

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
(PKn) DI KELAS V SDN 03 BANDAR BUAT KECAMATAN
LUBUK KILANGAN KOTA PADANG**

SKRIPSI

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



OLEH :

SUCI LESTARI

90745

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas V SDN 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang

Nama : Suci Lestari

NIM/TM : 90745/ 2007

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 28 Juni 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Arwin, S.Pd
NIP. 19620331 198703 1 001

Dra. Zainarlis, M.Pd
NIP. 19510305 197602 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M. Pd
NIP. 19591212 198710 1 001

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

**Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model
Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) pada
Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas V SD
N 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang**

Nama : Suci Lestari

NIM/TM : 90745/ 2007

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 28 Juni 2011

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

- | | |
|---|-------|
| 1. Ketua : Drs. Arwin, S.Pd | |
| 2. Sekretaris : Dra. Zainarlis, M.Pd | |
| 3. Anggota : Dra. Fatmawati | |
| 4. Anggota : Dra. Asmaniar Bahar | |
| 5. Anggota : Dra. Asnidar. A | |

ABSTRAK

SUCI LESTARI, 90745/2007:Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas V SDN 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang

Penelitian ini berawal dari kenyataan di sekolah bahwa dalam proses pembelajaran siswa hanya duduk, diam, dengar, dan mencatat materi yang disampaikan guru. Ini disebabkan karena guru kurang mampu mengembangkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran. Akibatnya siswa seringkali tidak bersemangat dan merasa jenuh dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dilakukan PTK dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar PKn melalui model *Cooperative Learning* tipe *TGT* yang meliputi (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, dan (3) hasil belajar.

Model kooperatif tipe *TGT* ini merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 atau 6 orang siswa. Model pembelajaran ini dilakukan melalui lima tahap, dimulai dari penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang, dengan jumlah siswa 34 orang. Penelitian ini dilaksanakan selama dua minggu yang terdiri dari dua siklus. Siklus I terdiri dari dua kali pertama dan siklus II satu kali pertemuan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1 siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, sehingga dilakukan tindakan dengan memberi penjelasan kepada siswa tentang pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Pada pertemuan kedua siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran kooperatif, sehingga aktivitas siswa meningkat. Dari hasil observasi aktivitas siswa dari 62,5% siklus I pertemuan 1 menjadi 70,0% pertemuan 2 pada siklus I dan menjadi 84,29% pada siklus II. Sementara itu hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari rata-rata 69,4 pada siklus I menjadi 80,88 pada siklus II. Dilihat dari hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus II dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat meningkatkan aktivitas hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji yang tak terhingga penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan hidayahNya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Selanjutnya, shalawat beriring salam tak lupa pula penulis kirimkan kepada panutan umat yaitunya Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia ke alam yang penuh peradaban.

Skripsi yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Di Kelas V SD N 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang”** ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Drs. Arwin, S.Pd, selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Zainarlis, M.Pd selaku pembimbing II yang selalu sabar dan pengertian dalam memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Fatmawati selaku dosen penguji I yang telah banyak memberikan ilmu, saran, dan kritikan yang sangat berharga dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Asmaniar Bahar selaku dosen penguji II yang telah banyak memberikan ilmu, saran, dan kritikan yang sangat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Dra. Asnidar. A selaku dosen penguji III yang telah banyak memberikan ilmu, saran, dan kritikan yang sangat berharga dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu staf dosen khususnya di jurusan PGSD FIP UNP yang telah menyumbangkan ilmu dan pengalaman dalam penulisan skripsi ini.
9. Ibu Mardiaty, S.Pd, selaku kepala SD Negeri 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
10. Ibu Megawarni selaku guru kelas V di SD Negeri 03 bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang beserta segenap majelis guru lainnya yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah yang bersangkutan.
11. Mama tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan materil yang tak terhingga serta senantiasa ikhlas mendoakan dan setia menerima segala keluh kesah penulis sampai penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala jerih

payah dan pengorbanan yang beliau berikan menjadi nilai ibadah di sisi-Nya.

Amiin ya Robbal'alamiin...

12. Kakakku Bambang Irawan, SE dan adikku Tio Ariwibowo serta seluruh keluarga besarku tercinta yang selalu memberikan dukungan, do'a dan harapan agar penulisan skripsi ini cepat selesai, serta
13. Seluruh rekan-rekan PGSD S.1 Berasrama BP 2007 serta pihak-pihak lain yang tidak disebutkan namanya satu persatu yang merasa senasib dan seperjuangan dengan penulis dalam menyusun skripsi ini.

Kepada semua pihak yang tersebut di atas, penulis do'a kan kepada Allah, semoga apa yang telah dilakukan dan diberikan menjadi amal shaleh di sisi-Nya. Amin.

Penulis telah berusaha seoptimal mungkin menggarap dan menyusun skripsi ini agar menjadi lebih baik dengan harapan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi dunia pendidikan khususnya dan pembaca umumnya. Namun, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin ya Robbal'alamin.

Padang, 28 Juni 2011

Penulis

Suci Lestari

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Persetujuan Skripsi	
Halaman Pengesahan Lulus Ujian Skripsi	
Halaman Persembahan	
Halaman Pernyataan	
Abstrak.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	v
Daftar Bagan.....	viii
Daftar Tabel.....	ix
Daftar Lampiran.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan masalah.....	6
C. Tujuan penelitian.....	7
D. Manfaat penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori.....	9
1. Hasil Belajar.....	9
2. Hakekat Model <i>Cooperative learning</i>	11
a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	11
b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>).....	12
c. Model-model pembelajaran kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>).....	13
3. Model Kooperatif Tipe TGT (<i>Team Game Turnament</i>).....	14
a. Pengertian TGT.....	14
b. Langkah-langkah pembelajaran TGT dan Skenario Permainan Menurut Trianto.....	17
1. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Team Game Turnament</i> (TGT).....	17

