

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PKn DENGAN MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DI KELAS IV SD
NEGERI 24 LAREH NAN PANJANG KECAMATAN
PADANG GANTING TANAH DATAR**

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



**Oleh :
LENMI
Nim. 50869**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
PKn DENGAN MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF *TIPE*
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DI KELAS IV SD
NEGERI 24 LAREH NAN PANJANG KECAMATAN
PADANG GANTING TANAH DATAR**

Nama : Lenmi
Nim / TM : 50869 / 2009
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Disetujui oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Farida S, M.Si
Nip. 19600401 198703 2002

Dra. Harni, M.Pd
Nip. 19550529 198003 2002

Mengetahui :
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
Nip. 19591212 198710 1001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran
PKn Dengan Menggunakan Pendekatan Kooperatif
Tipe *Team GamesTournament* (TGT) di Kelas IV SD
Negeri 24 Lareh Nan panjang Kecamatan Padang
Ganting Tanah datar**

Nama : Lenmi

Nim : 50869

Program Studi : S1

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Ilmu Pendidikan UNP

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Farida S, M.Si
2. Sekretaris : Dra. Harni, M.Pd
3. Anggota : Dra. Wirdati, M.Pd
4. Anggota : Dra. Elma Alwi, M.Pd
5. Anggota : Dra. Dernawati

ABSTRAK

Lenmi, 2011 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di Kelas IV SD Negeri 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Padang Ganting Tanah Datar disebabkan karena pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*). Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model Kooperatif *Tipe Team games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Padang Ganting Tanah Datar

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dua siklus. Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peneliti sebagai guru praktisi dan siswa kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Padang Ganting Tanah Datar yang terdaftar pada semester II tahun pelajaran 2010-2011. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan tes.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan rata-rata kelas hasil belajar siswa pada siklus I adalah 7,1 dengan persentase ketuntasan belajarnya adalah 67%. Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 8,0 dengan persentase ketuntasan yang diperoleh adalah 83%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Kooperatif *Tipe Team games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Padang Ganting Tanah Datar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nyalah peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan sebaik-baiknya dengan judul ” **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di Kelas IV SD Negeri 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar**”. Kemudian shalawat beserta salam peneliti tujukan kepada junjungan kita yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah merubah dunia ini dari zaman yang tidak berilmu pengetahuan menjadi dunia yang penuh ilmu pengetahuan.

Tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu untuk melengkapi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan, yang harus dipenuhi oleh setiap mahasiswa pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini bisa diselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan izin dalam melakukan penelitian.
2. Ibu Farida S, M.Si selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam menulis skripsi ini.

3. Ibu Dra. Harni, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam menulis skripsi ini.
4. Ibu Dra. Wirdati, M.Pd selaku penguji I yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga dalam penulisan skripsi ini
5. Ibu Dra. Elma Alwi, M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Sri Amerta, S.Pd selaku penguji III yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga dalam penulisan skripsi ini.
7. Keluarga tercinta (Suami dan anak-anak tercinta) yang telah banyak memberikan motivasi bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan skripsi ini, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari pembaca untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih.

Padang Ganting, Agustus 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv
Daftar Bagan	viii
Daftar Lampiran	ix
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II : KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	9
A. Kajian Teori	9
1. Hasil Belajar	9
2. Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	10
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	10
b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	11
c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan	12
3. Hakekat Kooperatif <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	13
a. Pengertian Kooperatif <i>Team Games Tournament</i>	13
b. Kelebihan Kooperatif <i>Team Games Tournament</i> ..	14
c. Langkah-langkah Kooperatif <i>Team Games Tournament</i>	15

d. Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model <i>Team Games Tournament</i>	18
B. Kerangka Teori	19
BAB III : METODE PENELITIAN	22
A. Lokasi Penelitian	22
1. Tempat Penelitian	22
2. Subjek Penelitian	22
3. Waktu Penelitian	23
B. Rancangan Penelitian	23
1. Pendekatan Penelitian	23
2. Jenis Penelitian.....	24
3. Alur Penelitian	25
C. Prosedur Penelitian	27
1. Studi Pendahuluan.....	27
2. Tahap Perencanaan Tindakan	27
3. Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	28
4. Tahap Pengamatan Tindakan	29
5. Tahap Refleksi	30
D. Data dan Sumber Data	31
1. Jenis Data	31
2. Sumber Data	31
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	32
F. Analisis Data	33
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
1. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan I	36
a. Perencanaan Siklus I Pertemuan I.....	36
b. Pelaksanaan Siklus I Pertemuan I.....	38

