

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DI SD NEGERI 101763 KLUMPANG KAMPUNG KECAMATAN HAMPARAN PERAK

Eliani*)

Abstrak

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Hasil refleksi diketahui bahwa pembelajaran PKn yang berlangsung di kelas IV B SD Negeri 101763 Klumpang Kampung Kecamatan Hamparan Perak diketahui bahwa guru belum menggunakan metode yang tepat, siswa belum aktif dalam pembelajaran, sehingga menyebabkan hasil belajar dalam pembelajaran PKn belum maksimal. Berdasarkan observasi pra siklus terdapat 68,18% (15 dari 22 siswa) belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn yang dirangkum dalam keterampilan guru dalam mengelola kelas, aktivitas siswa dalam pembelajaran, dan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Sumber data berasal dari guru dan 22 siswa kelas IV B SD Negeri 101763 Klumpang Kampung Kecamatan Hamparan Perak. Hasil belajar ranah kognitif diperoleh ketuntasan klasikal siklus I 59,09 %, siklus II 86,36 %, Simpulan hasil penelitian adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa. Saran yang diberikan hendaknya guru dapat menerapkan model *Teams Games Tournaments* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Hasil belajar PKn, *Teams Games Tournaments*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No.20 tahun 2003 pasal 1) Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri dan warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003:9).

Untuk mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional perlu diimplementasikan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah

*) Penulis adalah guru SD Negeri 101763 Klumpang Kampung Kecamatan Hamparan Perak

Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 bahwa Kurikulum Satuan Pendidikan pada Jenjang pendidikan Dasar dan Menengah mengacu pada standar isi dan standar kompetensi lulusan serta berpedoman pada panduan dari Badan Standar Nasional Pendidikan. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 37 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menetapkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan muatan wajib kurikulum pendidikan dasar dan pendidikan menengah serta pendidikan tinggi. Sedangkan berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas 2006:271).

Adapun tujuan pembelajaran PKn menurut Lampiran Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 pp. 272, 280, 287 sebagaimana uraian berikut ini :

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan,
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta antikorupsi,
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, dan
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.”

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi awal dilakukan pada pembelajaran PKn ditemukan bahwa keaktifan dan antusias siswa masih belum optimal, karena guru belum memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran PKn, sehingga siswa kurang aktif, dalam diskusi misalnya siswa yang berkemampuan akademik tinggi saja yang berpartisipasi aktif. Siswa yang lain hanya sekedar menanggapi. Siswa cepat merasa bosan dan penggunaan alat peraga masih kurang. Faktor lain yang menyebabkan pembelajaran kurang optimal adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*), siswa masih ragu untuk mengutarakan pendapat dikarenakan guru kurang memotivasi siswa dan membentuk karakter siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal. Rata-rata hasil belajar siswa masih dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

Berdasarkan Hasil Belajar siswa pada tahap pra siklus kelas IV B ditunjukkan dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 70, dengan rerata kelas 47,72. Melihat data hasil belajar, pelaksanaan mata pelajaran PKn diperlukan proses pembelajaran untuk ditingkatkan kualitasnya, agar siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran sehingga berdampak terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Di kelas IV B SD Negeri 101763 Klumpang Kampung Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang”.

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi (mengawali), memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik (Winataputra, 2008:1.18). Pembelajaran sendiri merupakan suatu proses yang dialami siswa untuk mendukung proses belajar karena dialami siswa sendiri sehingga siswa mendapatkan kemudahan ketika siswa belajar berinteraksi di lingkungan sekolah ataupun di masyarakat. Pembelajaran bisa memfasilitasi siswa dan mengakibatkan meningkatnya kualitas belajar siswa.

