

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAME
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V SDN 023 LONG IKIS PADA MATA
PELAJARAN PKN PADA TOPIK MACAM-MACAM
PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN**

Ponijan

Guru Sekolah Dasar Negeri 023 Long Ikis Kabupaten Paser
Provinsi Kalimantan Timur.

Abstract

The purpose of this research is to improve learning outcomes in fifth grade Civics on various topics legislation on SDN 023 Long Ikis. This research method is Classroom Action Research (Classroom Action Research). The action consists of two acts performed in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely, Planning, Acting, Observing and Reflecting. The class in question was an Elementary School fifth grade students of SDN 023 State Long Ikis the number of students 27. Having implemented the first cycle teachers implement instructional practices that directly results obtained in the first cycle class average value increased to 64.44. In the second cycle the average value of 82.22. So the initial conditions to the final conditions there is an increase in learning outcomes from an average 52.59 into 86.00. Based on action research conducted through two cycles, obtained significant improvement, so it can be concluded that the learning model Teams Games Tournament (TGT) can improve the learning outcomes of civic education in fifth grade public elementary school SDN 023 Long Ikis on various topics laws invitation.

Key words: *learning models Teams Games Tournament (TGT)
learning outcomes, a variety of laws and
regulations*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PKn dikelas V pada topik macam-macam peraturan perundang-undangan pada SDN 023 Long Ikis. Metode penelitian ini adalah Classroom Action Research (Penelitian Tindakan Kelas). Tindakan yang dilakukan terdiri dari dua tindakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu, Planning, Acting, Observing, dan Reflecting. Adapun kelas yang diteliti adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri SDN 023 Long Ikis dengan jumlah siswa 27 orang. Setelah dilaksanakan siklus pertama yaitu guru melaksanakan praktik pembelajaran langsung diperoleh hasil pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 64,44. Pada siklus II nilai rata-rata 82,22. Jadi kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan hasil belajar dari rata-rata 52,59 menjadi 86,00. Berdasarkan penelitian tindakan yang dilaksanakan melalui dua siklus, diperoleh peningkatan yang sangat berarti, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar PKn di kelas V Sekolah Dasar Negeri SDN 023 Long Ikis pada topik macam-macam peraturan perundang-undangan.

Kata kunci : *model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) hasil belajar, macam-macam peraturan perundang-undangan.*

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar ditekankan pada sistem pengajaran yang mengikutsertakan siswa aktif berpartisipasi sehingga melibatkan intelektual dan emosi siswa dalam proses belajar. Kegiatan belajar senantiasa memusatkan perhatian pada usaha membangkitkan motivasi, minat, bakat, semangat, daya cipta (kreativitas), kepercayaan diri dan kemampuan siswa untuk menemukan dan memecahkan permasalahan dengan upaya sendiri. Sistem pengajaran ini kemudian sering disebut sebagai pengajaran kreatif.

Sebenarnya, pengajaran kreatif merupakan improvisasi terdisiplinkan karena ia selalu terjadi bersamaan dengan pemakaian kerangka kerja yang luas dan struktur-struktur aktivitas. Guru-guru berpengalaman menggunakan rutinitas dan struktur-struktur aktivitas yang lebih banyak bila dibandingkan dengan guru-guru baru, tetapi mereka harus melaksanakan dan menerapkan rutinitas ini dalam suatu cara atau gaya yang kreatif dan improvisasional (Djamarah, S.B, 1994). Beberapa peneliti telah mencatat bahwa struktur keseimbangan-keseimbangan interaksi kelas yang paling efektif bersifat luwes dan improvisasional (Saukah, 2000).

Nampaknya bila analogi improvisasi teater ini dibawa ke dalam pembelajaran PKN kelas V SD dalam hal diskusi-diskusi kelompok akan memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil pembelajarannya. Selain itu dapat memberikan nilai tambah berupa timbulnya kesadaran tanggung jawab tiap anggota kelompok pada penyelesaian tugas, mendapatkan hal-hal yang baru selain yang ada dalam rencana pembelajaran, dan mengatasi kesulitan transfer pemahaman dari guru kepada siswa yang kurang aktif. Pada akhirnya memberikan peluang tercapainya tujuan belajar yang direncanakan.

Dalam kurikulum KTSP yang disusun oleh SDN 023 Long Ikis, khusus pelajaran PKN kelas V tahun pembelajaran 2013/2014 terdapat 2 pokok bahasan pembelajaran yang disusun berdasarkan urutan waktu penyampaiannya, yakni: (1) menjaga keutuhan negara Republik Indonesia, (2) menaati peraturan perundang-undangan, (3) berorganisasi, dan (4) menghargai dan menaati keputusan bersama. Pembelajaran dua pokok bahasan pertama telah dilakukan dengan menerapkan berbagai strategi, pendekatan, media, model, metode, ataupun cara monolog yakni guru menerangkan di depan kelas. Penulis beranggapan bahwa pembelajaran PKN dalam kelas akan efektif bila dilakukan dengan berbagai pendekatan karena diharapkan proses transfer pemahaman yang lebih merata akan lebih mudah tercapai. Namun hasilnya masih kurang memuaskan berdasarkan rata-rata penilaian hasil belajarnya. Khususnya pada model pembelajaran ceramah, masih terlalu banyak siswa yang hanya diam, hanya mendengarkan, atau bahkan main-main dalam kelompoknya. Hasilnya dapat dilihat pada perolehan nilai evaluasi belajar berdasarkan pokok bahasan sebelumnya, ternyata dari 28 siswa kelas V SDN 023 Long Ikis tidak ada (0% siswa) yang mendapat nilai tinggi (80-100), 10 orang (35% siswa) mendapat nilai sedang (65-80), sedangkan 17 orang (65% siswa) lainnya mendapat nilai dibawah 65. Berarti lebih banyak siswa tidak tuntas pada materi tersebut.