c.	Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I.....	44
d.	Pengamatan Siklus I Pertemuan I	48
e.	Refleksi Siklus I Pertemuan I	52
2.	Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan II.....	55
a.	Perencanaan Siklus II Pertemuan II.....	55
b.	Pelaksanaan Siklus II Pertemuan II	56
c.	Hasil Belajar Siklus II Pertemuan II	62
d.	Pengamatan Siklus II Pertemuan II.....	66
e.	Refleksi Siklus II Pertemuan II.....	69
B.	Pembahasan	71
1.	Pembahasan Hasil Penelitian Siklus I	71
a.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PKn.....	71
b.	Pelaksanaan Pembelajaran PKn	73
c.	Hasil Pembelajaran PKn.....	76
2.	Pembahasan Hasil Penelitian Siklus II	77
a.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PKn.....	77
b.	Pelaksanaan Pembelajaran PKn.....	79
c.	Hasil Pembelajaran PKn.....	80

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN.....	82
A. SIMPULAN	82
B. SARAN	83

DAFTAR RUJUKAN
LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Teori Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan Menggunakan Model Model Koopertif <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	21
2. Alur Penelitian Penggunaan Model <i>Kooperatif Team Games Tournament</i> (TGT)	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP dengan Menggunakan Model <i>Kooperatif Team Games Tournament</i> (TGT) Siklus I	85
2. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus I	98
3. Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I	102
4. Hasil Pengamatan Model <i>Kooperatif Team Games Tournament</i> (TGT) Pembelajaran PKn dari Aspek Guru Siklus I	106
5. Hasil Pengamatan Model <i>Kooperatif Team Games Tournament</i> (TGT) Pembelajaran PKn dari Aspek Siswa Siklus I	111
6. Lembar Penilaian Aspek Kognitif Siklus I	116
7. Lembar Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 1	117
8. Lembar Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 2	118
9. Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siklus Siklus I Pertemuan 1	119
10. Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siklus Siklus I Pertemuan 2	120
11. RPP dengan Menggunakan Model <i>Kooperatif Team Games Tournament</i> (TGT) Siklus II	121
12. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus II	135
13. Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	141
14. Hasil Pengamatan Model <i>Kooperatif Team Games Tournament</i> (TGT) Pembelajaran PKn dari Aspek Guru Siklus II	145
15. Hasil Pengamatan Model <i>Kooperatif Team Games Tournament</i> (TGT) Pembelajaran PKn dari Aspek Siswa Siklus II	150
16. Lembar PenilaianAspek Kognitif Siklus II	155

17. Lembar Penilaian Aspek Afektif Siklus II Pertemuan 1	156
18. Lembar Penilaian Aspek Afektif Siklus II Pertemuan 2.....	157
19. Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II Pertemuan 1	158
20. Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II Pertemuan 1	159
21. Rekapitulasi Hasil Penilaian dari Aspek Kognitif Siklus I dan II.....	160
22. Rekapitulasi Hasil Penilaian dari Aspek Afektif Siklus I dan II.....	161
23. Rekapitulasi Hasil Penilaian dari Aspek Psikomotor Siklus I dan II.....	162

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang baik dan bermutu akan menghasilkan siswa yang berkualitas. Salah satu yang turut mempengaruhi kualitas pendidikan tersebut adalah bagaimana proses pembelajaran itu dilaksanakan. Proses pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan secara efektif dan efisien akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebaliknya proses pembelajaran tanpa perencanaan dan pelaksanaan yang baik, tidak akan dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Begitu juga dengan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar (SD), harus direncanakan dan dilaksanakan dengan baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. Sehingga tujuan dari pembelajaran PKn dapat dicapai dengan baik dan hasil belajar siswa juga dapat ditingkatkan. Adapun tujuan mata pelajaran PKn menurut Depdiknas (2006:271) yaitu agar siswa dapat:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) berpartisipasi secara aktif, 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.

Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran PKn tersebut maka diperlukan berbagai upaya untuk mendukung agar proses pembelajaran dapat berlangsung

sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran. Seorang guru harus dapat memilih pendekatan yang sesuai dengan kondisi siswa, materi pelajaran dan ketersediaan media pembelajaran. Guru harus bisa mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, menemukan sendiri konsep-konsep dari materi yang dipelajari. Hal ini akan memberikan siswa pengalaman dalam belajar dan materi pelajaran lebih mudah dipahami dan sulit dilupakan oleh siswa. Kemudian siswa akan dapat mengaplikasikan dengan mudah apa yang telah dipelajarinya dalam pembelajaran PKn di sekolah pada kehidupan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan realita dan pengalaman di tempat penulis mengajar yaitu SDN 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar, hal ini sangat bertolak belakang dengan proses pembelajaran yang semestinya yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran. Guru lebih mendominasi jalannya pembelajaran (*teacher center*), yaitu dengan cara berceramah di depan kelas dan mencatatkan hal-hal yang dianggap penting dari materi pelajaran yang sedang dibahas. Siswa bersifat pasif dalam belajar serta pengalaman belajar tidak terbentuk dalam diri siswa, sehingga siswa cepat lupa materi pelajaran yang telah dipelajari. Hal ini mengakibatkan rata-rata nilai ulangan harian PKn pada siswa kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar menjadi rendah. Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah tingkat ketuntasan dalam belajar yaitu dibawah 7,5. Padahal seorang siswa dikatakan tuntas dalam belajar

harus mendapatkan nilai 7,5 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan oleh guru-guru SDN 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar, pada tabel di bawah ini.

Tabel : Ulangan harian PKn siswa kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar

No.	Nama Siswa	Hasil Tes	Ketuntasan Perorangan (%)	Ketuntasan Belajar	
				Tuntas	B. Tuntas
1	A	5,5	55%		√
2	B	5,0	50%		√
3	C	8,5	85%	√	
4	D	4,5	45%		√
5	E	7,5	75%	√	
6	F	4,0	40%		√
7	G	5,0	50%		√
8	H	7,5	75%	√	
9	I	5,0	50%		√
10	J	8,0	80%	√	
11	K	4,0	40%		√
12	L	4,5	45%		√
	Jumlah	69		4	8
	Rata-rata	5,75			
	Persentase			33%	67%

Sumber : Ulangan Semester I Tahun Pelajaran 2010/2011

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat bahwa nilai siswa kelas IV SDN SDN 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar, masih jauh di bawah KKM yang telah ditetapkan. Siswa yang telah dikatakan tuntas dalam belajar baru mencapai 30% atau 6 orang siswa dari keseluruhan siswa. Sedangkan yang belum tuntas dalam belajar jumlahnya sangat banyak yaitu 70% atau 14 orang siswa dari keseluruhan jumlah siswa. Dapat dikatakan pembelajaran PKn

pada siswa kelas IV SDN SDN 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar, belum berhasil.

Sudah seharusnya guru memperbaiki cara mengajar dalam proses pembelajaran PKn di SDN SDN 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar. Usaha yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model pengajaran yang tepat dalam pembelajaran, salah satu model yang tepat digunakan dalam pembelajaran Pkn adalah model kooperatif *Tipe Team Games Tournament (TGT)*. Dengan model TGT ini siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, bersemangat dalam belajar, berani mengemukakan pendapat dan akan tercipta suatu pengalaman belajar bagi siswa.

Menurut Saco (2010:1) model kooperatif TGT adalah “Suatu model pembelajaran dimana siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran”. Kemudian Nurasma (2006:53) menjelaskan “model pembelajaran TGT adalah pembelajaran didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan dilanjutkan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa, kemudian siswa mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan didalam kelompok masing-masing.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan melalui model pembelajaran (TGT), siswa melakukan sebuah permainan dalam pembelajaran. Permainan tersebut dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru

berupa kuis. Kemudian siswa menjawab pertanyaan tersebut dalam kelompoknya masing-masing melalui diskusi kelompok. Dengan demikian siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran, berani mengeluarkan pendapat serta terjadi interaksi dan komunikasi antara siswa dengan siswa atau antara siswa dengan guru.

