

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sebagai suatu usaha untuk menjadikan kehidupan bangsa yang berkualitas dan bermanfaat. Sebab manusia yang mempunyai kualitas akan menjadi salah satu aset yang berharga dalam lingkup pendidikan. Disebutkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 mendefinisikan pendidikan sebagai 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, ahlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Dilihat dari Undang-Undang tersebut, pendidikan sangat berperan penting bagi kebutuhan hidup manusia, maka perlu disiapkan kualitas pendidikan yang bermutu dan berkualitas.

Pembaharuan dalam pendidikan selalu terjadi dalam sistem pendidikan, kurikulum, dan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Pendidikan sebagai salah satu cara pelatihan dan pengajaran yang ada pada pendidikan formal, informal dan non formal . Pendidikan merupakan pengaruh yang diusahakan sekolah untuk anak remaja yang dititipkan kepada lembaganya supaya memiliki keterampilan yang sangat baik dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas-tugas sosial mereka. Zaman modern ini, semakin banyak masyarakat yang menyadari arti penting pendidikan yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang menyenangkan dapat menjadi daya tarik, mudah diingat dan dipahami oleh siswa. Seperti pepatah yang familiar yang menyatakan bahwa apa yang saya dengar saya lupakan, apa yang saya lihat saya ingat dan apa yang saya kerjakan saya pahami. Prinsip dari Kredo John Locke (Warsono dan Hariyanto, 2014) dengan prinsipnya tentang tabularasa yang mengemukakan bahwa pengetahuan itu datangnya dari pengalaman. Dibalik makna itu memiliki makna yang lebih dalam yaitu jika siswa ingin memperoleh pengetahuan maka siswa harus terlibat aktif dalam pembelajaran secara langsung. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, kondisi kelas perlu

didesain dan dibangun se nyaman mungkin supaya siswa lebih leluasa berinteraksi dengan temannya satu sama lain. Interaksi ini memungkinkan siswa agar menikmati suasana belajar yang saling mendukung satu sama lain. Menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan dapat diciptakan oleh guru agar hubungan dan kerjasama siswa terjalin dengan baik, sehingga belajar menjadi menarik dan menyenangkan.

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Muttaqin adalah salah satu lembaga pendidikan yang berada di wilayah Cicalengka. MI Al Muttaqin menjadi salah satu sekolah yang mata pelajaran akidah akhlaknya sebagai salah satu mata pelajaran yang penting, karena akhlak siswa menjadi perhatian pertama dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran akidah akhlak, terdapat hal yang tidak sesuai dengan rencana pembelajaran yaitu keterampilan kerjasama siswa pada pembelajaran akidah akhlak. Dikarenakan metode yang sering digunakan guru yaitu diskusi yang sifatnya kurang menghidupkan suasana kelas, sehingga keterampilan kerjasama siswa kurang terjalin dengan begitu baik satu sama lain.

Dilihat dari pengamatan yang dilakukan melalui observasi kelas dan angket keterampilan kerjasama yang diberikan pada siswa menunjukkan masih ada siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran dan ditemukan permasalahan mendasar pada siswa terutama saat kegiatan pembelajaran yang bersifat kelompok. Permasalahan tersebut yaitu rendahnya keinginan beberapa siswa untuk melaksanakan kegiatan kelompok terutama dengan anggota kelompok yang tidak disukai. Kebanyakan siswa bersedia bekerja dalam kelompok apabila kelompok tersebut didominasi oleh teman-teman yang sudah akrab. Permasalahan tersebut tentunya akan berpengaruh pada keterampilan kerjasama siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan-kegiatan tersebut mencirikan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki sikap individualis dalam belajar, selain itu pula dalam kegiatan diskusi terlihat masih kurang baik dalam hal kinerja siswa di setiap kelompok. Itu terbukti dari lima orang anggota dalam kelompok, yang bekerja menyelesaikan masalah hanya 2-3 orang saja.

