

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn
DENGAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) DI KELAS IV SDN 01 BANDAR BUAT**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**WIDYAWATI
NIM. 1300419**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

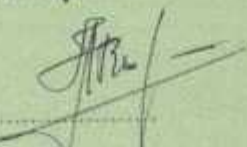
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn
Dengan *Cooperatif Learning Tipe Team Game Tournament*
(TGT) di Kelas IV SDN 01 Bandar Buat
Nama : Widyawati
Nim/Bp : 1300419 / 13
Program Studi : SI
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2017

Tim penguji

	Nama
1. Ketua	: Dra. Asnidar A
2. Sekretaris	: Dra. Zuraida, M.Pd
3. Anggota	: Dra. Reinita, M.Pd
4. Anggota	: Drs. Nasrul, M.Pd
5. Anggota	: Drs. Mansur Iubis, M.Pd

Tanda Tangan

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

PERSETUJUAN SKRIPSI

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Dengan
Cooperatif Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)
Di Kelas IV SDN 01 Bandar Buat

Nama : Widyawati
Nim/Bp : 1300419 / 13
Program Studi : S1
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2017

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Dra. Asnidar A
NIP.195010011976032002

Pembimbing II

Dra. Zurnaida, M.Pd
NIP. 195112211976032002

Mengetahui,
Ketua jurusan PGSD

Drs. Muhtaromadi, M.Si
Nip. 196109061986021001

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nikmat sehat MU membuat ku mampu melangkah

Nikmat iman MU membuat ku terus istiqamah dijalan MU

Nikmat syukur MU membuat ku selalu merasa cukup

Nikmat sabar MU terus mewarnai hari-hari Ku

Banyak hal yang telah kurasakan

Banyak hal yang telah ku alami

Banyak hal yang telah kulalui

Banyak hal yang telah menghiasi hati ini baik sedih dan senang

Namun rintangan melejitkan potensi

Namun hambatan memunculkan semangat

Namun kesedihan mengajarkan kesabaran

Namun kekecewaan mendewasakan sikap



Widyawati

Karena do'a ibu (Nurmayeni) dan ayah (Zahrial) yang mengiringi

Karena do'a dari keluarga besar, kakak, adek

Karena dorongan semangat dari orang terdekat (Abdur rahim)

Serta sahabat-sahabatku (Shintya, fio, helpi dan lainnya yang tak bisa kusebutkan satu persatu) aku sayang kalian....

Membuatku mampu menyelesaikan skripsi ini

Membuatku bangkit dari keterpurukan

Membuat hari-hari ku lebih berwarna

Membuatku lebih indah dalam menatap masa depan

Terima kasih YAALLAH

Terima kasih ibu ayah semoga sehat selalu, Aamiin

By: Widyawati

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widyawati
NIM/BP : 1300419/2013
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pkn Dengan *Cooperative Learning Tipe Team game tournament (TGT)* Di Kelas IV SD Negeri 01 Bandar Buat adalah benar-benar karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan dan rumusan saya sendiri, tanpa adanya bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing dan tim penguji serta pendapat ahli yang dikutip sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim

Padang, Mei 2017

WIDYAWATI
1300419

ABSTRAK

Widyawati. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Dengan Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) di Kelas IV SDN 01 Bandar Buat.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran PKn, guru belum terlihat mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa, guru jarang membentuk siswa dalam kerja kelompok secara heterogen, dan guru masih dominan aktif dari siswa sehingga kurang melibatkan kerja sama siswa dalam kelompok untuk membagikan ide-ide dalam menyelesaikan tugas dari guru. Disamping itu, hasil belajar PKn siswa belum mencapai yang diharapkan. Untuk mengatasinya dilakukan tindakan dengan menggunakan Cooperative Learning tipe TGT. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PKn dengan Cooperative Learning tipe team game tournament (TGT) bagi siswa kelas IV SDN 01 Bandar Buat Kota Padang.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Sumber data adalah proses pembelajaran PKn dengan menggunakan Cooperative Learning tipe Team Game Tournament di kelas IV SDN 01 Bandar Buat Kota Padang. Subjek penelitian adalah guru dan siswa di kelas IV SDN 01 Bandar Buat Kota Padang dengan jumlah 31 orang siswa, 15 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada: (a) RPP siklus I rata-rata 83,5% meningkat pada siklus II menjadi 92%, (b) Pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru pada siklus I adalah 85% meningkat pada siklus II menjadi 93%, pada aspek siswa siklus I adalah 81% meningkat pada siklus II menjadi 93%, (c) hasil belajar siswa pada siklus I adalah 79,29 dan pada siklus II menjadi 86,48. Hal ini menunjukkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 01 Bandar Buat Kota Padang meningkat dengan menerapkan Cooperative Learning tipe Team game tournament (TGT).

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'aalamiin, Puji syukur peneliti ucapkan Kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Dengan Cooperative learning Tipe Team game tournament(TGT) di Kelas IV SDN 01 Bandar Buat**. Kemudian shalawat beserta salam kepada junjungan kita yakninya habibauallah Muhammad SAW beserta sahabat-sahabatnya, yang telah menyalakan obor penerang gelapnya jalan umat manusia.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini diselesaikan berkat adanya bantuan dari berbagai pihak. Baik itu bantuan moril maupun secara materiil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Muhammadi, M. Siselaku ketua jurusan PGSD dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Melva Zainil ST, M.Pd dan Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku ketua dan sekretaris UPP III Bandar Buat yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Ibu Dra. Asnidar A, selaku pembimbing I dan Ibu Dra. Zuraida, M.Pd, selaku

pembimbing II, yang telah meluangkan waktu dan memberikan wawasan keilmuan, dorongan, kritik, dan saran yang sangat berharga demi penyelesaian skripsi ini.

4. Ibu Dra. Reinita, M.Pd, Bapak Drs. Nasrul, M.Pd dan Bapak Drs. Mansur Lubis, M.Pd, selaku tim penguji skripsi yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga untuk kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Asril, S.Pd, selaku kepala SDN 01 Bandar Buat Kota Padang, yang telah memberikan izin, dan kemudahan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.
6. Ibu Erni Yusnita, S.Pd selaku guru kelas IVB SDN 01 Bandar Buat Kota Padang, yang telah menerima peneliti dengan ramah dan mau berkolaborasi untuk melaksanakan penelitian.
7. Penyemangat hidupku, kedua orang tuaku yang teramat kusayangi ayahku (Zahrial) dan ibuku (Nurmayeni) dan keluarga besar Telah senantiasa ikhlas mendoakan, memberi secercah cahaya dan berjuang bercucuran keringat serta setia menerima segala keluh kesah peneliti serta memberikan kebutuhan baik moril maupun materiil.
8. Sahabat-sahabatku senasib, seperjuangan dan sepenanggungan, yang telah bersedia memberikan motivasi, dorongan dan masukan serta semangat kepada peneliti selama ini mereka yakni (Fio dan Helpi ku). Sahabat adalah segala-galanya dan selamanya menjadi penyemangat yang sangat berarti bagiku. Terima kasih, semoga kita semua mampu memikul amanah sebagai pendidik di masa yang akan datang.

9. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti mengirimkan doa kepada Allah SWT, semoga bantuan yang telah mereka berikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari-Nya, Aamiin. Dan akhir kata peneliti menyadari tiada manusia yang sempurna, kebenaran datang dari Allah SWT dan kesalahan datang dari hamba-Nya, begitu juga dengan skripsi ini yang jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan dari pembaca. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, amin yarobbal'alamiin.

Padang, Juli 2017

Peneliti

Widyawati

NIM. 1300419

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A Latar Belakang	1
B.Rumusan Masalah	7
C.Tujuan Penelitian	8
D.Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A.Kajian Teori	10
1.Hakikat Hasil Belajar	10
2.Hakikat Pembelajaran PKn	11
3.Hakikat Model <i>Cooperative Learning</i>	16
4.Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team game tournament (TGT)</i>	18
B.Kerangka Teori	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A.Lokasi Penelitian	35
1.Tempat Penelitian	35
2.Subjek Penelitian	35
3.Waktu Penelitian	35
B.Rancangan Penelitian	36
1.Pendekatan Penelitian	36
2.Jenis penelitian.....	37
3.Alur Penelitian	37
C.Sumber Data dan Data	43
1.Data	43
2.Sumber Data	43
D.Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	44
1.Teknik Pengumpulan Data	44
2.Instrumen Penelitian	44
E.Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A.Hasil Penelitian	48
1.Siklus 1 Pertemuan 1	48
A.Perencanaan	49
B.Pelaksanaan	51

C.Pengamatan	59
D.Refleksi	71
2.Siklus 1 Pertemuan 2	76
A.Perencanaan	76
B.Pelaksanaan	78
C.Pengamatan	86
D.Refleksi	97
3.Siklus 2 Pertemuan 1	102
A.Perencanaan	102
B.Pelaksanaan	105
C.Pengamatan	114
D.Refleksi	125
B.Pembahasan	128
1.Pembahasan hasil penelitian siklus 1.....	128
a.Perencanaan.....	128
b.Pelaksanaan.....	130
c.Hasil Belajar Siswa	135
2.Pembahasan hasil penelitian siklus II.....	136
a.Perencanaan.....	136
b.Pelaksanaan.....	137
c.Hasil belajar siswa.....	140
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A.Kesimpulan	143
B.Saran	144
 DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Teori penelitian.....	34
Bagan 3.1 Alur Penelitian Tindakan kelas.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Nilai Ulangan tengah Semester 1 Siswa Kelas IVB Mata Pelajaran PKn SDN 01 Bandar Buat Kota Padang Tahun Ajaran 2016/2017	4
1. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I	165
2. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan I	177
3. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan I	181
4. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan I	184
5. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I	187
6. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I	190
7. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II	205
8. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II	218
9. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan II	220
10. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan II	225
11. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan II	228
12. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II	231
13. Rekapitulasi Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 1 dan II	232
14. Rekapitulasi Hasil Penilaian Aspek Guru Siklus I Pertemuan 1 dan II	233
15. Rekapitulasi Hasil Penilaian Aspek Siswa Siklus I Pertemuan 1 dan II	234
16. Hasil Penilaian Afektif Siklus II	249
17. Hasil Penilaian Kognitif Siklus II	261
18. Hasil Pengamatan RPP Siklus II	265
19. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus II	271
20. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus II	276
21. Rekapitulasi Nilai Siklus I	279
22. Rekapitulasi Nilai Siklus II	280
23. Rekapitulasi Perolehan Nilai siklus I dan siklus II	281

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 1	147
2. Uraian Materi Siklus 1 Pertemuan 1	157
3. Lembar diskusi kelompok siklus 1 pertemuan 1.....	161
4. Pengamatan Afektif siklus 1 pertemuan 1.....	163
5. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I	165
6. Lembar penempatan meja turnamen (TGT) siklus 1 pertemuan 1.. ..	168
7. Soal Turnament siklus 1 pertemuan 1.....	169
8. Lembar pembagian meja turnamen begeser tempat siklus 1pertemuan 1	173
9. Penilaian Kognitif siklus 1 pertemuan 1.....	174
10. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan I	177
11. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan I.....	180
12. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan I.....	184
13. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I	187
14. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I	190
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan II	191
16. Uraian Materi Siklus 1 Pertemuan II	200
17. Lembar diskusi kelompok siklus 1 pertemuan II.....	202
18. Pengamatan Afektif siklus 1 pertemuan II.....	203
19. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II.....	205
20. Lembar penempatan meja turnamen (TGT) siklus 1 pertemuan II.. .	207
21. Soal Turnament siklus 1 pertemuan II.....	208
22. Lembar pembagian meja turnamen begeser tempat siklus 1pertemuan II	214
23. Penilaian Kognitif siklus 1 pertemuan II.....	215
24. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II.....	218
25. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan II	220
26. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan II	225
27. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan II.....	228
28. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II	231
29. Rekapitulasi Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 1 dan II	232
30. Rekapitulasi Hasil Penilaian Aspek Guru Siklus I Pertemuan 1 dan II	233
31. Rekapitulasi Hasil Penilaian Aspek Siswa Siklus I Pertemuan 1 dan II	234
32. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	235
33. Uraian Materi Siklus II	244
34. Lembar diskusi kelompok siklus II.....	246
35. Pengamatan Afektif siklus II.....	247

36. Hasil Penilaian Afektif Siklus II	249
37. Lembar penempatan meja turnamen (TGT) siklus II.....	251
38. Soal Turnament siklus II.....	252
39. Penilaian Kognitif siklus II.....	258
40. Hasil Penilaian Kognitif Siklus II	261
41. Lembar pembagian meja turnamen begeser tempat siklus II.....	262
42. Hasil Pengamatan RPP Siklus II	265
43. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus II	271
44. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus II	276
45. Rekapitulasi Nilai Siklus I	279
46. Rekapitulasi Nilai Siklus II	280
47. Rekapitulasi Perolehan Nilai siklus I dan siklus II	281
48. Dokumentasi Penelitian	282

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 secara normatif dikemukakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berakhlak yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Ahmad (2013:225) bahwa "Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia".