Berdasarkan penilaian yang telah dilaksanakan oleh guru pada siswa kelas V SDN 023 Long Ikis pada mata pelajaran PKN pada topik macam-macam peraturan perundang-undangan masih sangat jauh dari target KKM yang telah ditentukan oleh sekolah. Oleh sebab itu peneliti meminta bantuan kepada supervisor 2 untuk membantu mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh siswa, diantaranya : siswa pasif, mengantuk atau bermain sendiri, siswa tidak mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, siswa kurang berminat belajar PKN, dan hasil belajar siswa sangat rendah.

Berdasarkan data dan fakta yang telah penulis uraikan dan kemukakan di atas, dan di dukung melalui diskusi dengan supervisor 2 dapat di tentukan beberapa faktor penyebab siswa kurang memahami materi PKN yang di ajarkan adalah sebagai berikut : Guru dominan hanya menggunakan metode caramah dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran monoton, sehingga siswa diam saja, dan guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.

Dari beberapa jenis model pembelajaran yang ada, model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* sangat cocok untuk mata pelajaran PKN pada topik macam-macam peraturan perundang-undangan. Menurut Kurniasari (2006), model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya *game* dan turnamen akademik.

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN 023 Long Ikis pada mata pelajaran PKN pada topik macam-macam peraturan perundang-undangan.

Tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN 023 Long Ikis pada mata pelajaran PKN pada topik macam-macam peraturan perundang-undangan.

Sesuai dengan rincian masalah di atas, tujuan penelitian tersebut dapat dijabarkan menjadi : proses penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dan menganalisis peningkatan motivasi dan hasil belajar

siswa setelah penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah: (1) bagi siswa: menambah keaktifan siswa dalam pembelajaran PKN dan menambah nilai interaksi kerja sama di antara mereka, (2) bagi guru sebagai peneliti : menambah pengalaman dan kualitas pembelajaran PKN dengan melaksanakan pembelajaran metode pembelajaran diskusi improvisasi, (3) bagi sekolah: sebagai sumbangan pemikiran kepada pihak sekolah maupun sekolah lainnya dalam rangka perbaikan manajemen kelas dalam pembelajaran PKN, dan (4) bagi institusi pendidikan secara umum : sebagai sumbangan pemikiran untuk mengambil kebijakan yang lebih baik di bidang pendidikan dalam rangka memajukan pendidikan nasional.

KAJIAN PUSTAKA

Model Pembelajaran

[Model pembelajaran](#) diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, sebenarnya [model pembelajaran](#) memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau [metode pembelajaran](#). Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya.

Ciri-ciri Model Pembelajaran

Ada beberapa [ciri-ciri model pembelajaran](#) secara khusus diantaranya adalah : (1) rasional teoritik yang logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya, (2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar, (3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, dan (3) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan model pembelajaran menurut Kardi dan Nur ada lima model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengelola pembelajaran, yaitu: pembelajaran langsung; pembelajaran kooperatif; pembelajaran berdasarkan masalah; diskusi; dan learning strategi.

Memilih Model Pembelajaran Yang Baik

Sebagai seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Karena itu dalam memilih model

pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajara dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa. Seorang guru diharapkan memiliki [motivasi](#) dan semangat pembaharuan dalam proses pembelajaran yang dijalaninya. Menurut Sardiman A. M. (2004), guru yang kompeten adalah guru yang mampu mengelola program belajar-mengajar.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Colin Marsh (1996) yang menyatakan bahwa guru harus memiliki kompetensi mengajar, memotivasi peserta didik, membuat model instruksional, mengelola kelas, berkomunikasi, merencanakan pembelajaran, dan mengevaluasi. Semua kompetensi tersebut mendukung keberhasilan guru dalam mengajar. Setiap guru harus memiliki kompetensi adaptif terhadap setiap perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan di bidang [pendidikan](#), baik yang menyangkut perbaikan kualitas pembelajaran maupun segala hal yang berkaitan dengan peningkatan [prestasi belajar](#) peserta didiknya.

Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT)

Pengertian Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT)

Pembelajaran Kooperatif sangat beragam jenisnya. Salah satunya adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Menurut Kurniasari (2006), model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya *game* dan turnamen akademik.