Dari permasalahan itulah ada tertarik dan keinginan memecahkan masalah di kelas V MI Al Muttaqin . Alasan keinginan meneliti dan memecahkan masalah keterampilan kerjasama supaya siswa menjadi lebih interaktif saat pembelajaran akidah akhlak berlangsung. Pada pelaksanaan pembelajaran akidah akhlak harusnya terpusat pada siswa (*student center*), terutama kegiatan siswa dalam diskusi yang menunjukkan kerjasama siswa yang dapat melatih keterampilan kerjasama siswa itu agar lebih meningkat. Guru harus memfasilitasi siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan dan metode yang dapat meningkatkan potensi yang dimiliki siswa, terutama untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa.

Berkaitan dengan keterampilan kerjasama siswa, terdapat metode pembelajaran yang efektif digunakan pada mata pelajaran akidah akhlak. Salah satu dari metode pembelajaran yang akan digunakan adalah metode *treasure hunt*. Metode ini adalah metode yang dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa dalam pembelajaran. Metode ini menekankan pada proses pembelajarannya untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa dalam suatu kelompok. *Cooperative learning* yaitu suatu model pembelajaran yang mengharuskan siswa terlibat dalam proses kerjasama. Suprijono (2013) menyatakan bahwa pengembangan model pembelajaran kooperatif ditujukan supaya hasil belajar siswa seperti prestasi akademik dan keterampilan sosial terutama kerjasama dapat berkembang dengan baik. Kerjasama dan interpedensi dalam tugas, tujuan dan *feedback* yang diterima oleh siswa diperoleh dari model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dengan baik pada proses pembelajaran.

Metode permainan *treasure hunt* yaitu salah satu tipe pembelajaran dari *cooperative learning*. Dalam metode ini menekankan keterampilan kerjasama siswa dalam menjalankan dan menyelesaikan tugas-tugas dalam suatu kelompok. *Treasure hunt* atau istilah Bahasa Indonesianya adalah berburu harta karun yaitu salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mempunyai unsur kerja sama yang cukup tinggi. Dalam pelaksanaannya, metode ini memungkinkan guru untuk mendesain pembelajaran dengan permainan edukatif yang menyenangkan. Metode pembelajaran ini juga menuntut siswa untuk aktif pada kegiatan belajar terutama kerjasama. Bell dan Kahroff (2006) mengatakan bahwa metode permainan

*treasure hunt* yaitu metode yang mengharuskan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencari petunjuk-petunjuk yang mengarahkan siswa pada penemuan informasi baru. Kegiatan ini membutuhkan banyak waktu untuk persiapan dan pelaksanaan peserta harus mengikuti banyak langkah untuk menyelesaikannya.

Pengertian tersebut mengandung arti bahwa metode *treasure hunt* merupakan kegiatan belajar yang mengharuskan siswa mencari petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh guru pada saat pelaksanaannya. Kegiatan ini akan membutuhkan waktu yang cukup lama, karena persiapan dan pelaksanaannya juga membutuhkan keterampilan kerjasama siswa dalam kelompoknya. Jadi, dalam metode ini membutuhkan keikutsertaan semua anggota kelompok dalam menyelesaikan misi permainan.

Proses pembelajaran diawali dengan siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan lima sampai enam orang dengan berbagai kemampuan. Guru memberikan materi kepada siswa dan siswa harus menguasai materi yang diberikan oleh guru. selanjutnya pertanyaan awal diberikan oleh guru kepada semua kelompok, jika salah satu kelompok ada yang berhasil menjawab pertanyaan guru, maka selanjutnya kelompok yang dapat menjawab pertanyaan tadi dapat mencari *clue-clue* yang disembunyikan oleh guru sebelumnya di dalam kelas. Setiap *clue* terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh kelompok, kemudian setelah pertanyaan dijawab, guru akan memberikan *clue* berikutnya, sampai siswa dapat menemukan pertanyaan terakhir menyangkut mata pelajaran akidah akhlak dan menemukan kata selesai, maka pencarian harta karun terkait mata pelajaran tersebut telah diselesaikan oleh kelompoknya.

