



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Oleh: SUMARDI, YULI MULYAWATI, RESTI FAUJIYAH

ABSTRAK

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV SDN Sukasari 1 Kota Bogor. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dilakukan secara kolaboratif antara peneliti, observer dan subyek yang diteliti. Subyek penelitian ini adalah siswa SDN Sukasari 1 Kota Bogor kelas IV yang terdiri dari 25 siswa, dengan komposisi perempuan 16 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014

Pencapaian kompetensi pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan saat ini masih kurang optimal. Asumsi dasar yang menyebabkan pencapaian kompetensi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kurang optimal adalah kurangnya kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran, dan kurangnya peran serta (keaktifan) siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Hal yang harus dilakukan guru dalam mengatasi masalah tersebut adalah guru harus dapat berinovasi dalam pembelajaran salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* agar siswa tidak merasa jenuh atau monoton. Penerapan model pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dapat menarik minat siswa untuk belajar sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar, yang dampak akhirnya adalah pencapaian hasil belajar siswa akan meningkat.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengadakan tes awal kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukasari 1, didapatkan permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya hasil belajar pendidikan Kewarganegaraan. Hal ini ditandai dengan minimnya nilai siswa yang mencapai KKM untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu 70. Data penelitian menunjukkan dari jumlah 25 siswa, siswa yang nilainya dibawah dari KKM sejumlah 16 siswa atau 24%, dan nilai yang mencapai KKM sejumlah 9 siswa atau 24%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus satu pertemuan pertama memperoleh nilai rata-rata 64 yang mencapai ketuntasan 36%, siklus satu pertemuan kedua memperoleh nilai rata-rata 69,20 yang mencapai ketuntasan 68% dan meningkat pada siklus kedua memperoleh nilai rata-rata 84 yang mencapai ketuntasan 92%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV SDN Sukasari 1 Kota Bogor Tahun Pelajaran 2013/2014.

Hasil belajar, Pendidikan Kewarganegaraan, *Team Games Tournament*

PENDAHULUAN

Kemampuan guru dalam memilih dan menentukan model pembelajaran yang tepat dalam mengajar merupakan syarat terpenting bagi tumbuhnya peristiwa belajar siswa yang optimal (kreatif, interaktif dan produktif). Pentingnya menggunakan model yang tepat dalam proses belajar mengajar adalah merupakan jalan yang akan ditempuh supaya sampai pada tujuan tertentu, baik dalam lingkungan social maupun pendidikan.

Setiap materi pelajaran dalam suatu bidang studi mengandung isi yang berbeda termasuk dalam pengajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn), baik yang menyangkut pokok bahasan maupun uraiannya. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan metode atau model mengajar yang berbeda pula. Apabila dijabarkan secara terperinci bahwa faktor-faktor yang menyebabkan beraneka ragamnya metode interaksi dalam proses belajar mengajar ini, sebagaimana dikemukakan oleh Team Didaktik Metodik Kurikulum IKIP Surabaya (199;40) antara lain :

1. Tujuan yang berbagai-bagai jenis dan fungsinya.
2. Anak didik yang berbagai-bagai tingkat kematangannya.
3. Situasi yang berbagai-bagai keadaannya.
4. Fasilitas yang berbagai kualitas dan kemampuannya.
5. Pribadi serta kemampuan profesi, misalnya yang berbeda-beda.

Dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran untuk siswa haruslah yang cocok dan tepat dengan keterlibatan siswa, disamping dapat memudahkan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajarnya termasuk dalam bidang pendidikan Kewarganegaraan(PKn).

Pendidikan Kewarganegaraan berhubungan erat dengan bagaimana mencari tahu tentang kenegaraan secara sistematis, sehingga dalam pendidikan kewarganegaraan bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa teori-teori, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan sekitar Negara, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Pencapaian kompetensi pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan saat ini masih kurang optimal. Asumsi dasar yang menyebabkan pencapaian kompetensi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kurang optimal adalah kurangnya kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran, dan kurangnya peran serta (keaktifan) siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Proses belajar mengajar Pendidikan Kewarganegaraan masih terfokus kepada guru dan kurang terfokus kepada siswa. Dalam pembelajaran yang berlangsung siswa yang aktif lebih didominasi oleh siswa-siswa tertentu saja. Peran serta siswa belum menyeluruh sehingga menyebabkan deskriminasi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang intelektualnya tinggi cenderung lebih aktif dalam bertanya dan menggali informasi dari guru maupun sumber belajar yang lain sehingga cenderung memiliki pencapaian kompetensi belajar yang lebih tinggi, sedangkan siswa yang intelektualnya kurang cenderung pasif dalam pembelajaran, mereka hanya menerima pengetahuan yang datang padanya, mendengarkan tetapi tidak mengerti dan memahami apa yang mereka dengar sehingga memiliki pencapaian kompetensi yang lebih rendah.