2. Aturan (Skenario Permainan).....	18
c. Keunggulan Pembelajaran TGT.....	18
d. Sistem perhitungan poin turnamen.....	20
4. Hakekat Mata Pelajaran PKn di SD.....	23
5. Penerapan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT Dalam Pembelajaran PKn di SD.....	25
B. Kerangka Teori.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian.....	29
1. Tempat Penelitian.....	29
2. Subjek Penelitian.....	29
3. Waktu Penelitian.....	29
B. Rancangan Penelitian.....	30
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	30
a. Pendekatan.....	30
b. Jenis penelitian.....	31
2. Alur Penelitian.....	32
3. Prosedur Penelitian.....	34
a. Perencanaan.....	34
b. Pelaksanaan.....	34
c. Pengamatan.....	36
d. Refleksi.....	36
C. Data dan Sumber Data.....	37
1. Data Penelitian.....	37
2. Sumber Data.....	37
D. Instrumen Penelitian.....	38
1. Lembaran Observasi.....	38
2. Pedoman wawancara.....	38
3. Tes.....	38
E. Analisis Data.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	42
1. Hasil Penelitian Siklus I.....	42
a) Perencanaan Tindakan Siklus I.....	42
b) Tahap pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	47
1) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan Pertama.....	47
2) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan Kedua.....	54
c) Tahap Pengamatan.....	59
d) Refleksi.....	70
2. Hasil Penelitian Siklus II.....	72
a) Tahap Perencanaan Tindakan	72
b) Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	73
c) Tahap Pengamatan.....	81
d) Refleksi.....	86
B. Pembahasan.....	87
1. Pembahasan Siklus I.....	88
a. Bentuk Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe TGT.....	88
b. Pelaksanaan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe TGT.....	89
c. Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT.....	94
2. Pembahasan Siklus II.....	94
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	94
b. Pelaksanaan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe TGT.....	95
c. Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT.....	98
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	99
B. Saran.....	101
Daftar Rujukan.....	102

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Kerangka Teori.....	28
Bagan 2	Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	33

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Daftar nilai harian PKn siswa kelas V SD N 03 Bandar Buat.....	3
Tabel 2	Perhitungan poin turnamen untuk empat pemain.....	20
Tabel 3	Perhitungan poin turnamen untuk dua pemain.....	21
Tabel 4	Contoh game score sheet.....	21
Tabel 5	Lembar rangkuman hasil kelompok.....	22
Tabel 6	Kriteria penghargaan yang disarankan.....	22
Tabel 7	Pembagian siswa dalam kelompok kooperatif siklus I.....	50
Tabel 8	Kelompok kooperatif siklus I.....	51
Tabel 9	Lembar penilaian kelompok.....	58
Tabel 10	Ketuntasan belajar siswa siklus I.....	69
Tabel 11	Pembagian kelompok siklus II.....	75
Tabel 12	Nama-nama kelompok siklus II.....	77
Tabel 13	Lembar penilaian kelompok siklus II.....	79
Tabel 14	Hasil tes akhir siswa siklus II.....	81
Tabel 15	Ketuntasan belajar siswa siklus II.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
	Siklus I Pertemuan I.....	104
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
	Siklus I Pertemuan II.....	108
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	112
Lampiran 4	Uraian Materi.....	116
Lampiran 5	Skenario Bermain Peran	
	(RPP Siklus I Pertemuan II).....	119
Lampiran 6	Media Gambar.....	121
Lampiran 7	LKS (RPP Siklus I Pertemuan I).....	123
Lampiran 8	Lembar Penilaian Kognitif	
	(RPP Siklus I Pertemuan I).....	124
Lampiran 9	Lembar Kerja Siswa Penilaian Kognitif	
	(RPP Siklus I Pertemuan I).....	126
Lampiran 10	Soal Permainan (RPP Siklus I Pertemuan I).....	127
Lampiran 11	Lembar Penilaian Kognitif	
	(RPP Siklus I Pertemuan II).....	128
Lampiran 12	Lembar Kerja Siswa Penilaian Kognitif	
	(RPP Siklus I Pertemuan II).....	129
Lampiran 13	Soal Permainan (RPP Siklus I Pertemuan II).....	130
Lampiran 14	Lembar Penilaian Kognitif (RPP Siklus II).....	131
Lampiran 15	Lembar Kerja Siswa Penilaian Kognitif (RPP Siklus II)..	132
Lampiran 16	Soal Permainan (RPP Siklus II).....	133
Lampiran 17	Instrument Observasi (RPP) Siklus I Pertemuan I.....	134
Lampiran 18	Instrument Observasi (RPP) Siklus I Pertemuan II.....	138
Lampiran 19	Instrument Observasi (RPP) Siklus II.....	143
Lampiran 20	Lembar pengamatan Dari Aspek Guru	
	Siklus I Pertemuan I.....	148
Lampiran 21	Lembar pengamatan Dari Aspek Siswa	
	Siklus I Pertemuan I.....	154

Lampiran 22	Lembar pengamatan Dari Aspek Guru Siklus I Pertemuan II.....	159
Lampiran 23	Lembar Pengamatan Dari Aspek Siswa Siklus I pertemuan II.....	165
Lampiran 24	Lembar Pengamatan Dari Aspek Guru Siklus II.....	170
Lampiran 25	Lembar Pengamatan Dari Aspek Siswa Siklus II.....	176
Lampiran 26	Lembar penilaian Kognitif Siklus I pertemuan I.....	181
Lampiran 27	Lembar penilaian Kognitif Siklus I pertemuan II.....	182
Lampiran 28	Lembar penilaian Kognitif Siklus II.....	183
Lampiran 29	Lembar penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I.....	184
Lampiran 30	Lembar penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II.....	186
Lampiran 31	Lembar penilaian Afektif Siklus II.....	188
Lampiran 32	Lembar penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II.....	190
Lampiran 33	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> tipe TGT.....	192

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan suatu wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari. Dengan adanya pembelajaran PKn diharapkan kita sebagai warga Negara yang baik mampu menjalankan dan mematuhi norma, adat, nilai dan moral yang berlaku dalam suatu Negara.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan 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. Dimana tujuan dari mata pelajaran PKn didalam (Depdiknas 2006:271) menyatakan 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 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.