Sebelum memulai *game* dan turnamen akademik, guru terlebih dahulu menempatkan siswa dalam sebuah tim yang mewakili heterogenitas kelas ditinjau dari jenis kelamin, ras, maupun etnis. Masing-masing siswa nantinya akan mewakili kelompoknya untuk bersaing dalam meja turnamen.

Setelah kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, guru kemudian menyajikan materi dan selanjutnya siswa bekerja mengerjakan LKS dalam kelompoknya masing-masing. Apabila ada anggota kelompok yang kurang mengerti dengan materi dan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertugas memberikan jawaban seta menjelaskannya sebelum pertanyaan tersebut diajukan kepada guru.

Ketika turnamen akademik, siswa akan dipisahkan dengan kelompok asalnya untuk ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Setiap meja turnamen terdiri dari beberapa siswa yang mewakili kelompoknya masing-masing. Penentuan dimana meja turnamen yang akan ditempati oleh siswa dilakukan oleh guru, yaitu dengan melihat homogenitas akademik. Maksudnya, siswa yang berada dalam satu meja turnamen adalah siswa dengan kemampuan akademiknya setara. Hal ini dapat ditentukan berdasarkan nilai yang diperoleh saat *pre-test*.

Tahapan-tahapan dalam model pembelajaran TGT

Untuk lebih jelasnya, berikut ini disajikan tahapan-tahapan dalam model pembelajaran TGT. Menurut Slavin (2001:166-167), langkah-langkah model pembelajaran TGT ada lima tahap, yaitu: tahap presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

1. Presentasi kelas

Penyajian materi dalam TGT diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi kelas dilakukan oleh guru pada saat awal pembelajaran. Guru menyampaikan materi kepada siswa terlebih dahulu yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung melalui ceramah. Selain menyajikan materi, pada tahap ini guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, serta memberikan motivasi.

Pada saat penyajian materi, siswa harus benar-benar memperhatikan serta berusaha untuk memahami materi sebaik mungkin, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok, *game* dan saat turnamen akademik. Selain itu, siswa dituntut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan yang diajukan guru, dan mempresentasikan jawaban di depan kelas.

2. Tim/Kelompok

Pada saat penyajian materi, siswa harus benar-benar memperhatikan serta berusaha untuk memahami materi sebaik mungkin, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok, *game* dan saat turnamen akademik. Selain itu, siswa dituntut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan yang diajukan guru, dan mempresentasikan jawaban di depan kelas.

3. Game (permainan)

Apabila siswa telah selesai mengerjakan LKS bersama anggota kelompoknya, tugas siswa selanjutnya adalah melakukan *game*. *Game*

dimainkan oleh perwakilan dari tiap-tiap kelompok pada meja yang telah dipersiapkan. Di meja tersebut terdapat kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada lembar permainan yang harus dikerjakan peserta. Siswa yang tidak bermain juga berkewajiban mengerjakan soal-soal game beserta teman sekelompoknya.

4. Tournament (turnamen)

Turnamen biasanya dilakukan tiap akhir pekan atau akhir subbab. Turnamen diikuti oleh semua siswa. Tiap-tiap siswa akan ditempatkan di meja turnamen dengan siswa dari kelompok lain yang kemampuan akademiknya setara. Jadi, dalam satu meja turnamen akan diisi oleh siswa-siswa homogen (kemampuan setara) yang berasal dari kelompok yang berbeda.

Meja turnamen diurutkan dari tingkatan kemampuan tinggi ke rendah. Meja 1 untuk siswa dengan kemampuan tinggi, meja 2 untuk siswa dengan kemampuan sedang. Meja 3 untuk siswa dengan kemampuan di bawah siswa-siswa di meja 2, dan seterusnya. Di meja turnamen tersebut siswa akan bertanding menjawab soal-soal yang disediakan mewakili kelompoknya.

Siswa yang mendapat skor tertinggi akan naik ke meja yang setingkat lebih tinggi. Siswa yang mendapatkan peringkat kedua bertahan pada meja yang sama, sedangkan siswa dengan peringkat-peringkat di bawahnya akan turun ke meja yang tingkatannya lebih rendah.

Setelah siswa ditempatkan dalam meja turnamen, maka turnamen dimulai dengan memperhatikan aturan-aturannya. Aturan-aturan turnamen TGT yaitu: (1) Cara memulai permainan. Untuk memulai permainan, terlebih dahulu ditentukan pembaca pertama. Cara menentukan siswa yang menjadi pembaca pertama adalah dengan menarik kartu bernomor. Siswa yang menarik nomor tertinggi adalah pembaca pertama. (2) Kocok dan ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan. Setelah pembaca pertama ditentukan, pembaca pertama kemudian mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Pembaca pertama lalu membacakan soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu. Setelah itu, semua siswa harus mengerjakan soal tersebut agar mereka siap ditantang. Setelah si pembaca memberikan jawabannya, maka penantang I (siswa yang berada di sebelah kirinya) berhak untuk menantang jawaban pembaca atau melewatinya. (3) Tantang atau lewati.

