

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN (PKn) MELALUI PENGGUNAAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS-GAMES-
TOURNAMENTS* DI KELAS IV SD NEGERI 12 SUNGAI TARAB
KECAMATAN SUNGAI TARAB KABUPATEN TANAH DATAR**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Srata Satu (S-1)*



Oleh :

**LAILATUL HUSNAH
NIM : 52703**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)
Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-
Games-Tournaments* Di Kelas IV SD Negeri 12 Sungai Tarab
Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar

Nama : Lailatul Husnah

NIM/ BP : 52703/2009

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. REINITA, M. Pd
NIP. 19630604 198803 2 002

Dra. DERNAWATI
NIP. 19560810 198610 2 001

Mengetahui:
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. SYAFRI AHMAD, M. Pd
NIP. 19591212 198701 1 001

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

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

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan
(Pkn) Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif
Tipe *Teams-Games-Tournaments* Di Kelas IV SD Negeri 12
Sungai Tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah
Datar

Nama : Lailatul Husnah

NIM/ BP : 52703/2009

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

	Tim Penguji	
	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Reinita, M.Pd
Sekretaris	: Dra. Dernawati
Anggota	: 1. Dra. Asmaniar Bahar
	2. Dra. Asnidar. A
	3. Drs. Yunisrul

HALAMAN PERSEMBAHAN

Seuntaian kata takkan cukup melukiskan apa yang kita rasakan dalam hidup yang kita jalani, namun cukuplah kita memaknai setiap ayunan langkah kaki dalam menapaki hidup ini...

"Apabila cinta memanggilmu... ikutilah dia walau jalannya berliku-liku... Dan apabila sayapnya merangkummu... pasrahlah serta menyerah, walau pedang tersembunyi di sela sayap itu melukaimu..." (**Kahlil Gibran**)

Terkadang manusia tak pernah menyadari bahwa setiap niat yang terucap dalam hati akan menuntun langkah pada apa yang kita ingini, kita harus selalu yakin akan apa yang kita tuju meskipun jalan itu tak selalu berjalan sesuai dengan apa yang kita mau, yakinlah, "dibalik kesulitan selalu ada kemudahan".

"Kemarin aku sendirian di dunia ini, kekasih; dan kesendirianku... sebengis kematian... Kemarin diriku adalah sepetah kata yang tak bersuara..., di dalam pikiran malam. Hari ini... aku menjelma menjadi sebuah nyanyian menyenangkan di atas lidah hari. Dan, ini berlangsung dalam semenit dari sang waktu yang melahirkan sekilas pandang, sepetah kata, sebuah desakan dan... sekecup ciuman" (**Kahlil Gibran**)

Aku terlahir sebagai buah hati pertama dari **ANZONA FARIDA, S. Pd** dan **ERNDON**, mama papaku, terima kasih atas semua yang telah ananda terima, berkat cinta kasihmu ananda sekarang bisa melihat, merasakan, dan mewujudkan dunia yang ananda nikmati saat ini,... terima kasih mama, terima kasih papa, ananda selalu menyayangimu, do'a dan cintamu akan selalu menjadi rahmat terindah dalam hidup ananda hingga akhir hayat ini...

Selanjutnya buat adik pertamaku **DINI KARTIKA** yang sedang menjalani pendidikan di salah satu universitas, rajin kuliah ya... kita harus membuat orang tua kita bangga dengan anaknya. Semoga kakak sekarang ini bisa menjadi motivasi bagimu. Adik laki-lakiku satu-satunya **SYUKRI FIRMANDA**, kakak cuma berpesan, suatu saat nanti kamu akan jadi pemimpin, bangun dan bangkitlah untuk menuwujudkan setiap impianmu, kakak yakin kamu akan berhasil nantinya. Dan buat adik bungsuku **SAKINAH**, sekolah yang rajin ya untuk mencapai cita-citamu, jangan pernah takut bermimpi, karena dari mimpi itulah kamu akan mulai meraih cita-cita... adik-adikku.... Kakak selalu ingin melihat kalian berhasil dan bahagia dalam hidup kalian...

Dan sebuah kata manis ku ucapkan buat seorang terkasih yang selalu menemaniku dalam suka dan dukaku. Yang telah memberikan support berarti bagiku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam kesendirian ku terdiam dan dalam hati ku berseru, "wahai malam... jangan kau redupkan sinar dihatinya tuk slalu menjadi cahaya cinta dihatiku ungap segala gundah dan resah dalam jiwa mekarkan bunga-bunga

kerinduan dalam asmara...., wahai sepi... jangan kau sembunyikan cintanya dariku karna yang kuharap besar sayangnya kepadaku bangunkan rindu yang resah dalam kalbu usik lamunan di gelap asa yang tak mengaku..., wahai dingin... jangan kau bekukan kerinduan di antara kami karna dia slalu hadir dalam mimpi-mimpi etarkan dawai-dawai cinta dalam hati nyanyikan desir angin di tiap sudut sepi..., wahai kekasih... berikan aku setangkai kelembutan jiwa tuk mampu ungkap tirai-tirai asa tersisa sampaikan ungkap jiwa dalam relung-relung rindu kepadamu..., wahai kekasih rinduku.....

Sang kekasihku **DHIO PANTOSA, A.R, S. Pd.** Cinta yang tumbuh 3 tahun yang lalu, dan selama itu dirimu mungkin pernah bosan mendampingi dengan setiap kekuranganku, tapi kita masih bertahan hingga saat ini karena kesabaran, terima kasih sayang.... Semoga cinta ini adalah cinta abadi yang diberkahi Allah SWT buat kita, hingga cinta ini akan terwujud menjadi jalinan suci yaitu pernikahan yang kekal hingga akhir hayat, aamiiinnn.....

Cinta yang takkan ada habisnya buat keluarga besarku, aba dan ibuku **ZULKARNAINI** dan **NURWILIS**, etek dan paetekku **FIRDA YENTETI** dan **SYAMSUAR**, **SRI WAHYUNI** dan **EVA NURDIN**, mamak dan almarhumah amaiku **ADLIS** dan **SRI MADONA**, serta buat sepupu-sepupuku **MAULA RAHMAT**, **ARIEF ADRIAN**, **M. YANDRA**, **HABIB AL GHOFARRO**, **TEGUH SYAIFULLAH**, **MIFTAH KHOIRUNNISA'**, dan **KASIH ASRINA**. Dan juga buat seorang adikku **M. YUSUF** yang telah memberikan supportnya bagiku dalam menjalani hidup, terima kasih ya adikku.....