Pembelajaran PKn yang dipelajari di SD memiliki peran yang sangat penting untuk menghasilkan siswa yang kreatif, berfikir kritis, tanggap dan inovatif. Menurut Depdiknas (2006:271) bahwa tujuan PKn adalah menjadikan siswa agar mampu:

- 1) Berpikir secara kritis, nasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan;
- 2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi;
- 3) berkembang secara positif, dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya;
- 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain, dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan tujuan PKn diatas dapat dikatakan bahwa PKn diarahkan untuk membentuk bangsa Indonesia menjadi bangsa yang mempunyai kemampuan, nilai-nilai moral, cerdas, berjiwa sosial, dan menjadikan bangsa Indonesia sebagai bangsa yang penting di mata dunia.

Agar proses pembelajaran PKn di SD terwujud sebagaimana yang diharapkan, maka sebaiknya guru membuat rancangan pembelajaran sesuai dengan materi, mengkaitkan materi sesuai dengan lingkungan sekitar siswa dan diberi unsur permainan berupa turnamen, sehingga siswa merasa tertarik sekaligus tertantang untuk mengikuti proses pembelajaran PKn. Selain itu siswa diharapkan tidak hanya cerdas dalam pengetahuan tapi juga cerdas dalam bersikap. Hal ini dapat dilakukan guru dengan berbagai cara dan model pembelajaran.

Model pembelajaran yang digunakan sebaiknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah serta dapat berbagai dalam menyampaikan informasi yang didapat yang berhubungan dengan pembelajaran PKn dan ruang lingkupnya, dengan adanya unsur permainan. Maka, dengan demikian masalah-masalah yang dihadapi akan dapat diatasi melalui proses berpikir dan berpartisipasi secara aktif berbagi informasi saat terjadinya proses pembelajaran PKn.

Berdasarkan observasi peneliti di kelas IVB SDN 01 Bandar Buat Kota Padang pada tanggal 03 Oktober, 10 Oktober, dan 17 Oktober 2016 ditemukan berbagai permasalahan dalam pembelajaran PKn yaitu: 1) guru belum terlihat mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa, 2) guru jarang membentuk siswa dalam kerja kelompok secara heterogen, 3) guru masih dominan aktif dari siswa sehingga kurang melibatkan kerja

sama siswa dalam kelompok untuk membagikan ide-ide dalam menyelesaikan tugas dari guru.

Penyebab diatas berdampak pula pada siswa diantaranya: 1) siswa cenderung merasa bosan karena ia hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tanpa adanya suatu kegiatan yang menyenangkan, seperti diberi unsur permainan berupa turnamen, 2) tidak terciptarasa kerja sama dan saling ketergantungan antarsiswa, 3) siswa dalam kerja kelompok kurang menghargai pendapat orang lain atau teman sebayanya.

Proses pembelajaran seperti yang dikemukakan diatas, pada akhirnya akan berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IVB SDN 01 Bandar Buat dapat dilihat pada nilai ulangan tengah semester 1 Tahun Ajaran 2016/2017 pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1 Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester 1 Siswa Kelas IVB Mata Pelajaran PKn SDN 01 Bandar Buat Kota Padang Tahun Ajaran 2016/2017.

No	Nama	KKM	Nilai	Ketuntasan belajar	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	AP	78	77,1		√
2	AAA	78	50,0		√
3	AFK	78	80,0	√	
4	FPA	78	84,3	√	
5	FPP	78	52,9		√
6	GAF	78	81,4	√	
7	GDL	78	84,3	√	
8	KQ	78	78,6	√	
9	LI	78	81,4	√	
10	MY	78	80,0	√	
11	MA	78	80,0	√	
12	MAR	78	72,9		√
13	MAI	78	81,4	√	
14	MFA	78	52,9		√
15	NH	78	81,4	√	
16	NRO	78	75,7		√
17	NFI	78	74,3		√
18	NS	78	79,7	√	
19	NKA	78	81,4	√	
20	RMT	78	50,0		√
21	RSM	78	67,1		√
22	SJ	78	71,4		√
23	SOR	78	57,1		√
24	SATY	78	50,0		√
25	MAA	78	80,0	√	
26	TW	78	72,9		√
27	ZAU	78	72,9		√
28	RS	78	78,6	√	
29	NNS	78	68,6		√
30	MZPP	78	50,0		√
31	FH	78	74,3		√
Jumlah			2222,6	45 %	55 %
Rata-rata			71,7		
Tertinggi			84,3		
Terendah			50,0		

Sumber: Guru kelas IV B SDN 01 Bandar Buat Kota Padang

Berdasarkan tabel di atas, dari 31 orang siswa 15 laki-laki dan 16 perempuan, hanya 14 orang siswa dengan persentase ketuntasan 45% yang hasil belajar PKnnya berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)

yang telah ditetapkan sekolah yakni 78. Sementara itu, hasil belajar PKn 17 orang siswainnya masih berada di bawah KKM yang telah ditetapkan dengan persentase ketuntasan 55%. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya 71,7 dengan arti pembelajaran PKn belum berhasil sesuai harapan.

Penyebabnya karena model tidak cocok digunakan dan strategi mengajar yang kurang efektif. Karena itu perlu diadakan perbaikan oleh guru dalam memilih model pembelajaran agar keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai solusi yang tepat dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model *Cooperative Learning*.

Model *Cooperative Learning* Menurut Rusman (2012:202) adalah “ bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKn salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan adalah *Cooperative Learning* tipe *TGT (Team Games Tournaments)*. Menurut Aris (2014:203) “*Teams Games Tournaments (TGT)* adalah” salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*”.

Dengan demikian, pembelajaran *Teams Games Tournaments* mampu menciptakan suasana yang menarik dan mampu memotivasi siswa untuk aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun kelebihan dari model *Teams Games Tournaments*

Menurut Aris (2014: 207) yaitu:

(1) tidak hanya membuat anak yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, (2) akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, (3) membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik, (4) membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan beraturan.

Pada *Cooperative Learning* tipe *TGT* ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan kemampuan berbeda-beda, yang saling bekerja sama untuk mempelajari materi pelajaran dan tugas-tugas yang diberikan guru di dalam kelompoknya, setelah itu dilakukan pertandingan akademis, di mana para siswa bertanding sebagai wakil dari kelompoknya dengan anggota kelompok lain dalam melewati pertandingan akademis.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, dengan *Cooperative Learning* tipe *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran PKn. Hal ini dapat dilihat dari tujuan PKn tersebut, peneliti termotivasi untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKn dengan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul, **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn dengan *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* (TGT) di Kelas IV SDN01 Bandar Buat”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah secara umum adalah “Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa dalam pendidikan kewarganegaraan (PKn) dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 01 Bandar Buat?”

