

Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pemerintahan Pusat melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Herniwati¹, Musnar Indra Daulay², Masrul³

^{1,2,3}Prodi S2 Pendidikan Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email: herniwatiedi@gmail.com¹, musnarindradaulay@universitaspahlawan.ac.id², masrul25@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran peningkatan hasil belajar sistem pemerintahan pusat dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas IV SD Pahlawan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei 2021. Objek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Pahlawan tahun pelajaran 2021-2022 dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang, terdiri dari 17 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, tes, dokumentasi, dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pada siklus I hanya 19 atau 63,33% orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Siklus II meningkat menjadi 28 orang atau 93,33% yang mencapai ketuntasan secara individual. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar sistem pemerintahan pusat pada siswa kelas IV SD Pahlawan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar PKn

Abstract

This study aims to get an overview of the increase in learning outcomes of the central government system with the application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model for fourth grade students of SD Pahlawan. This research was conducted in April-May 2021. The objects of this research were all fourth grade students of SD Pahlawan for the 2021-2022 academic year with a total of 30 students, consisting of 17 boys and 13 girls. Data collection techniques used in this study were observation, tests, documentation, and interviews. Based on the results of the study it can be concluded that in cycle I only 19 or 63.33% of people achieved completeness individually. Cycle II increased to 28 people or 93.33% who achieved completeness individually. So it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model can improve the learning outcomes of the central government system in class IV SD Pahlawan students.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model, Civics Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, bertanggungjawab, mandiri, cerdas dan terampil serta sehat jasmani dan rohani (Malik, 2013). Pendidikan Pancasila juga harus mampu menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta pada tanah air, mempertebal semangat kebangsaan dan rasa kesetiakawanan sosial. Melalui Pendidikan Kewarganegaraan setiap warga negara dapat mawas diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini yang memberi dampak positif dan negatif. Pendidikan Kewarganegaraan juga bermanfaat untuk membekali peserta didik agar memiliki kemampuan untuk mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Menurut Mastur (2007:1-2), "pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang membahas 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 Negara Republik Indonesia Tahun 1945". Dalam BSNP (2006: 271), mata

pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi. 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Begitu luasnya materi PKn menyebabkan anak sulit untuk diajak berfikir kritis dan kreatif dalam menyikapi masalah yang berbeda. Sementara anak usia sekolah dasar tahap berfikir mereka masih belum formal, karena mereka baru berada pada tahap Operasional Konkret (Piaget: 1920). Apa yang dianggap logis, jelas dan dapat dipelajari bagi orang dewasa, kadang-kadang merupakan hal yang tidak masuk akal dan membingungkan bagi siswa. Akibatnya banyak siswa yang tidak memahami konsep PKn.

Dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV semester II terdapat materi sistem pemerintahan pusat. Materi tersebut merupakan salah satu materi yang sulit bagi siswa sehingga siswa kurang memahami konsep. Sementara itu, berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran yang dilakukan penulis pada tanggal 21 April 2021 di kelas IV SD Pahlawan pada pembelajaran PKn ditemukan fakta-fakta berikut, yaitu: guru menggunakan metode ceramah yang membuat pembelajaran di kelas lebih didominasi oleh guru sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi monoton. Dalam metode ceramah ini, guru menjelaskan panjang lebar tentang sistem pemerintahan pusat, sementara siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru. Akibat proses pembelajaran yang cenderung monoton tersebut, membuat siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran, siswa kurang berani untuk bertanya ketika mereka belum memahami pelajaran yang disampaikan guru, siswa kurang tertarik dan terlihat mengantuk saat guru menjelaskan pelajaran di depan kelas. Selain itu, siswa juga malas saat mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru disebabkan karena mereka belum memahami materi pelajaran tersebut.