BY : LAILATUL HUSNAH

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Batusangkar, Januari 2012

Yang menyatakan

Lailatul Husnah

ABSTRAK

Lailatul Husnah, 2012. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournaments* Di Kelas IV SD Negeri 12 Sungai Tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar

Kondisi pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada saat ini masih banyak menggunakan model belajar konvensional (metode ceramah). Siswa hanya menjadi objek, sehingga siswa kurang termotivasi menggali potensi yang dimilikinya untuk berkembang, salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments*, karena dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* di kelas IV SD siswa mampu mengeluarkan ide, bekerja sama, aktif, kreatif dan memecahkan masalah serta mampu bergaul dalam lingkungan kelompok maupun kehidupan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancangan, pelaksanaan, dan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri 12 Sungai Tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dengan dua siklus, dimana prosedur penelitiannya dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN 12 Sungai Tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar dengan data penelitiannya berupa data kualitatif yang berupa hasil pengamatan dan catatan lapangan dari setiap tindakan yang dilakukan.

Dari hasil penelitian terlihat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat meningkatkan hasil pembelajaran PKn di Kelas IV SD Negeri 12 Sungai Tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar. Hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus I pertemuan I terdiri atas dari aspek kognitif siswa diperoleh rata-rata 71,3 dan persentase ketuntasannya 73,3%. Pada aspek afektif diperoleh persentase 79,6%, dan pada aspek psikomotor persentase skor perolehannya yaitu 68,9%. Hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus I pertemuan II terdiri atas dari aspek kognitif siswa diperoleh rata-rata 73,1 dan persentase ketuntasannya 80%. Pada aspek afektif diperoleh persentase 79,6%, dan pada aspek psikomotor persentase skor perolehannya yaitu 70%. Hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus II pertemuan I terdiri atas dari aspek kognitif siswa diperoleh rata-rata 82,3 dan persentase ketuntasannya 86,7%. Pada aspek afektif diperoleh persentase 84,4%, dan pada aspek psikomotor persentase skor perolehannya yaitu 70%. Hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus II pertemuan II terdiri atas dari aspek kognitif siswa diperoleh rata-rata 88,4 dan persentase ketuntasannya 93,3%. Pada aspek afektif diperoleh persentase 84,4%, dan pada aspek psikomotor persentase skor perolehannya yaitu 88,9%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournaments* Di Kelas IV SD Negeri 12 Sungai Tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar” dapat diselesaikan dengan baik.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, sepantasnyalah penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam memberikan berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.
2. Ibu Masniladevi. S. Pd, M. Pd, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu memberikan berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.
3. Ibu Dra. Reinita, M. Pd, selaku Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang baik sejak pembuatan proposal sampai pembuatan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Dernawati, selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang baik sejak pembuatan proposal sampai pembuatan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Asmaniar Bahar, selaku Penguji I yang telah memberikan masukan yang sangat berarti bagi penulis sejak dari pembuatan proposal sampai selesainya skripsi ini.
6. Ibu Dra. Asnidar A, selaku Penguji II yang telah memberikan masukan yang sangat berarti bagi penulis sejak dari pembuatan proposal sampai selesainya skripsi ini.
7. Bapak Drs. Yunisrul, selaku Penguji III yang telah memberikan masukan yang sangat berarti bagi penulis sejak dari pembuatan proposal sampai selesainya skripsi ini.
8. Ayahanda Erndon dan Ibunda Anzona Farida, S. Pd. SD, yang telah memberikan do'a dan dorongan serta semangat untuk menyelesaikan skripsi (PTK) ini dengan baik.
9. Bapak Irwan Hermantria, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 12 Sungai Tarab dan guru SDN 12 Sungai Tarab yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di kelas IV dan meluangkan waktu kerjanya untuk berkolaborasi dengan peneliti demi kelancaran penelitian.
10. Rekan-rekan seperjuangan di PGSD PPKHB yang telah banyak memberikan dukungan, saran, dan semangat bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

11. Siswa kelas IV SD Negeri Sungai Tarab yang peneliti gunakan sebagai objek penelitian.

Semoga bimbingan, bantuan do'a yang telah diberikan kepada penulis mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT, amin. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Batusangkar, Januari 2012

Penulis

LAILATUL HUSNAH

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penulisan	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	10
1. Hasil Belajar	10
2. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	11
a. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan	11
b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	14
c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan	17
d. Penilaian Pendidikan Kewarganegaraan	18
3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams-Games-Tournaments (TGT)</i>	20
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i> ...	20
b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i>	21
c. Keunggulan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i>	22
d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i>	23
4. Rancangan Pembelajaran	27
a. Pengertian Rancangan Pembelajaran	27
b. Komponen/ Langkah Rancangan Pembelajaran	27
B. Kerangka Teori	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	31
1. Setting Penelitian	31
2. Subjek Penelitian	31

3. Waktu/ Lama Penelitian	31
B. Rancangan Penelitian	32
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	32
a. Pendekatan	32
b. Jenis Penelitian	32
2. Alur Penelitian	35
3. Prosedur Penelitian	36
a. Perencanaan	36
b. Pelaksanaan	37
c. Pengamatan	38
d. Refleksi	38
C. Data dan Sumber Data	39
1. Data Penelitian	39
2. Sumber Data	39
D. Instrumen Penelitian	40
E. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan	118
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	128
B. Saran	129
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lampiran 1 RPP Siklus I Pertemuan I	133
2. Lampiran 2 Uraian Materi Siklus I Pertemuan I	141
3. Lampiran 3 Lembar Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan I	144
4. Lampiran 4 Lembar Soal Meja Turnamen Siklus I Pertemuan I	148
5. Lampiran 5 Soal Latihan Siklus I Pertemuan I	154
6. Lampiran 6 Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I	158
7. Lampiran 7 Lembar Observasi Aspek Guru Siklus I Pertemuan I	161
8. Lampiran 8 Lembar Observasi Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I	165
9. Lampiran 9 RPP Siklus I Pertemuan I	169
10. Lampiran 10 Uraian Materi Siklus I Pertemuan I	177
11. Lampiran 11 Lembar Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan I	179
12. Lampiran 12 Lembar Soal Meja Turnamen Siklus I Pertemuan I	183
13. Lampiran 13 Soal Latihan Siklus I Pertemuan I	189
14. Lampiran 14 Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I	194
15. Lampiran 15 Lembar Observasi Aspek Guru Siklus I Pertemuan I	197
16. Lampiran 16 Lembar Observasi Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I	201
17. Lampiran 17 RPP Siklus I Pertemuan I	205
18. Lampiran 18 Uraian Materi Siklus I Pertemuan I	213
19. Lampiran 19 Lembar Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan I	215
20. Lampiran 20 Lembar Soal Meja Turnamen Siklus I Pertemuan I	219