Apabila penantang I berniat menantang jawaban pembaca, maka penantang I memberikan jawaban yang berbeda dengan jawaban pembaca. Jika penantang I melewatinya, penantang II boleh menantang atau melewatinya pula. Begitu seterusnya sampai semua penantang menentukan akan menantang atau melewati. Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban dan mencocokkannya dengan jawaban pembaca serta penantang. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika jawaban pembaca salah maka tidak dikenakan sanksi, tetapi bila jawaban penantang salah maka penantang mendapatkan sanksi. Sanksi tersebut adalah dengan mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya (jika ada). (4) Memulai putaran selanjutnya. Untuk memulai putaran selanjutnya, semua posisi bergeser satu posisi kekiri. Siswa yang tadinya menjadi penantang I berganti posisi menjadi pembaca, penantang II menjadi penantang I, dan pembaca menjadi penantang yang terakhir. Setelah itu, turnamen berlanjut sampai kartu habis atau sampai waktu yang ditentukan guru. (5) Perhitungan poin. Apabila turnamen telah berakhir, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan. Pemberian poin turnamen selanjutnya dilakukan oleh guru. Selanjutnya, poin-poin tersebut dipindahkan ke lembar rangkuman tim untuk dihitung rerata skor kelompoknya. Untuk menghitung rerata skor kelompok adalah dengan menambahkan skor seluruh anggota tim kemudian dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

5. *Rekognisi tim (penghargaan tim)*

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rerata skor kelompok. Penghargaan kelompok diberikan sesuai kriteria berikut.

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa pada dasarnya adalah perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku siswa terjadi melalui proses belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2005).

Dari pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang diperoleh setelah kegiatan belajar atau selama kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan berupa aspek kognitif dapat dilihat dari kemampuan siswa mengalami dan menyelesaikan soal-soal yang diberikan, sedangkan kemampuan berupa aspek afektif dapat dilihat dari kemampuan siswa bekerjasama mengkondisikan setiap anggota kelompoknya. Selanjutnya kemampuan siswa bertanya dan memberikan penjelasan dari pembelajaran yang diperoleh merupakan kemampuan yang dilihat dari aspek psikomotorik.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Menurut Carroll dalam R. Angkowo & A. Kosasih (2007:51), bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor yaitu (1) bakat belajar, (2) waktu yang tersedia untuk belajar, (3) kemampuan individu, (4) kualitas pengajaran, (5) lingkungan. Clark dalam Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2001:39) mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Sedangkan menurut Sardiman (2007:39-47), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor intern (dari dalam) diri siswa dan faktor ekstern (dari luar) siswa. Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Kehadiran faktor psikologis dalam belajar akan memberikan andil yang cukup penting. Faktor-faktor psikologis akan senantiasa memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal. Thomas F. Staton dalam Sardiman (2007:39) menguraikan enam macam faktor psikologis yaitu (1) motivasi, (2) konsentrasi, (3) reaksi, (4) organisasi, (5) pemahaman, (6) ulangan.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal siswa antara lain kemampuan yang dimiliki siswa tentang materi yang akan disampaikan, sedangkan faktor eksternal antara lain strategi pembelajaran yang digunakan guru di dalam proses belajar mengajar.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar pada suatu mata pelajaran tertentu dapat dilihat dari hasil belajarnya selama pembelajaran berlangsung.

Begitu pula halnya dalam mata pelajaran kimia peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dengan memperhatikan indikator yang dijadikan tolok ukur keberhasilan pembelajaran setelah diterapkan suatu metode pembelajaran.

Berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan maka peningkatan hasil belajar kimia siswa dapat dilihat dengan memperhatikan angka rata-rata hasil belajar siswa setiap siklus berdasarkan penerapan model pembelajaran kooperatif melalui tipe *Teams Game Tournament (TGT)* yang diperoleh dengan menganalisis data nilai tugas kelompok dan nilai tes setiap akhir siklus.

Macam-macam Peraturan Perundang-undangan.

Dilihat dari wilayah pemberlakuannya, peraturan perundang-undangan dibagi menjadi dua jenis. *Pertama*, peraturan perundang-undangan tingkat pusat. *Kedua*, peraturan perundang-undangan tingkat daerah. Seperti apakah kedua jenis peraturan perundang-undangan tersebut? Kita akan membahasnya lebih jauh pada uraian berikut :

Peraturan Perundangan-undangan Tingkat Pusat

Peraturan perundang-undangan tingkat pusat dibuat oleh pemerintah tingkat pusat. Peraturan perundang-undangan tingkat pusat diberlakukan bagi seluruh rakyat Indonesia. Peraturan perundang-undangan tingkat pusat banyak sekali bentuknya. Sesuai dengan tingkat dan kedudukannya, peraturan perundang-undangan tingkat pusat adalah sebagai berikut: (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945), (2) Undang-Undang (UU)/Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang (Perpu), (3) Peraturan Pemerintah (PP) dan Peraturan Presiden (Perpres), dan (4) Peraturan Menteri dan pejabat setingkat menteri.