PKn merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menanamkan konsep pengetahuan semata, tetapi pada pembelajaran PKn harus memuat semua aspek pendidikan kewarganegaraan, seperti penanaman sikap dan keterampilan sebagai bekal dalam membentuk warga negara yang demokratis. Sejalan dengan

pendapat tersebut, Badan Standar Nasional Pendidikan/BSNP (2006:ii) menjelaskan bahwa secara garis besar mata pelajaran PKn mencakup: 1) dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civics knowledge*), 2) dimensi keterampilan kewarganegaraan (*civics skills*), dan 3) dimensi nilai-nilai kewarganegaraan (*civics values*) yang pada gilirannya dapat mewujudkan masyarakat yang demokratis konstitusional. Sejalan dengan pendapat tersebut, ruang lingkup pembelajaran PKn dalam kurikulum KTSP 2006 harus mencakup ke dalam pengembangan kemampuan, penguasaan pengetahuan (konsep), pengembangan kepribadian (sikap, nilai, dan moral) serta perilaku atau tindakan (keterampilan) yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn harus mencakup tiga ranah pembelajaran, yakni ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap dan nilai) serta ranah psikomotor (keterampilan).

Berdasarkan observasi lapangan pada tanggal 10 Maret 2011 yang penulis lakukan di Sekolah Dasar 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan, terlihat bahwa dalam pembelajaran siswa kurang memperhatikan guru dalam menerangkan pelajaran yang diberikan. Dikarenakan guru hanya mengandalkan metode ceramah saja dalam menyajikan pelajaran. Sehingga siswa merasa jenuh dalam menerima dan memahami pelajaran yang di sajikan guru.

Kejenuhan yang dialami siswa menyebabkan siswa kurang menangkap pelajaran PKn dengan baik. Sehingga berdampak terhadap tingkah laku dan sikap siswa yang cenderung tidak menghargai guru dan berbuat tidak sesuai dengan norma yang ada.

Oleh sebab itu berdampak terhadap nilai PKn siswa dimana nilai siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Hal ini terlihat pada nilai harian untuk pelajaran PKn seperti dalam tabel berikut ini.

Tabel 1 : Daftar Nilai Harian PKn Siswa kelas V SDN 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.

No	Nama	KKM	Nilai	Ketuntasan
1	ARY	75	40	Belum tuntas
2	AA	75	40	Belum tuntas
3	AAA	75	80	Tuntas
4	AN	75	75	Tuntas
5	DAR	75	50	Belum tuntas
6	DD	75	40	Belum tuntas
7	FMI	75	75	Tuntas
8	FAF	75	90	Tuntas
9	FAR	75	50	Belum tuntas
10	FIA	75	50	Belum tuntas
11	FA	75	40	Belum tuntas
12	HM	75	40	Belum tuntas
13	IS	75	75	Tuntas
14	IRJ	75	75	Tuntas
15	IP	75	75	Tuntas
16	JYG	75	30	Belum tuntas
17	KAP	75	40	Belum tuntas
18	LPS	75	75	Tuntas
19	MF	75	80	Tuntas
20	MIS	75	75	Tuntas
21	NTA	75	50	Belum tuntas
22	PR	75	40	Belum untas
23	RN	75	75	Tuntas
24	RNO	75	50	Belum tuntas
25	RI	75	50	Belum tuntas
26	RA	75	80	Tuntas
27	SHP	75	80	Tuntas
28	SR	75	40	Belum tuntas
29	SS	75	40	Belum tuntas
30	TM	75	80	Tuntas
31	TMP	75	50	Belum tuntas
32	TSM	75	75	Tuntas
33	WS	75	40	Belum untas
34	ZA	75	50	Belum tuntas
Jumlah			1995	
Rata-rata			58,67	
Nilai tertinggi			90	
Nilai terendah			30	
Persentase ketuntasan			44,11%	

Sumber : Data hasil harian belajar siswa tahun ajaran 2009/2010

Disinyalir penyebabnya adalah kurangnya kemampuan dalam memberikan pembelajaran yang menarik minat siswa, sehingga pembelajaran PKn terasa membosankan bagi siswa. Solusi yang ditawarkan untuk membantu mengatasi penyebab timbulnya masalah di atas adalah dengan menerapkan bermacam-macam model pembelajaran. Salah satunya dengan *cooperative learning*.

“Karena belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut”. (Johson, et al., 1994; Hamid hasan, 1996)

Slavin (dalam Etin, 2007:4) mengatakan bahwa ”*Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen”. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Dengan memahami pengertian dan tujuan mata pelajaran PKn di atas yang menuntut siswa agar berpikir secara kritis dan kreatif, untuk mewujudkan itu semua guru harus berusaha melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran PKn tersebut sehingga diperoleh hasil belajar sesuai dengan yang

diharapkan, tapi yang kita peroleh selama ini malah sebaliknya, bahkan tidak sesuai dengan harapan kita semua dan kondisi ini juga didukung oleh kenyataan yang peneliti peroleh dilapangan berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti dengan salah seorang guru di SD Negeri 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan. Ditemukan dalam pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, serta kurang melibatkan siswa untuk belajar secara mandiri di dalam kelompok dan dalam pembelajaran guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan sesama temannya, dengan sendirinya pembelajaran tersebut berlangsung secara kaku sehingga kurang mendukung pengembangan pengetahuan, sikap, moral, dan keterampilan siswa. Sehingga hasil belajar dan prestasi yang diperoleh siswa kurang optimal dan masih dibawah nilai ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah, yaitu 7.5.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka *TGT* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang tepat dan efektif dalam pembelajaran PKn. Model kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* merupakan metode yang berkaitan dengan *STAD*, dimana siswa memainkan permainan dengan anggota –anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

David dkk, (dalam Trianto, 2009:83) menyatakan bahwa” pada model *TGT* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka”.

Penerapan model *TGT* ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa pula berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi.

