	-.032	5.06812

a. Predictors: (Constant), Metode TG

1) Persamaan Regresi Sederhana X terhadap Y

Dari tabel *coefficients* diperoleh informasi nilai $a = 80.331$ dan $b = 0.042$, sehingga persamaan regresi sederhana X terhadap Y adalah $\hat{Y} = 80.331 + 0.042X$.

2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat adanya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dengan membandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel. Dasar dalam menentukan t tabel dengan rumus $= (\alpha/2 ; n-k-1) = (0.05/2 ; 32-1-1) = (0.025 ; 10) = 2.042$.

Dari tabel *coefficients* diperoleh nilai $t_{hitung} = 0.190 < 2.042 t_{tabel}$, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian, tidak terdapat pengaruh penerapan aplikasi metode *teams games* terhadap hasil belajar fiqh siswa, atau besaran pengaruh penerapan aplikasi metode *teams games* terhadap hasil belajar fiqh siswa tidaklah seberapa.

3) Koefisien Korelasi

Nilai koefisien korelasi X terhadap Y berdasarkan tabel *model summary* adalah nilai $R = 0.351$. koefisien determinasi antara X dan Y adalah $0.351^2 \times 100\% = 12.32\%$

dan dibulatkan menjadi 12%. Dengan demikian besaran pengaruh penerapan aplikasi metode *teams games* terhadap hasil belajar fiqh siswa adalah 12.32% dan 87.68% dipengaruhi oleh varian lain.

2. PEMBAHASAN

Banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar menurut Muhibbin Syah keberhasilan proses dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan pendekatan belajar. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa, kegiatan setelah siswa pulang sekolah itu mempengaruhi faktor eksternal siswa dalam belajar dan pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan dalam mempelajari materi pembelajaran.

Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan guru di kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tepat selain dapat mengatur siswa di dalam kelas, juga dapat memberikan motivasi serta dapat mengembangkan kemampuan intelektual siswa secara optimal, dengan demikian siswa tidak hanya menyerap informasi dari guru. Akan tetapi, juga dapat memahami konsep materi secara utuh karena adanya interaksi antara siswa dengan guru maupun dengan siswa lainnya. *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. *teams games tournament* adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, di antaranya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu *games*/turnamen. Dalam *teams games tournament*, peserta didik dibagi menjadi beberapa tim belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang yang berbeda-beda tingkat kemampuannya, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Selain metode pembelajaran yang terpenting juga adalah pemberian motivasi.

Berdasarkan instrumen data yang telah diolah dan dianalisis terkait penerapan metode *teams games tournament* di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa, maka disimpulkan bahwa penerapan metode *teams games tournament* berada pada kategori sedang dengan frekuensi 19 dengan persentase sebanyak 59,375% (lihat tabel 3).

Berdasarkan instrumen data yang telah diolah dan dianalisis terkait hasil belajar siswa di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa, maka disimpulkan bahwa

hasil belajar siswa berada pada kategori sedang dengan frekuensi 27 dengan persentase sebanyak 84,375% (lihat tabel 5).

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh nilai $t_{hitung} 0.190 < 2.042 t_{tabel}$, yang berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian, tidak terdapat pengaruh penerapan metode *teams games tournament* terhadap hasil belajar fiqih siswa di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

IV. KESIMPULAN

1. Penerapan metode *teams games tournament* di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa diantara ketiga kategori penilaian tersebut, baik itu kategori tinggi, sedang, dan rendah. Penerapan metode *teams games tournament* berada pada kategori sedang dengan frekuensi 19 dengan persentase 59,375% dengan nilai rata-rata 40,34.
2. Hasil belajar fiqih siswa di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa diantara ketiga kategori penilaian tersebut, baik itu kategori tinggi, sedang, dan rendah. Hasil belajar fiqih siswa berada pada kategori sedang dengan frekuensi 27 dengan persentase 84,375% dengan nilai rata-rata 79.
3. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *teams games tournament* (X_1) terhadap Hasil belajar fiqih siswa (Y) dengan nilai signifikan $t_{hitung} 0.190 < 2.042 t_{tabel}$, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hasil ini, dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *teams games tournament* terhadap Hasil belajar fiqih siswa di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. *Penyusunan Skala Psikologi*. Cet. IV; Yogyakarta: Pusat Pelajar, 2013.
- Inherent Dikti. *UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Kemendikbud. *Permendikbud No. 103 Tahun 2014 tentang pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. 2014.
- Mulyasa, E. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Cet. XII; Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2011.
- Muslich, Masnur. *Sertifikasi Guru Menuju Profesionalisme Pendidik*. Jakarta: Bumi Aksara. 2007.
- Novianti, Nur Ranina. "Kontribusi Pengelolaan Laboratorium dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Efektifitas Proses Pembelajaran," *Jurnal* ISSN 1412-565X Edisi Khusus, No 1 (Agustus 2011, h.158, <http://jurnal.upi.edu>. (6 september 2018).

- Sabri, M Alisuf. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: UIN Jakarta Press. 2005.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Cet. IV; Jakarta: PT. Fajar Interpratama. 2011.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Cet. XIV; Jakarta: Rajawali Pers. 2007.
- Shihab, M. Qurais. *Membumikan Al Qur'an Jilid 2: Memfungsikan Peran Wahyu dalam Kehidupan*. Jakarta. Lentera Hati. 2001.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Cet. XI; Jakarta: PT. Rineka cipta, 2007.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet. XI; Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sujana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Cet XIV; Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. 2009.
- Trianti dan Titik Triwulan Tutik, *Sertifikasi Guru dan Upaya Peningkatan Kualifikasi, Kompetensi dan Kesejahteraan*. Cet. I; Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher. 2007.