

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGERAAN (PKn) DENGAN MODEL KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DI KELAS IV SDN 03
SUNGAI KALUKABUPATEN SOLOK SELATAN**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah
Dasar Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH:

**ARIF BUDIMAN
56899**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGERAAN (PKn) DENGAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT)* DI KELAS IV SD NEGERI 03
SUNGAI KALU KABUPATEN SOLOK SELATAN**

Nama : Arif Budiman
Nim : 56899
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

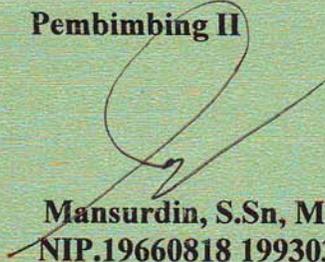
Padang, April 2013

Disetujui oleh

Pembimbing I


Dra. Hj. Asmaniar Bahar
NIP. 19500708 197603 2 001

Pembimbing II


Mansurdin, S.Sn, M.Hum
NIP.19660818 199303 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP


Masniladevi, S.Pd, M.Pd
NIP. 19631228 198803 2001
SKJ.NO.1107/UN35.1.4.7/TU/2013
Tanggal, 24 April 2013

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

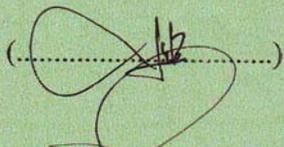
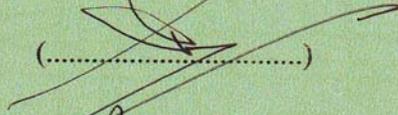
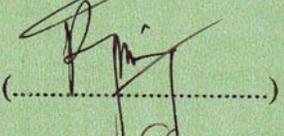
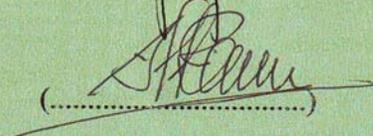
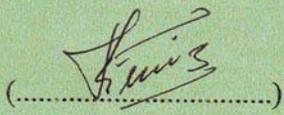
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran
Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Model
Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Di Kelas
IV SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan

Nama : Arif Budiman
Nim : 56899
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2013

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Dra. Hj. Asmaniar Bahar	(..... )
Sekretaris : Mansurdin, S.Sn, M.Hum	(..... )
Anggota : Dra. Reinita, M.Pd	(..... )
Anggota : Drs. Arwin, [REDACTED]	(..... )
Anggota : Dra. Sri Amerta, M.Pd	(..... )

ABSTRAK

ARIF BUDIMAN, 2013. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Di Kelas IV SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan

Kata kunci: hasil belajar, Pendidikan Kewarganegaraan, Kooperatif tipe TGT

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) kurang memberikan motivasi dan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman kelompoknya sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan yang disertai dengan pengamatan (observasi) dan refleksi.

Hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus menunjukkan bahwa hasil penilaian dari segi perencanaan (RPP) pada siklus I pertemuan I adalah 75% pada siklus I pertemuan II 86% dan pada siklus II menjadi 96%. Hasil penilaian dari segi pelaksanaan aspek guru pada siklus I pertemuan I 71% pada siklus I pertemuan II 82% dan pada siklus II 96%, dan segi pelaksanaan aspek siswa siklus I pertemuan I 68% pada siklus I pertemuan II 82% dan pada siklus II 93%. Sedangkan pada hasil belajar siswa siklus I pertemuan I adalah 63,2 pada siklus I pertemuan II 67,8 dan pada siklus II 79,8. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Di Kelas IV SD Negeri 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan**

Salawat beserta salam penulis kirimkan untuk arwah junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan ke alam yang penuh berilmu pengetahuan.

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP-UNP. Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, izinkanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibuk Dra. Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibuk Dra. Hj. Asmaniar Bahar dan bapak Mansurdin, S.Sn, M.Hum, selaku dosen pembimbing I dan II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan yang sangat berharga bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini

3. Ibu Dra. Reinita, M. Pd, Bapak Drs. Arwin, M. Pd, dan Ibu Dra. Sri Amerta, M. Pd selaku tim penguji I, II dan III yang telah banyak memberi saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
4. Bapak Jonni, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan beserta wakil kepala sekolah, guru-guru, karyawan, siswa dan komite sekolah yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
5. Kedua orang tua Ayahanda Mukhlis dan Ibunda Mastinar, Ama.Pd dan kakakku Robi Syolfira, S.Pd, adek-adekku Dian Hayati, S.Pd dan Syefri Mukhlas yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat dan do'a serta melengkapi segala kebutuhan baik itu moril maupun materil.
6. Rekan-rekan seangkatan yang ikut memberikan dorongan dan semangat dalam penulisan skripsi ini
7. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat pahala disisi Allah SWT, Amin.

Dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari tantangan dan hambatan yang penulis temukan, namun berkat dorongan, bimbingan, dari semua pihak di atas penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun demikian penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu

penulis mengharapkan saran-saran dan kritikan yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Padang , April 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL SKRIPSI

SURAT PENYATAAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori	8
1. Hasil Belajar	8
a. Pengertian Hasil Belajar	8
b. Jenis-jenis Hasil Belajar	9
2. Hakekat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	9
a. Pengertian Pembelajaran	9
b. Pengertian PKn	10
c. Tujuan PKn	11
d. Ruang Lingkup PKn	12
3. Model Pembelajaran Kooperatif	13
a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	13
b. Tujuan Model Kooperatif	14
c. Prinsip Model Kooperatif	16

d. Kelebihan Model Kooperatif	16
e. Unsur-unsur dasar Model Kooperatif	17
f. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif	18
g. Jenis-jenis Pembelajaran Kooperatif	21
4. <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	23
a. Pengertian TGT	23
b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	24
c. Keunggulan Model Kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	25
d. Langkah-langkah <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	26
e. Penggunaan <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dalam Pembelajaran PKn di SD	27
B. Kerangka Teori.....	32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	35
1. Tempat Penelitian	35
2. Subjek Penelitian	35
3. Waktu/Lama Penelitian	35
B. Rancangan Penelitian	36
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
2. Alur Penelitian	38
3. Prosedur Penelitian	39
C. Data dan Sumber Data	42
1. Data Penelitian	42
2. Sumber Data	42

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	43
E. Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	47
1. Siklus I Pertemuan I	47
a. Perencanaan	47
b. Pelaksanaan	51
c. Pengamatan	60
d. Refleksi	67
2. Siklus I Pertemuan II	71
a. Perencanaan	71
b. Pelaksanaan	75
c. Pengamatan	82
d. Refleksi	89
3. Siklus II	93
a. Perencanaan	93
b. Pelaksanaan	97
c. Pengamatan	104
d. Refleksi	112
B. Pembahasan	119
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	120
B. Saran	121
DAFTAR RUJUKAN	