Untuk mewujudkan tujuan serta meningkatkan hasil belajar dari PKn tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “ **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Di Kelas V SD N 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas pokok permasalahan penelitian ini adalah : Bagaimana penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam bidang studi PKn di kelas V SD Negeri 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan?

Rumusan permasalahannya dapat dirinci sebagai berikut :

1. Bagaimana Rancangan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Di Kelas V SD N 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang?
2. Bagaimana Pelaksanaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Di Kelas V SD N 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang?
3. Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Di Kelas V SD N 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Di Kelas V SD N 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rancangan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas V SD N 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.
2. Pelaksanaan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas V SD N 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas V SD N 03 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.

D. Manfaat penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah khasanah dalam peningkatan pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepala sekolah, guru, peneliti, dan siswa yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dapat memberikan informasi tentang kemampuan guru untuk memvariasikan bentuk pembelajaran PKn di SD, agar siswa dapat memahami pembelajaran dan tidak merasa bosan.

2. Bagi Guru

Agar guru mengetahui bagaimana situasi pembelajaran PKn dan bagaimana cara meningkatkan hasil pembelajaran PKn dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT.

3. Bagi Peneliti

Bermanfaat sebagai ilmu pengetahuan dan dapat di jadikan sebagai pedoman dalam menerapkan pembelajaran PKn di SD dengan model *cooperative learning* tipe TGT.

4. Bagi Siswa

Dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran PKn di SD, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dan meningkatkan kecerdasan dan kemampuan siswa dalam berfikir kompleks.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Hasil Belajar

Menurut Nana (2004:22) menyatakan bahwa "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". Apabila telah terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik pada diri seseorang, maka seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar.

Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa. Muslihati (dalam shofyan, 2010:1)

Sedangkan menurut Woordworth (dalam Shofyan, 2010:1), menyatakan bahwa "hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar".

Sesuai dengan yang dikemukakan Kingsley (dalam Nana 2004:22) membagi tiga macam hasil belajar yakni, (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Degeng (dalam Made 2009:6) menyatakan bahwa "Hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran dibawah kondisi yang berbeda".

Menurut Ngalim (2004:107) menyatakan bahwa :

”Hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa karakteristik seperti fisiologis dan psikologis, mengenai fisiologis adalah bagaimana kondisi fisik, panca indera, dan sebagainya. Sedangkan yang menyangkut psikologis adalah minat, tingkat kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif, dan sebagainya, semua karakteristik di atas dapat mempengaruhi bagaimana proses dan hasil belajar yang diperoleh siswa”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu tolak ukur untuk menentukan berhasil atau tidaknya siswa dalam memahami pembelajaran.

Khusus dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki hasil belajar yang tersendiri, yaitu hasil belajar kognitif dan non – kognitif.

Penilaian hasil belajar oleh para ahli pada dasarnya dikelompokkan kedalam apa yang mereka sebut kognitif dan non – kognitif. hal-hal yang bersifat kognitif sudah jelas yaitu segala sesuatu yang menyangkut pengetahuan yang dimiliki siswa sebagai hasil dari mempelajari data, fakta, informasi serta konsep. Adapun aspek non – kognitif adalah yang berkaitan dengan sikap dan keterampilan serta tindakan siswa.

Pendapat para ahli ini kemudian oleh Bloom dkk (2000:32) dikelompokkan ke dalam tiga kelompok besar atau ranah, atau matra yang disebut taksonomi pendidikan. Taksonomi pendidikan tersebut meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor atau keterampilan. Masing-masing domain tersebut terbagi lagi ke dalam tingkatan-tingkatan tertentu, yang kesemuanya itu adalah dimaksudkan untuk memudahkan guru dalam merumuskan tujuan pengajarannya.

Pendidikan pancasila yang menekankan pada nilai moral dan norma, domain ketiganya lebih tepat disebut sebagai domain tindakan moral terutama jika dilihat dari urutan-urutan taksonomik. Urutan taksonomi yang dimaksud

adalah dari pengetahuan, sikap dan tindakan moral. Sedangkan untuk Kewarganegaraan, domain ketiganya lebih tepat disebut keterampilan oleh karena lebih berkaitan dengan berbagai keterampilan, baik sebagai keterampilan sosial maupun keterampilan dasar warga negara.

Pengelompokkan hasil belajar seperti yang dilakukan dalam taksonomi pendidikan tersebut adalah untuk membantu guru merumuskan tujuan-tujuan pengajaran secara rinci. Dengan itu memungkinkan guru lebih mudah mengetahui tujuan-tujuan mana saja yang sudah atau belum dicapai. Dikatakan membantu guru oleh karena pada dasarnya baik aspek kognitif maupun non – kognitif dalam kenyataan belajar siswa terpisah secara kaku, tetapi saling berinteradiasi.

2. Hakekat Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian pembelajaran Kooperatif

Hamid (dalam Etin, 2007:4) mengatakan bahwa “Belajar Kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut”.

Slavin (dalam Etin, 2007:4) mengatakan bahwa ”*Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen”. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Eggen dkk (dalam Trianto, 2009:58) mengatakan bahwa “pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama”.

Suyatno (2009:51) menyatakan bahwa “model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa ke dalam kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang setiap kelompoknya yang mana keberhasilan siswa tergantung pada kemampuan anggota kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Jadi dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Johnson and Johnson (dalam Trianto, 2009:57) mengatakan bahwa “tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok”. “Karena siswa bekerja dalam suatu team, maka dengan

sendirinya dapat memperbaiki hubungan di antara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan-keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah” louisell dkk (dalam Trianto, 2009:57).

Slavin (2010:33) menjelaskan bahwa ”tujuan yang penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi”. Sejak semula, penelitian mengenai pembelajaran kooperatif telah memperlihatkan bagaimana strategi ini bisa mengembangkan pencapaian yang bisa dibuat siswa. Namun, penelitian ini juga memperlihatkan berbagai alasan bahwa pembelajaran kooperatif memang meningkatkan pencapaian dan yang paling penting, penelitian juga menunjukkan bahwa unsur-unsur pembelajaran kooperatif harus ada pada tempatnya jika menginginkan pengaruh dan pencapaian maksimal.