Guru memiliki peran yang amat penting dalam proses pembelajaran di kelas, gurulah yang memiliki tugas dan tanggungjawab untuk menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengevaluasi, dan melakukan tindak lanjut. Dalam konteks demikian gurulah yang menjadi "aktor" penentu keberhasilan siswa dalam mengadopsi dan menumbuhkan kembangkan nilai-nilai kehidupan hakiki.

Hal yang harus dilakukan guru dalam mengatasi masalah tersebut adalah guru harus dapat berinovasi dalam pembelajaran salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak merasa jenuh atau monoton. Penerapan model pembelajaran dapat menarik minat siswa untuk belajar sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar, yang dampak akhirnya adalah pencapaian hasil belajar siswa akan meningkat.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara melakukan tes awal ke kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukasari 1, didapatkan permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya hasil belajar pendidikan Kewarganegaraan. Hal ini ditandai dengan minimnya nilai siswa yang mencapai KKM untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu 70. Data penelitian menunjukkan dari jumlah 25 siswa, siswa yang nilainya dibawah dari KKM sejumlah 16 siswa atau 24%, dan nilai yang mencapai KKM sejumlah 9 siswa atau 24%.

Melihat hasil dari observasi tersebut kiranya perlu melakukan suatu penangan dari guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*. Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* yaitu suatu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa dan mengandung unsur permainan. Model pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bertujuan untuk menjembatani pendidikan kewarganegaraan yang masih terkesan hapalan dan membosankan agar menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

Team games tournament adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. (Narwanti dan Somadi, 2012: 81).

Model pembelajaran kooperatif *team games tournament* menggambarkan kinerja siswa tidak dinilai dengan kuis individual, tetapi dengan turnamen perbaikan akademik. Siswa mewakili timnya berlomba dengan anggota tim lain yang setara kinerja akademiknya berdasarkan hasil penilaian yang lalu. Siswa dari seluruh tingkat kinerja pada tiap kelompok mempunyai peluang yang sama untuk menyumbang point bagi timnya jika mereka berbuat yang terbaik. (Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi, 2010: 37).

Saco dalam Rusman (2012: 224) bahwa '*team games tournament* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi

pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselengi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka):

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *team games tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, aktivitas belajar dengan permainan yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar dengan lima langkah tahapan yaitu, tahapan penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Belajar memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Dengan belajar manusia dapat memperoleh pengetahuan, namun belajar bukan hanya sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar juga merupakan proses mental yang terjadi dalam diri seseorang sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Anita (2011: 2.19) hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari.

Dimiyati dan Mudjiono (2009: 250) "hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat pra-belajar. Dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran".

Suprijono (2009: 5) menjelaskan bahwa "hasil belajar pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa: 1) informasi verbal, 2) keterampilan intelektual, 3) strategi kognitif, 4) keterampilan motorik, dan 5) sikap".

Berdasarkan teori para ahli di atas, dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah kelompok mata pelajaran yang harus dipelajari. Dengan belajar Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik diharapkan akan membentuk kepribadian sebagai warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter serta mampu melaksanakan hak dan kewajiban seperti yang diamanatkan dalam UUD 1945. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Fajar (2009: 141) menjelaskan mata pelajaran kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memiliki salah satu misinya sebagai pendidikan nilai. Dalam proses pendidikan nasional PKn pada dasarnya merupakan wahana pedagogis pembagunan watak dan karakter. (Winataputra, 2011: 2.1).

Rosyada, *et al.* (2003: 6) pada satu sisi pendidikan kewarganegaraan identik dengan pendidikan, namun di sisi lain, istilah pendidikan kewarganegaraan secara substantif tidak saja mendidik generasi muda menjadi warga negara yang cerdas dan sadar akan hak dan kewajibannya dalam konteks kehidupan bermasyarakat dan bernegara yang merupakan penekanan dalam istilah pendidikan kewarganegaraan, melainkan juga membangun kesiapan warganegara menjadi warga dunia (*global society*).

