

# **PENERAPAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SDN 09 SUJAH BENGKAYANG**

**Marsiati, Marzuki, Asmayani Salimi.**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email: [Marsiati@gmail.com](mailto:Marsiati@gmail.com)

## ***Abstract***

*The purpose of this study is to describe the improvement of student learning outcomes on the learning of Citizenship Education by using cooperative learning model of Team Games Tournamnet (TGT) in the fourth grade of elementary school 09 Sujah Bengkayang Regency. The research method used in this research is descriptive, the form of research that is classroom action research, the nature of research is collaborative. Subjects in this study are students of class IV which amounted to 32 students. The research procedure includes four stages: Planning, Implementation, Observation and Reflection. This study was conducted three cycles, the results obtained are the ability of teachers in planning the learning cycle I is 3.70, cycle II 3.80, cycle III 3.90. The ability of teachers in implementing learning in the first cycle is 3.50, cycle II 3.73, cycle III 3.91 There is an increase in learning outcomes in the first cycle average of 82.00 to 86.19 and 92.24 in the second cycle and third. There is an increase in the learning outcomes of Citizenship Education on the application of cooperative model of Team Games Tournamnet type in grade IV elementary school 09 Sujah, Bengkayang.*

***Keywords: Team Games Tournament, Learning Outcomes, Citizenship Education.***

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran di sekolah dasar adalah sebuah proses yang wajib dilalui oleh siswa. Pembelajaran yang dilakukan mempunyai tujuan sesuai dengan amanat Undang-undang dasar 1945 dan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional Indonesia. Tujuan Pendidikan sesuai dengan pasal 3 UU No 20 Tahun 2003 adalah bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Untuk mewujudkan tujuan Pendidikan tersebut diperlukan pembelajaran yang disusun sesuai dengan karekteristik siswa di sekolah dasar. Pembelajaran di sekolah dasar adalah pembelajaran formal yang terdiri atas jenjang kelas. Kelas tersebut secara umum adalah kelas rendah dan kelas tinggi. Secara

khusus tingkatan kelas yang dilalui siswa adalah kelas 1 sampai dengan kelas 6.

Dalam struktur kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), materi pelajaran yang diajarkan kepada siswa dibagi menjadi beberapa mata pelajaran. Mata pelajaran tersebut adalah Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Agama, Penjaskes dan Pendidikan Kewarganegaraan .

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa diharapkan mampu menjadi warga negara yang melaksanakan hak dan kewajibannya. Proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan harus

dirancang dengan strategi dan metode yang tepat agar siswa dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dilakukan peneliti selama ini di SD Negeri 09 Sujah, kabupaten Bengkayang masih terpusat pada guru. Metode pembelajaran yang digunakan secara umum adalah metode ceramah. Hal ini berdampak terhadap hasil belajar yang ditunjukkan siswa. Siswa belum mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

Sebagai tindak lanjut dari proses pembelajaran tersebut, perlu adanya upaya dari guru untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan agar siswa dapat pencapaian hasil belajar yang optimal. Model pembelajar yang akan diterapkan dalam upaya memperbaiki hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini adalah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini adalah model belajar yang dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok siswa diisi oleh siswa dengan kemampuan yang heterogen. Kemampuan yang heterogen ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki kemampuan diatas temannya yang lain dapat mentransfer pengetahuan yang dimilikinya sehingga siswa yang lain dapat terbantu. Pada model pembelajaran tipe *TGT* ini juga siswa akan diadu dalam kompetisi antar kelompok dengan harapan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Sardiman (2012:19) mengungkapkan bahwa, “Pembelajaran adalah porses atau interaksi anrara pengajar dengan pembelajar secara sengaja untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan”. Selain itu, Menurut Suherman (dalam Asep Jihad & Abdul Haris, 2012: 11), “Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara perserta didik dengan pendidik serta antar perserta didik dalam rangka perubahan sikap.” Sejalan dengan dua pandangan tokoh di atas, “Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah mengajar dilakukan

oleh guru sebagai pendidik, dan belajar dilakukan oleh siswa”. (Syaiful Sagala, 2013:61). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara guru dengan siswa yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan.

Menurut Soemantri (dalam Ruminiati, 2007:1.25), “Pendidikan Kewargaan Negara (PKn) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warganegara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik”. Sementara itu menurut Winata Putra (dalam Ruminiati, 2007:1.25), “Warga negara yang baik adalah warga negara yang mengetahui dan menyadari serta melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara”. Dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006:271) “Mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”. Dapat disimpulkan bahwa, PKn di sekolah dasar adalah materi pembelajaran yang didalamnya terdapat pengetahuan untuk menjadi warga negara yang baik.

Ruang lingkup PKn secara umum meliputi aspek- aspek sebagai berikut. (1) Persatuan dan Kesatuan, (2) Norma Hukum dan Peraturan, (3) HAM, (4) Kebutuhan warga Negara, (5) Konstitusi Negara, (6) Kekuasaan Politik, (7) Kedudukan Pancasila, dan (8) Globalisasi.

Ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar ini secara khusus digambarkan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar atau SK/KD yang dijadikan sebagai bahan untuk pembuatan rancangan pembelajaran. Materi pembelajaran yang diajarkan dalam penelitian ini adalah kompetensi dasar 2.2 Menggambarkan struktur organisasi kabupaten, kota, dan provinsi.