DAFTAR BAGAN

1. Kerangka Teori.....	32
2. Alur Penelitian Tindakan Kelas	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan I	123
Lampiran 2	Uraian Materi	129
Lampiran 3	Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan I.....	134
Lampiran 4	Kunci Lembar Kerja Siswa (LKS) siklus I Pertemuan I.	138
Lampiran 5	Soal Tournament.....	139
Lampiran 6	Kunci Jawaban Teornament	140
Lampiran 7	Lembaran Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan I.....	141
Lampiran 8	Kunci Lembar Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan I.	142
Lampiran 9	Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I	143
Lampiran 10	Lembaran Pengamatan Aspek Guru Sikklus I Pertemuan I	146
Lampiran 11	Lembaran Pengamatan Aspek Guru Sikklus I Pertemuan I	150
Lampiran 12	Lembaran Penilaian Kelompok Tournament	154
Lampiran 13	Lembaran Pengamatan Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan I	155
Lampiran 14	Lembaran Pengamatan Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan I	156
Lampiran 15	Lembaran Pengamatan Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan I	158
Lampiran 16	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I	160
Lampiran 17	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan II	161
Lampiran 18	Uraian Materi	167
Lampiran 19	Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan II.....	172
Lampiran 20	Kunci Lembar Kerja Siswa (LKS) siklus I Pertemuan II.	176
Lampiran 21	Soal Tournament.....	177
Lampiran 22	Kunci Jawaban Teornament	178
Lampiran 23	Lembaran Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II	179
Lampiran 24	Kunci Lembar Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II	180

Lampiran 25	Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan II	181
Lampiran 26	Lembaran Pengamatan Aspek Guru Sikklus I Pertemuan II	184
Lampiran 27	Lembaran Pengamatan Aspek Guru Sikklus I Pertemuan II	188
Lampiran 28	Lembaran Penilaian Kelompok Tournament	191
Lampiran 29	Lembaran Pengamatan Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan II	192
Lampiran 30	Lembaran Pengamatan Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II	193
Lampiran 31	Lembaran Pengamatan Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan II	195
Lampiran 32	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II	197
Lampiran 33	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	198
Lampiran 34	Uraian Materi	204
Lampiran 35	Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus II.....	207
Lampiran 36	Kunci Lembar Kerja Siswa (LKS) siklus II.....	211
Lampiran 37	Soal Tournament.....	212
Lampiran 38	Kunci Jawaban Teornament	213
Lampiran 39	Lembaran Penilaian Kognitif Siklus II.....	214
Lampiran 40	Kunci Lembar Penilaian Kognitif Siklus II	215
Lampiran 41	Lembar Penilaian RPP Siklus II	216
Lampiran 42	Lembaran Pengamatan Aspek Guru Sikklus II	219
Lampiran 43	Lembaran Pengamatan Aspek Guru Sikklus II	224
Lampiran 44	Lembaran Penilaian Kelompok Tournament	228
Lampiran 45	Lembaran Pengamatan Penilaian Aspek Kognitif Siklus II	229
Lampiran 46	Lembaran Pengamatan Penilaian Aspek Afektif Siklus II	230
Lampiran 47	Lembaran Pengamatan Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II	232
Lampiran 48	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II	234
Lampiran 49	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II	235
Lampiran 50	Dokumentasi Penelitian	236

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) paradigma pembelajaran di sekolah banyak mengalami perubahan, terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pada siswa. Maka untuk itu, peningkatan kualitas pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) tetap menjadi prioritas utama pemerintah Indonesia saat ini. Menurut BNSP (2006:1) “Peningkatan mutu pendidikan tersebut diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, dan olah rasa agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global”.

Pendidikan SD merupakan langkah awal perolehan pengetahuan bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di SD adalah Pendidikan kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran PKn yang dilaksanakan di SD memiliki peranan yang penting untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga menghasilkan siswa yang kreatif, berfikir kritis, tanggap dan inovatif. Hal ini dijelaskan oleh Depdiknas (2006:16) tujuan PKn adalah:

(1) Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi aktif, bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, serta anti korupsi, (3) berkembang secara positif, demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup berwama dengan bangsa lain, (4) berinteraksi dengan bangsa lain dalam persatuan dunia secara langsung/tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut pemerintah berusaha melakukan penataan pendidikan secara bertahap dan terus-menerus melalui pembaharuan kurikulum, pengadaan sarana dan prasarana pendidikan. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Kunandar (2007:6-7), bahwa :

Peningkatan mutu dan pemerataan pendidikan dapat ditempuh melalui program dan kebijakan. (1) meningkatkan pelaksanaan wajib belajar sembilan tahun, (2) memberikan akses yang lebih besar kepada kelompok masyarakat yang selama ini kurang terjangkau oleh layanan pendidikan, (3) meningkatkan penyediaan pendidikan keterampilan dan kewirausahaan atau pendidikan non formal, (4) meningkatkan penyediaan dan pemerataan sarana prasarana pendidikan, (5) meningkatkan kualifikasi, kompetensi, dan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan, (6) meningkatkan kesejahteraan tenaga pendidik dan kependidikan, (7) menyempurnakan manajemen pendidikan dan meningkatkan partisipasi dalam proses perbaikan mutu pendidikan, (8) meningkatkan kualitas kurikulum dan pelaksanaan yang bertujuan membentuk karakter dan kecakapan hidup sehingga peserta didik mampu memecahkan berbagai masalah kehidupan dan kreatif dan menjadi manusia yang inovatif serta produktif”.

Salah satu program pemerintah dalam hal peningkatan mutu pendidikan dimulai dari tingkat SD. Pada tingkat SD peningkatan kualifikasi pendidikan dimulai peningkatan profesional guru, sarana dan prasarana, Dalam peningkatan profesional guru, di harapkan guru mampu memilih strategi pembelajaran yang sesuai, karena strategi pembelajaran adalah merupakan suatu pembelajaran yang terbentuknya hubungan baik antara guru dengan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2011:51) bahwa model pembelajaran adalah “strategi yang digunakan oleh seorang guru untuk mengadakan hubungan baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran”.