Metode permainan *treasure hunt* ini mejadi metode pembelajaran permainan yang menantang, menggugah dan dapat mengembangkan keterampilan kerjasama siswa dalam kegiatan belajar. Dalam berbagai konteks pembelajaran, metode ini dapat digunakan secara efektif di beberapa mata pelajaran atau materi lain. Penggunaan metode *treasure hunt* yang dikombinasikan dengan permainan akan melibatkan keaktifan siswa melalui keterampilan kerjasama, baik dalam kelompok ataupun keaktifan secara individu. Sehingga yang diharapkan dari metode ini ialah meningkatnya keterampilan kerjasama siswa. Menumbuhkan

keaktifan dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sangat diharapkan melalui pelaksanaan permainan *treasure hunt* ini.

Berdasarkan analisis kondisi pembelajaran yang telah dipaparkan di atas terkait permasalahan dan solusi pendidikan, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan metode permainan *treasure hunt* dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran akidah akhlak”. Penelitian tersebut akan dilaksanakan di MI Al Muttaqin Cicalengka.

### **B. Rumusan Masalah**

Meninjau dari latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana keterampilan kerjasama siswa dalam pembelajaran akidah akhlak sebelum menggunakan metode permainan *treasure hunt* di kelas V MI Al Muttaqin Cicalengka?
2. Bagaimana gambaran proses pembelajaran akidah akhlak dengan menggunakan metode permainan *treasure hunt* di kelas V MI Al Muttaqin Cicalengka?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan kerjasama siswa dalam pembelajaran akidah akhlak setelah menggunakan metode permainan *treasure hunt* di kelas V MI Al Muttaqin Cicalengka?

### **C. Tujuan Penelitian**

Setiap penelitian tidak akan lepas dari tujuan. Maka dalam penelitian ini peneliti memiliki tujuan, yaitu memecahkan permasalahan yang akan diteliti dengan solusi yang akan digunakan. Untuk memecahkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang dan rumusan masalah harus mempunyai tujuan yang jelas. Peneliti menyusun tujuan penelitian secara spesifik, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterampilan kerjasama siswa dalam pembelajaran akidah akhlak sebelum menggunakan metode permainan *treasure hunt* di kelas V MI Al Muttaqin Cicalengka;
2. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran akidah akhlak dengan menggunakan metode permainan *treasure hunt* di kelas V MI Al Muttaqin Cicalengka; dan

3. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan kerjasama siswa dalam pembelajaran akidah akhlak setelah menggunakan metode permainan *treasure hunt* di kelas V MI Al Muttaqin Cicalengka.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang berkenaan dengan pembelajaran akidah akhlak menggunakan metode permainan *treasure hunt* sangat diharapkan bisa bermanfaat baik secara teroretis maupun secara praktis.

##### 1. Manfaat Teoretis

Penggunaan metode pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dalam pembelajaran akidah akhlak, diharapkan dapat memperbaiki kualitas pembelajaran dalam dunia pendidikan, yaitu metode permainan *treasure hunt*.

##### 2. Manfaat Praktis

Bagi Penulis manfaatnya adalah dengan diterapkannya metode permainan *treasure hunt* ini diharapkan agar bisa menambah pengetahuan, wawasan, pengalaman, dan keterampilan penulis di bidang pendidikan. Sedangkan bagi guru manfaatnya adalah dalam pembelajaran akidah akhlak yang sudah menerapkan metode permainan ini, hasilnya menjadi salah satu pertimbangan bagi guru agar bisa diterapkan di beberapa materi yang cocok dengan penggunaan metode ini.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Keterampilan kerjasama adalah hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, karena manusia tidak bisa hidup secara individual untuk memenuhi kebutuhan hidupnya termasuk dalam ranah pendidikan dan pembelajaran. Dikatakan kerjasama apabila adanya interaksi yang terjalin antara dua pihak atau lebih. Keterampilan kerjasama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan siswa, kerjasama termasuk salah satu keterampilan sosial yang harus dikembangkan. Untuk itu keterampilan kerjasama harus dikembangkan dalam proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran metode pembelajaran yang berkelompok.