Menurut Bistari (2015:90), “Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara positif dari proses belajar pada ranah kognitif, sikap dan

psikomor yang meningkat dari sebelumnya.” Selanjutnya Menurut Abdurrahman (dalam Asep Jihad & Abdul Haris, 2012: 14), “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.” Sejalan dengan itu Purwanto (2013: 44) menyatakan bahwa “Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang diajarkan.” Dari beberapa pendapat tersebut yang dimaksud dengan hasil belajar PKn dalam penelitian ini adalah, ukuran kemampuan yang diperoleh siswa dari hasil belajar formatif pembelajaran PKn kelas IV sekolah dasar negeri 09 Sujah Bengkayang.

Benjamin S. Bloom (1956:89) Menyatakan bahwa, “*We use taxonomies to classify three domains of learning: psychomotor, affective, and cognitive*” yang artinya Kami menggunakan taksonomi untuk mengklasifikasikan tiga domain pembelajaran: psikomotor, afektif, dan kognitif. Sementara itu menurut A.J. Romizowski hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan (*input*) (dalam Asep Jihad & Abdul Haris, 2013: 14).

Slavin (dalam Isjoni, 2014 : 15) mengemukakan, “Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok – kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4 – 6 orang dengan struktur kelompok heterogen”. Sedangkan Roger, dkk (dalam Miftahul Huda, 2015 : 29) menyatakan bahwa. Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok – kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota – anggota yang lain. Selanjutnya Artz dan Newman (dalam Miftahul Huda, 2015 : 32) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai “*Small group of learners working together as a team to solve a problem, complete a task, or accomplish a*

*common goal*” yang artinya kelompok kecil pembelajar / siswa yang bekerjasama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama.

Pendapat yang sama juga diutarakan oleh Isjoni (dalam Jamal Ma'mur Asmani, 2016) “Pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai belajar bersama – sama, saling membantu antara satu dengan yang lain, dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mampu mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas yang telah ditentukan”. Selanjutnya Anita Lie (dalam Isjoni, 2014 : 16) menyebut “*Cooperative Learning* dengan istilah pembelajaran gotong – royong, yaitu system pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas – tugas yang terstruktur”. *Cooperative learning* ini hanya bisa berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang didalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4 – 6 orang saja. Sedangkan menurut Ridwan (2015 : 131) mengemukakan bahwa “Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara meningkatkan aktivitas belajar bersama sejumlah siswa dalam satu kelompok”. Aktivitas pembelajaran menekankan pada kesadaran siswa untuk saling membantu mencari dan mengolah informasi, mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan. Dari beberapa pendapat para ahli tentang pembelajaran kooperatif yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran berkelompok dengan memperhatikan keragaman anggota kelompok sebagai wadah siswa untuk bekerjasama dan memecahkan suatu masalah atau mencapai tujuan bersama melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mempelajari sesuatu dengan baik secara bersamaan dan menjadi narasumber bagi teman yang lain atau saling mengajarkan sesama teman dalam satu kelompok.

Warsono dan Hariyanto (2013:197) berpendapat bahwa, “Team Games Tournament adalah aktivitas mendorong siswa untuk bermain sambil berpikir, bekerja dalam suatu tim dan kompetitif terhadap tim yang lain.” Selain itu, Miftahul Huda (2014:117) mengatakan bahwa, “Setiap siswa dalam team games tournament ditugaskan untuk mempelajari materi bersama anggota-anggota yang lain, selanjutnya akan di uji dengan games edukatif.” Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa team games tournament adalah pembelajaran berkelompok yang di dalam nya terdapat kerjasama dan permainan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan akademis siswa.

Warsono & Hariyanto (2013:199) mengatakan bahwa, Langkah-langkah pembelajaran Team Games Tournament adalah sebagai berikut: (1) Setiap kelompok terdiri dari 3-5 orang, (2) Dibuat tournament yang didalamnya terdapat siswa yang memiliki kemampuan heterogen, (3) pada minggu berikutnya komposisi peserta dalam kelompok diubah, (4) skor tim dihitung berdasarkan skor keseluruhan. Selain itu, Miftahul Huda (2014:117) menyatakan bahwa langkah pembelajaran Team Games Tournament sama seperti langkah STAD. Adapun langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut: (1) Guru membentuk kelompok siswa yang heterogen, (2) Guru menyajikan pembelajara, (3) Guru memberikan tugas kelompok, (4) Guru memberikan kesermpatan kepada siswa yang sudah menguasai pembelajaran untuk mengajarkan temannya yang belum bisa, (5) guru melaksanakan kuis/tournament, dan (6) guru melakukan evaluasi dan refleksi.