Secara khusus rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) di Kelas IV SDN 01 Bandar Buat?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PKn dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 01 Bandar Buat?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 01 Bandar Buat?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka yang menjadi tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pendidikan kewarganegaraan (PKn) dengan *Cooperative Learning tipe Team Game Tournament (TGT)* di kelas IV SDN 01 Bandar Buat.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan *Cooperative Learning tipe Team Game Tournament (TGT)* di kelas IV SDN 01 Bandar Buat.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan *Cooperative Learning tipe Team Game Tournament (TGT)* di kelas IV SDN 01 Bandar Buat.
3. Peningkatan Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan *Cooperative Learning tipe Team Game Tournament (TGT)* pada siswa kelas IV di SDN 01 Bandar Buat.

D. Manfaat penelitian

Penelitian ini dibuat diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis, secara teoritis adalah untuk menambah pengetahuan berdasarkan teori-teori pembelajaran yang telah ada, khususnya pembelajaran PKn di kelas IV SD.

Sedangkan secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, guru dan sekolah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dalam memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* di kelas IV SDN 01 Bandar Buat.
2. Bagi guru, penerapan *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dan pengalaman praktis dalam melaksanakan pembelajaran PKn.
3. Bagi sekolah, memberikan sumbang yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, guna meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan alat ukur untuk menentukan keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam pembelajaran. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila adanya perubahan tingkah laku pada siswa itu sendiri. Sebagaimana pendapat dari Ahmad (2013: 5) "Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar".

Selanjutnya menurut Nana (2009: 22) "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya".

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada siswa itu sendiri dan kemampuan yang diperoleh siswa secara nyata setelah dilakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Jenis- jenis hasil belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Ungkapan tersebut sesuai dengan yang dinyatakan Benjamin Bloom (dalam Nana, 2010: 22-31), hasil belajar terbagi menjadi tiga, yaitu:

1) Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. 2) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. 3) Ranah Psikomotorik, hasil belajar ranah psikomotorik tampak dalam bentuk ketrampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam aspek psikomotorik, yaitu gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, kemampuan di bidang fisik, gerakan-gerakan *skill*, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Senada dengan pendapat di atas, Usman (dalam Asep, 2012: 16-

19) juga membagi hasil belajar menjadi tiga jenis yaitu:

1) Ranah Kognitif, yakni terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, 2) Ranah Afektif, yakni terdiri dari menerima atau memperhatikan, merespon, penghargaan, mengorganisasikan, mempribadi (mewatak), 3) Ranah Psikomotorik, yakni terdiri dari menirukan, manipulasi, keseksamaan, artikulasi dan naturalisasi.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis hasil belajar dapat dikategorikan dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual manusia, afektif berkaitan dengan perilaku daya rasa atau emosional manusia, yaitu kemampuan menguasai nilai-nilai yang dapat membentuk sikap, psikomotor berkaitan dengan perilaku dalam bentuk keterampilan-keterampilan motorik.

2. Hakikat pembelajaran PKn

a. Pengertian PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar sampai perguruan tinggi. Pembelajaran PKn banyak menekankan pada pembentukan sikap siswa agar menjadi warga negara yang baik, terampil, serta memiliki kepribadian yang sesuai dengan Pancasila.

Menurut Depdiknas (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 berakhlak yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Sedangkan Ahmad (2013: 225) “Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia”.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai pengertian Pendidikan Kewarganegaraan maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ini merupakan mata pelajaran yang mengembangkan kemampuan siswa untuk mempertahankan nilai dan moral bangsa Indonesia dan membentuk siswa agar menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berakhlak berdasarkan UUD 1945 dan Pancasila. Nilai dan moral tersebut diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa sebagai bagian dari anggota masyarakat.

b. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Setiap mata pelajaran harus memiliki tujuan yang jelas, begitu juga dengan mata pelajaran PKn. Menurut Akmal (2014:13) tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yaitu:

Untuk membawap eserta didik menjadi ilmunan dan profesional yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, demokratis dan berkeadaban, dan menjadi warganegara yang memiliki daya

saing, berdisiplin dan berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem nilai Pancasila.

Pendapat di atas dipertegas oleh Depdiknas (2006:271) bahwa tujuan PKn di SD agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

1) berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan anti korupsi, 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk tanah air berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam persatuan-persatuan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warganegara yang baik yaitu Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan dan negaranya, warganegara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian kelaksian diharapkan menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, dan bersikap baik serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Sebagaimana mata pelajaran lain, mata pelajaran PKn ini juga membahas objek kajian tertentu. Menurut Kaelan dan Achmad (2007:4) "Substansi kajian Pendidikan Kewarganegaraan mencakup: 1) Filsafat Pancasila, 2) Identitas Nasional, 3) Negara dan Konstitusi, 4) Demokrasi Indonesia. 5) Rule Of Law dan HAM, 6) Hak dan Kewajiban Warga Negara serta Negara, 7) Geopolitik Indonesia, 8) Geostrategi Indonesia".

Sementara itu menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 (dalam

Winataputera, 2011: 1.17) ruang lingkup PKn adalah:

(1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, (2) norma, hukum, dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional, (3) hak asasi manusia, meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, penghormatan dan perlindungan HAM, (4) kebutuhan warga negara, meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara, (5) konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi, (6) kekuasaan dan politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya politik menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat madani (7) Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka, (8) globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional dan mengevaluasi globalisasi.

Adapun ruang lingkup yang dibahas dalam penelitian ini yaitu tentang globalisasi dengan materi memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

d. Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

Pendidikan Kewarganegaraan telah dimulai sejak siswa masih duduk di bangku sekolah dasar. Hal itu dilakukan agar tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan ini tertanam dalam diri siswa

sejak usia dini sehingga telah menjadi karakter dirinya hingga dewasa.

Menurut Ahmad (2013:227) bahwa:

Pembelajaran PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara berlandaskan Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat selama enam tahun.

Sedangkan menurut Djahiri dalam (Ahmad, 2013: 228) ada tiga hal yang melandasi pentingnya pembelajaran PKn ini bagianak, khususnya siswa sekolah dasar, yaitu:

a) Bahwa sebagai makhluk hidup, manusia bersifat multikodrati dan multifungsi; manusia bersifat multikompleks atau neopluralis, b) bahwa setiap manusia memiliki: *sense of...*, atau *value of...*, dan *considence of...*, menunjukkan integritas atau ketertarikan atau kepedulian manusia akan sesuatu, c) bahwa manusia itu unik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn ini diselenggarakan selama enam tahun. Artinya, pembelajaran PKn ini dimulai sejak siswa masih kelas satu, dimulainya pembelajaran PKn ini sejak siswa masih kelas 1 SD menandakan bahwa PKn ini sangat penting untuk dipelajari. Hal itu, disebabkan oleh manusia adalah makhluk yang unik dan merupakan makhluk sosial, serta memiliki keinginan untuk melakukan sesuatu hal. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah aturan yang mengatur tentang hubungan antar manusia agar tercipta kehidupan yang rukun dan damai.