Dalam memilih strategi pembelajaran guru harus mampu menentukan model pembelajaran yang dianggap cocok digunakan dalam pembelajaran seperti dalam pembelajaran PKn guru dapat menggunakan model kooperatif tipe *TGT*. *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang tepat dan efektif dalam pembelajaran PKn. Karena model pembelajaran *TGT* merupakan suatu model pembelajaran yang berbentuk kelompok dan beranggotakan 4-5 orang siswa yang heterogen dengan melaksanakan permainan (*Tournament*). Karena dalam model pembelajaran tersebut siswa termotivasi dengan adanya penghargaan setelah belajar kelompok yang diberikan oleh guru. Karena *TGT* tersebut mempunyai kelebihan antaranya dapat menyebabkan unsur-unsur psikologis siswa menjadi lebih terangsang dan menjadi lebih aktif, lebih semangat, dan berani mengemukakan pendapat serta dapat meningkatkan kerja sama siswa lebih giat dan termotivasi. Hal ini sesuai dengan kelebihan model kooperatif menurut Asma (2008:21) adalah:

Kelebihan model kooperatif juga dapat meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya dan siswa yang berprestasi dalam model kooperatif ternyata lebih mementingkan orang lain, tidak bersifat kompetitif, dan tidak memiliki rasa dendam.

Berdasarkan analisis konseptual selama penulis melakukan observasi di kelas IV SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan yang mana, guru: (1) lebih sering menggunakan metode ceramah, (2) sering menyampaikan materi secara klasikal, (3) kurang membimbing siswa dalam belajar kelompok, (4) kurang memberi motivasi kepada siswa yang mendapat prestasi, (5) kurang memberikan kesempatan kepada siswa berinteraksi dengan sesama teman kelompoknya.

Berdasarkan permasalahan di atas, berdampak kepada siswa yaitu: (1) tidak aktif, kaku, tidak terbuka dan demokrasi, (2) kurang berinteraksi sesama temannya, (3) siswa yang berprestasi kurang dapat tersalurkan prestasinya sesama temannya, (4) kurang melibatkan siswa untuk belajar secara mandiri di dalam kelompok, (5) kurang dapat mengembangkan dan melatih berbagai sikap nilai dan keterampilan sikap, nilai dan keterampilan-keterampilan sosial untuk diterapkan dalam kehidupan masyarakat. Hal ini akan berdampak kepada hasil belajar siswa, yaitu hasil belajar siswa menjadi rendah dengan nilai rata-rata 6, belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran PKn adalah 70. Data tersebut didapatkan berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan

Tabel nilai siswa pada Ujian mid semester I di kelas IV Tahun Ajaran 2012/2013

No	Kode siswa	Nilai	KKM	Keberhasilan belajar perorangan	
				Tuntas	Belum tuntas
1	IN	65	70	-	√
2	KB	55	70	-	√
3	CP	65	70	-	√
4	AB	70	70	√	-
5	ARH	60	70	-	√
6	LS	70	70	√	-
7	HB	50	70	-	√
8	TH	70	70	√	-
9	SD	50	70	-	√
10	DH	70	70	√	-
11	SM	60	70	-	√
12	CP	40	70	-	√
13	RY	50	70	-	√
14	WS	70	70	√	-
15	WLP	55	70	-	√
16	SS	55	70	-	√
Jumlah		955		5	11
Rata -rata		59,8		31,25	68,75
Nilai tertinggi		70			
Nilai terendah		40			
Presentase		60%		31%	69%

Sumber: data skunder nilai PKn Kelas IV SDN 03 Sungai Kalu

Padahal dalam pembelajaran PKn guru dapat menggunakan berbagai macam model pembelajaran seperti model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, yang mana di dalam model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini, siswa dapat termotivasi, siswa lebih aktif, lebih bersemangat, dan berani mengemukakan pendapat.

Pembelajaran *TGT* adalah suatu permainan yang sangat menarik bagi siswa, di mana dalam permainan tersebut masing-masing tim akan mendapatkan skor. Baik skor yang rendah maupun skor tertinggi.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang tepat dan efektif dalam pembelajaran PKn. "Model kooperatif tipe *TGT* adalah suatu model pembelajaran yang berbentuk kelompok dan beranggotakan 4-5 orang siswa yang heterogen dengan melaksanakan permainan (*Tournament*). Karena dalam model pembelajaran tersebut siswa termotivasi dengan adanya penghargaan setelah belajar kelompok yang diberikan oleh guru. Karena *TGT* tersebut mempunyai kelebihan antaranya dapat menyebabkan unsur-unsur psikologis siswa menjadi lebih terangsang dan menjadi lebih aktif, lebih semangat, dan berani mengemukakan pendapat serta dapat meningkatkan kerja sama siswa lebih giat dan termotivasi. berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti ingin sekali untuk melakukan penelitian dengan judul **"Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dengan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Di Kelas IV SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas secara umum permasalahannya adalah : Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament (TGT)* di kelas IV SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan.

Untuk itu peneliti akan merinci rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rencana pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar PKn di kelas IV SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah : Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Turnament (TGT)* di kelas IV SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan. Secara rinci peneliti akan mendeskripsikan:

1. Bentuk rencana pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model

Pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan.

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan?
3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan pembelajaran PKn di kelas IV SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan ?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, guru, siswa, serta sekolah yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti, dapat menambah pengetahuan peneliti tentang perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT*.
2. Bagi Guru, memberikan pengetahuan tentang pentingnya pendekatan model kooperatif tipe *TGT* dalam meningkatkan *efektifitas* pelaksanaan pembelajaran PKn dengan pendekatan model kooperatif tipe *TGT*.
3. Bagi Sekolah, dapat memberikan *output* yang baik bagi sekolah dalam meningkatkan standar nilai pembelajaran PKn.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Dalam proses pembelajaran yang sengaja diciptakan baik oleh pendidik yang membimbing siswanya dalam mencapai tujuan pembelajaran maupun oleh siswa itu sendiri, memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar menurut Slameto (2003:2) adalah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri sebagai interaksi dengan lingkungan”. Sedangkan menurut Sudjana (2009:2) “Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan hasil belajar adalah hasil akhir dari pembelajaran dapat berupa kemampuan siswa, prestasi belajar, tingkah laku yang dimiliki oleh siswa. Dengan adanya hasil belajar guru dapat mengetahui kemampuan siswa dan tingkat keberhasilan proses pembelajaran

b. Jenis-jenis hasil belajar

Bloom (2012) membagi hasil belajar atas tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil intelektual yang terdiri atas enam aspek yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri atas lima aspek, yakni penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola. Ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar, keterampilan, dan kemampuan bertindak. Hasil belajar psikomotor diantaranya gerakan reflek, ekspresi, dan interpretatif.

Sudjana (2004:57) mengatakan” Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh, yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan; ranah afektif atau sikap dan apresiasi; ranah psikomotor, keterampilan atau perilaku”.

2. Hakekat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian Pembelajaran

Manusia memiliki derajat potensi, latar belakang historis, serta harapan masa depan yang berbeda-beda. Sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama. Pembelajaran secara sadar dapat menciptakan interaksi yang silih asah sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku ajar tetapi juga sesama manusia.

Menurut Trianto (2009:17) “pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, di mana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya”. Sedangkan Suyatno (2009:6) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah upaya pembimbingan terhadap siswa agar siswa itu secara sadar dan terarah berkeinginan untuk belajar dan

memperoleh hasil belajar sebaik-baiknya sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa yang bersangkutan”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa di mana antara keduanya terjadi komunikasi yang terarah untuk membangun pengetahuan baru dengan kegiatan pembimbingan terhadap siswa untuk mencapai hasil belajar sebaik-baiknya sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa yang bersangkutan.

b. Pengertian PKn

PKn merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh semua siswa mulai dari tingkat SD sampai tingkat SMA. Pelajaran PKn memiliki dua unsur yakni Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Pancasila mengarah pada permasalahan moral sedangkan Pendidikan kewarganegaraan lebih ditekankan pada pendidikan hak dan kewajiban warga negara

Depdiknas (2006:271) mengemukakan bahwa “mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Soematri (dalam Abdul 1999:14) mengemukakan bahwa “PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan

mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik secara umum dan mengetahui, menyadari dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn mengarahkan pada pembentukan moral warga negara yang menyadari dirinya sebagai warga negara dan masyarakat yang mempunyai hak-hak dan kewajiban yang berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945.

c. Tujuan PKn

PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar serta hubungan antara warga negara dengan Negara.

Depdiknas (2004:30) menyatakan bahwa “Tujuan PKn adalah pengembangan pengetahuan dan kemampuan dalam memahami dan menghayati nilai-nilai pancasila dalam rangka pembentukan sikap dan perilaku sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab serta memberi bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut”.

Tujuan PKn dalam Depdiknas (2006:271) adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut :

- (1) Berfikir kritis, nasional dan kreatif dan menanggapi isu kewarganegaraan,
- (2) berpartisipasi secara bermutu dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara,
- (3) berkembang secara positif dan

demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter – karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa -bangsa lainnya, (4) berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn SD adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan, pengetahuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, terampil dan bersikap menurut norma dan nilai yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945.

d. Ruang Lingkup PKn

Pembelajaran Pkn selain memiliki tujuan juga memiliki ruang lingkup. Ruang lingkup PKn meliputi beberapa aspek. Menurut Depdiknas (2006:2) ruang lingkup PKn di SD meliputi aspek yaitu “(1) persatuan dan kesatuan bangsa, (2) norma, hukum dan pers, (3) hak asasi manusia, (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan dan politik, (7) kedudukan pancasila, (8) globalisasi ”.

Pendapat di atas juga dipertegas dalam Depdiknas (2006 : 271) bahwa ruang lingkup PKn di SD adalah :

(1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi : hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan RI, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap kesatuan RI,.....(2) Norma, hukum dan peraturan meliputi : tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib sekolah, norma yang berlaku dalam masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara,.....(3) Kebutuhan warga negara meliputi : hidup

gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama,.....(4) Konstitusi Negara meliputi : proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama,.....(5)Kekuasaan politik meliputi : pemerintahan desa, kecamatan, dan pemerintahan daerah otonomi pemerintahan pusat,.....(6)Pancasila meliputi : kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara ,pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari,.....(7) Globalisasi meliputi : Globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi ,dampak globalisasi, hubungan internasional,.....”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup PKn SD mencakup persatuan dan kesatuan bangsa; norma, hukum dan peraturan,hak asasi manusia (HAM), kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, Pancasila, serta globalisasi. Sesuai dengan Kompetensi Dasar yang peneliti ambil dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2.1 Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan Kabupaten/kota dan provinsi yang terdapat dalam ruang lingkup Konstitusi Negara.

3. Model pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Menurut Sugiyanto (2009:37) model kooperatif adalah:

Suatu model yang kegiatannya berlangsung di lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang ada dalam tugas mereka. Model kooperatif merupakan salah satu model yang terstruktur dan sistematis, dimana

kelompok-kelompok kecil bekerjasama untuk mencapai tujuan.

Adapun menurut Slavin (dalam Etin, 2007:4) menyatakan bahwa, “model kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat atau lima siswa, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen”

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model kooperatif adalah salah satu model pembelajaran, dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil sehingga mereka saling membantu antara yang satu dengan yang lainnya (berkolaboratif) dalam mempelajari suatu pokok bahasan. Dan semua anggota kelompok dituntut untuk memberikan pendapat, ide dan pemecahan masalah sehingga dapat tercapai tujuan belajar bersama dengan adanya kerjasama antara anggota kelompok.

b. Tujuan Model Kooperatif

Tujuan Model kooperatif adalah untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang untuk saling membantu dalam menuntaskan materi pelajaran, karena keberhasilan kelompok ditentukan oleh kemampuan dari masing-masing anggota kelompok memahami materi pelajaran.

Tujuan model kooperatif menurut Robert (2008:33) adalah sebagai berikut :

(1) Adanya pencapaian hasil belajar, tujuan yaitu untuk memperbaiki prestasi belajar siswa atau tugas-tugas akademik, serta memahami konsep-konsep sulit, (2) penerimaan terhadap perbedaan individu, tujuan ini adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuannya, serta memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan, (3) pengembangan keterampilan sosial, tujuannya adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi

Sedangkan menurut Asma (2008:3) Tujuan model kooperatif adalah “(1) adanya pencapaian hasil, (2) penerimaan terhadap individu, (3) dapat mengembangkan keterampilan sosial”

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas bahwa penggunaan model kooperatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar sekaligus dapat meningkatkan karya diri. Selain itu, juga dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik, memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas bersama. Pada akhir pembelajaran kooperatif ini memberikan penghargaan untuk kelompok dan belajar untuk menghargai satu sama lain. Serta mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi.

Pembelajaran kooperatif menggunakan metode skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang terdahulu. Dengan menggunakan metode skoring ini setiap siswa baik berprestasi rendah, sedang atau tinggi

sama-sama memperoleh kesimpulan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

c. Prinsip Model Kooperatif

Prinsip model kooperatif menurut Asma (2006:14) yaitu:

(1) Belajar siswa aktif, (2) belajar bekerja, (3) pembelajaran partisipatorik, (4) Reactive Teaching dan (5) Pembelajaran yang menyatakan dengan menerapkan prinsip pembelajaran kooperatif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat merangsang unsur psikologis siswa. Dalam pembelajaran siswa akan lebih aktif, bersemangat dan berani mengemukakan pendapat sehingga dengan sendirinya siswa dapat menemukan dan membangun pengetahuannya yang menjadi tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut Didi (2007:59) Prinsip model kooperatif adalah “(1) belajar siswa aktif, (2) belajar bekerjasama, (3) pembelajaran partisipatorik, (4) mengajar reaktif, (5) pembelajaran yang menyenangkan”. Dari beberapa penjelsan di atas dapat terlihat bahwa prinsip model kooperatif mampu membuat siswa berani dan bersemangat mengemukakan pendapat serta dapat menemukan dan membangun pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran.

d. Kelebihan model kooperatif

Kelebihan model koopertif menurut Asma (2008:21) adalah :

Kelebihan model kooperatif juga dapat meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya dan siswa yang berprestasi dalam model koopertif ternyata lebih mementingkan orang lain. tidak bersifat kompetitif, dan tidak memiliki rasa dendam.

Sedangkan menurut Slavin (1995:21) kelebihan model kooperatif dapat “menimbulkan motivasi sosial siswa karena adanya

tuntutan untuk menyelesaikan tugas. Seperti diketahui bahwa manusia adalah makhluk sosial, sehingga salah satu kebutuhan yang menyebabkan seseorang mempunyai motivasi mengaktualisasikan dirinya adalah kebutuhan untuk diterima dalam suatu masyarakat atau kelompok”.

Dari beberapa uraian di atas bahwa kelebihan model kooperatif mampu meningkatkan kecakapan individu, maupun kelompok, dan memecahkan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk, dan menimbulkan motivasi sosial di dalam kelompok.

e. Unsur-unsur Dasar Model Kooperatif

Unsur-unsur dasar model kooperatif menurut Lie (dalam Asma, 2008: 8) ada lima unsur dasar yang dapat dalam struktur pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut:

(1) saling ketergantungan positif, kegagalan dan keberhasilan kelompok merupakan tanggung jawab setiap anggota kelompok, (2) setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menguasai materi pembelajaran, (3) interaksi yang terjadi melalui diskusi akan memberikan keuntungan bagi semua anggota kelompok, (4) evaluasi proses kelompok, dimana keberhasilan belajar dalam kelompok ditentukan oleh proses kerja kelompok.

Sedangkan menurut Arends (dalam Asma 2008:9) berpendapat bahwa unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

(1) siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka “hidup sepenanggungan bersama, (2) siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, (3) siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam

kelompoknya memiliki tujuan yang sama, (4) siswa haruslah membagi tugas dan bertanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya, (5) siswa akan dikenakan atau diberikan hadiah atau penghargaan yang juga akan dikarenakan untuk semua anggota kelompok, (6) siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajar, (7) siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang dipelajari dalam kelompoknya

Abdurrahman (dalam Nurhadi, 2003:60) berbagai elemen dalam pembelajaran kooperatif adalah, adanya: “(1) saling ketergantungan positif, (2) interaksi tatap muka, (3) akuntabilitas, (4) keterampilan untuk menyalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang sama secara sengaja diajarkan.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan belajar kooperatif keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Jika dalam pembelajaran tersebut terjalin interaksi yang bagus diantara sesama anggota kelompok, dimana semua anggota kelompok, dimana semua anggota kelompok, dimana semua anggota kelompok bertanggung jawab atas kelompoknya dan adanya saling ketergantungan diantara anggota kelompok. Maka dengan sendirinya kelompok tersebut akan memperlihatkan prestasi yang baik.

f. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif

Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif menurut Depdiknas (2005:16) menjelaskan bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif terdiri atas enam langkah, yaitu :
 “(1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) Menyajikan

informasi, (3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar, (5) Evaluasi, (6) Memberikan penghargaan

Adapun rincian dari langkah-langkah pembelajaran kooperatif diatas adalah sebagai berikut :

1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Kegiatan yang dilakukan adalah guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.

2) Menyajikan informasi

Kegiatan yang dilakukan adalah guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.

3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar

Kegiatan yang dilakukan adalah guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.

4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar

Kegiatan yang dilakukan adalah guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.

5) Evaluasi

Kegiatan yang dilakukan adalah guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.

6) Memberikan penghargaan

Kegiatan yang dilakukan adalah guru mencari cara-cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar individu maupun kelompok.

Kemudian Asma (2008:91) menjelaskan bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif terdiri dari ”(1) Menentukan model yang akan digunakan, (2) Menentukan materi, (3) Membentuk kelompok-kelompok kecil, (4) Mengembangkan materi, (5) Memberikan pemahaman tentang tugas dan peran peserta didik, (6) Menentukan waktu dan tempat belajar, (7) Menyajikan materi pembelajaran kooperatif, (8) Belajar dalam kelompok, (9) Mengerjakan kuis, (10) Penghargaan”

Sedangkan Slavin (dalam Etin 2007:10) mengemukakan bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif terdiri dari :

(1) Merancang rencana program pembelajaran, (2) Merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan belajar bersama dalam kelompok, (3) Melakukan observasi terhadap kegiatan, mengarahkan dan membimbing peserta didik baik secara individual maupun kelompok dalam memahami materi maupun sikap selama proses pembelajaran, (4) Presentasi hasil kerja kelompok.

Dari langkah-langkah pembelajaran kooperatif di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, memotivasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar, mengadakan evaluasi dan memberikan penghargaan. Pembelajaran kooperatif juga menunjukkan

adanya proses demokrasi dan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, di samping itu juga menumbuhkan penerimaan antara kelompok baik keterampilan sosial individu maupun kelompok.

g. Jenis-jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Adapun menurut Asma (2006:55-61) jenis-jenis pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:” (1) *Student Teams Achievement Division (STAD)*, (2) *Team-Games-Tournaments (TGT)*, (3) *Team-Assisted Individualized (TAI)*, (4) *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, (5) *Group Investigation (GI)*, dan (6) Model Co-op Co-op”

Dari beberapa model pembelajaran yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan yang digunakan dapat dipilih oleh guru sesuai dengan materi, waktu, dan kemampuan guru dalam menggunakan pendekatan tersebut. Dengan demikian perlu dipilih pendekatan yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu pendekatan tersebut adalah pendekatan *Team Games Tournament (TGT)*.

4. Team Games Tournament (TGT)

a. Pengertian TGT

Pengertian *TGT* dapat di jelaskan sebagai berikut:

Menurut Robert (2008:1) *TGT* adalah “menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka

dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Sedangkan menurut Saco (dalam Suhadi:2008:1) *TGT* adalah “siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing”.

Dari uraian teori dapat disimpulkan bahwa pengertian *TGT* adalah suatu permainan yang sangat menarik bagi siswa, di mana dalam permainan tersebut masing-masing tim akan mendapatkan skor. Baik skor yang rendah maupun skor tertinggi.

b. Tujuan pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*

Setiap kegiatan dalam pembelajaran maupun model pembelajaran mempunyai tujuan tersendiri. Tujuan pembelajaran kooperatif Tipe *TGT* menurut Ibrahim (dalam Muhamad, 2006:12) adalah sebagai berikut :

- (1) Pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah untuk memperbaiki prestasi belajar siswa atau tugas-tugas akademik, serta memahami konsep-konsep sulit,
- (2) penerimaan terhadap perbedaan individu, tujuan ini adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuannya, serta memberikan peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan,
- (3) pengembangan keterampilan sosial, tujuannya adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi.

Sedangkan menurut Slavin (dalam Trianto, 2010:57) menyatakan bahwa “tujuan pokok pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi

akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok”.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa: pembelajaran kooperatif tipe TGT bertujuan untuk pencapaian hasil belajar yang lebih baik, penerimaan terhadap keragaman antara individu dan pengembangan hasil sosial dalam kelompok dan lingkungan.

c. Keunggulan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Setiap model pembelajaran mempunyai keunggulan tersendiri begitu juga dengan model kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Wina (2008:249) Keunggulan dari model kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn di SD yaitu:

(a) Melalui model kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT), siswa tidak terlalu bergantung kepada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa yang lain, (b) Membantu mengembangkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan ide-ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain, (c) Dapat membantu siswa untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima perbedaan, (d) Dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, (e) Dapat meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, (f) Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, serta menerima umpan balik, (g) Dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata, (h) Interaksi selama kooperatif

berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir.

Davidson (dalam Asma, 2008:21) menyatakan bahwa keunggulan model kooperatif Tipe *Team Games Tuornament (TGT)* yaitu: (1) meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah, (2) meningkatkan komitmen, (3) dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya, (4) siswa yang berprestasi dalam pembelajaran kooperatif ternyata lebih mementingkan orang lain, (5) tidak bersifat kompetitif, (6) tidak memiliki rasa dendam.

Menurut Slavin (dalam Etin, 2007:10) menyatakan model kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat menimbulkan motivasi sosial siswa karena adanya tuntunan untuk menyelesaikan tugas.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa keunggulan model kooperatif tipe TGT yaitu: (1) dapat meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, (2) saling bekerja sama untuk mencapai tujuan dan tugas akademik, (3) melatih siswa untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya, (4) meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah, (5) menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya dan menghilangkan rasa dendam, (6) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (7) melatih siswa SD untuk menerima perbedaan yang ada antara satu kelompoknya

d. Langkah-langkah *Team Games Tournament (TGT)*

Menurut Robert (2008:53) langkah-langkah *TGT* Secara berurutan adalah sebagai berikut :

(1) Penyajian kelas, Setiap belajar dengan model *TGT* selalu dimulai penyampaian tujuan dan tugas-tugas yang akan dilakukan siswa selama pembelajaran, dilanjutkan dengan penyajian materi oleh guru. Sebelum menyajikan materi pelajaran, guru dapat memulai dengan memberikan motivasi untuk berkooperatif, penyajian materi dapat digunakan dengan model ceramah, tanya jawab dan sebagainya sesuai dengan isi bahan ajar dan kemampuan belajar. (2) Kegiatan belajar kelompok/tim, Setiap belajar kelompok digunakan LKS dan lembar kunci jawaban masing-masing dua lembar untuk masing-masing kelompok LKS diserahkan pada saat kegiatan belajar kelompok, sedangkan lembar kunci jawaban diserahkan kegiatan belajar selesai dilaksanakan, (3) Permainan, Permainan yang diberikan pada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan kelompok, (4) Tournament, tournament merupakan struktur bagaimana dilaksanakannya permainan tersebut, (5) Penghargaan kelompok, Penghargaan kelompok diberikan perolehan poin kelompok dalam turnamen. Masing-masing kelompok membaca perolehannya kembali kelompok semula dan bersama-sama anggota yang lain mengembangkan poin untuk kelompoknya.

Hal senada juga dikemukakan oleh Slavin (dalam Suhadi, 2008:2) langkah-langkah *TGT* adalah “penyajian kelas (class precentation), belajar dalam kelompok (team), pertandingan (tournament) dan penghargaan kelompok (team recognition).

Dari uraian beberapa parah ahli di atas, penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* menurut Robert. Langkah-langkah *TGT* menurut Robert ini lebih jelas dan lebih mudah dipahami.

e. Penggunaan TGT dalam pembelajaran PKn di SD

1) Presentasi kelas

Kegiatan pembelajaran tipe TGT dimulai dengan penyajian materi yang diawali dengan memajang media tentang susunan lembaga-lembaga pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi, menjelaskan materi tentang susunan lembaga-lembaga pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi, dan latihan terbimbing. Dalam pendahuluan ditekankan pada apa yang akan dipelajari siswa dalam tugas kelompok, dijelaskan mengapa hal itu penting dipelajari. Kegiatan ini dilakukan untuk memotivasi rasa ingin tahu siswa.

2) Kerja tim

Tim terdiri dari 4-5 orang siswa yang mewakili heteroginitas kelas dalam kinerja akademik dan jenis kelamin. Fungsi utama tim adalah menyiapkan anggotanya agar berhasil menghadapi *tournament*. Setelah guru mempresentasikan materi tentang lembaga-lembaga dan susunan pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi, tim tersebut berkumpul untuk mempelajari LKS. Untuk menyelesaikan LKS siswa mengerjakan secara berpasangan, kemudian saling mencocokkan jawabannya atau memeriksa ketepatan jawabannya dengan jawaban teman sekelompok. Bila ada siswa yang mengemukakan pertanyaan, teman sekelompoknya

bertanggung jawab untuk menjawab sebelum mengajukan pertanyaan pada guru.

3) Permainan

Permainan yang diberikan pada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi 4-5 siswa yang memiliki kemampuan akademik sama atau mendekati sama.

Secara bergiliran siswa mengambil sebuah kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan diantaranya nama-nama lembaga pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi dan tugas-tugas lembaga pemerintahan tersebut. Siswa membaca soal itu dengan kuat supaya siswa yang ada dalam meja *tournament* tersebut dapat mendengar. Selanjutnya siswa yang membaca soal mendapat kesempatan pertama untuk member jawaban dan siswa lain pada meja yang sama kalau menganggap jawaban yang diberikan tadi salah mereka boleh member jawaban yang berbeda, kemudian jawaban siswa dicocokkan dengan kunci jawaban yang telah tersedia di meja *tournament*. Jawaban yang benar akan mendapatkan skor. Setelah siswa menyelesaikan *tournament* dilakukan penghitungan skor yang diperoleh siswa. Bagi kelompok

yang mendapat skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru.

4) Tournament

Tournament merupakan struktur bagaimana dilaksanakannya permainan tersebut. *Tournament* dilaksanakan setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan tim-tim memperoleh kesempatan berlatih LKS.

a) Pada permulaan *Tournament*

Di informasikan perihal penempatan-penempatan meja *tournament* siswa dan menugasi siswa secara bersamaan menggeser meja untuk dijadikan meja turnamen. Guru membagi satu tumpuk kartu bernomor, satu lembar kunci jawaban, dan satu lembar skor permainan kepada tiap meja *tournament*. Guru menyuruh siswa dari masing-masing kelompok yang berkemampuan sama atau mendekati berada pada meja yang telah di tentukan.

Untuk memulai permainan, masing-masing siswa dalam sebuah meja *tournament* mengambil sebuah kartu untuk menentukan pembaca yang pertama, yaitu siswa yang mengambil kartu dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam dari pembaca pertama.

b) Pada saat permainan

Pembaca mengocok kartu dan mengambil sebuah kartu paling atas. Ia kemudian membaca keras pertanyaan pada kartu tersebut. Seorang pembaca yang tidak yakin akan jawabannya diperbolehkan menerka tanpa mendapat hukuman.

Setelah pembaca tersebut memberikan jawaban, siswa disebelah kirinya memiliki kesempatan untuk menantang dan menyampaikan jawaban yang berbeda, bila menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut atau jika penantang kedua mempunyai jawaban yang berbeda dari dua jawaban pertama, penantang kedua dapat menantang.

Sementara itu penantang kedua harus hati-hati, karena mereka akan kehilangan sebuah kartu (yang telah berhasil dikumpulkan) apabila jawaban mereka salah. Apabila setiap orang menjawab, atau pas, penantang kedua mencocokkan dengan lembaran jawaban dan membacakan jawaban yang benar tersebut dengan keras. Pemain yang member jawaban yang benar menyimpan kartu tersebut. Apabila tidak ada satupun jawaban yang benar, kartu tersebut dikembalikan lagi dalam tumpukan. Permainan berlanjut sampai waktu yang telah ditetapkan guru.

c) Pada permainan tersebut berakhir.

Para pemain mencatat banyak kartu yang mereka menangkan pada lembar skor permainan.

Lembar skor permainan

Pemain	Tim	Permainan 1	Permainan 2	Total	Poin turnamen
Erman	Anggrek	3	-	3	20
Lisa	Mawar	7	-	7	50
Anita	Melati	10	-	10	60
Adi	Bugenvil	6	-	6	40

Sumber : (Robert, 2009:58)

d) Aturan penilaian dalam *tournament*

Memberikan bonus poin, yaitu setiap skor tertinggi yang diperoleh siswa pada setiap meja *tournament* diberi bonus 60 poin. Setiap skor tertinggi kedua diberi bonus 50 poin, skor tertinggi ketiga diberi bonus 50 poin dan skor terendah diberi bonus 20 poin.

Kelompok yang memperoleh skor yang tertinggi akan mendapat penghargaan. Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan perolehan poin kelompok dalam turnamen, masing-masing kelompok membawa perolehannya kembali ke kelompok semula dan bersama anggota yang lain menyumbangkan poin untuk kelompoknya.

Pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{Jumlah total poin anggota}}{\text{Jumlah anggota kelompok yang ada}}$$

Berdasarkan poin yang diperoleh oleh masing-masing terdapat tiga tingkatan penghargaan yang diberikan yaitu

kelompok baik, hebat, dan super dengan kriteria sebagai berikut:

Tingkat Penghargaan Kelompok

Kriteria (rata-rata kelompok)	Penghargaan
30-40 poin	Tim Baik
40-45poin	Tim sangat baik
Lebih 50 poin	Tim Super

Sumber: Robert (2009:87)

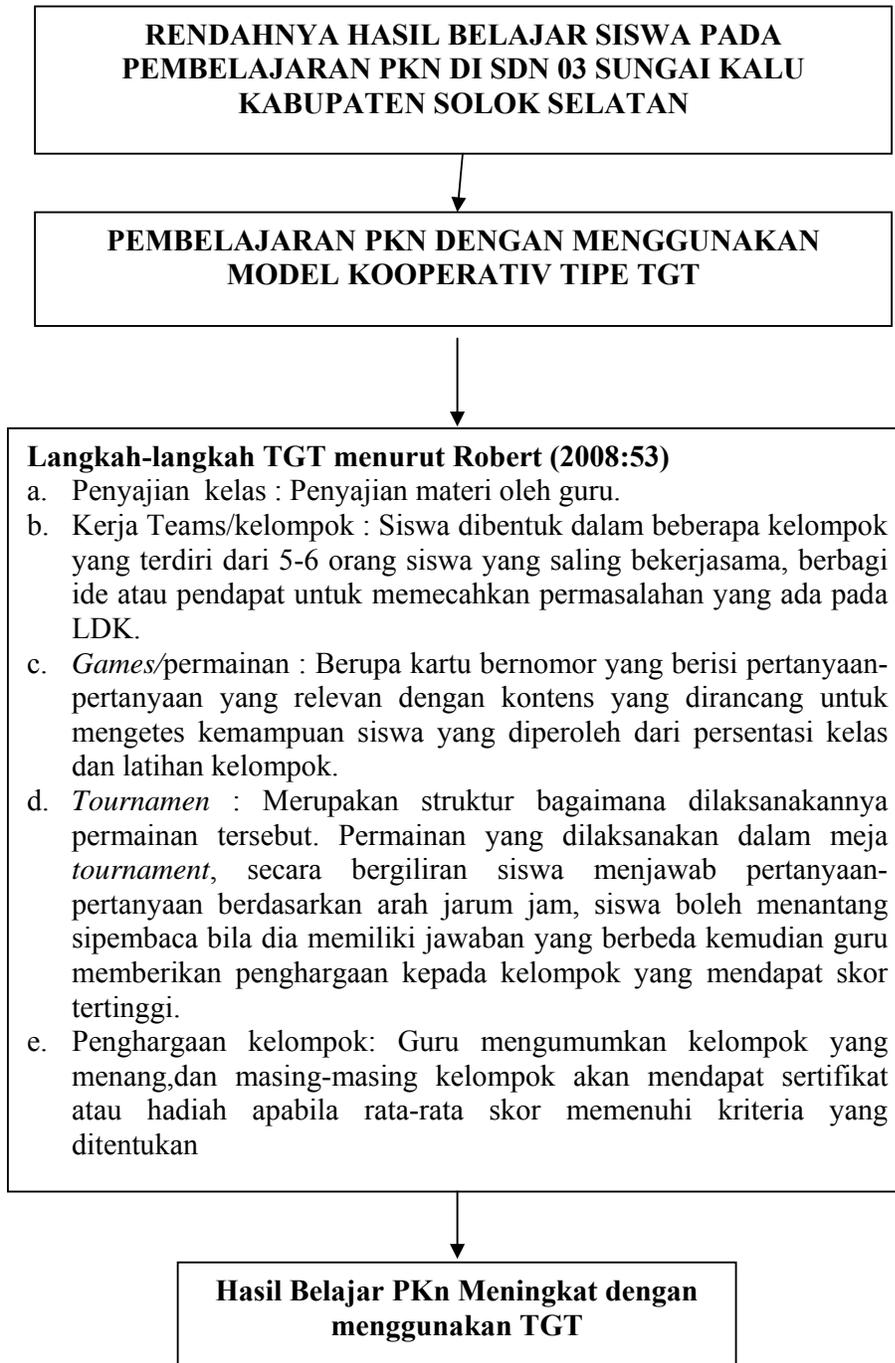
B. Kerangka Teori

Penggunaan model kooperatif dengan tipe TGT pada pembelajaran PKn tentang lembaga pemerintahan desa dan kecamatan di Kelas IV SD bertujuan agar siswa mengetahui dan memahami lembaga perintahan kabupaten, kota dan proviinsi.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti dapat menggunakan langkah-langkah TGT menurut Robert (2008:53) sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran diawali dengan (1) penyajian kelas menyampaikan tujuan dan memberikan tugas-tugas dilanjutkan penyajian materi yang diberikan guru, (2) Kegiatan belajar kelompok setiap belajar kelompok guru membagikan LKS dan lembar kunci jawaban, (3) Permainan berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan untuk mengetes pengetahuan siswa, (4) Tounament bagaimana dilaksanakan permainan tersebut, (5) Penghargaan diberikan perolehan poin masing-masing kelompok dan mengembangkan poin untuk kelompoknya.

Bagan Kerangka Teori



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini diuraikan tentang simpulan dan saran. Simpulan hasil penelitian berkaitan dengan penggunaan model kooperatif tipe *TGT* untuk peningkatan pembelajaran PKn di kelas IV SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* dalam pembelajaran PKn dilaksanakan dengan langkah-langkah *TGT* yaitu: penyajian materi, diskusi kelompok, permainan, *tuornament* dan penghargaan kelompok. Pelaksanaan pembelajaran yang di rancang dengan *TGT* selalu meningkat dari RPP siklus I pertemuan I 75% dan RPP siklus I pertemuan II 86% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 96%
2. Pada pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* ada beberapa tahap yaitu penyajian materi dan pemajangan media, siswa sudah bisa menginterpretasikan gambar dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada siklus I dan siklus II kualifikasinya baik. Pada tahap kerja kelompok, siswa berdiskusi dengan baik dengan anggota kelompoknya, dan bekerja sama dengan baik serta siswa juga saling menghargai pendapat temannya dan menerima perbedaan sesama

temannya. Pada tahap *tournament*/permainan kuis, siswa dapat belajar dengan aktif sehingga pembelajaran lebih bersemangat dengan adanya permainan kuis/ *tournament* ini yang membantu siswa lebih memahami materi pelajaran.

3. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa siklus I 65,5, pembelajaran belum dianggap tuntas jika hasil persentase ketuntasan yang diperoleh di bawah 70. Maka dari itu penelitian ini dilanjutkan pada siklus II, ternyata hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 79,8 yang sudah melebihi dari standar ketuntasan minimal. Hal ini merupakan bukti dari pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 03 Sungai Kalu Kabupaten Solok Selatan.

B. Saran

Dari hasil dan simpulan penelitian, dapat dikemukakan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn di SD adalah sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru kelas IV atau guru yang lain, agar menggunakan rancangan pembelajaran sebelum mengajar di kelas agar apa yang kita ajarkan kepada siswa tidak melenceng dari konsep rancangan pembelajaran, serta alangkah baiknya guru dalam mengajar menggunakan salah satu model pembelajaran salah satunya, menggunakan model kooperatif tipe *TGT*, karena dengan model ini pembelajaran yang dilakukan lebih menyenangkan.

2. Disarankan kepada guru Sekolah Dasar agar pelaksanaan pembelajaran di kelas harus sesuai dengan rancangan pembelajaran agar konsep pembelajaran diterapkan dengan baik serta membimbing siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Disarankan kepada guru Sekolah Dasar agar memvariasikan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model kooperatif dan menggunakan media dalam mengajar karna dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih aktif, bersemangat dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Andrieas. 2007. *Ruang Lingkup PKn*. [http://andries980blogspot.com/2007/07/ruang lingkup.html](http://andries980blogspot.com/2007/07/ruang%20lingkup.html) (diakses 2 Februari 2010).
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta : Bumi Aksara.
- Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta : Depdiknas.
- 2008. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang : UNP Press Padang
- Atmajha, Rochiati. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Rosdakarya.
- Aziz Wahab, Abdul.1999. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- BNSP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta:Depdiknas
- 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Bandar Standar Nasional Pendidikan.
- Djahiri. 1996. *Pendidikan Pancasila II*. Jakarta : Depdiknas
- Fahri, 2008, www.anneahira.com/pengertian-kognitif-afektif-psikomotorik.htm. diakses tanggal 8 November 2012
- Kunandar. 2007. *Guru Profesi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Nasar. 2006. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal*. Jakarta : Delia Press.
- Nurhadi. 2003. *Model Pembelajaran Kontekstual (Contextual and Learning) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Nur, Muhammad. 2006. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : LPMP.
- Mahjudhin, Ritawati. 2008. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang : Universitas Negeri Padang.
- Muslich, Masnur. 2009. *KTSP Pembelajaran Berbasis Komptensi dari Kontekstual*. Jakarta : Bumi Aksara.

- Purwanto, Ngalim. 2004. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sholihatin, Etin,. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Slameto.2003. *Belajar dan faktor- faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Slavin, Robert. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media.
- Sugiyanto. 2009. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS : Surakarta.
- Suhadi, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games Tournament (TGT)*, <http://Suhadinet.wordpress.com>, diakses tanggal 8 April 2011
- Sutardi, Didi. 2007. *Pembaharuan dalam PBM di SD*. Bandung : UPI Press.
- Suyatno.2009.*Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Jakara: Masmedia Buana Pustaka
- Trianto.2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Kencana Predana Media Group.