21. Lampiran 21 Soal Latihan Siklus I Pertemuan I	225
22. Lampiran 22 Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I	229
23. Lampiran 23 Lembar Observasi Aspek Guru Siklus I Pertemuan I	232
24. Lampiran 24 Lembar Observasi Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I	236
25. Lampiran 25 RPP Siklus I Pertemuan I	240
26. Lampiran 26 Uraian Materi Siklus I Pertemuan I	248
27. Lampiran 27 Lembar Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan I	250
28. Lampiran 28 Lembar Soal Meja Turnamen Siklus I Pertemuan I	254
29. Lampiran 29 Soal Latihan Siklus I Pertemuan I	260
30. Lampiran 30 Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I	264
31. Lampiran 31 Lembar Observasi Aspek Guru Siklus I Pertemuan I	267
32. Lampiran 32 Lembar Observasi Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I	271
33. Lampiran 33 Dokumentasi Penelitian Tindakan Kelas	275
34. Surat Permohonan Izin Penelitian	
35. Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel 1 Perhitungan Skor Perkembangan Individu.....	26
2. Tabel 2 Tim Pertemuan I Siklus I	48
3. Tabel 3 Lembar Pembagian Siswa Pada Meja Turnamen	52
4. Tabel 4 Rekognisi Tim	54
5. Tabel 5 Nilai Ketuntasan Siswa Siklus I Pertemuan I	63
6. Tabel 6 Tim Pertemuan II Siklus I	68
7. Tabel 7 Lembar Pembagian Siswa Pada Meja Turnamen	71
8. Tabel 8 Rekognis Tim	73
9. Tabel 9 Nilai Ketuntasan Siswa Siklus I Pertemuan II	81
10. Tabel 10 Tim Pertemuan I Siklus II	86
11. Tabel 11 Lembar Pembagian Siswa Pada Meja Turnamen	89
12. Tabel 12 Rekognis Tim	91
13. Tabel 13 Nilai Ketuntasan Siswa Siklus II Pertemuan I	89
14. Tabel 14 Tim Pertemuan II Siklus II	104
15. Tabel 15 Lembar Pembagian Siswa Pada Meja Turnamen	106
16. Tabel 16 Rekognis Tim	108
17. Tabel 17 Nilai Ketuntasan Siswa Siklus II Pertemuan II	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di Sekolah Dasar (SD). Dalam kenyataannya, materi pelajaran PKn untuk Sekolah Dasar memang lebih luas dan memiliki tingkat kesukaran yang lebih tinggi dalam penyajiannya. Sehingga sering kali menjadikan pelajaran PKn ini kurang disenangi oleh siswa. Di kehidupan sehari-hari pembelajaran PKn sebaiknya lebih ditekankan pada pembentukan sikap yang bertujuan agar pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki siswa dapat membuat siswa menjadi seorang warga Negara yang baik. Selain itu, dengan adanya pembelajaran PKn siswa memiliki kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sebagai Falsafah hidup bangsa Indonesia.

Di dalam Depdiknas (2006:271), pembelajaran PKn bertujuan agar siswa dapat:

1. Berfikir 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 masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama-sama dengan bangsa lain,
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam pencatutan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dengan adanya tujuan pembelajaran di atas, siswa lebih dituntut untuk berfikir kritis dan kreatif, mampu memahami dan mengaktualisasikan rasa

kebangsaan dan cinta tanah air, melaksanakan hak dan kewajibannya menjadi Warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Dalam upaya mewujudkan tujuan tersebut maka yang sangat diperlukan adalah kreativitas guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menimbulkan minat siswa untuk memperlajarinya.

Selaku seorang guru, kita dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, bermakna, menantang, dan memotivasi minat belajar siswa. Terutama dalam mempelajari materi yang berkaitan dengan perkembangan zaman yang memasuki era globalisasi yang tidak semuanya bisa diketahui, dinikmati, dan dilihat oleh siswa namun harus diketahui oleh siswa yang salah satunya melalui proses pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Ini disebabkan karena model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang akan dilalui oleh siswa dalam memahami setiap materi pembelajaran yang disajikan.

Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran PKn adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Davidson dan Kroll (dalam Nur,2008:2) "Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide dan

bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dalam tugas mereka”.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif ini lebih menekankan kerja sama antara siswa dalam menemukan atau memahami suatu konsep pada masalah yang dibahas serta sangat efektif untuk mengajarkan keterampilan, kolaboratif, dan sosial, dan juga meningkatkan kecerdasan dan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.

Model pembelajaran kooperatif berangkat dari dasar pemikiran “*getting better together*” yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar lebih luas dalam suasana kondusif dan menyenangkan kepada siswa untuk memperoleh serta mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan social yang berguna bagi kehidupannya di tengah masyarakat (Etin,2009:2).

Model pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan dalam pembelajaran PKn adalah tipe *Teams-Games-Tournaments (TGT)*, dimana siswa bekerja dalam tim-tim yang bersifat heterogen. Dimana guru mengawali proses pembelajaran dengan menyajikan materi pembelajaran yang kemudian diakhiri dengan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Kemudian siswa dibentuk dalam beberapa kelompok yang akan mendiskusikan dan menyelesaikan masalah-masalah yang diberikan oleh guru.