Nurasma (2008:3) menyatakan bahwa “pengembangan pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial”.

c. Model-Model Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*)

Model pembelajaran kooperatif yang paling luas dievaluasi dan dijelaskan yang terdiri atas 7 tipe menurut Nurasma (2008:50), diantaranya : (a) *Student Team Achievement Divisions (STAD)*, (b) *Teams Games Tournament (TGT)*, (c) *Team Assisted Individualization (TAI)*, (d) *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)*, (e) *Group Investigation (GI)*, (f) *Jigsaw*, (g) *Model Co-op Co-op*.

3. Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*)

a. Pengertian TGT

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT merupakan model pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dimana dalam proses akhir pembelajaran akan diadakan permainan secara berkelompok dengan menggunakan turnamen. Permainan yang akan dilakukan yaitunya permainan yang terdiri dari beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-6 orang. Dimana salah seorang siswa sebagai wakil setiap kelompok diminta untuk maju ke meja turnamen untuk melakukan permainan.

Menurut Nurasma (2006:54) model TGT adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhir dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa, setelah itu siswa pindah kekelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang diberikan guru. Sebagai ganti dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lainnya.

Suyatno (2009:54) mengatakan bahwa “TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan metode yang berkaitan dengan STAD, dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka”.

Slavin (2010:163-164) mengatakan bahwa “secara umum TGT sama dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa

berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”.

Suyatno (2009:54-55) penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen , tugas tiap kelompok bisa sama bisa pula berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (*games*), yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Setelah selesai kerja kelompok, sajikan hasil kelompok sehingga terjadi kuis kelas.

Deskripsi dari komponen-komponen TGT menurut Slavin (2010:166-167) adalah sebagai berikut:

Tim: Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar-kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

Game: gamenya 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-masing 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 saling menantang jawaban masing-masing.

Turnamen: turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar-kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjukkan siswa untuk berada pada meja turnamen- tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

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 yang skornya paling rendah “diturunkan.” Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah di tempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

Rekognisi Tim: Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa TGT merupakan pembelajaran yang menggunakan permainan atau kuis berkelompok yang terdiri dari empat sampai lima orang tiap kelompok masing-masing siswa berpacu untuk menjadi wakil kelompok dalam permainan.

b. Langkah-langkah pembelajaran TGT dan skenario permainan menurut Trianto (2009:84-85)

1. Langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)

Secara runut implementasinya TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain: (1) Presentasi guru (sama dengan STAD); (2) Kelompok belajar (sama dengan STAD); (3) Turnamen; dan (4) pengenalan kelompok.

- a) Guru menyiapkan: Kartu soal, Lembar Kerja Siswa, Alat/Bahan.
- b) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)
- c) Guru mengarahkan aturan permainannya

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut, pada TGT siswa di tempatkan pada tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

Menurut Slavin (2010:166) menjelaskan “pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*geams*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*)”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT yang digunakan oleh peneliti dalam kerangka teori adalah langkah-langkah pembelajaran tipe TGT menurut Slavin.

2. Aturan (Skenario) Permainan

Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca, bertugas: (1) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan; (2) baca pertanyaan keras-keras; dan (3) beri jawaban.

Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang kedua: (1) Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda; dan (2) Cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*Games ruler*).

Slavin (2008), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan pembelajaran TGT, sebagai berikut:

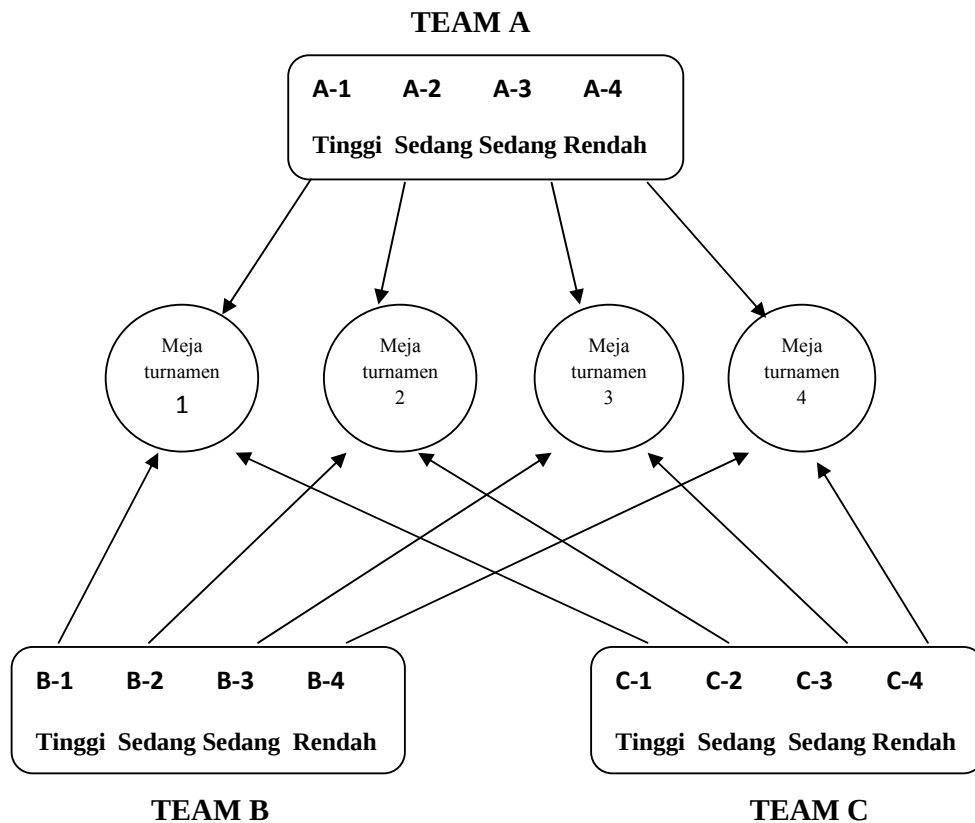
c. Keunggulan Pembelajaran TGT sebagai berikut:

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.