Dari pendapat para ahli tersebut langkah pembelajaran kooperatif dalam penelitian ini adalah :1) Siswa membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang, 2) Setiap kelompok mendapatkan tugas untuk memahami materi pembelajaran, 3) Ketua kelompok mengajarkan siswa yang lain agar lebih paham, 4) Siswa diberikan kuis berupa pertanyaan wajib jawab untuk setiap kelompok, 5) Kelompok yang apat menjawab

petanyaan terbanyak adalah pemenang kuis, 6) Evaluasi pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Metode pada dasarnya merupakan suatu cara yang ditempuh dalam proses penelitian, untuk mencapai hasil yang diharapkan dalam penelitian tentu memerlukan suatu metode yang sesuai dengan tujuan masalah yang akan diungkapkan. Untuk itu penggunaan metode dalam suatu penelitian harus sesuai dengan tujuan penelitian.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Wina Sanjaya (2013: 26) “PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut”. Menurut Suharsimi Arikunto, Suhardjo & Supardi (2012:2), “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama.” Lalu Wina Sanjaya melanjutkan bahwa secara etimologis, ada tiga istilah yang berhubungan dengan PTK, yaitu Penelitian, Tindakan, dan Kelas. Pertama, *penelitian* adalah suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris, dan terkontrol. Kedua *tindakan* adalah suatu kegiatan atau aktifitas yang sengaja dirancang dan dilakukan oleh guru atau peneliti dan dikerjakan oleh murid untuk mencapai tujuan tertentu seperti untuk memperbaiki atau meningkatkan suatu keadaan tertentu. Ketiga, *kelas* menunjukkan pada tempat proses pembelajaran berlangsung.

Jadi, berdasarkan konsep tersebut penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu aktivitas mencermati suatu objek atau komponen-komponen yang ada di dalam kelas dengan menggunakan tindakan tertentu

untuk meningkatkan atau memperbaiki kondisi belajar yang terjadi di dalam kelas. Langkah implementasi Team Games Tournament dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada akelas IV sekolah dasar negeri 09 Sujah kabupaten Bengkayang dibagi menjadi empat tahapan. Tahapan tersebut dimulai dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Langkah-langkah dalam tiap tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut: 1) Perencanaan , Dalam tahap perencanaan, hal yang dilakuakn adalah dengan membuat rancangan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament. Perencanaan ini dilakukan oleh peneliti sebagai wali kelas IV SD Negeri 09 Sujah, Bengkayang. Tahap dalam perencanaan adalah sebagai berikut: a) Menetapkan materi yang akan diteliti, b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), c) Menyiapkan materi pembelajaran, d) Membuat lembar observasi dan evaluasi. 2) Pelaksanaan, tindakan dilakukan dalam proses pembelajaran adalah apa adanya. Artinya, tindakan yang dilakukan tidak rekayasa untuk kepentingan penelitian, akan tetapi dilaksanakan sesuai dengan proses pembelajaran yang sudah disusun bersama. Suharsimi (2010: 139) mengatakan bahwa “Membuat modifikasi tetap diperbolehkan, tetapi tidak mengubah prinsip.” Tindakan yang dilakukan dalam penelitian adalah pembelajaran yang terdiri dari pembuka, bagian inti dan penutup. Sama seperti pembelajaran pada umumnya kegiatan pembuka pembelajaran adalah terdiri dari dalam pembuka, absensi dan apersepsi. Pada penutup pembelajaran adalah refleksi pembelajaran dan tindak lanjut. 3) Pengamatan / Observasi, dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan tindakan yang telah disusun. Dalam penelitian ini, pengamatan dilakukan terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. 4) Refleksi, tahap ke empat yaitu refleksi adalah kegiatan mengulas

secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada siswa, suasana kelas dan guru. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan menganalisis data kemudian mengkaji, melihat dan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan tindakan yang sudah dilakukan (hasil observasi).

Kekurangan pada RPP dan proses pembelajaran siklus pertama akan diperbaiki pada RPP dan proses pembelajaran di siklus selanjutnya. Kemudian segala temuan hasil observasi akan dibicarakan bersama dengan kolaborator sebagai dasar pelaksanaan tindakan di siklus kedua.

Menurut Suprpto (2013:73), “Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data seperti teknik pengumpulan data dengan wawancara, kuisioner dan pengamatan.” Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung dan pencermatan dokumen.

Menurut Hadari Nawawi (2012: 100) “Cara mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat di mana suatu peristiwa, keadaan atau situasi sedang terjadi”. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

Teknik observasi langsung pada penelitian ini digunakan untuk mengobservasi perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Selanjutnya adalah teknik pencermatan dokumen. Teknik pencermatan dokumen adalah cara pengeumpulan data dengan menganalisis dokumen sebagai sumber data penelitian. Dalam penelitian ini dokumen yang akan dianalisis adalah hasil data hasil belajar formatif siswa yang digunakan untuk menganalisis seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini, maka alat

pengumpul data yang digunakan adalah sebagai berikut. 1) Lembar Observasi, Lembar observasi ini dilakukan dengan teknik pengumpul data berupa observasi langsung. Lembar observasi yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini terdiri dari : (a) Lembar observasi kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau IPKG I. (b) Lembar observasi kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada materi menggambarkan struktur organisasi keluarahn kecamatan atau provinsi atau IPKG II. 2) Dokumen Tes belajar siswa. Dokumen Tes belajar siswa adalah lembar soal yang diberikan kepada siswa untuk menganalisis hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV. Analisis data dilakukan pada tahap refleksi, sehingga dari hasil refleksi ini dapat diperoleh alternatif solusi untuk menentukan rencana tindakan yang akan diterapkan pada siklus penelitian tindakan berikutnya. Analisis data dilakukan melalui kolaborasi antara peneliti dengan *observer*. Teknik analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut. 1) Untuk jenis data pada sub masalah yang pertama menganalisis data berupa skor kemampuan guru merancang pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan perhitungan rata-rata dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \dots\dots\dots (1)$$

$\bar{X}$  =rata-rata (mean)

$\sum X$  = jumlah seluruh skor

N = banyaknya subjek

(Burhan Nurgiantoro, Gunawan & Marzuki, 2012: 64)

Untuk jenis data pada sub masalah yang kedua menganalisis data berupa skor kemampuan guru melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn

dengan perhitungan rata-rata dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \dots\dots\dots (2)$$

$\bar{X}$  =rata-rata (mean)

$\sum X$  = jumlah seluruh skor

N = banyaknya subjek

(Burhan Nurgiantoro, Gunawan & Marzuki, 2012: 64)

Untuk menghitung peningkatan hasil belajar siswa, pada pembelajaran PKn dengan model kooperatif tipe team games tournament, yaitu dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang sudah ditentukan di Sekolah Dasar Negeri 09 Sujah Kabupaten Bengkayang kelas IV yaitu 7. Untuk mengitung prosentase dari siswa yang tuntas dan tidak tuntas dalam pembelajaran, dapat digunakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \dots\dots\dots (3)$$

$\bar{X}$  =rata-rata (mean)

$\sum X$  = jumlah seluruh skor

N = banyaknya subjek

(Burhan Nurgiantoro, Gunawan & Marzuki, 2012: 64)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sujah, Kabupaten Bengkayang pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menerapkan metode team games tournament. Meteri yang diajarkan dalam penelitian ini adalah standar kompetensi 2.2 menggambar struktur organisasi kabupaten, kota, dan provinsi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas data kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan data kemampuan guru melaksanakan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan metode team games tournament.

Siklus pertama terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi

dan refleksi. Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan pada siklus 1 adalah sebagai berikut. a) Menetapkan materi tentang menjelaskan lembaga yang terdapat dalam struktur organisasi pemerintahan kabupaten. b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus pertama. c) Menyiapkan materi pembelajaran yang berkaitan dengan struktur organisasi pemerintahan kabupaten. d) Menyiapkan sumber, media, alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 14 November 2017. Siklus 1 dilaksanakan selama 70 menit atau 2 jam pembelajaran. Proses pembelajaran dimulai tepat pukul 07.00-08.10 WIB. Tepat pukul 07.00 siswa masuk dalam kelas diikuti oleh peneliti dan guru kolaborator yang bertindak sebagai observer. Pada pelaksanaan tindakan siklus 1 peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Waktu peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru kolaborator sebagai pengamat mengobservasi guru (peneliti). Berdasarkan hasil observasi pengamatan guru kolaborator terhadap kegiatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menerapkan metode team games tournament dianalisis sebagai berikut. Pada kegiatan awal guru (peneliti) membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, membaca do'a, menanyakan keadaan siswa dan melakukan apersepsi yang dimulai dengan mengajukan pertanyaan untuk menggali pengetahuan awal yang berhubungan dengan topik pembelajaran. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran siklus pertama adalah menjelaskan struktur organisasi tentang pemerintahan kabupaten.

Pada tahap kegiatan inti, pertama kali siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai pengalaman dan pengetahuan siswa tentang struktur organisasi kabupaten dan provinsi. Siswa menjawab pertanyaan seputar struktur organisasi pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi.

Siswa didalam kelompoknya mengerjakan tugas yang selanjutnya di presentasikan di depan kelas. Siswa kelompok lain

memberikan tanggapan terhadap pendapat kelompok lain. Guru selanjutnya membentuk siswa dalam kelompoknya untuk melakukan permainan (team games tournament). Setiap kelompok mendapatkan beberapa pertanyaan. Setiap kelompok yang menjawab benar pertanyaan mendapatkan skor 100. Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi menjadi pemenangnya.

Pada kegiatan akhir pelajaran ini, siswa dibimbing guru menyimpulkan materi pelajaran. Kemudian guru memberikan soal evaluasi kepada masing-masing siswa. Selanjutnya guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Data Tentang Kemampuan Guru dalam Menyusun RPP IPKG 1 Siklus 1 pada dapat dilihat hal-hal sebagai berikut. Pada aspek A yaitu skor Perumusan Tujuan Pembelajaran skor yang diperoleh adalah 4,00 kemudian pada aspek B yaitu skor Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar skor yang diperoleh adalah 4,00. Pada aspek C yaitu skor Pemilihan Sumber Belajar/Media Pembelajaran skor yang diperoleh 4,00 kemudian pada aspek D yaitu skor Skenario/Kegiatan Pembelajaran 3,50 dan pada aspek E yaitu Rata-rata Penilaian Hasil Belajar memperoleh skor 3,00.

Dari uraian diatas maka rata-rata skor yang diperoleh guru dalam kemampuan menyusun RPP pada siklus 1 adalah 3,70. Data Tentang Kemampuan Guru dalam melaksanakan pembelajaran IPKG 2 Siklus 1 pada dapat dilihat hal-hal sebagai berikut.

Pada aspek 1 pra pembelajaran memperoleh skor 4,00 sedangkan pada aspek 2 yaitu Membuka pembelajaran memperoleh skor 4,00, pada kegiatan inti pembelajaran untuk aspek a yaitu Penguasaan materi pelajaran memperoleh skor 2,50, kemudian pada aspek b yaitu Pendekatan/strategi pembelajaran memperoleh skor 3,50, pada aspek c yaitu Pemanfaatan sumber belajar /alat peraga dalam pembelajaran memperoleh skor 3,50, pada aspek d yaitu Pembelajaran yang memicu dan memelihara keterlibatan siswa memperoleh skor 4,00. Dari uraian diatas maka skor rata-rata yang diperoleh

guru pada kemampuan guru melaksanakan proses pembelajaran siklus 1 adalah 3,50.

Setelah melakukan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menggunakan metode team games tournament, selanjutnya siswa diberi soal evaluasi yang dikerjakan secara individu

Hasil Belajar Siklus 1, dapat diuraikan hal-hal sebagai berikut. Pada siklus 1 pertemuan pertama nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 63, sedangkan nilai tertinggi adalah 100. Skor rata-rata siswa berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus 1 adalah 82,00. Dari hasil pengamatan pelaksanaan siklus 1 kemampuan peneliti sebagai guru dalam menyusun RPP dan kemampuan peneliti sebagai guru dalam mengajar dilakukan serta hasil belajar siswa, refleksi kemudian dilaksanakan diskusi antara peneliti dan guru kolaborator sebagai pengamat.

Dari hasil refleksi pada siklus 1, diperoleh bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 terdapat beberapa kekurangan proses pembelajaran berdasarkan data-data yang telah di peroleh pada saat observasi, kekurangan yang terdapat pada siklus 1 ini adalah sebagai berikut. 1) Kemampuan guru dalam menyusun RPP pada siklus 1 yaitu: a) Pemilihan dan pengorganisasian materi ajar masih belum sesuai dengan karakter siswa serta alokasi waktu yang kurang sesuai dengan materi pelajaran. b) Pemilihan sumber ajar dan media pembelajaran sudah sesuai. c) Skenario pembelajaran telah disusun secara runtut. d) Prosedur penilaian telah disiapkan dan sesuai dengan aspek-aspek yang akan dinilai. 2) Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus 1, yaitu : a) Kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sudah cukup baik perlu ketepatan dalam mengatur waktu pekerjaan siswa dalam kelompok. b) Kemampuan guru dalam membuka pembelajaran masih perlu ditingkatkan agar keaktifan siswa menjadi optimal. c) Kemampuan guru dalam menutup pembelajaran masih perlu perbaikan dalam menarik kesimpulan pembelajaran pelaksanaan tindak lanjut. 3) Peningkatan

hasil belajar siswa pada siklus 1, yaitu : a) Nilai tertinggi yang telah dicapai siswa adalah 100. b) Jumlah siswa yang mampu memperoleh nilai tertinggi sebanyak 7 orang. c) Berdasarkan kekurangan yang terdapat pada tahap refleksi di atas peneliti beserta guru kolaborator lalu berembuk, hasilnya adalah peneliti dan guru kolaborator bersepakat melanjutkan penelitian ini pada siklus ke 2.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 22 November 2017. Siklus 2 dilaksanakan selama 70 menit atau 2 jam pembelajaran. Proses pembelajaran dimulai tepat pukul 07.00-08.10 WIB. Berdasarkan hasil observasi pengamatan guru kolaborator terhadap kegiatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menerapkan metode team games tournament dapat dianalisis sebagai berikut. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru kolaborator terhadap Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan pada siklus kedua, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

Data Tentang Kemampuan Guru dalam Menyusun RPP IPKG 1 Siklus 2 pada dapat dilihat hal-hal sebagai berikut. Pada aspek A yaitu skor Perumusan Tujuan Pembelajaran skor yang diperoleh adalah 4,00 kemudian pada aspek B yaitu skor Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar skor yang diperoleh adalah 4,00. Pada aspek C yaitu skor Pemilihan Sumber Belajar/Media Pembelajaran skor yang diperoleh 4,00 kemudian pada aspek D yaitu skor Skenario/Kegiatan Pembelajaran 3,66 dan pada aspek E yaitu Rata-rata Penilaian Hasil Belajar memperoleh skor 3,33.

Dari uraian di atas maka rata-rata skor yang diperoleh guru dalam kemampuan menyusun RPP pada siklus 1 adalah 3,80.

Data Tentang Kemampuan Guru dalam melaksanakan pembelajaran IPKG 2 Siklus 2 pada dapat dilihat hal-hal sebagai berikut. Pada aspek 1 pra pembelajaran memperoleh skor 4,00 sedangkan pada aspek 2 yaitu Membuka pembelajaran memperoleh skor 4,00, pada kegiatan inti pembelajaran untuk aspek a yaitu Penguasaan materi pelajaran memperoleh skor 4,00, kemudian pada aspek

b yaitu Pendekatan/strategi pembelajaran memperoleh skor 3,66, pada aspek c yaitu Pemanfaatan sumber belajar /alat peraga dalam pembelajaran memperoleh skor 3,75, pada aspek d yaitu Pembelajaran yang memicu dan memelihara keterlibatan siswa memperoleh skor 3,75, pada aspek 4 yaitu Penutup memperoleh skor 3,73. Dari uraian diatas maka skor rata-rata yang diperoleh guru pada kemampuan guru melaksanakan proses pembelajaran siklus 2 adalah 3,73. Setelah melakukan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menggunakan metode team games tournament, selanjutnya siswa diberi soal evaluasi yang dikerjakan secara individu.

Hasil Belajar Siklus 2, dapat diuraikan hal-hal sebagai berikut. Pada siklus 2 nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 70 sedangkan nilai tertinggi adalah 100. Skor rata-rata siswa berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus 1 adalah 86,19.

Dari hasil refleksi pada siklus 2, diperoleh bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 terdapat beberapa kekurangan proses pembelajaran berdasarkan data-data yang telah di peroleh pada saat observasi, Adapun kekurangan yang terdapat pada siklus 2 ini adalah sebagai berikut. 1) Pemilihan sumber ajar dan media pembelajaran sudah sesuai. Skenario pembelajaran telah disusun secara runtut, namun dalam pelaksanaannya tahap apersepsi masih kurang mengarah kepada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 2) Penggunaan media yang tertulis dalam RPP pembelajaran masih perlu diperbaiki. 3) Kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembuka pembelajaran perlu diatur lebih baik agar tidak memakan waktu yang lama dalam mengarahkan siswa pada inti pembelajaran. 4) Keaktifan siswa sudah baik, masih perlu ditingkatkan untuk menemukan kesimpulan.

Berdasarkan kekurangan yang terdapat pada tahap refleksi diatas peneliti beserta guru kolaborator lalu berembuk, hasilnya adalah peneliti dan guru kolaborator

bersepakat melanjutkan penelitian ini pada siklus ke 3.

Pada tindakan siklus ke tiga merupakan lanjutan tindakan pembelajaran pada siklus ke dua yaitu dengan menggunakan metode team games tournament pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan materi Pemerintah Provinsi dan struktur pemerintahan provinsi. Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran di siklus 2 maka peneliti dengan di bantu oleh guru kolaborator menyusun kembali rencana untuk pelaksanaan siklus

Siklus 3 ini dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 30 November 2017. Siklus 3 dilaksanakan selama 70 menit atau (2x35 menit). Pada pelaksanaan tindakan siklus 3 peneliti sebagai guru melakukan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada waktu peneliti sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru kolaborator sebagai pengamat mengobservasi guru (peneliti) dan keterampilan proses siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru kolaborator terhadap Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan pada siklus 3, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

Data Tentang Kemampuan Guru dalam Menyusun RPP IPKG 1 pada siklus 3 dapat dilihat hal-hal sebagai berikut. Pada aspek A yaitu Perumusan Tujuan Pembelajaran skor yang diperoleh adalah 4,00 kemudian pada aspek B yaitu Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar skor yang diperoleh adalah 4,00. Pada aspek C yaitu Pemilihan Sumber Belajar/Media Pembelajaran skor yang diperoleh 4,00 kemudian pada aspek D yaitu Skenario/Kegiatan Pembelajaran 3,83 dan pada aspek E yaitu Penilaian Hasil Belajar memperoleh skor 3,66.

Dari uraian diatas maka rata-rata skor yang diperoleh guru dalam kemampuan menyusun RPP adalah 3,90.

Kemampuan Guru dalam melaksanakan pembelajaran IPKG 2 Siklus 3 dapat dilihat hal-hal sebagai berikut. Pada aspek 1 pra

pembelajaran memperoleh skor 4,00 sedangkan pada aspek 2 yaitu Membuka pembelajaran memperoleh skor 4,00, pada kegiatan inti pembelajaran untuk aspek a yaitu Penguasaan materi pelajaran memperoleh skor 3,50, kemudian pada aspek b yaitu Pendekatan/strategi pembelajaran memperoleh skor rata-rata 4,00, pada aspek c yaitu Pemanfaatan sumber belajar /alat peraga dalam pembelajaran memperoleh skor 4,00, pada aspek d yaitu Pembelajaran yang memicu dan memelihara keterlibatan siswa memperoleh skor 4,00.

Dari uraian diatas maka skor rata-rata yang diperoleh guru pada kemampuan guru melaksanakan proses pembelajaran adalah 3,91.

Setelah melakukan pembelajaran, selanjutnya siswa diberi soal evaluasi yang dikerjakan secara individu. Hasil Belajar Siklus 3, dapat diuraikan hal-hal sebagai berikut. Pada siklus 3 nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 100. Skor rata-rata siswa berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus 3 adalah 92,94.

Dari hasil pengamatan pelaksanaan siklus 3 terhadap kemampuan peneliti sebagai guru dalam menyusun RPP dan kemampuan peneliti sebagai guru dalam mengajar dilakukan serta hasil belajar siswa, refleksi kemudian dilaksanakan diskusi antara peneliti dan guru kolaborator sebagai pengamat.

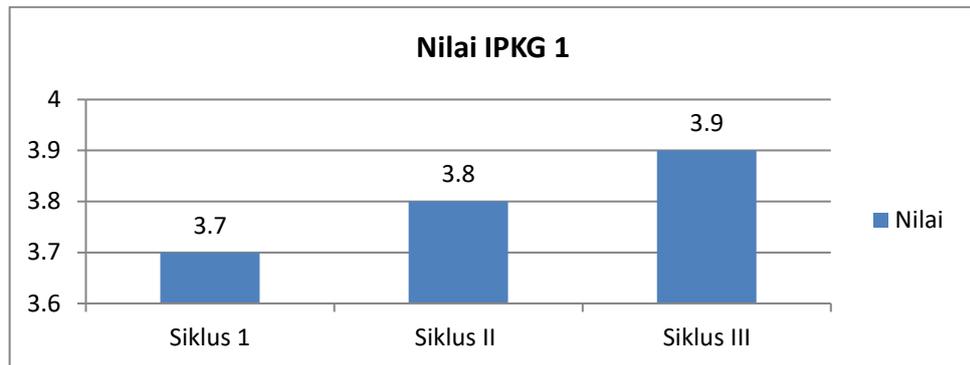
Dari hasil refleksi pada siklus kedua, diperoleh bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus ketiga sudah sangat baik dan tidak terdapat kendala dalam pelaksanaannya. Adapun refleksi dari siklus ketiga adalah sebagai berikut: 1) Kemampuan guru dalam menyusun RPP sudah mengalami peningkatan, 2) Perumusan rencana pembelajaran sudah sangat baik, 3) Pemilihan dan pengorganisasian materi ajar sesuai dengan karakter siswa serta alokasi waktu yang kurang sesuai dengan materi

pelajaran, 4) Kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran semakin meningkat dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya, 4) Tidak terdapat siswa yang memiliki hasil belajar dibawah kriteria ketuntasan minimal dan 5) Peningkatan hasil belajar sudah optimal. Berdasarkan hasil refleksi terhadap pelaksanaan siklus ketiga, peneliti dan guru kolaborator sepakat untuk menghentikan tindakan samapi dengan siklus ketiga.

## **Pembahasan**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data kemampuan peneliti sebagai guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran, data kemampuan peneliti sebagai guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode team games tournament pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan peneliti sebagai guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran pada setiap siklus terlihat bahwa ada peningkatan kemampuan peneliti dalam menyusun perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran yaitu sebagai berikut. 1) Dalam merancang pembelajaran yang dinilai dengan IPKG 1, pada siklus pertama dengan nilai rata-rata 3,7 meningkat menjadi 3,8 pada siklus ke dua dan meningkat menjadi 3,9 pada siklus ketiga. 2) Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang dinilai dengan menggunakan IPKG 2, pada siklus pertama adalah 3,50, pada siklus kedua adalah 3,73 dan pada siklus yang ke tiga adalah 3,91. 3) Kemampuan guru dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan metode team games tournament pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan juga dapat dilihat melalui grafik 1 berikut.



1.

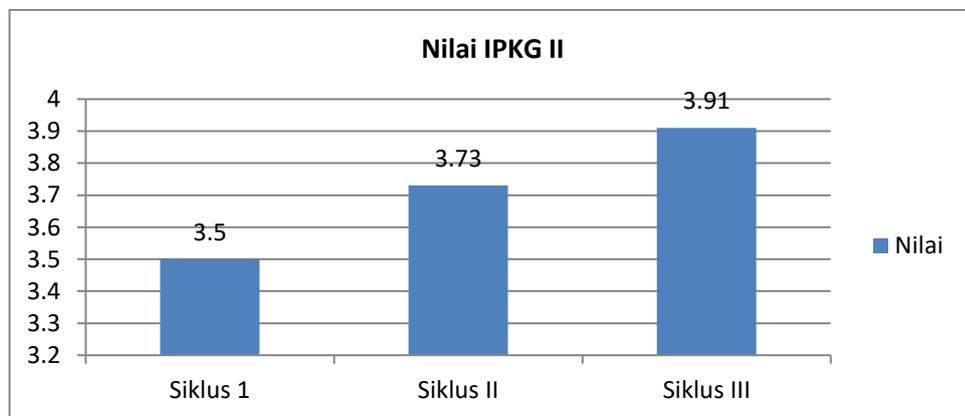
**Grafik 1**  
**Grafik Rekapitulasi Kemampuan Guru Menyusun RPP**

Data dari grafik 1 dapat diuraikan berikut ini, 1) Rata-rata kemampuan guru dalam menyusun RPP pada siklus 1 adalah 3,70, 2) Rata-rata kemampuan guru dalam menyusun RPP pada siklus 2 adalah 3,80. 3) Rata-rata kemampuan guru dalam menyusun RPP pada siklus 3 adalah 3,90, 4) Rata-rata kemampuan guru dalam menyusun RPP adalah 3,80.

Berdasarkan rekapitulasi hasil penelitian tentang kemampuan guru dalam menyusun

RPP, terlihat bahwa guru dapat meningkatkan kemampuan dalam menyusun RPP yang dibuktikan dengan meningkatnya aspek kemampuan guru dalam menyusun RPP.

Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran juga dapat dilihat melalui grafik 2 berikut.



2.