Model pembelajaran *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memberdayakan kemampuan berfikir dan berdiskusi yang

melibatkan aktivitas seluruh teman tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengajar di SDN 12 Sungai Tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar, pembelajaran PKn kurang diminanti dan terasa membosankan bagi siswa karena biasanya guru dalam proses pembelajaran guru lebih dominan yang dapat dikategorikan pada model pembelajaran konvensional dimana guru lebih aktif sedangkan siswa lebih banyak diam dan hanya mendengarkan (pasif) sehingga pembelajaran menjadi monoton. Dilihat pada hasil pembelajaran PKn pada semester sebelumnya, maka siswa hanya mampu mencapai nilai rata-rata 65,56. Sedangkan nilai KKM mata pelajaran PKn yang telah ditetapkan di kelas IV SDN 12 Sungai Tarab adalah 70. Jadi, nilai yang diperoleh siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk mengetahui persentase dari ketuntasan mata pelajaran siswa kelas IV tahun pelajaran 2010/2011 yang dilihat dari nilai evaluasi murni ulangan umum kenaikan kelas yaitu sebagai berikut:

No	Nama Siswa Kelas IV	Nilai yang diperoleh	KKM	Tuntas/Tidak
1	NA	56	70	Tidak
2	YS	55	70	Tidak
3	PRK	59	70	Tidak
4	RMD	55	70	Tidak
5	ARS	75	70	Tuntas
6	DF	60	70	Tidak
7	HM	79	70	Tuntas
8	MI	75	70	Tuntas
9	NA	78	70	Tuntas
10	RA	60	70	Tidak
11	RYP	75	70	Tuntas
12	RS	57	70	Tidak
13	RF	57	70	Tidak
14	SR	56	70	Tidak
15	WJA	77	70	Tuntas
16	HS	75	70	Tuntas
	Jumlah	1049		
	Rata-rata	65,56		

Jadi dapat disimpulkan bahwa 56% siswa kelas IV ini tidak tuntas dalam materi pelajaran PKn. Maka dapat dikategorikan bahwasanya guru belum berhasil. Hal ini mungkin disebabkan karena kurang bervariasinya guru dalam menggunakan metode atau pendekatan, atau karena kurangnya perencanaan guru sebelum menyajikan materi di kelas. Akibatnya siswa menjadi bosan dan tidak berminat, sehingga materi pelajaran tidak dikuasai oleh siswa dan hasil yang diperoleh tidak sesuai dengan yang diharapkan. Jika hal ini terus dibiarkan tentulah hasil pembelajaran yang diperoleh tidak memuaskan.

Salah satu upaya yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, karena model pembelajaran ini membawa siswa belajar

lebih aktif, releks, dan menyenangkan, sehingga dengan tanpa disadarinya siswa sudah menghafal materi pelajaran tanpa merasa harus terpaksa menghafal materi yang sebelumnya dianggap sulit. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* juga belum pernah digunakan di sekolah tempat penulis melakukan penelitian.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournaments (TGT)* di Kelas IV SDN 12 Sungai Tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah peningkatan hasil belajar PKn melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SDN 12 Sungai Tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar?

Sedangkan secara khusus, rumusan masalah dari penelitian yang peneliti lakukan ini adalah:

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar PKn melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SDN 12 Sungai Tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar?

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar PKn melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SDN 12 Sungai Tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar?
3. Bagaimanakah penilaian hasil belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar PKn melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SDN 12 Sungai Tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar?

C. Tujuan Penelitian

Bertitik tolak dari rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini secara umum yaitu untuk mendeskripsikan: Peningkatan hasil belajar PKn melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SDN 12 Sungai Tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar.

Sedangkan secara khusus yaitu untuk mendeskripsikan:

1. Rancangan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar PKn melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SDN 12 Sungai Tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar.
2. Pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar PKn melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di IV SDN 12 Sungai Tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar.
3. Penilaian hasil belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar PKn melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SDN 12 Sungai Tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Dari penelitian yang dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun manfaat secara praktis sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

- a. Bagi guru, sebagai sumber inspirasi dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran PKn, terutama dalam meningkatkan keaktifan, minat dan daya saing siswa untuk menyenangi pembelajaran PKn.
- a. Bagi sekolah, sebagai bahan rujukan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mencapai hasil belajar PKn yang memuaskan dan akhirnya meningkatkan mutu pembelajaran PKn di sekolah.
- b. Bagi kepala sekolah, komite sekolah, dan masyarakat dapat memperluas pengetahuan dan wawasan tentang permasalahan dan solusi pembelajaran PKn di kelas, mengenai hasil belajar PKn.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, sebagai bahan acuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa, serta efektivitas pembelajaran PKn melalui variasi gaya mengajar.
- b. Bagi siswa, sebagai media penyampaian ide, gagasan, maupun hasil olah pikir siswa. Selain itu dapat menyegarkan suasana pembelajaran PKn, sehingga siswa kelas IV tidak jenuh dan tertarik dengan pembelajaran PKn di kelas.

- c. Bagi sekolah, sebagai bahan acuan untuk mengembangkan variasi gaya mengajar PKn yang tujuannya meningkatkan proses pembelajaran agar pelajaran PKn lebih mengasyikkan dan disenangi oleh siswa, yang akhirnya bermanfaat dalam pencapaian tujuan pembelajaran PKn sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi peneliti lain, sebagai bahan acuan untuk memperkaya kita agar pembelajaran PKn tidak lagi membuat siswa bosan, lebih mengasyikkan dan disenangi oleh siswa dengan materi yang sangat luas dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai seiring dengan meningkatnya proses pembelajaran PKn, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- e. Bagi pengambil kebijakan, penelitian ini dapat menambah wawasan untuk melaksanakan supervisi kelas dan supervisi sekolah agar siswa benar-benar mendapatkan pengalaman belajar.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Hasil Belajar

Pengertian belajar menurut para ahli memiliki definisi yang berbeda-beda. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan (Slameto,1998:6).

Belajar adalah suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, ketrampilan, nilai dan sikap (Winkel,2001:36). Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas. Yang diperhatikan adalah pola-pola perubahan tingkah laku selama pengalaman belajar itu berlangsung.

Menurut Nana (1992:2) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Sedangkan menurut Nana (dalam Meta,2009:25) menyatakan bahwa hasil belajar adalah sesuatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes perbuatan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat diperoleh siswa setelah menjalani suatu proses yang disebut proses pembelajaran, dalam waktu yang ditentukan. Untuk mendapatkan hasil

pembelajaran itu, maka siswa harus menjalani pengalaman belajar, dan penyajian materi oleh guru. Usaha untuk memperoleh suatu hasil belajar yang baik dapat dicapai melalui proses belajar yang baik pula dimana proses yang baik itu dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan ataupun melalui penggunaan model pembelajaran yang dapat memberikan suasana belajar yang baru bagi siswa.

Untuk meningkatkan hasil belajar PKn maka dalam proses pembelajarannya juga harus menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar yaitu dengan memberikan peran kepada siswa sebagai subjek belajar.

2. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

a. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan adalah sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan, watak dan karakter warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelajaran PKn dalam rangka “nation and character building” menurut Surya (2008:56) : 1). merupakan bidang kajian kewarganegaraan yang ditopang berbagai disiplin ilmu yang relevan, 2). PKn mengembangkan daya nalar (state of mind), 3). PKn sebagai suatu proses pencerdasan, 4) kelas PKn sebagai laboratorium demokrasi.

Oleh karena itu, dalam membelajarkan materi PKn di sekolah seorang guru harus memperhatikan hal-hal di atas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 ayat (2) menyebutkan bahwa:

Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Kemudian dalam Pasal 37 juga disebutkan juga bahwa, "Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: 1) pendidikan Agama, 2) pendidikan Kewarganegaraan, 3) Bahasa, 4) Matematika, 5) Ilmu Pengetahuan Alam, 6) Ilmu Pengetahuan Sosial, 7) Seni dan Budaya, 8) Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 9) Keterampilan/Kejuruan, dan 10) Muatan Lokal".

Menurut Sumantri (dalam Surya,2008:8) merumuskan pengertian "*Civics* sebagai ilmu kewarganegaraan yang membicarakan hubungan manusia dengan: 1) perkumpulan yang terorganisir, 2) individu dengan negara."

Menurut Malik (2004:6-8) bahwa "PKn sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan, watak dan karakter warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab."

Dari isi Undang-Undang Sisdiknas dan pendapat para ahli di atas jelas eksistensi PKn dalam kurikulum persekolahan adalah berdiri sendiri sebagai mata pelajaran. Artinya, PKn merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari di sekolah termasuk Sekolah Dasar.

Oleh sebab itu yang diharapkan dalam pembelajaran PKn adalah agar materi dapat terealisasi dalam kehidupan nyata di sekolah maupun di masyarakat, yang terbentang ke seluruh Tanah Air. Untuk itu diperlukan pemahaman bersama untuk disosialisasikan dalam bentuk kerja nyata dalam pembentukan kepribadian siswa menjadi pribadi yang utuh, dan insan kamil yang menjadi tumpuan harapan kita bersama.

Salah satu tujuan pembelajaran PKn yang dapat kita ambil untuk diterapkan adalah membentuk siswa kita agar dapat menjawab tantangan pembelajaran pada abad 21, yakni: berpikir kritis dan menyelesaikan masalah-masalah, kreatif dan inovasi, keterampilan berkomunikasi, menggali dan menyampaikan informasi, keterampilan berkolaborasi, pembelajaran kontekstual, serta keterampilan menggunakan teknologi, media komunikasi dan informasi.

Tidak mudah memang, namun bukan berarti tidak bisa dilakukan, semua sangat bergantung pada niat, dan dorongan kita bersama untuk memberikan dukungan, sehingga apa harapannya yang bersemangat berubah yang lebih penting adalah guru sebagai pelaku langsung di lapangan. Sedangkan menurut Depdiknas (2006:271),

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 sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.

Selain itu, Azwar (2004:8) juga menyatakan senada dengan yang dikemukakan oleh Depdiknas yaitu:

Pembelajaran PKn adalah suatu kegiatan di luar dan di dalam kelas yang ditujukan agar siswa memiliki pengalaman, sikap, dan keterampilan yang baru, dan harus dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dan guru memiliki seperangkat kegiatan yang harus dilalui dalam kegiatan agar siswa mengalami proses pembelajaran.

Kemudian, Soemantri (dalam Abdul,1999:14) mengatakan 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 kewajibannya sebagai warga Negara."

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn memiliki titik berat pada kecerdasan dan wawasan kebangsaan. Dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak, siswa memiliki wawasan yang tinggi yang disertai pemahaman dan lebih siap menyongsong perkembangan zaman sesuai dengan tuntutan era globalisasi.

b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar serta

hubungan antara warga Negara dengan Negara. Menurut Depdiknas (2006:271) mengatakan bahwa tujuan PKn adalah untuk:

- 1) Berfikir kritis, rasional 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.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan menurut Surya (2008:15) adalah mendidik warga Negara yang baik, yakni: “1) peka terhadap informasi baru yang dijadikan pengetahuan dalam kehidupannya. 2) berketerampilan. 3) warga Negara yang memiliki komitmen terhadap nilai-nilai demokrasi, yang disyaratkan dalam membangun suatu tatanan masyarakat yang demokratis dan beradab.”

Berdasarkan tujuan PKn di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran PKn bertujuan memberikan pengetahuan atau informasi kepada siswa tentang nilai-nilai Pancasila agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Sehingga PKn bukan hanya sekedar memberikan pengetahuan tentang Negara dan dasar Negara saja kepada siswa, tetapi lebih kepada aplikasinya dalam proses pembelajaran dengan menanamkan sikap dan kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Adapun hal-hal yang harus dimiliki oleh setiap warga Negara yang memiliki karakter dan jiwa demokratis menurut Surya (2008:15-6) adalah sebagai berikut:

1) Rasa hormat dan tanggungjawab terhadap sesama warga Negara, 2) Bersikap kritis terhadap kenyataan empiris maupun terhadap kenyataan supra empiris, 3) Membuka diskusi dan dialog yakni perbedaan dan pandangan serta perilaku merupakan realitas empiris, 4) Bersikap terbuka, 5) Rasional, 6) Adil, 7) Jujur.

Rasa hormat dan tanggung jawab terhadap dalam menjaga keharmonisan hubungan sesama warga negara yang terdiri dari berbagai etnis, suku, ras, keyakinan agama, dan ideologi politik. Bersikap kritis terhadap kenyataan empiris (realitas sosial, budaya, dan politik) maupun terhadap kenyataan supra empiris (agama, mitologi, kepercayaan) pada diri sendiri. dan disertai sikap kritis terhadap pendapat yang berbeda.

Membuka diskusi dan dialog yakni perbedaan dan pandangan serta perilaku merupakan realitas empiris yang pasti terjadi di tengah komunitas warga negara, apalagi di tengah komunitas masyarakat yang plural dan multietnik agar tidak terjadi konflik yang ditimbulkan dari perbedaan tersebut. Bersikap terbuka yang merupakan bentuk penghargaan terhadap kebebasan sesama manusia, termasuk rasa menghargai terhadap hal-hal yang mungkin asing.