Pengalaman belajar juga akan terbentuk dalam diri siswa karena siswa mencoba mengembangkan pengetahuannya dalam diskusi sehingga terlatih dalam pemecahan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari. Secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran, TGT dapat membantu siswa menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Siswa memperoleh pengalaman dalam belajar dan diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di Kelas IV SD Negeri 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar”**

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas maka peneliti dapat merumuskan permasalahan secara umum sebagai berikut : “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif

tipe Team Games tournament (TGT) di kelas IV SD Negeri 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar?”.

Secara khusus rumusan masalah tersebut dapat peneliti rincikan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rencana pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games tournament (TGT)* di kelas IV SD Negeri 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games tournament (TGT)* di kelas IV SD Negeri 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar?
3. Bagaimanakah hasil pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games tournament (TGT)* di kelas IV SD Negeri 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games tournament (TGT)* di kelas IV SD Negeri 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar. Sedangkan secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rencana pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games tournament (TGT)* di kelas IV SD Negeri 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar.
2. Pelaksanaan pembelajaran peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games tournament (TGT)* di kelas IV SD Negeri 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar.
3. Hasil pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games tournament (TGT)* di kelas IV SD Negeri 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan model kooperatif tipe *Team Games tournament (TGT)* dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar mulai dari perencanaan, pelaksanaan, penilaian, hasil pembelajaran dan tindak lanjutnya
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk menambah wawasan dalam merancang berbagai model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan'
3. Bagi siswa, dapat lebih mudah menyerap materi pembelajaran PKn sehingga memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan siswa

dalam kehidupan keluarga, masyarakat serta menjadi warga negara yang baik (cerdas intelektual, rasional, emosional, spritual, dan sosial).

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Ada banyak pendapat ahli tentang pengertian hasil belajar. Diantaranya menurut Nana (2007:22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dan hasil belajar juga merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar”. Jadi apabila telah terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik pada diri seseorang, maka seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar.

Dalam hal ini Soedarjo (2007:23) juga mendefinisikan “hasil belajar sebagai tingkat suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang dimiliki seseorang”.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mengakibatkan adanya perubahan yang terjadi karena belajar bersifat relatif, permanen, atau tetap. Kemudian hasil belajar juga merupakan prestasi yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan siswa secara teratur untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara menyeluruh. Apabila terjadi perubahan tingkah laku pada diri

siswa dalam hal ini tentunya perubahan yang baik atau lebih baik, berarti siswa telah berhasil. Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan dengan mengadakan penilaian. Melalui penilaian ini akan diperoleh gambaran tentang penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.

2. Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki pengertian yang tersendiri sesuai dengan kedudukan dan ruang lingkungannya dalam pembelajaran di SD. Menurut Somatri (dalam Azis 1999:14) “Pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diandalkan oleh bangsa dan negara”.

Pendapat di atas dipertegas dalam Depdiknas (2006:271) “pembelajaran 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 berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran dapat membentuk moral siswa kearah yang lebih positif berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945, serta dapat meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara

b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai tujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar dengan hubungan antara warga negara dengan negara. Hal ini diperjelas oleh Depdiknas (2006:271) bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar adalah 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 diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya dalam persatuan percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Menurut Udin (2006:428) tujuan Pendidikan Kewarganegaraan “adalah untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan

bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, kebangsaan, dan bernegara di Indonesia”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi menurut norma-norma yang ada

c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan mencakupi masalah persatuan dan keasatuan bangsa. Hal ini diperjelas dalam Depdiknas (2006:271) ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan adalah :

Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, norma, hukum dan peraturan.

Kemudian dalam Depdiknas (2004:2) dijelaskan bahwa ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan adalah “1) Sistem social budaya, 2) manusia, tempat dan lingkungan, 3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan, 4) system berbangsa dan benegara”

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan meliputi wilayah yang luas seperti persatuan dan kesatuan, HAM, hukum, norma-norma, sosial budaya dan system berbangsa dan bernegara.