Berdasarkan teori-teori di atas, dapat disintesis bahwa Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan

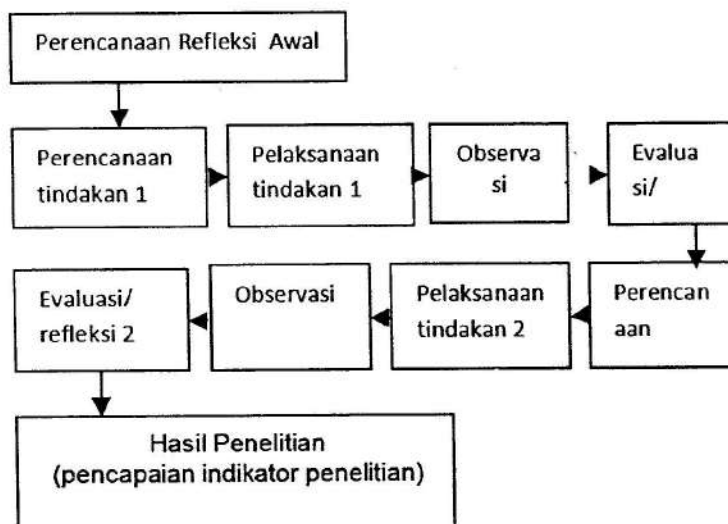
bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah suatu *learning process* yang tidak dapat begitu saja meniru dari masyarakat lain, kelangsungan demokrasi tergantung pada kemampuan mentransformasikan nilai-nilai demokrasi.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penerapan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang pemerintah kabupaten/kota dan provinsi kelas IV Semester ganjil Sekolah Dasar Negeri Sukasari 1 Kota Bogor Tahun Pelajaran 2013/2014 melalui model Kooperatif *Team Games Tournament*.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Negeri Sukasari 1 Kota Bogor Tahun Pelajaran 2013/2014. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukasari 1 Kota Bogor Tahun Pelajaran 2013/2014 dengan jumlah siswa 25 orang dengan komposisi siswa perempuan 9 orang dan siswa laki-laki 16 orang.

Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian Tindakan Kelas ini yaitu model *Kemmis* dan *taggart* sebagai berikut.



Gambar 1 Bangun Siklus penelitian Tindakan kelas model modifikasi Depdiknas (2010) dari Kemmis dan Taggart (1988).
HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga fase yang terdiri dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada kegiatan prasiklus peneliti mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*.

Berikut ini akan disajikan tabel rekapitulasi hasil tes awal siswa:

Tabel 1
Tingkat Ketuntasan Hasil Tes Awal

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentase (%)
Tuntas	6	24
Belum Tuntas	19	76
Jumlah	25	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil tes awal siswa mencapai 24%, data tersebut belum mencapai tingkat ketuntasan minimal sebesar 75%.

Berdasarkan pengamatan tim kolaborator pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dapat dikatakan berkualitas, sebagaimana data pada tabel berikut:

Tabel 2
Data Hasil Penilaian
Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I

Kolaborator	Jumlah Skor (%)	Interpretasi
I	65,38	Berkualitas
II	69,23	Berkualitas
Jumlah	135,65	
Rata-rata	67,82	Berkualitas

Tingkat ketuntasan hasil belajar pada siklus I akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3
Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

Keberhasilan	Jumlah Siswa	%	KKM	Nilai
Tuntas	9	36	70	
Belum Tuntas	16	64	70	
Jumlah	40	100	140	
Rata-rata			70	64

Berdasarkan hasil observasi tim kolaborator dapat diketahui tingkat keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas sudah baik yang dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4
Tingkat Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I

Observer	Hasil (%)	Interpretasi
1	66,92	Baik
2	64,34	Baik
Jumlah	131,26	
Rata-rata	65,63	Baik

Siklus I Pertemuan II dapat dikatakan berkualitas, sebagaimana data pada tabel berikut:

Tabel 5
Data Hasil Penilaian
Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II

Kolaborator	Jumlah Skor (%)	Interpretasi
1	76,15	Berkualitas
2	77,69	Berkualitas
Jumlah	153,84	
Skor Rata-rata	76,92	Berkualitas

Tingkat ketuntasan hasil belajar pada siklus I Pertemuan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6
Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

Keberhasilan	Jumlah Siswa	%	KKM	Nilai
Tuntas	17	68	70	
Belum Tuntas	8	32	70	
Jumlah	25	100	140	
Rata-rata			70	69,20