Peraturan Perundang-undangan Tingkat Daerah

Peraturan perundang-undangan tingkat daerah berbeda dengan tingkat pusat. Kedudukan peraturan tingkat daerah lebih rendah daripada peraturan tingkat pusat. Peraturan perundang-undangan tingkat daerah dibuat oleh daerah. Peraturan perundang-undangan tingkat daerah hanya berlaku pada daerah tertentu saja. Peraturan perundang-undangan tingkat daerah meliputi : (1) Peraturan Daerah (Perda) tingkat provinsi dan peraturan gubernur, (2) Peraturan Daerah (Perda) tingkat kabupaten/kota dan peraturan Bupati/Walikota, dan (3) Peraturan Desa atau pemerintah setingkat desa. Seperti peraturan tingkat pusat, peraturan tingkat daerah memiliki kekuatan yang mengikat. Artinya, apabila kita melanggarnya, akan mendapat sanksi atau hukuman. Hukuman dapat berupa denda uang atau kurungan.

Metode Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 023 Long Ikis yang berjumlah 27 siswa, sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah pembelajaran Pkn melalui penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN 023 Long Ikis yang beralamat di Desa Krayan Sentosa Kecamatan Long Ikis Kabupaten Paser Provinsi Kalimantan Timur.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 01 Oktober 2013 s.d 10 Nopember 2013 yang terdiri atas 2 siklus yaitu siklus I dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2013 dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2013

Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran

Penelitian tindakan kelas digunakan dalam rangka pengumpulan data dalam rangka perbaikan dan peningkatan pengetahuan dalam berbagai hal seperti pembelajaran dan belajar (Emzir, 2008). Aqib (2006) menyatakan penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian ini terdiri atas dua siklus dimana pada setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan untuk menyampaikan materi bahan ajar dan satu kali pertemuan untuk tes akhir siklus. Adapun alur dalam penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur penelitian dari penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Perencanaan

Upaya yang dilakukan dalam tahap perencanaan yaitu, peneliti bersama observator merencanakan kegiatan yang akan dilaksanakan. Adapun kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut : (1) Membuat skenario pembelajaran, (2) Menetapkan materi yang akan diberikan baik pada siklus I maupun pada siklus II mengenai macam-macam peraturan perundang-undangan, (3) Membuat panduan observasi untuk memantau kegiatan peneliti dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, (4) Membuat soal-soal dan jawabannya yang akan digunakan dalam penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*, dan (5) Membuat alat evaluasi berupa soal tes hasil belajar yang akan dikerjakan secara individual.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* ada lima tahap, yaitu: tahap presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim. Uraian selengkapnya sebagai berikut

:

1. Presentasi kelas

Penyajian materi dalam TGT diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi kelas dilakukan oleh guru pada saat awal pembelajaran. Guru menyampaikan materi kepada siswa terlebih dahulu yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung melalui ceramah. Selain menyajikan materi, pada tahap ini guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, serta memberikan motivasi.

2. Tim/Kelompok

Pada saat penyajian materi, siswa harus benar-benar memperhatikan serta berusaha untuk memahami materi sebaik mungkin, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok, *game* dan saat turnamen akademik.

3. Game

Apabila siswa telah selesai mengerjakan LKS bersama anggota kelompoknya, tugas siswa selanjutnya adalah melakukan *game*.

4. Tournament (turnamen)

Turnamen biasanya dilakukan tiap akhir pekan atau akhir subbab. Turnamen diikuti oleh semua siswa. Tiap-tiap siswa akan

ditempatkan di meja turnamen dengan siswa dari kelompok lain yang kemampuan akademiknya setara. Jadi, dalam satu meja turnamen akan diisi oleh siswa-siswa homogen (kemampuan setara) yang berasal dari kelompok yang berbeda.

Observasi

Tindakan observasi ini dilakukan oleh peneliti selama proses belajar mengajar di kelas, dengan menggunakan teknik pengamatan dan pencatatan yang meliputi kejadian, perubahan tingkah laku siswa terhadap situasi dan kondisi yang terjadi. Observator mencatat segala aktivitas peneliti dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar. Catatan-catatan berupa lembar observasi digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran.

Refleksi

Semua data hasil observasi yang sudah dianalisis, untuk mengetahui apakah rencana pelaksanaan pembelajaran yang disiapkan sudah mencapai tujuan yang diinginkan seperti kompetensi-kompetensi yang ada. Keberhasilan hasil pembelajaran ditinjau dari rata-rata kenaikan dan perbandingan distribusi perolehan nilai antara siklus I dan II. Berdasarkan hasil analisis data ini, peneliti dapat mengadakan refleksi, sehingga kelemahan pada siklus ini dapat diidentifikasi dan diminimalisasi di siklus berikutnya.

Teknik Analisis Data

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pada pra siklus, siklus I dan siklus II, yang masing-masing pertemuan dilaksanakan dalam 2 jam pelajaran. Penelitian ini bersifat deskriptif dengan menggunakan rata-rata (mean), modus dan persentase.