Menurut Huda (2015) lebih jelas mendefinisikan bahwa kerjasama merupakan kegiatan yang akan menumbuhkan dorongan, motivasi, saling menghargai antar teman untuk menyelesaikan tujuan bersama demi keberhasilan kelompok. Maka dalam hal ini siswa akan memiliki rasa tanggung jawab dan kesadaran untuk membantu temannya dalam menyelesaikan tugas kelompok secara bersama-sama.

Menurut Lie (2008) menyatakan bahwa kerjasama menjadi salah satu bagian penting bagi kehidupan masyarakat, tanpa adanya kerjasama maka tidak ada masyarakat atau organisasi yang terjalin. Ada beberapa indikator keterampilan kerjasama yang harus diketahui. “keterampilan kerjasama memiliki indikator yaitu; (1) saling ketergantungan Positif, (2) tanggung jawab perseorangan, (3) tatap muka, (4) komunikasi antaranggota, (5) evaluasi proses kelompok” (Lie, 2008).

Dari indikator yang telah dipaparkan di atas mengenai keterampilan kerjasama, peneliti akan menggunakan kelima indikator menurut Lie. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif adalah permainan *treasure hunt*. Pendekatan yang berpusat pada siswa, salah satunya bisa menggunakan metode permainan *treasure hunt* ini. Ketika pelaksanaan permainan *treasure hunt* ini, pada tahap awal siswa diberikan arahan atau intruksi yang akan dilakukannya sesuai langkah-langkah permainan *treasure hunt* yang digunakan dalam pembelajaran. Supaya suasana belajar lebih bervariasi dan menyenangkan guru dan siswa melakukan metode permainan *treasure hunt* dengan baik. Kim dan Yao (2010) menyatakan bahwa *treasure hunt* ialah kegiatan belajar yang menuntut siswa untuk mencari petunjuk-petunjuk yang memberikan arahan pada penemuan informasi baru. Persiapan dan pelaksanaan kegiatan belajar dengan metode permainan ini, membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikannya.

Definisi di atas memiliki pengertian bahwa *treasure hunt* yaitu kegiatan belajar yang bisa dilakukan di luar dan mengharuskan siswa untuk menemukan petunjuk-petunjuk yang disembunyikan oleh guru sebelumnya dan akan mengarahkan siswa pada petunjuk berikutnya hingga selesai. Kegiatan ini membutuhkan waktu yang memadai untuk persiapan hingga pelaksanaan. Siswa juga harus mengikuti langkah-langkah sampai selesai.

Permainan *treasure hunt* mempunyai langkah-langkah yang harus dilakukan. menurut Kim dan Yao (2010) terdapat empat fase penerapan metode permainan *treasure hunt* ini, yaitu; (1) *presenting phase*, (2) *retrieving phase*, (3) *develoving phase*, (4) *evaluating phase*.