3. Hakekat Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*

a. Pengertian Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*

Pembelajaran dengan menggunakan model TGT ini, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. Menurut Mahmuddin (2009:1) kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* adalah “suatu model pembelajaran dimana guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Kemudian tentang pengertian TGT ini juga dijelaskan oleh Nur Asma (2006:53) yaitu :

Pembelajaran didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan dilanjutkan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa berupa lembar kerja siswa (LKS). Kemudian siswa mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan didalam kelompok masing-masing. Setelah siap diskusi kelompok, wakil dari masing-masing kelompok melaporkan hasil kerjanya kedepan kelas. Akhirnya siswa ditempatkan pada meja-meja tournament untuk melakukan permainan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar. Siswa melakukan diskusi untuk bekerjasama menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi yaitu berupa soal-soal tentang materi yang sedang dibahas. Kemudian siswa juga akan lebih berani untuk mnegeluarkan pendapatnya dalam belajar. Pembelajaran juga berlangsung

menyenangkan dengan adanya permainan dalam pembelajaran, hal ini dapat meningkatkan semangat dan gairah siswa dalam belajar.

b. Kelebihan Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)*

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* mempunyai kelebihan dalam pembelajaran. Adapun kelebihan tentang model TGT dijelaskan oleh Nurasma (2006:54) yaitu :

- 1) Bekerja secara kelompok atau tim mereka dilibatkan secara aktif dalam berdiskusi serta dalam memecahkan masalah mereka secara bersama dan menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar.
- 2) Menciptakan suasana belajarnya yang menarik dan menyenangkan dengan melakukan permainan tournament sehingga siswa tidak menjadi bosan.
- 3) Peningkatan belajar terjadi tidak tergantung pada usia siswa pelajaran atau aktivitas belajar.
- 4) Dapat meningkatkan hasil belajar, kecakapan individual maupun kelompok dalam pemecahan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya.

Kemudian kelebihan model kooperatif tipe TGT ini juga dijelaskan oleh Mahmuddin (2009: 3) yaitu :

- 1) kooperatif, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain.
- 2) kompetitif, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya.
- 3) individualistik, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsensus apa pun bagi pencapaian tujuan anggota lainnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT mempunyai kelebihan dalam pembelajaran yaitu dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak bosan dalam

belajar. Siswa memiliki kecakapan dalam menyelesaikan masalah, serta mampu bekerja sama dengan sesama temannya dalam kelompoknya masing-masing.

c. Langkah-Langkah Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)*

Agar pembelajaran dapat berhasil dengan baik, maka dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT harus memperhatikan langkah-langkah secara keseluruhan. Guru harus melaksanakan setiap langkah-langkah yang telah ditetapkan, mulai dari kegiatan awal, pelaksanaan dan akhir pembelajaran. Menurut Mahmuddin (2009:2) langkah-langkah pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT yaitu:

- 1) Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran,
- 2) Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- 3) Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta), dan
- 4) Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Kemudian Slavin (dalam Isjoni 2007:58) menjelaskan terdapat empat langkah tahapan pembelajaran tipe TGT yaitu : “1) presentasi kelas, 2) belajar kelompok, 3) permainan dan 4) penghargaan kelompok”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas tentang langkah-langkah pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)*, maka dapat peneliti uraikan sebagai berikut :

1) Presentasi Kelas

Kegiatan pembelajaran tipe TGT dimulai dengan penyajian materi yang diawali dengan pendahuluan, menjelaskan materi, 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) Belajar kelompok

Kelompok tersusun dari empat atau lima siswa yang mewakili heteroginitas kelas dalam kinerja akademik dan jenis kelamin. Fungsi utama tim adalah menyiapkan anggotanya agar berhasil menghadapi permainan atau tournament. Siswa berlatih menjawab soal-soal dengan bantuan LKS yang telah dibagikan oleh guru.

3) Permainan

Permainan yang diberikan pada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pembelajaran yang sedang dipelajari untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi empat atau lima siswa yang memiliki kemampuan akademik berbeda-beda.