Rata-rata

Rata-rata digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam satu kelas dan untuk mengetahui poin peningkatan hasil belajar dengan membandingkan rata-rata nilai hasil belajar masing-masing siklus dengan menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n} \text{ (Pramudjono, 2008)}$$

X = Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada setiap siklus

n = Banyaknya siswa

Persentase

Persentase digunakan untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar disetiap siklus dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{a}{b} \times 100\%$$

a = Selisih poin skor rata-rata persentase siswa pada dua siklus

b = Skor rata-rata persentase siswa pada siklus sebelumnya

Grafik

Grafik digunakan untuk memvisualisasikan peningkatan hasil belajar PKn dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* masing-masing siklus.

Hasil Penelitian

Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 023 Long Ikissemester I tahun pembelajaran 2013/2014. Siswa yang dikenakan tindakan adalah siswa kelas V yang berjumlah 27 siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Dan pada setiap akhir siklus dilakukan tes akhir hasil belajar.

Hasil observasi

Tabel 1 Hasil Obsevasi Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Apersepsi	62.5	62.5	87.5
2	Penjelasan materi	75	75	100
3	Penjelasan metode pembelajaran	50	75	87.5
4	Teknik pembagian kelompok		75	100
5	Penguasaan kelas	50	75	100
6	Penggunaan media	25		
7	Suara	75	75	100
8	Pengelolaan kegiatan diskusi		62.5	87.5
9	Bimbingan kepada kelompok		75	100
10	Pengelolaan kegiatan diskusi		62.5	100
11	Pemberian pertanyaan atau kuis	62.5	75	100
12	Kemampuan melakukan evaluasi	75	75	87.5
13	Memberikan penghargaan individu dan kelompok	50	75	100

14	Menentukan nilai individu dan kelompok	62.5	75	100
15	Menyimpulkan materi pelajaran	62.5	75	100
16	Menutup pembelajaran	62.5	75	100
	Rata-rata	59.38	67.97	90.63

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas guru pada pra siklus masih dinilai kurang karena hanya mencapai 59,38, siklus I dinilai cukup dan siklus II dinilai baik.

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Perhatian	49.5	60.6	86.4
Menjawab Pertanyaan	52.0	61.1	83.3
Melaksanakan Perintah Guru	46.0	63.6	90.4
Kegembiraan	49.0	62.6	86.4
Konsentrasi	46.0	53.5	81.8

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui aktivitas siswa pada pra siklus dinilai kurang, karena rata-ratanya kurang dari 60, pada siklus I dinilai cukup kecuali konsentrasi siswa yang masih kurang, dan pada siklus II aktivitas siswa sudah baik.

Hasil Evaluasi

Adapun penguasaan kompetensi siswa topik macam-macam peraturan perundang-undangan dalam pembelajaran PKn, dari tes diperoleh data sebagaimana disajikan pada tabel 3.

Tabel 3 Rekapitulasi Tes Penguasaan kompetensi siswa

No	Nama Siswa	Nilai Sebelum	Nilai Setelah Siklus I	Nilai Setelah Siklus II
1	Daud Dollu	50	60	80
2	Fetrianas Sirkal	60	80	90
3	Arnulus Dedan Sari	50	70	90
4	Contantinus Arios	50	70	80
5	Venansius Gustavo	50	60	80
6	Jacky Erichson	60	70	100
7	Ewaldina Bara	50	70	90

8	Benidiktus N. Bene	60	70	90
9	Pricillia Wiliani	60	70	90
10	Elisabeth Fenisa	50	60	70
11	Fonita Adelia A.	60	70	80
12	Krisantus L.	60	70	90
13	Agung Kurniawan	50	60	80
14	Kezia Natalia Kaat	60	70	90
15	Hagar Niken K.T	50	60	90
16	Angela Arialin P.L	50	60	90
17	Yosefina Imakulata	60	70	90
18	M. Reinelda Waha	50	60	80
19	Ribkah Dollu	60	70	90
20	M. Rizky Masriansyah	40	50	80
21	Oskarius Pape oly	40	50	70
22	Pantiliana Daba	60	70	90
23	Bergita Renisia G.	50	60	80
24	Alexander Yusuf K.	50	60	80
25	Dulse Maria Lidia L.	60	70	100
26	Yohanes Ullu	40	60	80
27	Princes Laa Ull	40	50	70
	Jumlah	1.420	1.740	2.220

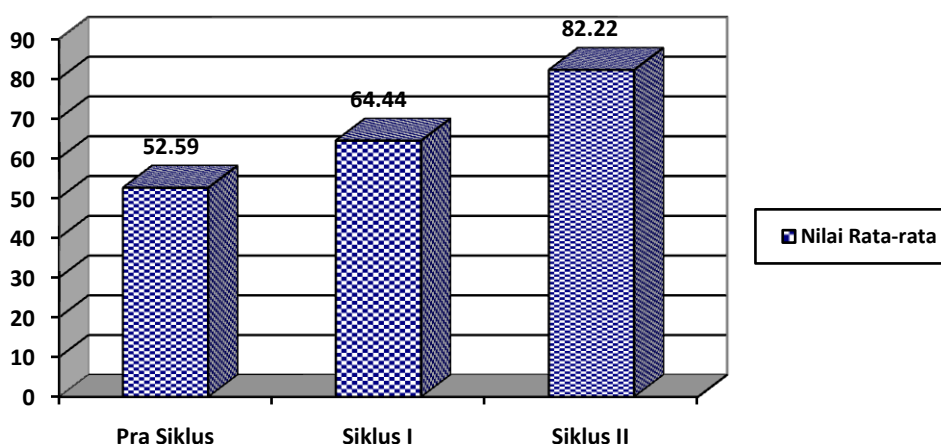
Sumber : Hasil Penilaian

Tabel 4. Hasil belajar siswa sebelum dan setelah perbaikan pembelajaran PKn pada topik macam-macam pertauran perundang-undangan pada SDN 023 Long Ikis.