Permasalahan-permasalahan di atas berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Seperti yang dialami penulis sendiri, setiap ulangan PKn nilai rata-rata anak di bawah 75. Termasuk pada materi sistem pemerintahan pusat. Nilai rata-rata ulangan hanya 68. Dari 30 siswa hanya 16 siswa 52% yang memperoleh nilai 75 ke atas. Sedangkan 14 siswa yang lain 48% mendapat nilai dibawah 75. Mengingat berbagai permasalahan dalam pembelajaran PKn pada materi sistem pemerintahan pusat di atas, maka dipandang perlu untuk dicarikan alternatif pemecahan masalahnya. Salah satu solusi yang diduga dapat mengatasi permasalahan pembelajaran PKn tersebut adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament).

Menurut Isjoni (2010:83) TGT adalah “salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dengan kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru”.

Menurut Asma (2006: 54) model TGT adalah “suatu model pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru. Sebagai ganti tes tertulis siswa akan bertemu di meja turnamen”. Dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa model TGT merupakan model pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka yang pembagian timnya dibagi berdasarkan tingkat kemampuan siswa. Dengan adanya kerjasama dalam tim dan unsur perlombaan antar tim membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga motivasi belajar siswa bertambah, mudah memahami konsep, aktif dalam pembelajaran, menambah rasa percaya diri, pembelajaran menjadi menyenangkan, dan hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat.

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan

oleh Herman Iskandar, S.Pd (2013) dalam penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan hasil belajar Pendidikan Jasmani dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) kelas VI SDN 5 Peresak Kec. Narmada tahun pelajaran 2012-2013”, disimpulkan bahwa peningkatan prestasi siswa siswa dapat terlihat pada peningkatan hasil tes kemampuan dan keterampilan berpikir siswa selama tiga siklus dan tes akhir, yaitu siklus I 59,84 %, siklus II 68,75 %, siklus III 79,17 % dan pada siklus III telah mencapai ketuntasan.

Dalam penelitian Yulia Ayu Astuti (2013) dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan prestasi belajar sosiologi siswa kelas XI-IPS III SMA Negeri 3 Boyolali tahun pelajaran 2012/2013 didapati kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Turnament (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar sosiologi siswa kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali tahun pelajaran 2012/2013 mendasarkan pada hasil prasiklus, siklus I, dan siklus II sebagai berikut : siklus I meningkat menjadi 73,4 bila dibandingkan dengan sebelum pelaksanaan tindakan yang hanya 59,9 dengan peningkatan rata-rata sebesar 13,5. Prosentase ketuntasan pada prasiklus sebesar 34,49 % yang mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 68,07 % dengan peningkatan sebesar 33,58 %. Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata kelas menjadi 83,3 dengan prosentase ketuntasan sebesar 86,20 %. Peningkatan rata-rata dari siklus I sebesar 9,9 dan peningkatan prosentase sebesar 18,13 %. Peningkatan hasil belajar dari prasiklus sampai siklus II, tanpa memperdulikan siklus I peningkatan hasil belajar terbukti secara signifikan sebesar $t_{hit} = 2,29$ dengan derajat signifikan $\alpha = 0,05$ ($t_t = 2,045$).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian sama yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams games tournament). Perbedaannya dalam penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada lokasi dan mata pelajaran yang diteliti. Lokasi dalam penelitian pertama adalah penelitian pada mata pelajaran Penjaskes kelas VI SDN 5 Peresak Kec. Narmada. Penelitian yang kedua pada mata sosiologi kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali. sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada pelajaran PKn kelas IV SD Pahlawan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Pemerintahan Pusat Siswa Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV SD Pahlawan).

METODE

Jenis penelitian dalam tugas akhir yang disusun oleh penulis ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Hopkins (1993:44), sebagaimana yang dikutip oleh Rochiati Wiriaatmaja (2008: 11) “penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan”. Sedangkan Menurut Arikunto dkk, (2009: 2) penelitian tindakan kelas dalam bahasa Inggris adalah Classroom Action Research (CAR), dari namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas.

Dari pemaparan tersebut disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan berfikir dan bertindak reflektif seorang guru atas masalah yang terjadi didalam kelas serta mencoba gagasan perbaikan sambil terlibat didalamnya dan melihat langsung perubahan yang terjadi dari upaya yang telah dilaksanakan. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Pahlawan Kelurahan Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kota Kabupaten Kampar Provinsi Riau pada tahun pelajaran 2021/2022.

Waktu pelaksanaan penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan hingga refleksi berlangsung selama 9 pekan efektif dilaksanakan mulai bulan Februari sampai dengan Juni 2021. Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek adalah siswa kelas IV SD Pahlawan Kelurahan Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kota Kabupaten Kampar Provinsi Riau pada tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 30 orang yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Dalam analisis data teknik yang digunakan adalah: Kuantitatif, analisis ini digunakan untuk menghitung besarnya peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) kelas IV materi sistem pemerintahan pusat menggunakan model

pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dengan menggunakan persentase (%). Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan presentasi ketuntasan belajar dan mean (rata-rata) kelas. Teknik analisis ini digunakan untuk memberikan gambaran hasil penelitian secara; reduksi data, sajian deskriptif, dan penarikan simpulan. Dalam kegiatan pengumpulan data secara kualitatif, pengamat menggunakan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

Pengamat memberikan tanda cek (v) pada kolom kemunculan sesuai indikator tersebut. Pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (observer) adalah tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang sistem pemerintahan pusat. Untuk mendapatkan data yang lebih tepat, maka fokus pengamatan ditekankan pada: a. Kegiatan guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). b. Aktifitas anak dalam pelaksanaan pembelajaran. c. Keaktifan siswa dalam pelaksanaan TGT.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Belajar Sistem Pemerintahan Pusat Siklus I dan II

Hasil pembelajaran sistem pemerintahan pusat siklus I diperoleh berdasarkan nilai siswa pada ulangan harian I (UH I). Dari analisis data dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diketahui 19 orang dari 30 siswa sudah tuntas belajar dan 11 orang belum tuntas. Hasil pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 63,33% atau 19 orang, lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Hasil pembelajaran sistem pemerintahan pusat siklus II diperoleh berdasarkan nilai siswa pada ulangan harian II (UH II). Pada siklus II, hasil dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diketahui 28 siswa dari 30 siswa sudah tuntas belajar dan 2 orang belum tuntas. Hasil pada siklus kedua secara klasikal siswa sudah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sebesar 93,33% atau 28 orang. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan. Di samping itu ketuntasan ini juga dipengaruhi oleh kerja sama dari siswa yang telah menguasai materi pembelajaran untuk membantu temannya.

1. Proses Pembelajaran Sistem Pemerintahan Pusat

Aktivitas guru dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran sistem pemerintahan pusat pada siklus I secara keseluruhan aktivitas guru telah dilaksanakan sesuai dengan RPP, akan tetapi masih terdapat beberapa aspek yang perlu dibenahi pada pertemuan selanjutnya, yaitu: guru harus memberikan kesempatan kepada setiap siswa yang mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan apersepsi dan motivasi yang diberikan, guru perlu memperjelas pokok-pokok materi yang disampaikan dengan disertai contoh yang relevan, mengerjakan LKS secara individu dan agar terbentuknya kerjasama antar siswa dalam kelompok, maka guru harus memberikan bimbingan dengan baik.

Hasil observasi aktivitas guru dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada siklus II telah berjalan dengan amat baik dan pelaksanaannya telah menunjukkan keberhasilan, karena kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya telah berhasil diperbaiki dengan baik oleh guru. Aktivitas seorang guru dalam mengajar sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa, karena guru sebagai pembelajar, seperti yang diungkapkan Slameto (2003:12) bahwa peranan guru sangat berpengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar dan mampu mendorong siswa untuk senantiasa belajar dengan berbagai sumber.

2. Hasil Belajar Sistem Pemerintahan Pusat

Berdasarkan hasil tes hasil belajar sistem pemerintahan pusat pada siklus I, diketahui bahwa hanya 19 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah 63,33%. Siklus II meningkat menjadi 28 orang yang mencapai ketuntasan secara individual. Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah 93,33% dan 2 orang belum tuntas.

Meningkatnya hasil belajar siswa dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* disebabkan siswa telah dapat memahami materi pelajaran, mampu mengerjakan LKS secara individu maupun dengan kelompok. Sebagaimana dikemukakan oleh Solihatin (2007:6) mengatakan bahwa pada dasarnya pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara 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.

3. Pemahaman Siswa Tentang Materi Sistem Pemerintahan Pusat dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.

Berdasarkan hasil wawancara tentang apakah materi sistem pemerintahan pusat termasuk materi yang sulit terhadap 30 orang siswa, maka didapat jawaban bahwa 3 orang mengatakan masih terasa sulit menguasai materi sistem pemerintahan pusat, 7 orang mengatakan tidak sulit, dan 20 orang siswa mengatakan mudah sekali menguasai materi tersebut. Berdasarkan hasil wawancara tentang apakah suka belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap 30 orang siswa, maka diperoleh jawaban semua siswa menjawab suka belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.

Berdasarkan hasil wawancara tentang apakah kamu menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*, dan bagaimana siswa yang lain terhadap 30 orang siswa, maka diperoleh jawaban 2 orang mengatakan tidak aktif, 3 orang mengatakan lebih aktif, dan 25 orang mengatakan sangat aktif dalam proses pembelajaran dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.

Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, siswa lebih aktif dalam belajar, dapat memahami materi dengan baik, dan adanya kerjasama diantara siswa dalam memecahkan permasalahan. Ibrahim (2002:26) menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa ditekankan untuk saling aktif bekerjasama, membantu yang lemah, sehingga semua siswa dapat menguasai materi dengan baik, dan hasil belajar siswa lebih meningkat.

SIMPULAN

Hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangat rendah. Hal ini terlihat dari skor ketuntasan klasikal yang hanya 53,33% atau hanya 16 orang dari 30 siswa. Hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa dapat meningkat dan berpengaruh positif terhadap latihan siswa di lapangan. Peningkatan prestasi siswa dapat terlihat pada peningkatan hasil tes kemampuan dan keterampilan berpikir siswa selama dua siklus dan tes akhir, yaitu pra siklus 53,33%, siklus I 63,33%, siklus II 93,33% dan pada siklus II telah mencapai ketuntasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni. 2004. Pengertian Hasil Belajar Menurut Para Ahli. [Online]. Tersedia dalam: <http://mbegeudut.blogspot.com/2011/02/pengertian-hasil-belajar-menurut-para.html>. [Diakses tanggal 10 April 2021]
- Aqib, Zainal. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- BSNP. 2006. Standar Isi: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI. Jakarta: BSNP.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Lian.2014. Penelitian Tindakan Kelas. [Online]. Tersedia dalam: <http://lianw17.blogspot.com/2014/10/penelitian-tindakan-kelas-ptk.html>. [Diakses tanggal 9 April 2021]

- Isjoni. 2009. Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kartono, Kartini. 1990. Pengantar Metode Riset Sosial, Cet. II. Bandung : CV. Mandar Mas
- Malik, Moesadin. 2013. Pokok-Pokok Materi Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta.
- Mastur, Wiyono, W. dan Slamet. 2012. Buku Pendidikan Kewarganegaraan. Semarang: Aneka.
- Sagala, Syaiful. 2010. Suspensi Pembelajaran Dalam Profesi Pendidikan, Bandung: Alfabeta.
- Slavin, E Robert. 2008. Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik). Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2005. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tambusai, STKIP Pahlawan Tuanku. 2014. Panduan Penulisan Laporan Tugas Akhir Mahasiswa STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Riau. STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai: Riau
- Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. Jakarta: Kencana.
- Uno, Hamzah B. 2007. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta. Bumi Aksara.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Remaja Rosdakarya.