Sebuah catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran TGT adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa. Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual.

Penempatan pada meja turnamen



Model Trianto (2010)

Pada tabel di atas dijelaskan bahwa tim permainan terdiri dari tiga tim. Setiap tim terdiri dari empat orang siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Setelah dibentuk tiga tim yang siap untuk melakukan permainan maka dari setiap tim di ambil salah satu siswa sebagai wakil dari tim untuk bermain di meja turnamen yang telah disediakan.

d. Sistem Perhitungan Poin Turnamen

Skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran yang lain. berikut disajikan sistem perhitungan poin turnamen pada model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Tabel 2. Penghitungan Poin Turnamen untuk 4 Pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai rendah	Seri nilai tertinggi 3-macam	Seri nilai terendah 3-macam	Seri 4-macam	Seri nilai tertinggi dan terendah
Peraih skor tertinggi	60	50	60	60	50	60	40	50
Peraih skor tengah atas	40	50	40	40	50	30	40	50
Peraih skor tengah bawah	30	30	40	30	50	30	40	50
Peraih skor rendah	20	20	20	30	30	30	40	30

Model Tabel Trianto (2010)

Tabel di atas menjelaskan bahwa perhitungan poin turnamen untuk empat pemain dalam setiap tim. Dalam setiap tim, masing-masing siswa mendapatkan nilai yang berbeda-beda. Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi nilainya

diletakkan pada kolom peraih skor tertinggi. Pada siswa yang mendapatkan nilai sedang ke atas nilainya diletakkan pada kolom peraih skor tengah atas. Sedangkan pada siswa yang mendapatkan nilai sedang ke bawah nilainya diletakkan pada kolom peraih skor tengah bawah. Begitu juga terhadap siswa yang mendapatkan nilai terendah nilainya diletakkan pada kolom peraih skor rendah. Setelah nilai seluruh siswa di dapatkan maka bagi kelompok yang mendapatkan nilai yang berbeda-beda maka pada kolom atas kelompok tersebut dibuat “tidak ada yang seri”. Begitu juga pada kelompok yang mendapatkan nilai seri pada nilai tertinggi, maka dibuat pada kolom atasnya “seri nilai tertinggi” begitu juga seterusnya.

Tabel 3. Perhitungan Poin Turnamen untuk 2 Pemain

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

Model Tabel Trianto (2010)

Tabel di atas digunakan untuk perhitungan poin untuk dua orang pemain. Dijelaskan bahwa jika pemain hanya beranggotakan dua orang maka tabel nilai hanya terdiri dari peraih skor tertinggi dan peraih skor terendah. Bagi siswa yang mendapatkan nilai tertinggi maka nilainya diletakkan pada kolom peraih skor tertinggi. Begitu juga bagi siswa yang mendapatkan nilai terendah maka nilainya diletakkan pada kolom peraih skor terendah.

Tabel 4. Contoh Game Score Sheet

Player	Team	Number of card	Tournament point
Shita	Merah	6	25
Dimas	Merah	5	30
Diandra	Putih	8	50
Raka	Putih	8	50

Model Tabel Trianto (2010)

Tabel di atas menjelaskan bahwa pada kolom “Player” ditulis nama-nama pemain. Pada kolom “Team” dituliskan nama kelompok pemain. Sedangkan pada kolom “Number of card” dituliskan nomor yang terdapat dalam kartu yang telah dipilih siswa. Serta pada kolom “Tournament poin” dituliskan nilai atau poin yang didapat oleh pemain.

Tabel 5. Lembar Rangkuman Hasil Kelompok

Team Member	1	2	3	4	Total team	Team Average	Team award

Model Tabel Trianto (2010)

Tabel lembar rangkuman hasil kelompok digunakan untuk pengelompokkan nilai akhir siswa yang mana pada kolom “Team member” dibuat nama-nama kelompok. Pada kolom “1,2,3,dan 4” ditempatkan nilai siswa mulai dari yang tertinggi ke yang terendah. Total nilai siswa setiap kelompok dirangkum pada kolom “Total team”. Pada kolom “Team average” dicantumkan hasil rata-rata nilai kelompok. Sedangkan pada kolom “Team award” akan dicantumkan peringkat kelompok dari yang tertinggi sampai yang terendah.

Tabel 6. Kriteria Penghargaan yang Disarankan

Criteria (team average)	Award
30-40	Good Team
40-45	Great Team
45- ke atas	Super Team

Gambar Tabel Trianto (2010)

Tabel kriteria penghargaan di gunakan untuk penentuan kelompok yang mendapatkan penghargaan sesuai dengan nilai setiap kelompok. Jika kelompok hanya mendapatkan nilai rata-rata 30-40 maka diberi penghargaan Good Team. jika nilai rata-rata kelompok hanya 40-45 maka diberi penghargaan Great Team. Begitu juga pada kelompok yang memiliki nilai 45 ke atas diberi penghargaan Super Team.

4. Hakekat mata pelajaran PKn di SD

Mata pelajaran PKn di SD merupakan mata pelajaran yang Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ditetapkan atas ketentuan yang tersirat dalam UUSPN No.20 Tahun 2003 pasal 39 ayat 1. “Penjelasan tersebut menyatakan PKn mengarahkan pada moral yang diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari”.

Depdiknas (2006:271) menjelaskan bahwa:

“Mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar (SD) 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”.

Senada dengan pernyataan di atas, Abdul (1997:3) mengemukakan bahwa:

“PKn di SD merupakan program pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari dari seluruh warga Negara Indonesia”.

Somatri (dalam Abdul, 1999:14) menambahkan bahwa “istilah PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik”. Warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik atau secara umum yang

mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Senada dengan pendapat di atas, dalam Seminar Nasional Pengajaran dan Pendidikan *Civics Education* ([2008](#):1) dijelaskan bahwa “PKn adalah sebagai program pendidikan yang tujuan utamanya membina warga negara yang lebih baik menurut syarat-syarat, kriteria dan ukuran, ketentuan-ketentuan pembukaan UUD 1945”. Pendapat tersebut dipertegas lagi oleh Depdiknas (2006:271) bahwa 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 PKn merupakan pembelajaran yang bertujuan membentuk sikap dan perilaku warga negara agar warga negara menyadari dan memahami akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik.