Rasional yaitu memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan secara bebas dan rasional adalah sesuatu hal yang harus

dilakukan. Adil adalah menempatkan sesuatu secara proporsional. Jujur yaitu memiliki sikap dan sifat yang jujur bagi warga negara merupakan suatu yang niscaya. Kejujuran merupakan kunci bagi terciptanya keselarasan diri keharmonisan hubungan antar warga negara.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Depdiknas (2006:271) mengemukakan tentang ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu: “1) Persatuan dan kesatuan bangsa; 2) Norma, hukum, dan peraturan; 3) Hak azazi manusia; 4) Kebutuhan warga Negara; 5) Konstitusi Negara; 6) Kekuasaan politik; 7) Pancasila; 8) Globalisasi.”

Persatuan dan kesatuan bangsa meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, keterbukaan, dan jaminan keadilan. Norma, hukum, dan peraturan meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, di sekolah, di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.

Hak azazi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM. Kebutuhan warga Negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi,

kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga Negara. Konstitusi Negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar Negara dan konstitusi.

Kekuasaan politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintah daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan system politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, dan pers dalam masyarakat demokrasi. Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar Negara dan ideology Negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar Negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan pancasila sebagai ideology terbuka. Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, hubungan internasional, organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan ruang lingkup PKn di atas maka materi yang penulis bahas disini adalah mengenai kekuasaan politik yang menyangkut pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan yang dipelajari di kelas IV semester I.

d. Penilaian Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Permen Diknas Nomor 41 Tahun 2007 yang dimaksud dengan penilaian adalah “usaha untuk mengukur atau

member penghargaan atas kemampuan seseorang yang benar-benar menggambarkan apa yang dikuasainya.” Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematis, dan terprogram dengan menggunakan tes dan non tes dalam bentuk tertulis atau lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek dan/atau produk, portofolio, dan penilaian diri. Penilaian hasil pembelajaran menggunakan Standar Penilaian Pendidikan dan Panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran.

Adapun prinsip-prinsip penilaian seperti yang terdapat dalam Permen Diknas Nomor 41 Tahun 2007 yaitu:

- 1) Tujuan utama evaluasi harus untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dan proses belajar mengajar, *bukan* sekedar penilaian.
- 2) Evaluasi harus menyandarkan diri pada umpan balik siswa, sebagai elemen substansial dan utama dalam proses belajar mengajar.
- 3) Data evaluasi seharusnya mencakup sampel yang representatif dari keseluruhan aktivitas proses belajar mengajar.
- 4) Apapun hasil evaluasi seharusnya selalu terkait dengan pengambilan keputusan yang berhubungan dengan kemajuan prestasi.
- 5) Masing-masing instrumen evaluasi harus didesain untuk responden khusus dengan pernyataan-pernyataan yang dapat dijawabnya.
- 6) Pengadministrasian evaluasi harus mengikuti prosedur yang memadai untuk menjaga validitas informasi yang diperoleh.
- 7) Skema evaluasi harus menyatakan secara jelas siapa yang melakukan evaluasi dan untuk tujuan apa.

Dari penjelasan tentang penilaian di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian PKn juga harus merujuk kepada prosedur penilaian yang telah ditentukan serta disesuaikan dengan kompetensi pembelajaran PKn yang harus dicapai oleh peserta didik agar guru juga dapat menyimpulkan ketercapaian kompetensi oleh siswanya.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournaments (TGT)*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*

Model *TGT* adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru, Nur (2008:53).

Slavin (dalam Lita,2009:13-14) menjelaskan *TGT* pada mula dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam *STAD*, tetapi dalam model *TGT* kuis digantikan dengan turnamen, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game bersama tiga orang pada “meja turnamen”, dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini

adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang hampir sama. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya; ini berarti bahwa siswa yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan siswa yang berprestasi tinggi pula). Keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses. Tim dengan tingkat kinerja tertinggi mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan tim lainnya.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *TGT* ini merupakan suatu proses yang diawali dengan penyajian materi oleh guru yang diakhiri oleh pemberian penghargaan kepada masing-masing tim sesuai dengan skor perolehannya. Model pembelajaran *TGT* juga menambahkan dimensi kegembiraan melalui permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan, tetapi sewaktu siswa bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, untuk memastikan terjadi tanggung jawab individual.

b. Tujuan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *TGT*

Riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh pakar pembelajaran maupun oleh para guru di sekolah. Dari tinjauan psikologis, metode-

metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi siswa. Dua teori utama yang mendukung pembelajaran kooperatif adalah teori motivasi dan teori kognitif. Slavin (dalam Lita,2008:160), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran *TGT*, sebagai berikut:

1) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan *TGT* memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional, 2) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan, 3) *TGT* meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka, 4) *TGT* meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit, 5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak, 6) *TGT* meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

c. Keunggulan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *TGT*

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Sebagian guru lebih memilih model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* karena faktor menyenangkan dan kegiatannya, sementara yang lain lebih memilih yang murni bersifat kooperatif saja yaitu *STAD*,

dan banyak juga yang mengkombinasikan keduanya. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* mempunyai banyak manfaat antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan pembelajaran, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Slavin (dalam Lita,2005:163-169)

Menurut Suarjana (2000:10), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran *TGT* antara lain:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, 6) Motivasi belajar lebih tinggi, 7) Hasil belajar lebih baik, 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *TGT* memberikan efek terhadap sikap penerimaan perbedaan antar-individu, baik ras, keragaman budaya, gender, sosial-ekonomi, dll. Selain itu yang terpenting, pembelajaran kooperatif tipe *TGT* mengajarkan keterampilan bekerja sama dalam kelompok. Keterampilan ini sangat dibutuhkan anak saat nanti terjun ke tengah masyarakat.

d. Langkah-Langkah Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *TGT*

Adapun langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran

dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yaitu:

Kegiatan 1 dan 2 sama dengan tahapan pada model *STAD*. Model *TGT* tidak menggunakan tes individual, tetapi menggantikannya dengan turnamen yang dilakukan terlebih dahulu dengan membentuk kelompok baru. Pembentukan ini dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa yang berkemampuan sama dan setiap kelompok dikumpulkan ke dalam satu kelompok baru. Anggota kelompok baru kemudian menempati meja turnamen dan selanjutnya memulai permainan. Aturan penilaian adalah dengan memberikan bonus poin, yaitu setiap skor tertinggi yang diperoleh anggota pada setiap meja turnamen diberi bonus 20 poin, skor tertinggi kedua diberi 17 poin, dan tertinggi ketiga atau terendah diberi bonus 14 poin. Masing-masing anggota membawa perolehannya kembali ke kelompok semula. Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan perolehan poin kelompoknya. (Nur,2008:55)