Berdasarkan hasil observasi tim kolaborator dapat diketahui tingkat keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas sudah baik yang dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 7
Tingkat Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II

Observer	Hasil (%)	Interpretasi
1	77,08	Baik
2	76,28	Baik
Jumlah	153,36	
Rata-rata	76,68	Baik

Hasil observasi tim kolaborator menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sangat berkualitas, sebagaimana data pada tabel berikut:

Tabel 8
Data Hasil Penilaian
Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Kolaborator	Jumlah Skor (%)	Interpretasi
1	87,69	Sangat Berkualitas
2	90	Sangat Berkualitas
Jumlah	177,69	
Skor Rata-rata	88,84	Sangat Berkualitas

Tingkat ketuntasan hasil belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9
Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Keberhasilan	Jumlah Siswa	%	KKM	Nilai
Tuntas	23	92	70	
Belum Tuntas	2	18	70	
Jumlah	25	100	140	
Rata-rata			70	84

Berdasarkan hasil observasi tim kolaborator dapat diketahui tingkat keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas sudah sangat baik yang dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 10
Tingkat Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Observer	Hasil (%)	Interpretasi
1	86,68	Sangat Baik
2	86,40	Sangat Baik
Jumlah	173,08	
Rata-rata	86,54	Sangat Baik

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukasari 1 Kota Bogor pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan penggunaan Model Kooperatif *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan ini dilakukan secara bersiklus, mulai dari siklus I sampai siklus II.

Berdasarkan data tabel hasil belajar diatas, peneliti menyimpulkan adanya peningkatan hasil belajar dari refleksi awal dengan siklus I sampai siklus II, hasil dari refleksi awal belum sesuai dengan harapan yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal 75. Berdasarkan hasil tes prapenelitian mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan hanya 6 orang atau 24% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 dan 19 orang atau 76% yang belum tuntas dari 25 siswa. Sedangkan hasil tes yang diraih pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* dikelas IV mengalami sedikit peningkatan dibandingkan refleksi awal, nilai rata-rata pada siklus I mencapai 69,20 dan 8 orang siswa atau 32% yang mengalami kesulitan dalam belajar karena hasil belajar masih berada di bawah KKM sebesar 70.

Adapun kendala-kendala hasil pengamatan dari penilaian pelaksanaan pembelajaran dan observasi perilaku siswa diperoleh solusi dengan cara guru menguasai model pelajaran. guru pun harus lebih optimal lagi dalam membimbing siswa dalam proses penggunaan model sehingga tidak membutuhkan waktu yang dalam untuk proses pembelajaran. Meninjau data hasil belajar siswa Sekolah Dasar Negeri Sukasari 1 kota Bogor 8 siswa dinyatakan belum mencapai KKM yang telah ditetapkan pada siklus I, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya atau siklus II sesuai dengan solusi diatas dengan masih menerapkan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehingga hasil belajar yang di peroleh dapat sesuai dengan Kriteria yang di tentukan, yaitu pencapaian nilai KKM 92% dari jumlah keseluruhan siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan Model Kooperatif *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukasari 1 Kota Bogor Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013/2014.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Fajar, Arnie. 2009. *Portofolio Dalam Pelajaran IPS*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Narwanti, Sri dan Somadi. 2012. *Panduan Menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta : Familia.
- Rosyada, Dede, Ubaedillah, A, Rozak, Abdul, Sayuti, Wahdi, Farida, Hamid dan Syafrani, Andi . 2003. *Demokrasi, Hak Asasi Manusia dan Masyarakat Madani*. Jakarta : Prenada Media.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sapriya, Rahmat, Sundawa, Dadang, Masyitoh, Siti, Iim dan Syaifullah. 2009. *Pembelajaran Kewarganegaraan*. Bandung : UPI Press.
- Suprijono, Agus. 2009. *"Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM"*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Tot nasional-ekspansi. 2010. *Pembelajaran Aktif untuk Perguruan Tinggi*. Bandung : ALFHE.
- Winataputra, Udin S. 2011. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.

RIWAYAT PENULIS

- DR. Sumardi, M.Pd, Dosen FKIP Universitas Pakuan Bogor
- Yuli Mulyawati, M.Pd, Dosen FKIP Universitas Pakuan Bogor
- Resti Faujiyah, Mahasiswa FKIP Universitas Pakuan Bogor