Secara bergiliran siswa mengambil sebuah kartu nomor dan membaca soal itu dengan kuat supaya siswa yang ada dalam meja tersebut dapat mendengar. Selanjutnya siswa yang membaca soal mendapat kesempatan

pertama untuk memberi jawaban, kemudian jawaban siswa dicocokkan dengan kunci jawaban yang telah tersedia dimeja permainan.

Jawaban yang benar akan mendapat skor. Setelah siswa menyelesaikan permainan dilakukan perhitungan skor yang diperoleh siswa. Bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru.

4) Penghargaan Kelompok

Penghargaan diberikan setelah menghitung skor keseluruhan yang diperoleh oleh masing-masing kelompok. Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru. Penghargaan yang diberikan dapat berupa penghargaan verbal (berupa nilai seperti A, B, C, atau D) dan penghargaan non verbal (berupa kata-kata pujian seperti tim super, bagus, hebat, cerdas atau dengan memberikan tepuk tangan).

Adapun langkah-langkah pembelajaran model kooperatif TGT yang akan peneliti gunakan dalam penelitian nanti adalah langkah-langkah menurut pendapat Slavin (dalam Isjoni 2007:58). Karena langkah TGT menurut Slavin terlihat secara tuntutan dan jelas tata cara pelaksanaannya dalam kegiatan pembelajaran

d. Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournamnet (TGT)*

Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournamnet (TGT)*, harus memperhatikan langkah-langkah penggunaan model TGT dengan sepenuhnya. Agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Adapun langkah-langkah dari penggunaan model TGT harus tergambar mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir pembelajaran.

Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Guru menyajikan materi pelajaran yang akan dipelajari kemudian guru menjelaskan apa yang akan dipelajari siswa dalam tugas kelompok. Kegiatan ini dilakukan untuk memotivasi rasa ingin tahu siswa. **(presentasi kelas).**
- b. Siswa duduk berkelompok sesuai dengan pembagian kelompok yang telah ditetapkan oleh guru untuk membahas materi yang diperoleh dengan LKS. **(belajar kelompok).**
- c. Siswa melakukan permainan berupa menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang sedang dibahas dalam kelompok masing-masing **(permainan/tournament).**
- d. Siswa yang mendapatkan skor tertinggi mendapatkan penghargaan dari guru **(penghargaan kelompok).**

- e. Siswa siswa menyimpulkan pelajaran dengan bimbingan guru
- f. Guru mengadakan evaluasi untuk mengukur hasil belajar yang diperoleh oleh masing-masing siswa

Berdasarkan tahap pembelajaran yang diuraikan diatas, dapat kita simpulkan bahwa dalam setiap pertemuan pembelajaran dengan menggunakan model TGT, harus meliputi keseluruhan langkah-langkah dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT. Hal ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dalam suatu kesatuan yang utuh dan berkesinambungan.

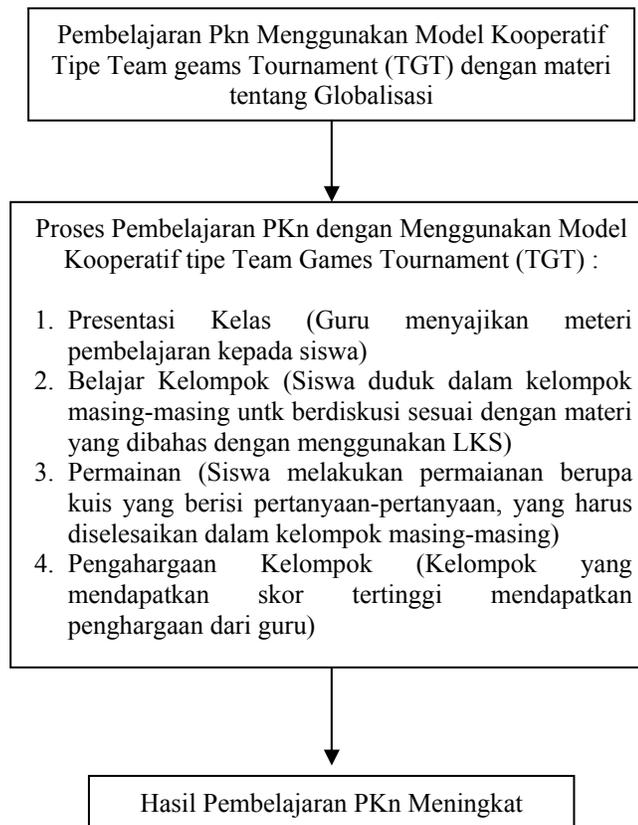
B. Kerangka Teori

Suatu pembelajaran akan menarik bagi siswa apabila seseorang guru mampu merancang suatu pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat terwujud apabila seseorang guru telah mampu menggunakan model yang tepat dalam pembelajaran.