Sedangkan menurut Slavin (dalam Lita,2009:166-169) langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* antara lain:

1) Presentasi kelas, dimana guru memulai pelajaran sama seperti yang seringkali dilakukan atau diskusi dan tanya jawab tentang materi pelajaran yang akan dipelajari yang dipimpin oleh guru, **2) Tim**, guru membagi siswa ke dalam tiga tim/ kelompok yang anggotanya dipilih supaya heterogen sesuai dengan kemampuan, jenis kelamin, ras, dan sebagainya, **3) Game**, game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa yang masing-masingnya mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain menantang jawaban masing-masing, **4) Turnamen**, turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir

minggu, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok tiap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa berpotensi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya dari meja 6 ke meja 5); skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama; dan skor yang paling rendah “diturunkan”. Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya, **5) Rekognisi tim**, tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan 20% dari peringkat mereka.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah yang ditempuh oleh guru dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini antara lain presentasi kelas yang dilakukan oleh guru, kemudian membagi kelas atas beberapa kelompok atau tim, games/ permainan, melakukan turnamen dan yang terakhir adalah pemberian penghargaan kepada tiap-tiap kelompok.

Rekognisi tim atau penghargaan kelompok dilakukan setelah siswa turnamen berlangsung. Yaitu dengan membuat lembar rangkum tim yang diperoleh siswa selama turnamen yang terjadi. Poin turnamen yang dikumpulkan oleh masing-masing siswa inilah yang akan dibuatkan rangkum timnya untuk menentukan tim yang akan memperoleh sertifikat berdasarkan skor timnya.

Setelah proses rekognisi tim, siswa mengerjakan soal tes

yang diberikan oleh guru yang nilainya akan dihitung skor perkembangannya untuk memperoleh skor perkembangan. Penghitungan skor perkembangan yaitu dengan mencari selisih antara skor dasar dengan skor akhir. Yang menjadi patokan dalam penentuan skor dasar adalah KKM yang harus dicapai oleh siswa dan skor akhir didapat dari nilai perolehan siswa dalam menjawab soal tes. Skor perkembangan yang diperoleh oleh individu dihitung dengan menggunakan pedoman yang disusun oleh Slavin (dalam Nur,2008:97) sebagai berikut:

Tabel 1: Perhitungan Skor Perkembangan Individu

Nilai Tes	Skor Perkembangan
Lebih dari 10 poin di bawah skor dasar	5 poin
10 poin di bawah sampai 1 poin di bawah skor dasar	10 poin
Skor awal sampai 10 poin di atas skor dasar	20 poin
Lebih dari 10 poin di atas skor dasar	30 poin
Nilai sempurna (tanpa memperhatikan skor dasar)	30 poin

Dari langkah-langkah di atas, maka penulis akan menggunakan langkah pembelajaran *TGT* menurut Slavin, karena menurut penulis langkah-langkah yang disajikan lebih terurai dan mudah dipahami, sehingga untuk menyajikannya dalam proses pembelajaran bersama siswa dapat terlaksana sebagaimana mestinya.

4. Rancangan Pembelajaran

a. Pengertian Rancangan Pembelajaran (RPP)

Menurut PP No 19 Tahun 2005 pasal 20 menyatakan bahwa:

“Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah Rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus.” Di dalam Permen Diknas No 41 Tahun 2007, dinyatakan bahwa “RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai KD.”

Berdasarkan pengertian di atas dapat penulis simpulkan bahwa RPP merupakan serangkaian rencana guru untuk menggambarkan prosedur pembelajaran di kelas yang dijabarkan dari silabus sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai sesuai dengan Standar Isi yang telah ditetapkan yang bertujuan agar proses pembelajaran menjadi terarah.

RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Dan guru berkewajiban untuk merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan.

b. Komponen/ Langkah Pengembangan Rancangan Pembelajaran

Menurut Permen Diknas RI Nomor 41 Tahun 2007, komponen RPP terdiri dari:

- 1) Identitas; 2) Standar Kompetensi; 3) Kompetensi Dasar; 4) Indikator pencapaian kompetensi; 5) Tujuan Pembelajaran; 6) Materi ajar; 7) Alokasi Waktu; 8) Metode pembelajaran; 9) Kegiatan Pembelajaran, yang terdiri dari pendahuluan, inti, dan penutup; 10) Penilaian hasil belajar; 11) Sumber belajar.

Sedangkan menurut Enggar (2010), komponen RPP antara lain: “1) Identitas; 2) Standar Kompetensi; 3) Kompetensi Dasar; 4) Indikator; 5) Tujuan pembelajaran; 6) Materi Pokok; 7) Langkah-langkah Pembelajaran); 8) Media/ Sumber/ Bahan; 9) Penilaian.
(<http://www.diknas.go.id>)