PKn di SD diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia. Berhasil tidaknya pembelajaran PKn ditentukan oleh model yang digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran adalah dengan menggunakan model TGT. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi merupakan unsur yang sangat penting untuk tercapainya tujuan

pembelajaran. Lebih-lebih model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

5. Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT Dalam Pembelajaran PKn di SD

Cooperative Learning tipe TGT merupakan pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Siswa belajar sekaligus bermain dalam sebuah turnamen dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor dalam kemajuan setiap individu.

Menurut Slavin (2010:163-164) mengemukakan bahwa “secara umum TGT sama dengan STAD, dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.”

Senada dengan Slavin, Suyatno (2009:54) mengemukakan bahwa “TGT merupakan metode yang berkaitan dengan STAD, dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.”

Berdasarkan pendapat ahli di atas, pada hakekatnya pembelajaran Kooperatif tipe TGT merupakan metode pembelajaran yang sangat sederhana. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa dibagi kedalam beberapa kelompok dan di tempatkan pada meja turnamen. Setiap siswa berpacu untuk menjadi wakil kelompok dalam permainan di meja turnamen.

Dalam pembelajaran PKn yang menuntut siswa untuk saling menghargai antar sesama, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran PKn, karena dalam pembelajaran ini siswa belajar memecahkan masalah yang diberikan oleh guru dan siswa lain mendengarkan dengan baik. Apabila jawaban kurang tepat, siswa lain berhak

untuk menjawab berdasarkan jawabannya. Apalagi dalam menghargai keputusan bersama.

B. KERANGKA TEORI

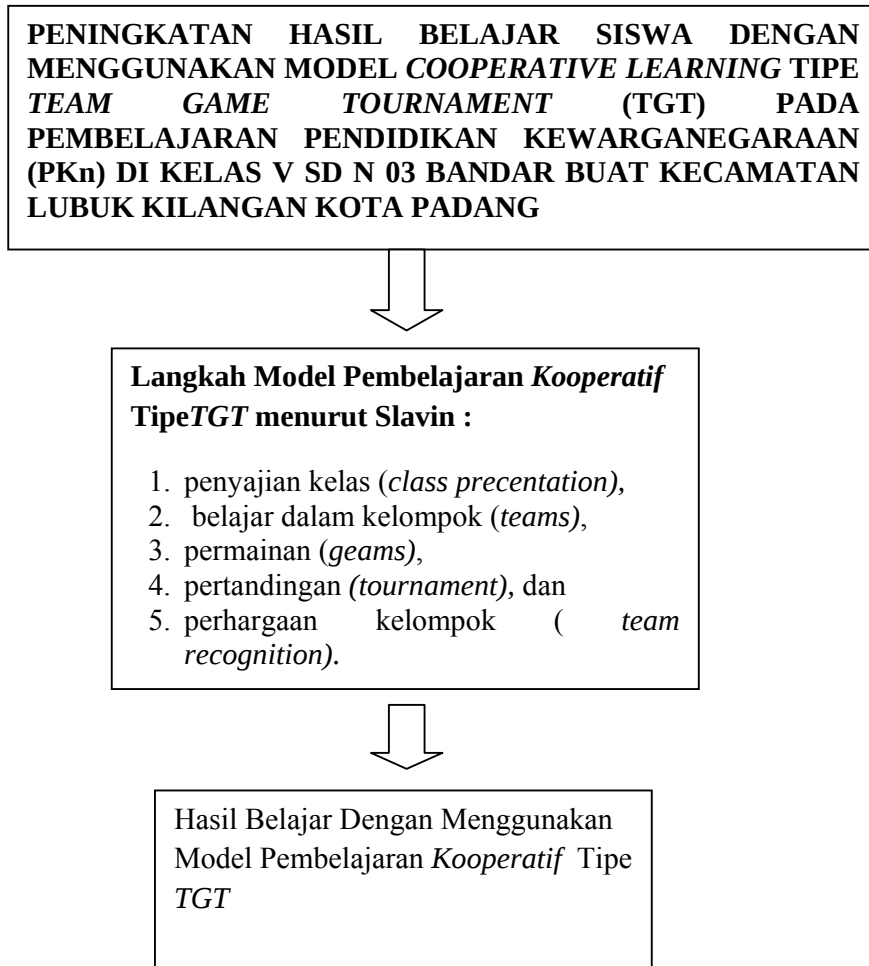
Penggunaan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh, semakin tepat model pembelajaran yang digunakan maka hasil yang diperoleh semakin maksimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada pembelajaran PKn, hal ini didasari oleh model kooperatif merupakan model pembelajaran sederhana yang cocok dan tepat digunakan di Sekolah Dasar, khususnya bagi guru yang belum memiliki pengalaman mengajar model pembelajaran kooperatif sebelumnya.

Setelah dipahami serta diterapkan oleh guru dalam pembelajaran, diperoleh beberapa manfaat bagi guru dan siswa seperti guru dalam proses pembelajaran tidak menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah), dimana guru yang menjadi pusat perhatian terus-menerus, tetapi menggunakan model pembelajaran kooperatif dimana partisipasi antara guru dan siswa seimbang, bagi siswa manfaat yang diperoleh yaitu siswa lebih berani menonjolkan kreatifitas dan aktifitasnya baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung di dalam pembelajaran PKn, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai. Tetapi dalam penelitian ini penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 03 Bandar Buat kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang, dibatasi pada materi tentang mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama, yang bertujuan agar siswa memahami bentuk keputusan yang bagaimana yang harus di putuskan secara bersama-sama.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan menyiapkan kondisi kelas, serta menggali pengetahuan siswa dengan menggunakan media gambar dan metode tanya jawab tentang kebebasan berorganisasi di lingkungan sekolah dan di lingkungan masyarakat, sehingga dengan kegiatan tersebut dapat membangkitkan skemata siswa sebelum masuk ke dalam materi pelajaran tentang menghargai keputusan bersama.