3. Hakikat Model *Cooperative learning*

a. Pengertian Model *Cooperative learning*

Pada hakekatnya model *Cooperative Learning* sama dengan kerja kelompok, baik kelompok kecil maupun kelompok besar. Siswa bekerjasama dengan anggota lainnya di dalam kelompok masing-masing. Dengan model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantuteman sesama anggota kelompok.

Menurut Rusman (2012:202) bahwa “model kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Sedangkan Menurut Artzt dan Newman dalam (Trianto, 2009: 56) “bahwa dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran kelompok, dengan menekankan siswa untuk mampu bekerjasama dan bertanggung jawab dalam kelompoknya masing-masing, dengan bekerjasama kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama

b. Tujuan Model Cooperative Learning

Adapun kategori tujuan dalam *Cooperative Learning* menurut Yatim (2009: 267) ada 3 kategori tujuan dalam pembelajaran kooperatif yaitu:

1) Individual; keberhasilan seseorang ditentukan oleh orang itu sendiri tidak dipengaruhi oleh orang lain, 2) kompetitif; keberhasilan seseorang dicapai karena kegagalan orang lain (ada ketergantungan negatif). 3) kooperatif; keberhasilan seseorang karena keberhasilan orang lain, orang tidak dapat mencapai keberhasilan dengan sendirian (saling kerjasama).

Sedangkan menurut Johnson dan Johnson (dalam Trianto 2009: 57) “menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok”.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan *Cooperative Learning* adalah untuk melatih keterampilan-keterampilan kerjasama dan kolaborasi, juga keterampilan-keterampilan tanya jawab kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar, karena keberhasilan seseorang tidak dapat dengan sendirinya (saling kerjasama). Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif.

c. Karakteristik Model Cooperative Learning

Cooperative Learning berbeda dengan model pembelajaran lainnya. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerjasama dalam kelompok. Dengan adanya kerjasama dalam kelompok inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.

Menurut Rusman (2012: 207) karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah “a) Pembelajaran secara tim, b) didasarkan pada manajemen kooperatif, c) kemauan untuk bekerja sama, d) keterampilan bekerjasama”.

Selanjutnya menurut Arends dalam (Trianto, 2009: 65) bahwa pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

(1) siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar, (2) kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, (3) bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang beragam dan (4) penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok daripada individu.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diperoleh gambaran bahwa karakteristik model *Cooperative Learning* lebih mengutamakan siswa untuk mampu bekerja sama dalam kelompoknya masing-masing. Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karena itu prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerjasama yang baik, pembelajar tidak akan mencapai hasil yang optimal.

4. Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament

(TGT)

a. Pengertian model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT).

Model Cooperative Learning tipe *Teams Game Tournament (TGT)*, atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David DeVries dan Keith

Edwards(1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Trianto, 2009: 83).

Menurut Aris (2014:203) “*Teams Games Tournaments* (TGT) adalah ”salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*”.

Menurut Rusman (dalam Made Yanthi Sudarmi, dkk, 2014:4) “model pembelajaran kooperatif TGT adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memainkan tim lain untuk memperoleh skor bagi tim permainan dengan anggota-anggota mereka masing-masing. Permainan dapat disusunguru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran”.

dapat disimpulkan bahwa *Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) yang menempatkan siswa dalam beberapa kelompok yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan siswa dalam memainkan tim lain untuk memperoleh skor bagi tim permainan dengan anggota-anggota mereka masing-masing dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

b. Keunggulan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament*(TGT).

Adapun kelebihan atau keunggulan dari model *Teams Games Tournaments*(TGT) Menurut Aris (2014: 207) yaitu:

(1) tidak hanya membuat anak yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peran yang penting dalam kelompoknya, (2) akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, (3) membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik, (4) membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

Sedangkan menurut Tukirantaniredja (2014:238) Keunggulan atau kelebihan *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament*(TGT) adalah:

(1) dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berintegrasi dan menggunakan pendapatnya, (2) rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi, (3) motivasi belajar siswa bertambah, (4) perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil, (5) dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa keunggulan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament*(TGT) adalah Kegiatan yang bersifat kompetitif sehingga membuat Kegiatan belajar menjadi menyenangkan seperti dalam kondisi permainan membuat siswa menjadi lebih rileks, rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi serta dapat memotivasi belajar siswa.

c. Langkah-langkah *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Cooperative Learning tipe *Team game tournament* (TGT) memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagaimana yang dikemukakan Trianto (2009:84) ada 4 langkah sebagai berikut: “(1) presentasi guru (sama dengan STAD); (2) kelompok belajar (sama dengan STAD); (3) turnamen; dan (4) pengenalan kelompok”.

Sedangkan menurut Slavin (2005:166–174) model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas 5 langkah yaitu: “(1) presentasi di kelas (2) tim (3) game (4) turnamen (5) rekognisi tim”.

Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

1) Presentasi kelas

Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi kelas, ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi juga bisa memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT.

Dengan cara ini para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka

mengerjakankuis-kuis dan skorkuis merekamenentukan skortim mereka.

2) Tim

Timterdiridaribeberapa kelompokyang mewakiliseluruh bagian darikelas dalamhalkinerjaakademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggotatimbenar-benar belajar danlebih khususnyaalagiadalah untuk mempersiapkananggotanyauntuk bisamengerjakan turnamen dengan baik.

3) Game

Gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennyarelevanyang dirancang untuk mengujipengetahuan siswayang diperolehnyadaripresentasidikelasdanpelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan diatas meja dengan tiga orangersiswa,yangmasing-masingmewakili timyangberbeda.

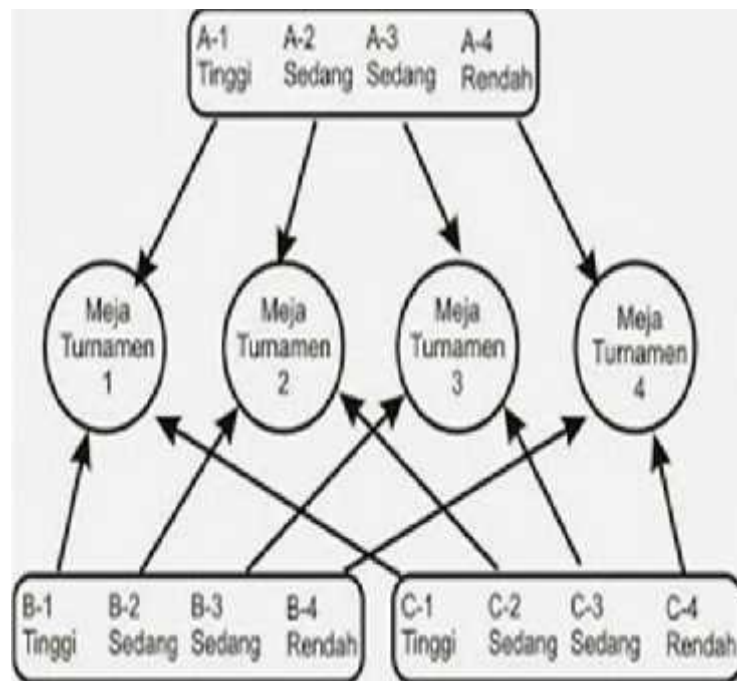
Kebanyakangamehanyaberupa nomor-nomor pertanyaan yangditulispadalembaryang sama.Seorangsiswamengambil sebuah kartu bernomordan harus menjawab pertanyaan sesuai nomoryang terterapadakartutersebut.Sebuahaturantentang penantang memperbolehkanparapemainsaling menantang jawaban masing-masing.

4) Turnamen

Turnamenadalahsebuahstruktur dimanagame berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau

akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen. Tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.



Gambar penempatan pada meja turnamen. (Slavin, 2005: 168)

Menempatkan siswa ke dalam meja turnamen sebagai berikut: jika jumlahnya habis dibagi tiga, semua meja turnamen akan mempunyai tiga peserta, tunjukkan tiga siswa pertama dari tiap kelompok untuk menempati meja 1, berikutnya ke meja 2, dan seterusnya.

Jika ada siswayang tersisa setelah dibagi tiga, satu atau dua dari meja turnamen pertama akan beranggotakan empat peserta. Misalnya sebuah kelas dengan dua puluh sembilan siswa akan mempunyai sembilan meja turnamen, dua diantaranya akan mempunyai empat anggota. Empat siswayang pertama dari daftar peringkat akan ditempatkan pada meja 1, dan empat berikutnya pada meja 2, dan tiga orang sisanya pada meja yang lain.

Ketika mengumumkan penempatan meja kepada siswa, sebut meja tersebut sebagai meja biru, merah, hijau dan sebagainya dalam urutan yangacak, supaya para siswa tidak akan tahu bagaimana cara penyusunan penempatan meja tersebut.

5) Rekognisi tim

Segera setelah turnamen selesai, tentukanlah skor tim dan persiapkan sertifikat tim untuk memberikannya kepada tim peraih skor tertinggi. Hal selanjutnya yang harus dilakukan adalah memeriksa poin-poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan. Kemudian poin-poin turnamen dari tiap siswa dipindahkan ke lembar rangkuman timnya masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota tim, dan bagilah dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

Dalam penelitian tindakan kelas yang akan penulis lakukan pada siswa kelas IVB SD Negeri 01 Bandar Buat, penulis menggunakan *Cooperatif Learning* tipe TGT mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Slavin (2005:

166–174) model *Cooperative Learning* tipe TGT terdiri atas 5 langkah yaitu: “(1) presentasi di kelas (2) tim (3) game (4) turnamen (5) rekognisi tim”.

karena mudah dipahami dan diaplikasikan dalam *Cooperative Learning* tipe TGT pada pembelajaran PKn.

d. Pelaksanaan langkah-langkah *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn.

Cooperative Learning tipe *Team Game Tournament* yang diterapkan dalam pembelajaran PKn memiliki langkah-langkah yang perlu dipahami dengan baik. Hal ini bertujuan agar pembelajar yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dalam penggunaan *Cooperative Learning* tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada materi contoh pengaruh globalisasi di kelas 4 semester 2 SD Negeri 01 Bandar Buat ada 5 langkah yang perlu dilakukan oleh seorang guru yaitu:

Langkah 1 : Presentasi kelas

Sebelum penyajian materi tentang pengaruh globalisasi, guru memulai kegiatan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, membangkitkan semangat, dan memberikan motivasi untuk belajar kelompok, serta menggali pengetahuan, selanjutnya guru mempersiapkan bahan ajar yang dibutuhkan: LDK untuk tiap tim dan memperkenalkan materi (bahan ajar) melalui presentasi kelas, biasanya menggunakan pengajaran langsung atau ceramah.

Langkah2 :Kelompok(*tim*)

Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari guru, kemudian guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dengan tingkat akademik yang berbeda. Setiap kelompok mengerjakan LDK tentang tugas dari masing-masing contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya.

Langkah 3 : *Game*

Guru mempersiapkan permainan kartu bernomor yang disusun dari pernyataan-pernyataan yang relevan untuk mengetes pengetahuan siswa tentang contoh-contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya. Permainan dilakukan pada meja-meja yang berisikan siswa, tiap siswa dalam kelompok memiliki tim baru yang berbeda.

Permainan yang diberikan pada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya. Hal ini dilakukan untuk mengetes pengetahuan siswa. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

Langkah4 : turnamen

Guru mempersiapkan bahan turnamen yang dibutuhkan: lembar penempatan meja turnamen. Tiap meja turnamen telah diisi dengan satu lembar permainan dan satu lembar kunci permainan, satu lembar skor permainan, satu tumpukan kartu-kartu bernomor yang berisi pertanyaan tentang contoh pengaruh

globalisasi dilingkungannya. Dan siswa harus mengecek jawaban sesuai dengan nomor pertanyaan pada lembar permainan untuk tiap meja.

Aturan permainan: (1) pemain pertama mengambil kartu bernomor dan menemukan pertanyaan yang sesuai dengan lembar permainan, (2) membaca pertanyaan tersebut, (3) memberikan jawaban. Untuk penantang pertama: (1) setuju dengan pembaca atau menantang dan memberikan jawaban demikian juga penantang kedua.

Mencocokkan permainan: (1) pemain yang menjawab benar akan menyimpan kartu tersebut, (2) apabila ada penantang yang menjawab salah akan mengembalikan kartu yang dimenangkan sebelumnya (jika ada) ke tumpukan kartu, (3) apabila tidak ada satu pun jawaban yang benar, kartu tersebut dikembalikan ke tumpukan. Langkah ini dilakukan sampai akhir pembelajaran atau tumpukan kartu telah habis, (4) pada akhir turnamen hitunglah banyak kartu yang diperoleh tiap siswa, (5) siswa yang memperoleh skor tertinggi mendapat poin 60, tingkatan berikutnya masing-masing 40 dan 20.

Langkah 5 : Rekognisi tim

Setelah turnamen selesai, langkah berikutnya adalah menentukan skor tim untuk memberikan rekognisi kepada tim peraih skor tertinggi. Skor ini diperoleh dari poin yang didapatkan siswa selama turnamen berlangsung. Apabila siswa mampu menjawab satu soal turnamen, maka ia berhak

menyimpan kartu tersebut. Pada akhir permainan akan dihitung jumlah kartu yang diperoleh setiap siswa dalam meja turnamen.

Dalam penelitian ini penulis mengambil cara menghitung poin-poin turnamen yang dikemukakan oleh Slavin (2005: 175).

Untuk permainan dengan empat pemain

Pemain	Tanpa seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai rendah	Seri nilai tertinggi 3-macam	Seri nilai terendah 3-macam	Seri 4-macam	Seri nilai tertinggi dan terendah
Skor tertinggi	60 poin	50 poin	60 poin	60 poin	50 poin	60 poin	40 poin	50 poin
Skor menengah teratas	40 poin	50 poin	40 poin	40 poin	50 poin	30 poin	40 poin	50 poin
Skor menengah terendah	30 poin	30 poin	40 poin	30 poin	50 poin	30 poin	40 poin	30 poin
Skor terendah	20 poin	20 poin	20 poin	30 poin	20 poin	30 poin	40 poin	30 poin

Untuk Permainan dengan Tiga Pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai terendah	Seri 3 macam
Peraih skor tertinggi	60 poin	50	60	40
Peraih skor tengah	40 poin	50	30	40
Peraih skor rendah	20 poin	20	30	40

Untuk permainan dengan dua pemain

Pemain	Tidak seri	Seri
Peraih skor tertinggi	60 poin	40
Peraih skor terendah	20 poin	40

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa, jika tidak ada siswa yang memperoleh jumlah kartu yang sama maka siswa yang memperoleh kartu paling banyak akan menjadi siswa yang meraih skor tertinggi dan berhak memperoleh 60 poin. Siswa yang memperoleh jumlah kartu nomorduapaling banyak, maka ia berhak memperoleh 40 poin. Dan siswa yang memperoleh kartu nomortigapaling banyak, maka ia berhak memperoleh 20 poin. Untuk skor permainan dengan tiga orang pemain.

Namun, jika ada siswa yang memperoleh jumlah kartu yang sama dalam satu pertemuan, maka diperoleh skor akan berlaku seperti tabel di atas.

Langkah selanjutnya adalah memberikan penghargaan pada tiap tim berdasarkan skor rata-rata tim yang diperoleh dari sumbangan poin yang diberikan oleh tiap anggota kelompok. Dalam penelitian ini, penghargaan yang diberikan adalah berupa penghargaan sertifikat. Adapun kriteria penghargaan yang diberikan adalah sebagai berikut:

Kriteria(Rata-ratatim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

Sumber:Slavin(2005:175).

B. Kerangka Teori

Pelaksanaan hasilbelajar PKn dengan pembelajaran *Cooperativelearningtipeteamgametournamen*(TGT) ini dilaksanakan dalamtigatahapyaitu:tahap perencanaan,tahap pelaksanaan dan tahap penilaian.

Tahap perencanaan penelititerlebih dahulu menyusun rencanapelaksanaanpembelajaranyang akandigunakandalam penelitian,melakukanevaluasi,lembar observasidanmedia pembelajaran.

Tahap pelaksanaan penulismelaksanakan hasil belajar dengan*CooperativeLearningtipe teamgametournament*(TGT) oleh Slavin (2005:166–174) langkah-langkah model pembelajaran TGTadalah sebagai berikut:

1) Presentasidikelas

Sebelumpenyajianmateritentang pengaruhglobalisasi, gurumemulai kegiatan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi untuk belajar kelompok, serta menggali pengetahuan dimulai dengan memperlihatkan gambar tentang contohdari pengaruhglobalisasi.

2) Tim

Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari guru, kemudian guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, yang berasal dari siswa dengan tingkat akademik yang berbedan. Siswa duduk dalam kelompok yang telah dibagi guru. Setiap kelompok mengerjakan LDK tentang tugas dari masing-masing contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya.

Perwakilan dari masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusinya ke depan kelas. Kelompok yang lain menanggapi hasil diskusi temannya. Masing-masing kelompok memeriksa hasil diskusinya dan memperbaikinya jika ada yang salah.

3) games

Tahap ini merupakan tahap ketika guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang disiapkan untuk mengetes pengetahuan siswa dari penyajian kelas dari belajar kelompok. Dalam hal ini guru menyediakan kartu bernomor. Hal ini dilakukan untuk mengetes pengetahuan siswa. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

4) Turnamen

Guru mempersiapkan bahan turnamen yang dibutuhkan: lembar penempatan meja turnamen. Tiap meja turnamen telah diisi dengan satu lembar permainan dan satu lembar kunci permainan, satu lembar skor permainan, satu tumpuk kartu-kartu bernomor yang berisi pertanyaan tentang contoh pengaruh

globalisasi dilingkungannya. Dan siswa harus mengecek jawaban sesuai dengan nomor pertanyaan pada lembar permainan untuk tiap meja.

Mencocokkan permainan: (1) pemain yang menjawab benar akan menyimpan kartu tersebut, (2) apabila ada penantang yang menjawab salah akan mengembalikan kartu yang dimenangkan sebelumnya (bila ada) ketumpukan kartu, (3) apabila tidak ada satu pun jawaban yang benar, kartu tersebut dikembalikan ketumpukan. Langkah ini dilakukan sampai akhir pembelajaran atau tumpukan kartu telah habis, (4) pada akhir turnamen hitunglah banyak kartu yang diperoleh tiap siswa, (5) siswa yang memperoleh skor tertinggi mendapat poin 60, tingkatan berikutnya masing-masing 40, dan 20.

5) Rekognisi tim

Setelah turnamen selesai, langkah berikutnya adalah menentukan skor tim untuk memberikan rekognisi kepada tim peraih skor tertinggi. Skor ini diperoleh dari poin yang didapatkan siswa selama turnamen berlangsung. Apabila siswa mampu menjawab satu soal turnamen, maka ia berhak menyimpan kartu tersebut. Pada akhir permainan akan dihitung jumlah kartu yang diperoleh setiap siswa dalam meja turnamen.

Langkah selanjutnya adalah memberikan penghargaan pada tiap tim berdasarkan skor rata-rata tim yang diperoleh dari sumbangan poin yang diberikan oleh tiap anggota kelompok.

Dalam penelitian ini, penghargaan yang diberikan adalah berupa penghargaan sertifikat.

Adapun kriteria penghargaan yang diberikan adalah sebagai berikut:

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

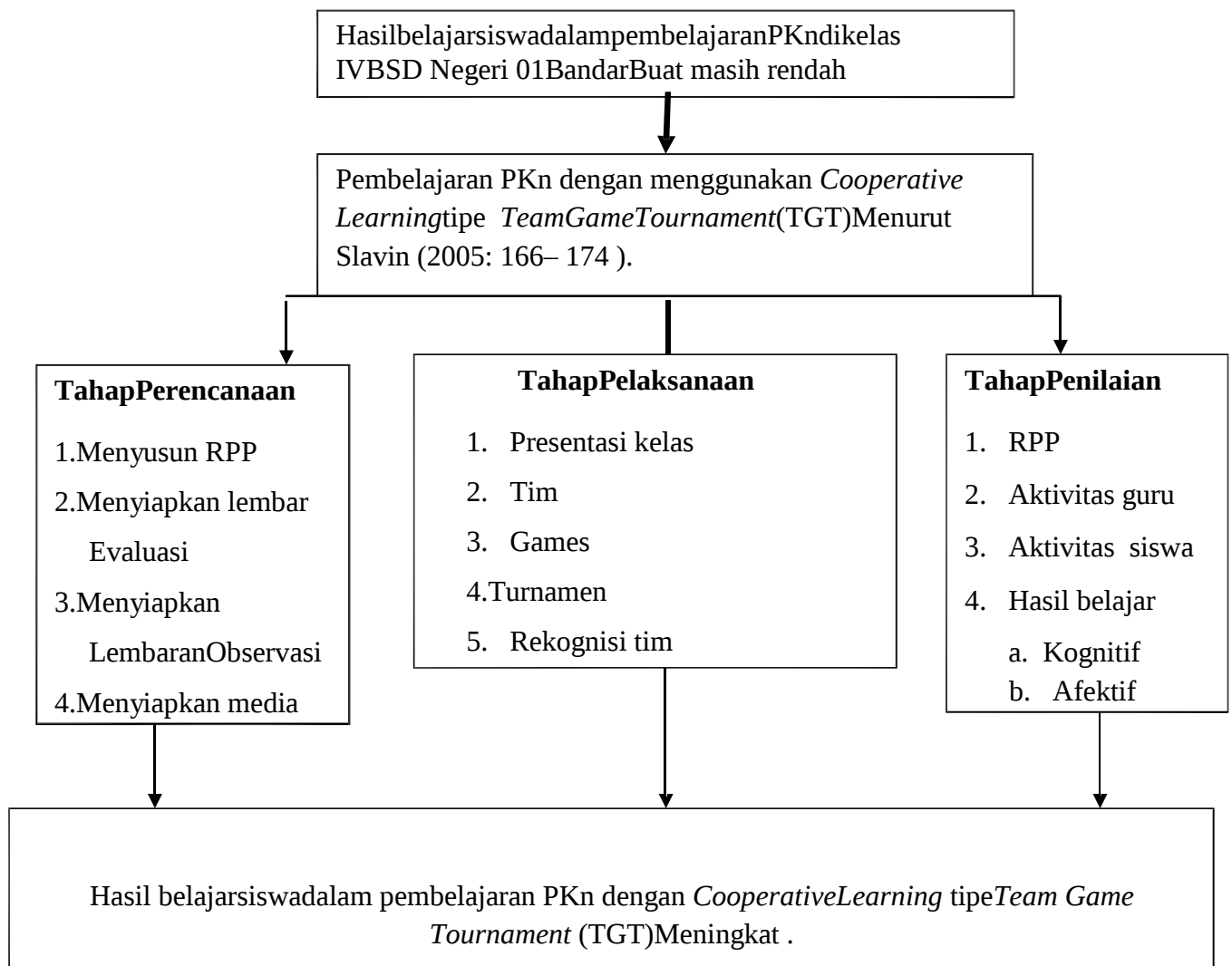
Sumber: Slavin(2005:175)

Tahap Penilaian peneliti melakukan penilaian terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran, aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan model *cooperative learning tipe team game tournament* (TGT) pada pembelajaran PKn diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas IV B SDN 01 Bandar Buat Kota Padang.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari bagan kerangka teori penelitian *Cooperative Learning tipe Team Game Tournament* (TGT) berikut ini:

Bagan 2.1 Kerangka Teori Penelitian *Cooperative learning*

Tipe *Team Game Tournament* (TGT)



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari paparan hasil penelitian dan pembahasan dalam bab IV, kesimpulanyang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran PKn di kelas IVB SDN 01 Bandar Buat Kota Padang dengan *Cooperative learning tipe team game tournament* dituangkan dalam bentuk RPP semakin bagus proses perencanaan pembelajaran maka semakin baik hasil yang diperoleh terlihat pada Penilaian perencanaan pembelajaran pada siklus I adalah 83,5% meningkat pada siklus II yaitu 92%.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menerapkan model kooperatif tipe *team game tournament* terdiri dari lima langkah yaitu: presentasi kelas, tim, games, turnamen, rekognisi tim. Semakin bagus proses pelaksanaan pembelajaran maka semakin baik hasil yang diperoleh. Penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan melalui lembar pengamatan aspek guru dan siswa. Penilaian pelaksanaan pembelajaran pada aspek guru siklus I adalah 85% meningkat pada siklus II menjadi 93%. Kemudian pada aspek siswa juga terjadi peningkatan, pada siklus I adalah 81 % meningkat pada siklus II menjadi 93%.
3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan *Cooperative learning tipe team game tournament* di kelas IVB SDN 01 Bandar Buat Kota Padang meningkat. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 79,29 dan pada siklus 2 menjadi 86,48.

B.Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yang sekiranya dapat memberikan masukan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu:

1. Pada perencanaan, disarankan guru dapat merancang pelaksanaan pembelajaran dengan *Cooperative Learning* tipe TGT dalam pembelajaran PKn. pembuatan perencanaan pembelajaran disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan menjabarkannya menjadi indikator dan tujuan pembelajaran.
2. Pada pelaksanaan, disarankan guru dapat melaksanakan pembelajaran PKn dengan *Cooperative Learning* tipe TGT dimana awal pembelajaran adalah presentasi kelas, tim, game, turnamen dan rekognisi tim.
3. Pada hasil, disarankan guru agar dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa dengan *Cooperative Learning* tipe TGT dalam mata pelajaran PKn.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Susanto. 2013. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: kencana.
- Akmal. 2014. *Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Perspektif Ketahanan Nasional*. Padang: Bung Hatta University Press.
- Aris Shoimin. 2014. *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzzmedia.
- Basrowidan Suwandi. 2008. *Memahami penelitian kualitatif*. Jakarta: Rineka cipta.
- Beni Ahmad Saebani. 2008. *Metode Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: BSNP.
- Hamzah B. Uno, dkk. 2011. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Igak Wardhan dan Kuswaya Wihardit. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kunandar. 2008. *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. 2010. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Made Yanthi Sudarmi, I Wayan Suwatra, dan I Made Suarjana. (2014). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan." *e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* (Vol. 2 No. 1 Tahun 2014). hlm. 4.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. 2012. *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2012. *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers. Slavin,
- Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Trianto. 2009. *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: kencana.

- Tukiran Taniredja. 2014. *Model-model pembelajaran inovatif dan efektif*. Bandung: alfabeta.
- Yatim Riyanto. 2009. *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta: kencana.