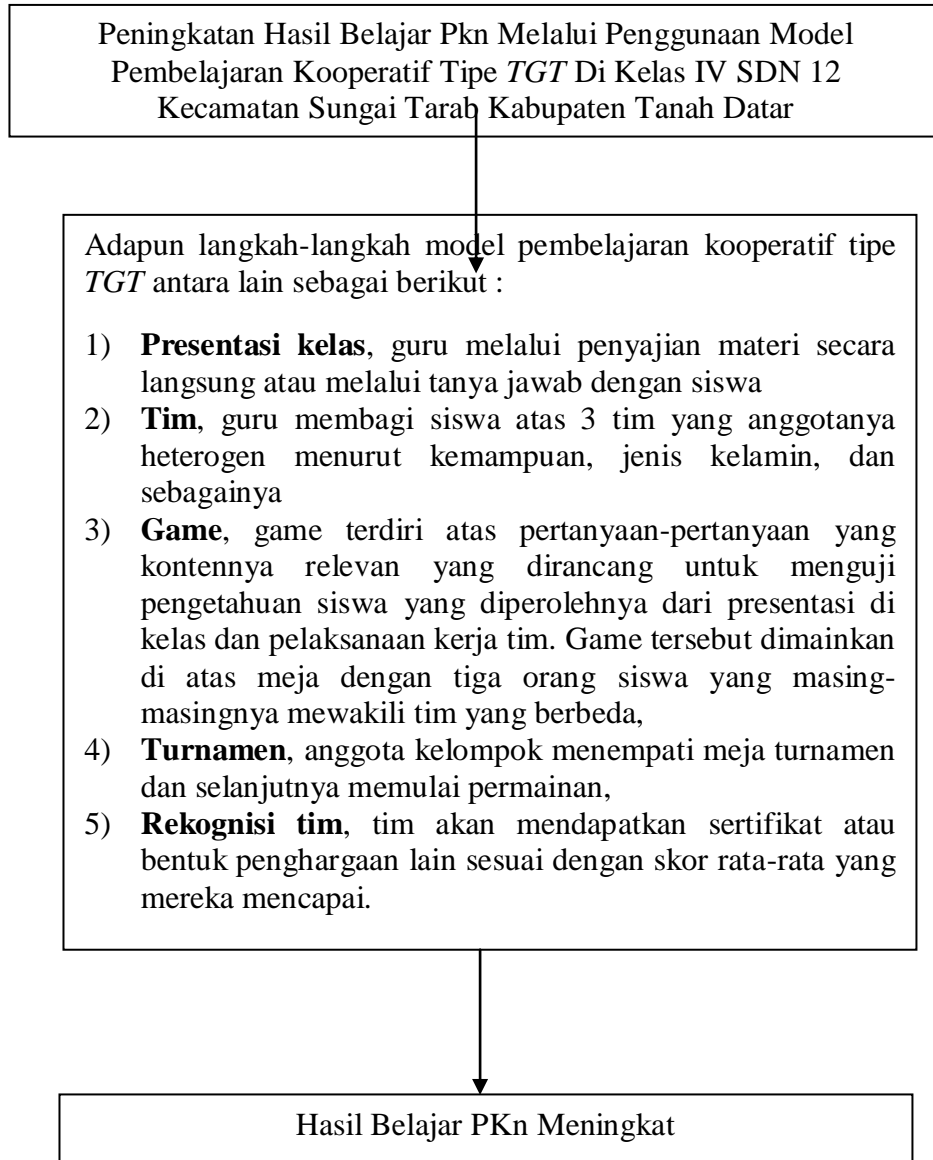
Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen RPP terdiri atas:

1. Identitas mata pelajaran, meliputi: satuan pendidikan, kelas, semester, program, mata pelajaran, jumlah pertemuan.
2. Standar Kompetensi, merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran.
3. Kompetensi Dasar, adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.
4. Indikator, adalah perilaku yang dapat diukur untuk menunjukkan ketercapaian KD tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran.
5. Tujuan Pembelajaran, menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan KD.
6. Materi ajar, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan

rumusan indikator pencapaian kompetensi

7. Alokasi Waktu, ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar
8. Metode pembelajaran, disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran
9. Kegiatan Pembelajaran, yang terdiri dari pendahuluan (awal), inti (proses), dan penutup (mengakhiri pelajaran)
10. Penilaian hasil belajar, prosedur dan instrument penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu pada standar penilaian.
11. Sumber belajar, didasarkan pada SK dan KD, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

B. KERANGKA TEORI



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini diuraikan tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan hasil penelitian berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 12 Sungai tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar. Saran berisi sumbangan pemikiran peneliti berkaitan dengan hasil penelitian ini. Simpulan dan saran penelitian tersebut peneliti uraikan sebagai berikut:

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat peneliti simpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pada tahap perencanaan, terlebih dahulu dilakukan perencanaan pembelajaran sesuai dengan model yang dipakai agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Perencanaan pembelajaran berdasarkan pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang terdapat dalam KTSP. Perencanaan yang dilaksanakan dalam pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yaitu presentasi kelas, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim.
2. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, dilakukan penilaian kognitif yang berupa soal-soal latihan, penilaian afektif dengan penilaian sikap selama siswa melakukan kegiatan, dan penilaian psikomotor yang diperoleh melalui skor perkembangan yang diperoleh siswa.

3. Hasil pembelajaran yang diperoleh siswa melalui penggunaan model pembelajaran *TGT* ini mengalami peningkatan pada masing-masing siswa. Hasil pembelajaran yang diperoleh mendapat kualifikasi sangat baik dengan rata-rata mencapai 88%. Dengan demikian, proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan temuan penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dalam pembelajaran susunan pemerintahan desa dan kecamatan di kelas IV SD Negeri 12 Sungai Tarab Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah hendaknya memotivasi guru supaya menggunakan berbagai metode, model atau pendekatan dalam proses pembelajaran dan mengarahkan guru agar mampu menggunakan metode, model atau pendekatan tersebut dalam proses pembelajaran, khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.
2. Guru hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dalam proses pembelajaran PKn, karena model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi, pembaca, agar tulisan ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan, khususnya bagi pembaca yang akan melakukan PTK.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Aziz Wahab. 1999. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Azwar Ananda, dkk. 2004. *Model Layanan Profesional Pembelajaran dan Penilaian PKn*. Balitbang: Depdiknas
- C.S.T. Kansil, dkk. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2003. *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas
- . 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar*. Jakarta: BNSP
- . 2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*. Jakarta: BNSP
- . 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BNSP
- Enggar. 2010. Pendidikan, Perangkat Pembelajaran. Tersedia pada <http://www.diknas.go.id> (diakses 18 Mei 2011)
- Etin Solihatin dan Raharjo. 2009. *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Jonathan Sarwono. 2009. *Perbedaan Dasar Antara Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif*. <http://js.unicom.ac.id/kualitatif/beda.html>. (diakses 25 Januari 2011)
- Malik Fajar. 2004. “ Pendidikan Kewarganegaraan Menuju Nation and Character Bulding”, *Semiloka Nasional tentang Revitalisasi Nasionalisme Indonesia Menuju Character and Nation Building*, tanggal 18 Mei 2004.
- Meta. 2009. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Cooperatif Learning Tipe Jigsaw*.
- Nana Sudjana. 1992. *Penelitian Hasil Belajar*. Bandung : Rema Rosda Karya.
- Nur Asma. 2008. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang: UNP Press
- Lita & Zubaedi (ed). 2009. *Cooperatif Learning*. Bandung: Nusa Media