Pembelajaran juga mempunyai tujuan terhadap perkembangan siswa atau peserta didik. Pembelajaran harus direncanakan supaya tujuan utama tersebut dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi antara guru dan siswa yang tentunya mempunyai tujuan. Menurut Uno (2008:2) pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Pengalaman siswa akan menjadi suatu hal yang berguna dalam pembelajaran karena berasal dari kejadian yang benar-benar dialami oleh siswa itu sendiri. Guru pun mempunyai peran penting dalam merencanakan pembelajaran yang diperuntukkan kepada siswa.

Menurut Darsono (dalam Hamdani, 2011:23) menurut aliran behavioristik pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

2.1.4 Hasil Belajar Siswa

Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2012:5-6) definisi hasil belajar sebagai berikut: (1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengemukakan bahasa, baik secara lisan maupun tertulis; (2) Keterampilan intelektual yaitu keterampilan mempresentasikan konsep dan lambang; (3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif; (4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani; (5) Sikap yaitu kemampuan menerima dan menolak suatu objek berdasarkan hasil penilaian terhadap objek tersebut.

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 SUBYEK PENELITIAN

Subyek penelitian adalah siswa kelas IV sebanyak 22 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Guru yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peneliti.

3.2 LOKASI PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kelas IV B SD Negeri 101763 Klumpang Kampung Kecamatan Hamparan Perak di Kabupaten Deli Serdang.

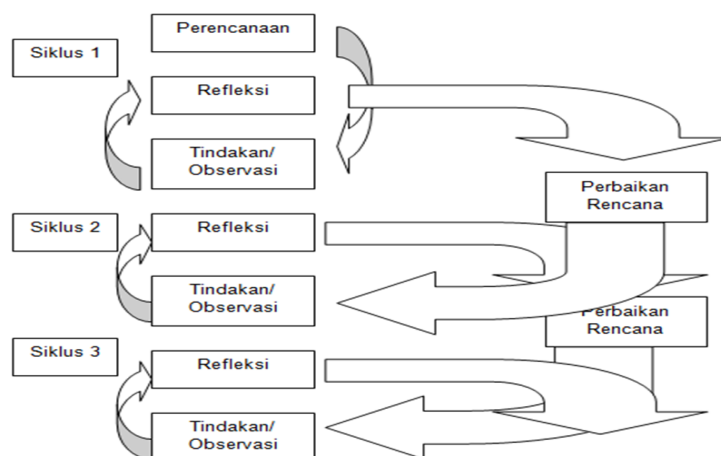
3.3 VARIABEL PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Keterampilan guru dalam mengelola kelas menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PKn kelas IV B SD Negeri 101763 Klumpang Kampung Kecamatan Hamparan Perak.
- 1.3.2 Aktivitas siswa menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PKn kelas IV B SD Negeri 101763 Klumpang Kampung Kecamatan Hamparan Perak.
- 1.3.3 Hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PKn kelas IV B SD Negeri 101763 Klumpang Kampung Kecamatan Hamparan Perak.

3.4 RANCANGAN PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas disusun dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2014:16). Seperti yang digambarkan dalam bagan berikut :



3.4.1 Perencanaan

Menurut Arikunto, dkk (2014:17), dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Adapun kegiatan yang peneliti lakukan dalam tahap perencanaan yaitu sebagai berikut.

1. Melaksanakan kolaborasi dengan guru kelas untuk menyusun identifikasi masalah dengan melaksanakan observasi untuk mendapatkan data dan menetapkan alternatif pemecahan masalah.
2. Menentukan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan indikator.
3. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan indikator yang ditetapkan yang akan digunakan dalam tahap pelaksanaan tindakan.
4. Mempersiapkan media dan sumber belajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
5. Mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian
6. Mempersiapkan alat evaluasi yang berupa lembar kerja siswa dan tes tertulis selama pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*.

3.4.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas (Arikunto, 2014:18). Penelitian dilaksanakan berdasarkan perencanaan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*.