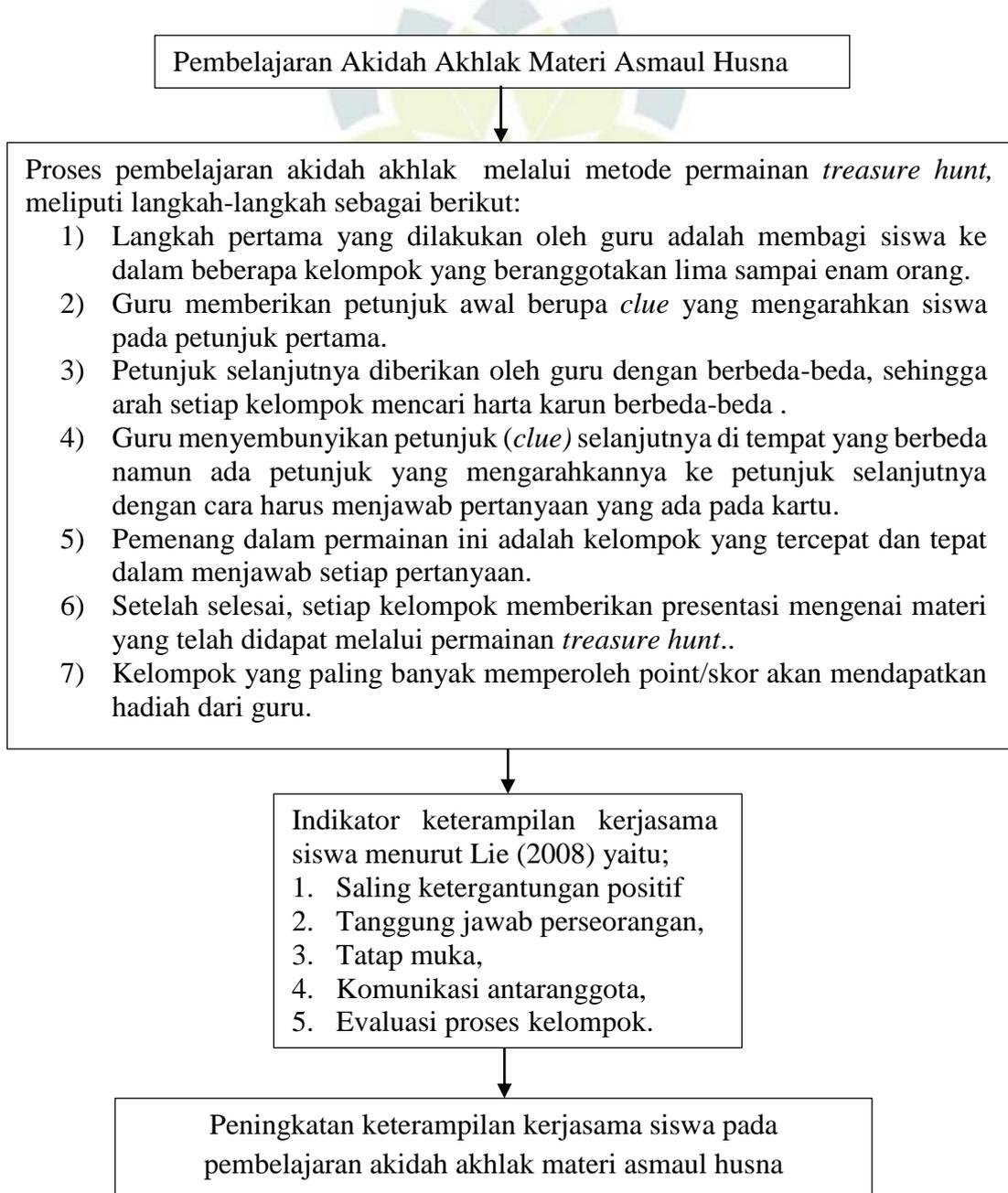
Dari langkah-langkah menurut Kim dan Yao, disusun pola pembelajaran akidah akhlak dengan metode *treasure hunt*. Adapun langkah-langkah pembelajaran:

- 1) Langkah pertama yang dilakukan oleh guru adalah membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan lima sampai enam orang.
- 2) Guru memberikan petunjuk awal berupa *clue* yang mengarahkan siswa pada petunjuk pertama.
- 3) Petunjuk selanjutnya diberikan oleh guru dengan berbeda-beda, sehingga arah setiap kelompok mencari harta karun berbeda-beda .
- 4) Guru menyembunyikan petunjuk (*clue*) selanjutnya di tempat yang berbeda namun ada petunjuk yang mengarahkannya ke petunjuk selanjutnya dengan cara harus menjawab pertanyaan yang ada pada kartu.
- 5) Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang tercepat dan tepat dalam menjawab setiap pertanyaan.
- 6) Setelah selesai, setiap kelompok memberikan presentasi mengenai materi yang telah didapat melalui permainan *treasure hunt*..
- 7) Kelompok yang paling banyak memperoleh point/skor akan mendapatkan hadiah dari guru.

Mata pelajaran akidah akhlak menjadi pembelajaran yang mengharuskan praktik lebih sering dan harus dibiasakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, dalam proses pembelajaran akidah akhlak membutuhkan metode yang sesuai karakteristik. Metode *treasure hunt* yang digunakan pada materi akidah akhlak bisa mempermudah siswa untuk bekerjasama memahami materi yang sangat luas karena siswa dituntut untuk menggali materi sendiri untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu *treasure hunt*. Dengan begitu, penerapan metode ini dalam mata pelajaran akidah akhlak dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa.