Kegiatan selanjutnya adalah menerangkan materi yang berkaitan dengan mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama, kemudian menempatkan siswa ke dalam kelompok yang heterogen beranggotakan empat atau lima orang siswa. Setelah itu guru menempatkan siswa ke dalam meja turnamen berdasarkan kelompok yang telah terbentuk.

Langkah selanjutnya barulah siswa diberikan kertas yang bernomor dan guru meminta siswa untuk mengambil satu kertas yang bernomor, kemudian guru menyebutkan pertanyaan sesuai dengan nomor yang di ambil perwakilan kelompok dan siswa menjawab pertanyaan tersebut sebisa mungkin.

Bagan 1. Kerangka Teori

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan tentang upaya peningkatan hasil belajar PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada siklus I dan II terdapat beberapa kesalahan dan kekurangan yang terjadi berikut uraiannya:
 - a. Bentuk rencana dilakukan berdasarkan refleksi awal dan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Selain itu juga menyiapkan media dan alat yang sesuai dengan materi agar siswa dapat termotivasi ketika belajar. sebelum melaksanakan pembelajaran sebaiknya guru membuat suatu perencanaan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran nantinya. Disini terlihat bahwa dengan adanya perencanaan pembelajaran guru dapat melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dapat meningkatkan kualitas mengajar guru. Hasil penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dapat dilihat dari persentase nilai instrument Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama yaitu 71,43% menjadi 83,93% pada pertemuan kedua. Pada siklus II kualifikasi nilai meningkat meningkat menjadi 87,5%.
 - b. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* dilaksanakan mengikuti perencanaan yang telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Pengamatan dilakukan oleh guru kelas yang bersangkutan dengan mengisi rambu-rambu pengamatan baik

untuk aspek guru, siswa dan RPP sehingga apabila terjadi kesalahan dan kekurangan akan terlihat pada lembar tersebut. Dengan dilaksanakannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V SD N 03 Bandar Buat dapat dilihat bahwa siswa lebih bersemangat dalam menghadapi pelajaran yang diajarkan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini lebih mengacu kepada pembelajaran yang dilaksanakan melalui permainan kelompok. Dengan permainan ini siswa berpacu untuk mendapatkan poin sebanyak mungkin agar memperoleh penghargaan kelompok terhebat. Dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I siswa masih terlihat ragu-ragu dalam mengeluarkan pendapat karena siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini. Sementara pada siklus II siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sehingga siswa sudah mulai berani dan tidak ragu-ragu dan malu lagi dalam mengeluarkan pendapatnya masing-masing.

- c. Hasil/ penilaian dari aspek hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II diambil dari hasil tes akhir. Sedangkan untuk guru (praktisi) dan RPP berdasarkan rambu-rambu pengamatan atau instrumen observasi. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini menekan pada peningkatan pemahaman siswa. Pada siklus I terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa apabila dibandingkan dengan nilai UH sebelumnya yaitu 58,67 menjadi 69,4 setelah selesai proses pembelajaran walaupun masih di bawah kriteria ketuntasan yang peneliti takar yaitu > 75 . Namun pada siklus II hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari hasil belajar siswa siklus I yaitu dari 69,4 menjadi 80,88 pada siklus II. Sementara itu persentase ketuntasan dari siklus I yaitu 52,94% menjadi 85,30% pada siklus II. Ini

menandakan guru sudah tuntas dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena tingkat pemahaman siswa terhadap materi sudah di atas rata-rata yang ditetapkan > 75.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* layak dipertimbangkan oleh guru untuk menjadi pembelajaran alternatif yang dapat digunakan sebagai referensi dalam memilih model pembelajaran.
2. Bagi peneliti yang ingin menerapkan bentuk pembelajaran ini, dapat melakukan penelitian serupa dengan materi yang lain.
3. Bagi guru-guru yang ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, disarankan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
 - a. Agar lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan situasi dunianya.
 - b. Perlu memberikan perhatian, bimbingan dan motivasi belajar secara sungguh-sungguh kepada siswa yang berkemampuan kurang dan pasif dalam kelompok, karena siswa yang demikian sering mengantungkan diri pada temannya.
4. Kepada kepala sekolah dan pejabat terkait agar dapat memberikan perhatian kepada guru terutama dalam meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul A. Wahab.1997. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta: Depdikbud.
- Azis Wahab.2002. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bloom dkk.2000.*Pendidikan Kewarganegaraan*.Jakarta: Depdikbud
- BNSP.2006.*Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*.Jakarta:Depdiknas
- Civics Education.2008.*Seminar Nasional Pengajaran dan Pendidikan*.Jakarta:Universitas Terbuka
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- , 2004. *Kurikulum Sekolah Dasar Mata Pelajaran PKPS*. Jakarta: Depdiknas.
- Etin Solihatin.2007.*Cooperative Learning*.Jakarta:Bumi Aksara
- Hamid Hasan.1996.*Cooperative Learning*.Jakarta:Bumi Aksara
- <http://Shofyan.wordpress.com/2010/28/01/01/>.(online) akses rabu, tanggal 02 Februari2011
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Lukas S. Musianto. 2002. “Perbedaan Pendekatan Kuantitatif dengan Pendekatan Kualitatif dalam Metode Penelitian”. Tersedia dalam <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/man/article/viewFile/15628/15620> (online). *Jurnal tidak diterbitkan*. Jakarta: Universitas Kristen Petra.
- Made Wena.2010.Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional.Jakarta: Bumi Aksara
- M. Ngalim Purwanto. 2004. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Najib dkk.2008.*Mari Belajar Pendidikan Kewarganagaraan*.Jakarta:Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Nana Sudjana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nur Asma.2008.*Model Pembelajaran Kooperatif*.Padang:UNP Press