No.	Nilai	Siswa Sebelum Perbaikan	Jumlah Nilai	Siswa Pada Siklus I	Jumlah Nilai	Siswa Pada Siklus II	Jumlah Nilai
1	10	0	0	0	0	0	0
2	20	0	0	0	0	0	0
3	30	0	0	0	0	0	0
4	40	3	120	0	0	0	0
5	50	12	600	3	150	0	0
6	60	11	660	10	600	0	0
7	70	0	0	13	910	3	210
8	80	0	0	1	80	10	800
9	90	0	0	0	0	12	1080

10	100	0	0	0	0	2	200
Jumlah		27	1.420	27	1.740	27	2.220
Rata-rata			52,59		64,44		82,22

Grafik peningkatan hasil belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Deskripsi Persiklus

Pra Siklus

Pada pra siklus, hasil pengamatan observer terlihat bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran belum mencapai target yang diharapkan. Sebagian besar siswa masih menunggu penjelasan yang rinci dari guru sebelum mengerjakan soal-soal yang disiapkan untuk menuju kepada kesimpulan. Hal ini mungkin disebabkan oleh kebiasaan kelas selama ini yang menerapkan model pembelajaran langsung. Masih banyak siswa yang pasif, tidak ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan masih kurang sehingga berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pada pra siklus hanya mencapai 52,59. Kendala-kendala yang dihadapi pada pra siklus antara lain: (i) Sebagian siswa pasif dan cenderung untuk bermain-main dalam kegiatan belajar mengajar, (ii) Ada siswa yang belum dapat memahami mengenai materi yang telah dijelaskan oleh

guru, (iii) Cara belajar siswa masih bersifat individualistis, (iv) siswa masih takut untuk bertanya kepada guru jika ada hal-hal yang masih kurang dimengerti, (v) Keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar hampir tidak ada.

Berdasarkan beberapa kendala yang terjadi selama proses pembelajaran, maka peneliti (guru pengajar) dan observer menentukan tindakan perbaikan yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran selanjutnya, diantaranya yaitu : (i) menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dalam pembelajaran, (ii) memusatkan perhatian siswa pada materi yang disampaikan oleh guru, (iii) memotivasi siswa untuk lebih aktif lagi dalam pembelajaran, (iv) memberikan bimbingan yang menyeluruh kepada siswa baik secara individual maupun berkelompok, (v) menekankan kepada siswa pentingnya bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing, (vi) memotivasi siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dimengerti, (vii) meminta siswa untuk lebih berani lagi dalam mengemukakan pendapatnya.

Siklus I

Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa mulai tampak pada siklus pertama, hal ini disebabkan pembelajaran dengan menggunakan Metode Pembelajaran Diskusi Improvisasi sudah cukup menarik perhatian siswa, baik terhadap pelajaran yang diberikan maupun tugas kelompok. Setelah dilakukan tindakan perbaikan, maka pada siklus pertama ini siswa tampak memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Guru terus mendorong siswa untuk lebih aktif baik pada saat pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus pertama ini, adalah aktivitas siswa semakin meningkat. Dimana pada siklus ini perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk kategori baik. Sebagian besar siswa sudah mulai berani bertanya tanpa ragu-ragu saat pelajaran berlangsung, maupun dalam mengemukakan jawaban secara lisan. Solidaritas siswa dalam tiap-tiap kelompok meningkat, hal ini tampak pada bentuk kerjasama mereka yang aktif selama diskusi berlangsung. Siswa dapat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dengan tepat dan benar. Nilai rata-rata pada siklus I sebesar 64,44.

Kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I antara lain: (i) Bentuk kerjasama kelompok masih perlu ditingkatkan juga keaktifan siswa dalam kelompok, (ii) siswa masih takut melakukan kesalahan

dalam mengemukakan kesimpulan dari jawaban-jawaban mereka. Berdasarkan beberapa kendala yang terjadi pada siklus ini, maka peneliti (guru pengajar) dan observer menentukan beberapa tindakan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus kedua, diantaranya yaitu: (i) menekankan pentingnya turut aktif dalam kegiatan kelompok belajar, (ii) memberikan motivasi kepada siswa serta tetap menuntun siswa dalam mengemukakan kesimpulan dari hasil pembelajaran.

Siklus II

Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa sudah dinilai baik, hal ini disebabkan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* sudah menarik perhatian siswa, baik terhadap pelajaran yang diberikan maupun tugas kelompok. Hasilnya, siswa lebih mudah untuk mengerti dan memahami materi yang diajarkan.