Disebutkan dalam Peraturan Menteri Agama RI (Permenag) Nomor 02 Tahun 2008, bahwa akidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyyah menjadi salah satu mata pelajaran dari cabang PAI yang mengenalkan dan menghayati rukun iman yang dikaitkan dengan asmaul husna, serta mempelajari akhlak teladan yang patut dicontoh dalam adam islami untuk diamankan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan tujuan penelitian serta kajian teori yang telah dipaparkan, maka, dapat digambarkan bagan penelitian tentang penerapan metode *treasure hunt* dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas V MI Al Muttaqin Cicalengka, yaitu:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Dilihat dari uraian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut yaitu: “Metode permainan *treasure hunt* diduga dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran akidah akhlak”

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Raka Swandhita Hutomo, pada tahun 2016, yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode *Treasure Hunt* pada Siswa Kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016”. Menunjukkan kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran *treasure hunt* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor pada setiap indikator aktivitas belajar ekonomi dari siklus I ke siklus II serta peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar ekonomi dari siklus I sebesar 52,80% menjadi 83,58% pada siklus II dan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I yaitu 11 siswa atau sebesar 34,37% yang mencapai nilai KKM menjadi 28 siswa atau sebesar 87,5% yang mencapai nilai KKM pada siklus II. Persamaan penelitian Raka Swandhita Hutomo dengan penelitian ini yaitu terletak pada metode pembelajaran yaitu penggunaan metode permainan *treasure hunt*. Sedangkan perbedaannya penelitian Raka Swandhita Hutomo focus pada aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa dan penelitian ini focus pada keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. Skripsi Raka dan peneliti ini sama-sama menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan datanya yaitu observasi guru dan siswa, angket yang diisi oleh siswa dan dokumentasi. Selanjutnya hasilnya sama-sama disajikan secara deskriptif menggunakan kriteria yang telah ditetapkan.

2. Skripsi yang disusun oleh Fitri Nur Jannah, pada tahun 2009, dengan judul “Penerapan *Problem Based Instruction* dengan Media Permainan *Hunting Treasure* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi”. Dengan kesimpulan sebagai berikut: Model *Problem Based Instruction* bisa membimbing siswa untuk aktif, sehingga siswa dapat menemukan konsep materi yang diajarkan. Penggunaan permainan diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menyelesaikan soal. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang ditandai naiknya nilai rata-rata dari 56 pada siklus I menjadi 65 pada siklus II. Motivasi belajar siswa meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 78% pada siklus II. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dengan media permainan *hunting treasure* mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas XI IPS 1 pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa.
3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Erna Kurniasih, pada tahun 2015, dengan judul “Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Treasure Hunt Game*”. Dengan kesimpulan sebagai berikut: Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik “*treasure hunt*” game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada tindakan yang diberikan pada siklus I, sudah meningkatkan empati siswa, namun masih ada beberapa siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Perubahan motivasi belajar siswa dari kondisi awal dan setelah siklus I meningkat dari rata-rata 2,0 menjadi 2,8. Maka pada pelaksanaan siklus II diadakan inovasi berupa diadakan kompetisi antar kelompok dalam menemukan daftar kata yang dicari, yang tercepat adalah pemenangnya. Pada siklus II dari hasil pengamatan terdapat peningkatan motivasi siswa yang sangat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil observasi dari pelaksanaan siklus II sebanyak dari 2,8 menjadi 3,8. Pada siklus II dari hasil pengamatan terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang sangat signifikan.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti dari berbagai universitas maka dapat disimpulkan bahwa yang membedakan penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu dari segi tempat penelitiannya, objek penelitiannya, dan mata pelajarannya. Penelitian yang telah mereka lakukan terkait tentang aktivitas siswa, hasil belajar, dan motivasi belajar. Sedangkan penelitian peneliti sendiri meningkatkan keterampilan kerjasama siswa pada mata pelajaran akidah akhlak.





uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG