

Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn SDN Sendangmulyo 02 Semarang

Andik Arry Pambudi¹, Joko Siswanto², Husni Wakhyudin³, Suherni⁴

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

⁴SDN Sendangmulyo 02 Semarang

e-mail: andikmuda@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn pada kelas IVA SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Rancangan penelitian ini dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Variabel penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Jenis data: kualitatif dan kuantitatif. Sumber data: guru, siswa dan dokumentasi. Teknik pengambilan data meliputi teknik tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu dari 69% menjadi 85%.

Kata kunci: *Hasil Belajar, Model Pembelajaran Team Games Tournament, TGT*

Abstract

This research have aim to describe the using of learning model Teams Games Tournament finding the increasing learning of result Civic education at class IVA SDN Sendangmulyo 02 Semarang regency. Design this research was conducted through the planning stage of the action, observation, and reflection. This research was conducted as two cycles with each cycle consisting of two meetings. Topic the research is teacher and student class IVA SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Variable that research is the result of student learning. Kind of data: Qualitative and Quantitative. The research of data: Teacher, student and documentation. Techniques of data retrieval include techniques of test and non-test. Technique analysis of data is using descriptive analysis technique. The result of that research show that with using a model *Team Games Tournament* could increase of cognitive learning also increases seen from the improvement in cycle I to cycle II namely from 69% to 85%.

Keywords: *The result of learning, model of learning Team Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengarah pada pengetahuan, sikap mental, nilai-nilai, dan perilaku, akibatnya akan membentuk kepribadian peserta didik menjadi pribadi yang cerdas, terampil, bertanggung jawab, demokratis, sesuai dengan nilai-nilai yang terdapat dalam pancasila untuk mewujudkan Indonesia yang kuat dan sejahtera. Pembelajaran PPKn diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada calon-calon penerus bangsa agar tidak hanya cerdas intelektualnya saja tetapi seimbang antara sikap dan keterampilan yang dimilikinya.

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 mendefinisikan mata pelajaran PPKn adalah 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". Chamim dalam (Aryani dan Susatim, 2010:40) mengemukakan Pendidikan kewarganegaraan (civics education) bagi bangsa Indonesia berarti pendidikan pengetahuan, sikap mental, nilai-nilai, dan perilaku yang menjunjung tinggi demokrasi, sehingga terwujud warga masyarakat yang demokratis dan mampu menjaga persatuan dan integritas bangsa guna mewujudkan Indonesia yang kuat, sejahtera, serta demokratis.

Perlu diketahui bahwa dalam pelaksanaannya proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn masih dijumpai berbagai hambatan. berdasarkan temuan pusat kurikulum (dalam Aryani dan Susatim, 2010:8) menggambarkan pendidikan di Indonesia masih begitu buruk hal ini disebabkan antara lain karena (1) siswa pasif (mendengar, duduk, diam, catat, hitung, tidak terjadi proses interaktif), (2) guru berkuasa dan tahu segalanya, (3) pengelolaan kelas kaku dan tidak bervariasi, (3) sumber belajar terbatas pada buku, dan (5) siswa tidak mempunyai tantangan dalam proses belajarnya akibatnya hasil belajar yang diperoleh tidak maksimal. Pentingnya pendidikan bagi siswa, menuntut guru untuk melaksanakan fungsi dan perannya dengan baik. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang tenaga pendidik atau guru adalah bagaimana cara mengelolah proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai semaksimal mungkin. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk mengadakan pembaharuan dalam proses pembelajaran, khususnya pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Berdasarkan hasil studi dokumentasi rata-rata hasil ulangan harian pembelajaran PPKn yang dilakukan sebanyak tiga kali. dari hasil tersebut diperoleh data bahwa sebagian besar siswa kelas IVA di SDN Sendangmulyo 02 Tahun Ajaran 2022/2023 belum mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 70. Data hasil evaluasi belajar siswa menunjukkan 17 dari 26 siswa atau sebanyak 65 % siswa mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan hanya ada 9 dari 26 siswa atau sebanyak 35% siswa mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn masih rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dipandang perlu untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

Solusi yang diberikan untuk memecahkan permasalahan guna meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PPKn yakni dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament. Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang terdiri dari kelompok-kelompok belajar di dalamnya mengandung unsur permainan yang mampu memotivasi para siswa untuk mendorong dan membantu satu sama lain guna menguasai keterampilan yang disajikan oleh guru. Menurut Slavin (dalam Huda, 2016: 197) Model pembelajaran TGT mampu meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda / saling menghargai pendapat satu sama lain.

Adapun komponen-komponen utama di dalam model pembelajaran TGT, diantaranya:

1. Penyajian kelas
Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya, dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin guru.
2. Kelompok (tim)
Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai enam siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari presensi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik.
3. Game
Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.
4. Tournament

Tournament dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

5. Team recognize

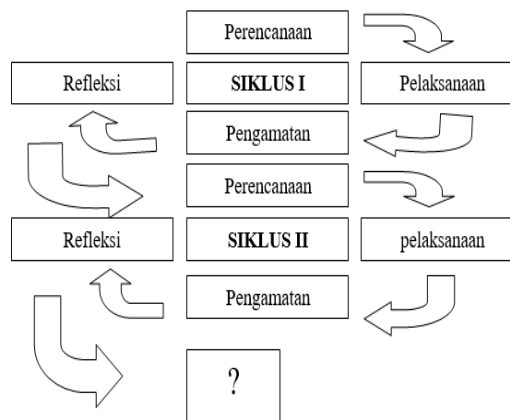
Penghargaan diberikan kepada kelompok yang memperoleh rata-rata skor tertinggi dari kegiatan game pada meja turnamen. Penghargaan yang diberikan bisa berupa hadiah atau sertifikat.

Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang semakin menarik dan mampu memotivasi siswa untuk aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PPKn di Kelas IVA SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Pendapat tersebut didukung dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Ita purnamasari (2016) berjudul “ Peningkatan Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran PKn melalui Model *Cooperative Learning* Tipe TGT ”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif PKn siswa kelas IV di SD N Sendangsari dapat mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar kognitif PKn dari pra tindakan ke siklus I, yaitu dari 27 siswa, nilai rata-rata PKn adalah 67 dan berada pada kriteria rendah (33,333%). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata nilai PKn meningkat menjadi 75,37 dan berada pada kriteria cukup (62,963%). Pada siklus II rata-rata nilai PKn meningkat lagi menjadi 83,15 dan berada pada kriteria tinggi (88,889%).

Berangkat dari ulasan latar belakang tersebut maka peneliti mengkaji melalui penelitian tindakan kelas yakni Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournaent* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn SDN Sendangmulyo 02 Semarang.

METODE

Desain penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan guru secara bertahap bertujuan untuk memperbaiki sekaligus meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Adapun penjelasan alur pelaksanaan pada penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut :



Model Penelitian Tindakan Kelas
Stephen Kemmis dan Robin Mc taggart

(Arikunto, 2014:16)

Variabel bebas penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Siswa Kelas IVA pada mata pelajaran PPKn.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVA SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Sekolah ini beralamat di Jl. Klipang No.2, Sendangmulyo, Kec. Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester satu tahun pelajaran 2022/2023 dan dimulai tanggal 16 Desember 2022 sampai 6 Januari 2023.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVA SDN Sendangmulyo 02 yang berjumlah 26 orang. Terdiri dari 14 laki-laki dan 12 perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, tes, dan dokumentasi Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil belajar kognitif pada pembelajaran PPKn materi pemerintahan desa dan kecamatan yang diukur dengan instrument tes tertulis.

Data tersebut dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rata-rata. Perolehan hasil data kuantitatif dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk presentase. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

Rumus Nilai Akhir :

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan :

B = banyaknya butir dijawab benar

N = banyaknya butir soal

Rumus Hasil Rata-rata (*mean*) Kelas :

$$\text{Mean} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

Mean = nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

Adapun kriteria pada dalam menganalisis ketuntasan belajar mata pelajaran PPKn adalah sebagai berikut.

Tabel 1. KKM Mata Pelajaran PPKn SDN Sendangmulyo 02

Kriteria ketuntasan	Kategori
≥ 70	Tuntas
< 70	Tidak Tuntas
KKM 70	

Pada tabel diatas kriteria ketuntasan belajar dikelompokkan kedalam dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas. Siswa dikatakan tuntas dalam belajar apabila memperoleh nilai ≥ 70 sedangkan siswa dikatakan tidak tuntas apabila siswa memperoleh nilai < 70 .

Rumus Presentase Ketuntasan Belajar Klasikal :

$$\% P = \frac{\sum \text{Siswa tuntas}}{\sum \text{Seluruh siswa}}$$

Keterangan:

P = ketuntasan belajar klasikal

\sum siswa tuntas = jumlah siswa yang tuntas

\sum siswa = jumlah seluruh siswa

Hasil data yang diperoleh dianalisis diakhir tahapan refleksi dan dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki segala kekurangan pada pelaksanaan tindakan kelas oleh peneliti untuk diterapkan pada pembelajaran selanjutnya. Sehingga apabila tingkat ketuntasan <75, artinya ketuntasan belajar klasikal belum tercapai.

Tabel 2 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

Kriteria	Kualifikasi
85 – 100%	Sangat Baik (SB)
65 – 84%	Baik (B)
55 – 64%	Cukup (C)
0 – 54%	Kurang (K)

(Aqib, 2011: 161)

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, Siklus pertama dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa melaksanakan pembelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, Siklus kedua dilakukan untuk memperbaiki segala sesuatu yang menjadi kekurangan pada pertemuan sebelumnya dan diharapkan menjadi pelaksanaan tindakan terakhir dan dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran PPKn pada siswa kelas IVA SDN Sendangmulyo 02 Semarang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IVA tahun ajaran 2022/2023 rendah. Hal ini sesuai dengan data pra siklus yang berasal dari nilai murni rata-rata hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan pada semester II ketika masih duduk dibangku kelas III. Data hasil evaluasi belajar siswa menunjukkan 17 siswa atau sebanyak 65% siswa mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan hanya 9 siswa atau sebanyak 35% siswa mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa di dalam pembelajaran ada permasalahan yang memerlukan perbaikan.

Tabel 3 Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kualifikasi	Ket
1.	0-59	-	-	Sangat Kurang	Tidak Tuntas
2.	60-69	17	65%	Kurang	Tidak Tuntas
3.	70-79	6	23%	Cukup	Tuntas
4.	80-89	3	12%	Baik	Tuntas
5	90-100	-	-	Sangat Baik	Tuntas
Jumlah Siswa		26	100%	Keterangan : KKM mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas IVA di SDN Sendangmulyo 02 adalah 70	
Rata - Rata		68			
Tertinggi		80			
Terendah		60			

Rendahnya hasil belajar siswa yang ada di kelas IVA SDN Sendangmulyo 02 dipengaruhi beberapa faktor diantaranya banyak siswa yang kurang memperhatikan saat guru sedang menjelaskan materi, saling bergurau dengan temannya. Hal itu mengakibatkan suasana kelas menjadi ramai dan tidak kondusif. dampaknya tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan optimal sehingga membuat hasil belajar siswa kurang maksimal. dari catatan permasalahan tersebut, masih perlu adanya inovasi guna memperbaiki proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran inovatif agar para siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Oleh karena itu peneliti melaksanakan perbaikan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran PPKn materi pemerintahan desa dan kecamatan pada siswa kelas IVA

SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Berdasarkan hasil belajar siswa kelas IVA SDN Sendangmulyo 02 pada siklus I sudah meningkat dari pra siklus sebelum dilakukannya Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Tabel 4 Hasil Tes Evaluasi Siklus I

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kualifikasi	Ket
1.	0-69%	8	31%	Kurang	Tidak Tuntas
2.	70-79%	14	54%	Cukup	Tuntas
3.	80-89%	4	15%	Baik	Tuntas
4.	90-100%	0	0%	Sangat Baik	Tuntas
Jumlah Siswa		26	100%	Keterangan : KKM mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas IVA di SDN Sendangmulyo 02 adalah 70	
Rata - Rata		70			
Nilai Tertinggi		85			
Nilai Terendah		50			

Berdasarkan data tersebut, diperoleh nilai rata-rata yaitu 70 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50. Siswa tuntas sebanyak 69% dan Siswa tidak tuntas sebanyak 31%. Pada pra siklus nilai rata-rata siswa yaitu 68 dengan persentase ketuntasan klasikal 35% dengan kategori kurang. Adapun pada siklus I nilai rata-rata siswa meningkat mencapai 70 dengan persentase ketuntasan 69% dengan kategori baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 2 poin dan peningkatan persentase ketuntasan belajar sebesar 34 poin. Hal ini menunjukkan sudah ada peningkatan dari kondisi awal hingga diadakannya penelitian pada siklus I, akan tetapi persentase ketuntasan klasikal belum memenuhi indikator keberhasilan dikarenakan ketuntasan klasikal yang ditetapkan peneliti harus mencapai 75%. Oleh karena itu penelitian perlu dilanjutkan ke siklus II guna melakukan perbaikan.

Tabel 5 Hasil Tes Evaluasi Siklus II

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kualifikasi	Ket
1.	0-59	-	-	Sangat Kurang	Tidak Tuntas
2.	60-69	4	15%	Kurang	Tidak Tuntas
3.	70-79	5	19%	Cukup	Tuntas
4.	80-89	10	39%	Baik	Tuntas
5.	90-100	7	27%	Sangat Baik	Tuntas
Jumlah Siswa		26	100%	Keterangan : KKM mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas IVA di SDN Sendangmulyo 02 adalah 70	
Rata - Rata		68			
Nilai Tertinggi		80			
Nilai Terendah		60			

Hasil belajar siklus II memperoleh nilai rata-rata siswa 80 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 85% dengan kategori sangat Hasil belajar siklus II memperoleh nilai rata-rata siswa 80 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 85% dengan kategori sangat baik (85-100%). Hal tersebut sudah mencapai indikator yang ditetapkan yakni 75%.

Pada siklus II terdapat 4 siswa yang belum tuntas yakni AA, DSZ, MBS dan RAN. Mereka belum memperoleh ketuntasan karena dari kondisi awal siswa tersebut memang tergolong siswa yang memiliki kemampuan rendah. Walaupun dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* mulai dari awal pembelajaran hingga akhir mereka sudah mengikuti pembelajaran dengan baik dan tergolong siswa yang aktif dan antusias.

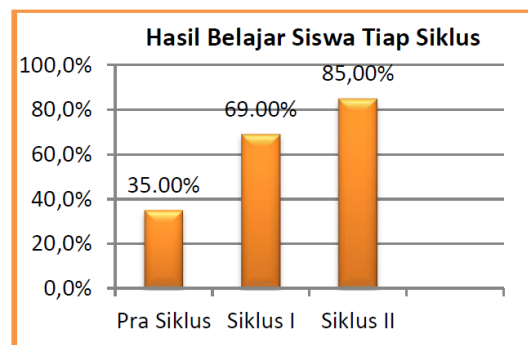
Ada beberapa faktor yang kemungkinan menyebabkan para siswa tersebut belum memperoleh diatas KKM yang ditetapkan diantaranya siswa tersebut tergolong siswa yang malas belajar mempelajari materi-materi yang sudah didapatkan di sekolah. Pada kegiatan

tes evaluasi AA, DSZ, MBS dan RAN termasuk siswa yang kurang percaya diri dalam mengerjakan soal terbukti dengan adanya beberapa soal yang tidak dikerjakan, pada siklus I AA dan RAN hanya mengerjakan 14 soal, DSZ mengerjakan 15 soal dan MBS mengerjakan 17 soal. Sedangkan pada siklus II AA, MBS dan RAN mengerjakan 16 soal, DSZ mengerjakan 17 soal sedangkan soal tes evaluasi pada masing-masing siklus berjumlah 20 butir. Selanjutnya, siswa yang tuntas pada siklus II terdapat 22 anak yakni (ERS, APP, MNA, MR, ADP, DA, DND, FU, MM, MHK, WU, WW, ZKP, ALD, CA, CAN, FEF, KHM, PAM, RRP, SH dan NMH).

Berdasarkan 22 siswa yang sudah tuntas terdapat satu siswa yang mendapatkan nilai tertinggi dari evaluasi siklus I dan II yakni ALD siklus I mendapat nilai 90 siklus II mendapat nilai 95. ALD adalah siswa yang dari awal pra siklus hingga penelitian siklus II mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal. Ia tergolong siswa yang cerdas, aktif bertanya, menjawab pertanyaan maupun memberikan tanggapan. Ia juga memiliki sikap disiplin karena tidak pernah telat masuk sekolah dan juga terampil dalam menyimpulkan pelajaran sehingga hasil belajarnya lebih tinggi dibandingkan siswa-siswi lain.

SIMPULAN

Berikut perbandingan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada setiap siklus :



Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 1 diatas, dapat disimpulkan Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran PPKn mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hasil belajar pra siklus mendapatkan ketuntasan klasikal sebesar 35% dengan klasifikasi kurang (0-54%), meningkat pada siklus I mencapai ketuntasan klasikal sebesar 69% dengan klasifikasi baik (65-84%) dan meningkat pada siklus II mencapai ketuntasan klasikal sebesar 85% dengan klasifikasi sangat baik (85-100%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IVA SDN Sendangmulyo 02 pada pembelajaran PPKn telah mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Aryani, Ine Kusuma dan Susantim, Markum. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Purnamasari, Ita. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran PKN Melalui Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Siswa Kelas IV B Di SD N Sendangsari Tahun Ajaran 2015/2016*. S1 Tesis tidak diterbitkan. Yogyakarta : PGSD UNY
- Sanjaya, Wina. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sholihatini, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Slavin, E.Robert. 2010. *Cooperative Learning*. Translated by Yusron, Narulita. Bandung: Nusa Media
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supriyadi. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Cakrawala Ilmu.
- Winataputra, Udin S. 2011. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universita Terbuka.