Setelah dilakukan tindakan perbaikan, maka pada siklus kedua ini siswa tampak memperhatikan, mencatat, dan mendengarkan penjelasan guru dengan baik. Guru terus mendorong siswa untuk lebih aktif baik pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka guru memberikan banyak contoh dengan penjelasan yang gamblang. Guru memberikan tuntunan agar interaksi siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru terpelihara dengan baik.

Hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus kedua ini, adalah aktivitas siswa semakin meningkat. Dimana pada siklus ini perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran termasuk kategori baik. Sebagian besar siswa sudah mulai berani bertanya tanpa ragu-ragu saat pelajaran berlangsung, maupun dalam mengemukakan jawaban secara lisan. Kerjasama antar anggota kelompok dan keaktifan dalam kelompok semakin terlihat. Siswa dapat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dengan tepat dan benar. Nilai rata-rata pada siklus II sebesar 82,22.

Setelah dilakukan tindakan perbaikan pada pertemuan selanjutnya maka hasil yang diperoleh setelah perbaikan sangat baik, tampak beberapa perubahan yang dialami siswa, yaitu semangat, pemahaman siswa terhadap pelajaran, keberanian siswa mengemukakan pendapat dan keaktifan siswa mengalami peningkatan.

Dari hasil yang telah diperoleh sangat maksimal maka guru pengajar dan observer sepakat untuk menghentikan pemberian tindakan pada siklus kedua ini. Dinyatakan bahwa pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* sangat

efektif dilaksanakan di sekolah karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, guru penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* berdasarkan solusi yang ditawarkan peneliti untuk memperbaiki hasil belajar siswa dan membangkitkan aktifitas siswa dalam belajar. Berdasarkan data-data yang diperoleh pada siklus I, baik kegagalan maupun kelemahan-kelemahan yang ditemukan selama pelaksanaan pembelajaran, menjadi bahan acuan pada siklus II. Berdasarkan hasil observasi terhadap fasilitas siswa dan hasil belajar yang belum mencapai kriteria yang ditetapkan maka dilanjutkan pada siklus II dengan menetapkan langkah-langkah membantu siswa melalui memperbanyak model-model pembelajaran, guru memaksimalkan memantau dan membimbing siswa secara keseluruhan, meningkatkan pengelolaan kelas, meningkatkan manajemen waktu dan penyempurnaan fase pelatihan lanjutan.

Dalam kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran PKn dengan topik macam-macam peraturan perundang-undangan, nilai yang diperoleh siswa pada siklus I sangat tidak memuaskan yang nilai rata-ratanya hanya 64,44 dan dinyatakan belum tuntas. Dinyatakan sudah tuntas apabila hasil penguasaan siswa pada materi pada materi pembelajaran siswa mencapai $\geq 85\%$. Peneliti sebagai pendidik merasa bertanggung jawab untuk memperbaiki hasil belajar siswa yang tidak begitu memuaskan. Pada pertemuan siklus II peneliti menjelaskan materi pelajaran dengan Penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*. Ternyata hasil yang diperoleh siswa jadi meningkat dengan nilai rata-rata 82,22. Oleh sebab itu tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Dari gambaran hasil belajar siswa yang meningkat pada setiap siklusnya, memberikan keyakinan kuat bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* cocok digunakan dalam pembelajaran PKn terutama pada topik macam-macam peraturan perundang-undangan. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN 023 Long Ikis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui nilai rata-rata siswa pra siklus sebesar 52,59, siklus I 64,44, dan siklus II

82,22. Terjadi peningkatan dari pra siklus ke siklus I, dari siklus I ke siklus II, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dapat dilaksanakan di sekolah karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN 010 Long Ikis khususnya pada topik macam-macam peraturan perundang-undangan.

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat disarankan agar: (1) Guru hendaknya Penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* sebagai alternatif untuk melakukan kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran PKn, (2) Siswa hendaknya membiasakan diri untuk bekerjasama, toleransi, dan mau menerima pendapat dari teman agar dalam bekerja kelompok mendapatkan hasil yang maksimal, dan (3) Diharapkan untuk menerapkan penelitian lebih lanjut dengan pokok bahasan dan sekolah yang berbeda dalam rangka peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran PKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Alipandie. 2001. *Didaktik Metodik*, Usaha Nasional. Surabaya
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, M. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Jakarta: Usaha Nasional.
- Hamalik, Oemar. 1983. *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*. Tarsito : Bandung.
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning : Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Ismail. 2003a. *Media Pembelajaran (Tipe-Tipe Pembelajaran)*. Jakarta: Direktorat Pendidikan lanjutan Pertama.
- Margono, S. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Masidjo, I. 2004. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Nasution, S. 2002. *Mengajar dengan Sukses*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prayitno, E. 2003. *Penulisan Karya Ilmiah dan Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Roestiyah. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*.

- Sardiman, A.M. 1994. *Interaksi dan Belajar Mengajar*. Bumi Aksara : Jakarta.
- Saukah, A., dkk. 2000. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- _____. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setiadi Widiastuti dan Fajar Rahayuningsih, 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : Pusat Perbukuan Depatemen Pendidikan