**Grafik 2**  
**Grafik Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran**

Data kemampuan guru melaksanakan pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Rata-rata kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus 1 adalah 3,50. 2) Rata-rata kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus 2 adalah 3,73. 3) Rata-rata kemampuan guru

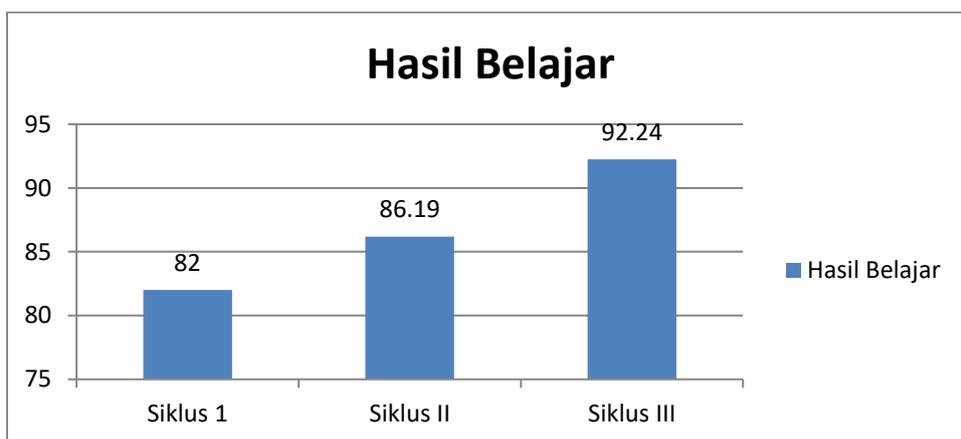
dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus 3 adalah 3,91.

Berdasarkan rekapitulasi hasil penelitian tentang kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode team games tournament, terlihat bahwa guru dapat meningkatkan kemampuan dalam

melaksanakan pembelajaran yang dibuktikan dengan meningkatnya aspek kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran

Berdasarkan rekapitulasi hasil penelitian tentang hasil belajar siswa, erdapat peningkatan hasil belajar setiap siklus setelah menerapkan menggunakan metode team

games tournament. Pada siklus pertama hasil belajar rata-rata siswa adalah 82,00, pada siklus kedua meningkat menjadi 86,19 dan pada siklus ketiga meningkat menjadi 92,24. Hasil belajar siswa secara individu juga dapat dilihat melalui gfarik 3 berikut.



3.

**Grafik 3**  
**Grafik Belajar Siswa Secara Individu**

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, ditemukan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menggunakan metode team games tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan, maka masalah dan sub masalah yang telah dirumuskan tercapai sesuai dengan tujuan yang dirumuskan. Dengan demikian, penggunaan metode team games tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sujah, Kabupaten Bengkayang.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bersama kolaborator, maka dapat di simpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe team games tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan

di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sujah, Kabupaten Bengkayang.

Berdasarkan pelaksanaan, hasil, dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. 1) Kemampuan guru dalam merancang pembelajaran pada siklus pertama yaitu 3,70 meningkat 0,10 menjadi 3,80 dengan kategori sanagt baik pada siklus ke dua. Pada siklus ketiga meningkat 0,10 menjadi 3,90 dengan kategori sangat baik. 2) Kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran juga mengalami peningkatan. Pada siklus pertama mendapat skor 3,50 meningkat 0,23 pada siklus kedua menjadi 3,73 dengan kategori sangat baik. Dari siklus kedua mengalami peningkatan 0,18 menjadi 3,91 dengan kategori sangat baik pada siklus ketiga. 3) Hasil Belajar siswa secara individu mengalami peningkatan. Pada siklus satu hasil belajar siswa sebesar 82,00 mengalami peningkatan 4,19 menjadi 86,19 pada siklus kedua. Pada siklus ke tiga mengalami peningkatan 6,05 menjadi 92,24 dari siklus ke dua.

## Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut. 1) Penggunaan model kooperatif tipe team games tournament dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 2) Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan model kooperatif tipe team games tournament harus dirancang dengan sebaik mungkin agar pelaksanaannya dapat memberikan hasil yang maksimal. 3) Dalam melakukan pembelajaran, disarankan agar guru memiliki strategi dan kesabaran dalam membimbing siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asep Jihad dan Abdul Haris. (2014). **Evaluasi Pembelajaran**. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Bistari. (2015). **Mewujudkan Penelitian Tindakan Kelas**. Pontianak: Ekadaya Multi Inovasi.
- Burhan Nurgiyantoro, Gunawan & Marzuki.(2013). **Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial**. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hadari Nawawi. (2012). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. (Cetakan k-13). Pontianak. Gadjah Mada University Press
- Isjoni. (2014). **Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok**. Bandung : Alfabeta.
- Jamal Ma'mur Asmani.(2016). **Tips Efektif Cooperative Learning**. Yogyakarta : Diva Press
- Jumanta Hamdayama. (2015). **Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter**. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Miftahul Huda. (2015). **Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran**. Malang: Pustaka Pelajar.
- \_\_\_\_\_. (2015). **Cooperative Learning**. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. (2013). **Evaluasi Hasil Belajar**. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ridwan Abdullah Sani. 2015. **Inovasi Pembelajaran**. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ruminiati. (2007). **Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD**. Jakarta: Direktorat Pendidikan tinggi. Depertemen Pendidikan nasional.
- Sardiman. (2012). **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suprpto. (2013). **Metodologi Penelitian Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial**. Jakarta: PT buku Seru.
- Syaiful Sagala. (2013). **Konsep dan Makna Pembelajaran**. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjo &Supardi. **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: PT Bumi AKsara.
- Warsono & Hariyanto. (2013). **Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen**. Bandung:PT Remaja Rosda Karta.
- Wina Sanjaya. (2013). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Wina Sanjaya. (2014). **Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan**. Bandung : Kencana Prenada Media Group.