3.4.3 Observasi

Pada tahap ini, peneliti (atau guru apabila ia bertindak sebagai peneliti) melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung (Suhardjono, 2014:78). Observasi dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas II SD Negeri 101763 Klumpang Kampung Kecamatan Hamparan Perak dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan guru dan aktivitas siswa ketika pembelajaran berlangsung dan hasil belajar siswa dampak dari penerapan model *Teams Games Tournament*.

3.4.4 Refleksi

Menurut Arikunto (2014:19), refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Dalam tahap ini peneliti dan kolaborator mendiskusikan hasil pengamatan selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Kekurangan yang ditemui dalam siklus sebelumnya digunakan sebagai dasar penyusunan rencana pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya. Dengan demikian

maka siklus selanjutnya akan berjalan lebih baik dari pada siklus sebelumnya. Jika penelitian telah mencapai target indikator keberhasilan yang ditargetkan, maka penelitian dihentikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Melalui hasil pengamatan dan analisis data maka diperoleh hasil pengamatan yang menjadi hasil dari penelitian ini. Pada Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti melakukan penelitian pada proses pembelajaran yang terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus diadakan evaluasi untuk mengukur ketercapaian indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.

Adapun hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

4.1.1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus 1 dan 2

a. Perencanaan Siklus 1

Sebelum melaksanakan tindakan siklus perlu adanya perencanaan terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan supaya pelaksanaan dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa hal yang dipersiapkan dalam perencanaan tindakan kelas siklus 1 antara lain :

- Menyusun Perangkat pembelajaran
- Menyiapkan sumber belajar berupa buku-buku pelajaran PKn kelas IV dan media pembelajaran
- Menyiapkan lembar kerja, serta alat evaluasi pembelajaran berupa tes tertulis
- Menyiapkan lembar catatan lapangan dan lembar angket respon siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus

Penelitian dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Kegiatan pada pelaksanaan siklus 1 meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Adapun paparan mengenai kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

a. Kegiatan Awal

Guru melakukan apersepsi dan selanjutnya guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan dan menyampaikan cara belajar dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT). Guru juga memberikan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

b. Kegiatan Inti

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran,

pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Selanjutnya guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok (*Teams*) berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya. Kelompok biasanya terdiri dari ` orang peserta didik. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (*tim* atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Kemudian guru membuat Permainan (*Games*) terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Tahap selanjutnya yaitu pertandingan atau Lomba (*Tournament*) dimana game atau permainan terjadi. Turnamen atau lomba pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II dan seterusnya, guru tidak lupa memberikan penghargaan (*Team Recognition*) kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi selama permainan.

c. Kegiatan Akhir

Siswa dengan dibimbing guru, menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian siswa diberikan kesempatan guru untuk bertanya kembali apabila di dalam penyampaian materi masih kurang jelas. Setelah itu guru memberikan post-test berupa soal evaluasi pada siswa dan mengawasi jalannya tes (mengadopsi komponen *Fact Test*). Siswa yang sudah selesai mengerjakan mengumpulkan hasil pekerjaannya. Terakhir guru menyampaikan materi pelajaran untuk pertemuan selanjutnya dan memberikan salam penutup untuk mengakhiri pelajaran.

4.2.2 Deskripsi Observasi Pelaksanaan Siklus 1

4.2.2.1 Aktivitas siswa dalam Pembelajaran Siklus 1

Hasil observasi aktivitas siswa diperoleh dari analisis data hasil pengamatan guru terhadap aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran PKn melalui penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT). Dimana pengamatan tersebut dilakukan dengan instrumen berupa lembar pengamatan aktivitas siswa dan lembar catatan lapangan. Data hasil observasi mengenai aktivitas siswa pada siklus 1 dapat dijelaskan bahwa aktivitas siswa selama pelaksanaan siklus 1 menunjukkan hasil yang cukup. Hal tersebut dapat dilihat dari angka perolehan hasil pengamatan dimana angka tersebut termasuk dalam kategori cukup. Perolehan skor dalam setiap indikator akan dideskripsikan sebagai berikut:

- Mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran (*emotional activities*).
- Memperhatikan penjelasan dari guru (*oral activities, listening activities*)
- Menyerap informasi yang diberikan guru melalui media pembelajaran (*visual*)

- Bekerjasama dalam kelompok diskusi (*visual activities, listening activities, oral activities, writing activities*)
- Mempresentasikan hasil diskusi (*oral activities, mental activities*).
- Menyimpulkan materi (*mental activities, oral activities, writing activities*).
- Mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan evaluasi (*writing activities, mental activities*)

4.2.2.2 Paparan Hasil Belajar Siklus 1

a. Hasil Belajar Kognitif

Data mengenai hasil belajar kognitif siswa diperoleh dari hasil nilai evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan di akhir pertemuan pada siklus 1 yaitu berupa post test. Instrumen yang digunakan berupa tes tertulis untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV B SD Negeri 101763 Klumpang Kampung Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang. dalam pembelajaran PKn melalui penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) dari siklus 1 siklus 2 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3

Data Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Prasiklus, Siklus I dan II

No.	Keterangan	Data Awal (Pra siklus)	Data Siklus 1	Data Siklus 1
1	Nilai terendah	45	50	55
2	Nilai tertinggi	70	80	90
3	Jumlah siswa tuntas	7	14	19
4	Jumlah siswa tidak tuntas	15	9	3
5	Persentase ketuntasan	31,81	59,09	86,36
6	Persentase ketidaktuntasan	68,18	40,90	13,63
7	Rata-rata	47,72	62,54	88,18

Dari tabel 4.3 menunjukkan bahwa melalui penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PKn pada siklus I sampai siklus II memperoleh ketuntasan klasikal dari 59,09% menjadi 86,36%, siswa yang tuntas belajar pada siklus II sebanyak 19 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 3 siswa dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75, nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 90 dengan rata-rata nilai sebesar 88,18. Karena persentase ketuntasan sudah melebihi kriteria indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%, maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan diakhiri pada siklus 2.

4.3. Uji Hipotesa

Hasil penelitian dan pembahasan data yang diambil dari peningkatan kualitas pembelajaran melalui model *Teams Games Tournaments* (TGT) menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV B SD Negeri 101763 Klumpang Kampung Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang.. Terbukti bahwa model *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Dengan demikian hipotesa yang diajukan terbukti kebenarannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran PKn menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di SDN 101763 Klumpang Kampung Kecamatan Hamparan Perak diperoleh data sebagai berikut :

1. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model kooperatif tipe *TGT* pada siswa kelas IV B SD Negeri 101763 Klumpang Kampung Kecamatan Hamparan Perak mengalami peningkatan.
2. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model kooperatif tipe *TGT* pada siswa kelas IV B SD Negeri 101763 Klumpang Kampung Kecamatan Hamparan Perak mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata siklus I adalah 62,54 dengan persentase ketuntasan klasikal 59,09 %, pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 88,18 dengan persentase ketuntasan klasikal 86,36 % dengan persentase ketuntasan klasikal di atas 75 %.

Hasil penelitian (keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar) sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, hipotesis dapat terbukti, sehingga penelitian dihentikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri,dkk.2009.*Strategi pembelajaran di SD*.Jakarta:Universitas Terbuka.
- Arikunto,Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, Dr. Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Herryanto dan Hamid.2008.*Statistika Dasar*.Jakarta:Universitas Terbuka.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*.Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, Miftahul. 2012.*Cooperative Learning*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta:Pustaka Belajar.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.

Mulyasa.2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Rosda Karya.

Rifa'i, Achmad,dkk.2011.*Psikologi Pendidikan*. Semarang:LP3 UNNES.

Ruminiati.2007.*Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*.Jakarta:Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Rusman.2013.*Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*.Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Tipe TGT Kelas VI. *Repository.uksw* (diunduh 04 April 2015 pukul 22.00 WIB)

Trianto.2007.*Model-model Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*.Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.