Bidang studi pendidikan kewarganegaraan sering menjadi pembelajaran yang menjenuhkan bagi siswa, hal itu tentu akan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa terutama dalam belajar PKN, seorang guru dapat menggunakan model yang tepat dalam pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran TGT ini memiliki keunggulan yang mengajak siswa untuk mengekspresikan perasaan dan

pendapatnya tanpa rasa takut dan malu, siswa dapat kesempatan terlibat aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan akan lebih lama mengingat materi pelajaran.

Pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Nilai siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan belajar (KKM) yang telah ditetapkan di SDN 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar yaitu 7. Di bawah ini dapat dilihat kerangka teori pembelajaran PKN dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Tanah Datar. Dibawah ini dapat dilihat bagan kerangka teori pembelajaran PKN dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Bagan 1. Kerangka teori pembelajaran PKn dengan menggunakan model**kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)***

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Rencana pembelajaran disusun dengan mengacu kepada kurikulum KTSP dan menggunakan langkah-langkah pembelajaran pendekatan Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pembelajaran disusun atas tiga tahap pembelajaran yaitu: Kegiatan awala, kegiatan inti dan kegiatan akhir.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn melalui model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibagi atas empat tahap yaitu: a) Presentasi kelas, b) belajar kelompok, c) Tournament dan d) Penghargaan kelompok. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru telah mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Siswa aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn meningkat.
3. Berdasarkan hasil penelitian nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran PKn telah mengalami peningkatan atau sudah mencapai tingkat ketuntasan

dalam belajar. Pada siklus I nilai rata-rata siswa diperoleh 7,1 dengan persentase ketuntasan 67%. Sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 8,0 dengan persentase ketuntasan 83%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di SDN 24 Lareh Nan Panjang Padang Ganting Tanah Datar telah mengalami peningkatan.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan temuan peneliti penggunaan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN 24 Lareh Nan Tanah Datar, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Untuk guru, supaya dapat menggunakan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
2. Bagi kepala sekolah, supaya dapat memotivasi guru-guru untuk lebih meningkatkan cara mengajarnya dengan menggunakan model yang tepat dalam pembelajaran PKn.
3. Bagi pembaca, supaya dapat menambah wawasannya serta mampu menggunakan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn dengan baik sesuai dengan situasi dan kondisi tempat mengajarnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arni Muhammad. 2006. *Bahan ajar profesi kependidikan*. Padang: UNP
- Azis Wahab. 1999. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Mata Pelajaran PKPS. Jakarta: Depdiknas.
- 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BNSP.
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta
- Mahmuddin. 2009. *Strategi Pembelajaran Kooperati Tipe Team Games Tournament (TGT)*. <http://www.google.com>. Diakses pada tanggal 4 Februari 2011.
- Nana Sudjana. 2007. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Nurasma. 2006. *Model Pembelajaran Koooperatif*. Jakarta: Depdiknas
- Ritawati, dkk. 2007. *Metodologi Penelitian tindakan Kelas*. UNP: Padang
- Rochiati Wiraatmadja. 2007. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT RemajaRosda Karya.
- Saco (dalam Mahmuddin, 2009:1). *Strategi Pembelajaran Kooperati Tipe Team Games Tournament (TGT)*. <http://www.google.com>. Diakses pada tanggal 4 Februari 2011.
- Sudarjo. 2007. *Strategi Penilaian dalam pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syaiful Bahari Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Udin S. Winataputra, dkk. 2006. *Materi Pembelajaran PKn SD*. Universitas Terbuka.
- Wanti Rohani. 2003. *Pemecahan Masalah Kontekstual*. Malang: Universitas Negeri Malang.