

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V DI UPT SD NEGERI 1 TONRONGE, SIDRAP

THE EFFECT OF THE COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN THE CONTENT OF MATHEMATICS LESSON AT UPT SD NEGERI 1 TONRONGE, SIDRAP

Hamzah Pagarra¹, Sayidiman², Nurqadri Cemba³

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen yang dilakukan di kelas V UPT SD Negeri 1 Tonronge, Sidrap. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VA sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 26 peserta didik dan kelas VB sebagai kelas kontrol dengan jumlah 26 peserta didik. Berdasarkan gambaran pelaksanaan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar peserta didik yang digunakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Data hasil belajar diperoleh dengan memberikan tes berupa *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data hasil penelitian menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT pada lembar observasi guru mengalami peningkatan dari pertemuan pertama dengan kategori baik dan pertemuan kedua dengan kategori sangat baik. Adapun penerapan model pembelajaran TGT pada lembar observasi siswa juga mengalami peningkatan dari pertemuan pertama dengan kategori baik dan pertemuan kedua dengan kategori sangat baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas V UPT SD Negeri 1 Tonronge menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Hal ini dapat dilihat berdasarkan Hasil *pretest* pada kelas eksperimen menunjukkan kategori kurang baik dan hasil *posttest* menunjukkan kategori sangat baik. Sementara pada hasil *pretest* kelas kontrol menunjukkan kategori kurang baik dan hasil *posttest* menunjukkan kategori kurang baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar Matematika kelas V di UPT SD Negeri 1 Tonronge, Sidrap.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament, Hasil Belajar, Matematika.*

Abstract

This research is an experimental quantitative research conducted in class V UPT SD Negeri 1 Tonronge, Sidrap. Researchers used two classes, namely the experimental class and the control class. Class V A as the experimental class with a total of 26 students and class V B as a control class with a total of 26 students. This study aims to determine the effect of student learning outcomes used by using the *Team Games Tournament* (TGT) learning model. This study uses a quantitative approach using a *one-group pretest-posttest design*. Learning outcomes data obtained by giving tests in the form of *pretest* and *posttest*. The data analysis technique of the research used descriptive and inferential analysis. The results of descriptive statistical analysis showed that the application of the TGT learning model on the teacher's observation sheet had increased from the first meeting in the good category and the second meeting in the very good category. based on research conducted in class V UPT SD Negeri 1

Tonrongeshowed a significant influence and the application of the *Team Games Tournament* type cooperative learning model on student learning outcomes in mathematics. This can be seen based on the results of the *pretest* in the experimental class showing the poor category and the *posttest* results showing the very good category. While the results of the *pretest* control class showed a poor category and the *posttest* results showed a poor category. It can be concluded that there is an effect of the cooperative learning model tips *team games tournament* on the learning outcomes of V grade mathematics at UPT SD Negeri 1 Tonronge, Sidrap.

Keywords: cooperative learning model, *Team Games Tournament*, learning outcomes, mathematics

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. pendidikan juga merupakan salah satu indikator penentu kemajuan suatu bangsa, semakin baik tingkat pendidikan maka semakin baik pula sumber daya manusianya. Sehingga, antara pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terancam 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 (Kemendiknas, 2003:2)”.

Pentingnya model pembelajaran guna mencapai tujuan-tujuan pembelajaran juga dipertegas oleh pendapat Joyce (Trianto,2012) yang menyatakan bahwa setiap model mengarahkan guru dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Berbagai materi pelajaran dalam setiap jenjang pendidikan sekolah. Salah satu materi pelajaran adalah pelajaran matematika. Ismail (Hamzah dan Muhlisrarini, 2014) mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur, dan alat.

Belajar matematika memerlukan pemahaman dan penalaran yang kuat, karena dalam matematika siswa dihadapkan dengan banyak rumus dan berbagai jalan penyelesaian untuk mendapatkan jawaban. Hal ini dijelaskan pendapat Sukardjono (Hamzah dan Muhlisrarini, 2014) bahwa matematika adalah cara

atau metode berpikir dan bernalar. Hal ini dimaksudkan adalah dalam matematika lebih menekankan aktivitas dalam dunia penalaran. Oleh karena siswa dalam belajar matematika harus bernalar maka matematika selalu dianggap pelajaran yang sulit dimengerti, menguras banyak pikiran dan membosankan.

Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilakukan pada hari selasa, 18 Januari 2022 bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran matematika kelas V di UPT SD Negeri 1 Tonronge, Sidrap. Ketika guru menyampaikan materi, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, aktivitas siswa banyak mengobrol dengan temannya. Ada juga bosan dan melamun, bahkan ada yang asik bermain. Dalam proses pembelajaran masih menggunakan model konvensional dan kurang melibatkan siswa belajar dalam kelompok.

Rendahnya nilai hasil belajar matematika siswa tidak terlepas dari kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Melihat jumlah siswa pada kelas V UPT SD Negeri 1 Tonronge yang berjumlah 26 siswa hendaknya guru memilih model pembelajaran yang menekankan interaksi sosial antar siswa. Salah satu model pembelajaran yang berbasis sosial adalah model pembelajaran kooperatif. Hal tersebut didukung oleh Johnson (Miftahul Huda, 2012) yang menyatakan bahwa siswa yang bekerja secara kooperatif untuk mencapai tujuan bersama pada umumnya memiliki kemampuan akademik dan sosial yang memadai. Sejalan dengan pemikiran tersebut, Nur Asma (2006:26) menyatakan “pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kerja keras siswa, lebih giat dan termotivasi”.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dianggap peneliti dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran tipe *Team Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa untuk selalu bersosialisasi dengan rekannya, baik itu rekan se-tim maupun luar timnya. Model ini siswa menempati posisi sangat dominan dalam proses

pembelajaran, siswa dalam setiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok. Selain itu salah satu tahapan penting dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* yaitu permainan (*games*) akan mampu membuat siswa tidak bosan terhadap pelajaran matematika.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistik (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji perhitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 1 Tonronge, Kabupaten Sidrap. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SD Negeri 1 Tonronge, Kabupaten Sidrap tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2021/2022. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V UPT SD Negeri 1 Tonronge, Kabupaten Sidrap tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa sebanyak 52 orang yang terdiri dari kelas VA yang berjumlah 26 siswa dan kelas VB berjumlah 26 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi, lembar soal, dan dokumentasi. Lembar observasi sebagai instrumen bertujuan untuk mengamati keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)*, lembar soal hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi dengan memberikan soal tes sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data tertulis dari sekolah tentang silabus dan RPP.

Persentase	Kategori
76% - 100%	Sangat Baik
51% - 75%	Baik
25% - 50%	Cukup
<25%	Kurang

Keberhasilan belajar

Sumber: (Supangat,2007)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tabel 4.1 Deskripsi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Observasi Guru

No.	Total Perolehan Skor	Skor	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Presentase	98%	98%
2	Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik

Observasi Siswa

No.	Total Perolehan Skor	Skor	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Presentase	98%	98%
2	Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan data pada table 4.1 tersebut, observasi dilakukan dari dua aspek yakni observasi guru dan siswa. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada lembar observasi guru mengalami penetapan skor dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada proses pembelajaran menunjukkan kategori sangat baik. Data tersebut juga menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada lembar observasi siswa juga mengalami penetapan total skor dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua dengan kategori sangat baik.

Tabel 4.2 Deskripsi *pretest* Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Deskriptif
Jumlah Sampel	26
Nilai Terendah	40
Nilai Tertinggi	80
Rata-Rata (<i>mean</i>)	65
Standar Deviasi	12,329
Median	65
Modus	65

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version. 23* (lampiran)
Tabel 4.2 diatas, menunjukkan statistik *pretest* hasil belajar siswa kelas eksperimen yang berjumlah 26 siswa, dengan nilai terendah yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah nilai 40, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah nilai 80, sedangkan nilai median yaitu 65,00 kemudian kebanyakan siswa pada kelas eksperimen mendapatkan nilai hasil *pretest* yaitu

65, hal ini dilihat dari perolehan nilai modus yang sebesar 65 dan nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh adalah 65,00 yang berarti kategori hasil belajar siswa berada pada kategori cukup. Hasil belajar matematika siswa selanjutnya dikelompokkan ke dalam empat kategori dengan skor frekuensi dan presentase.

Tabel 4.4 Deskripsi *Pretest* Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	26
Nilai Terendah	45
Nilai Tertinggi	83
Rata-rata (<i>mean</i>)	67,31
Standar Deviasi	12,019
Median	67,5
Modus	65

Sumber : IBM SPSS Statistic Version.23 (lampiran)

Tabel 4.4 diatas menunjukkan statistic *pretest* hasil belajar kelas kontrol yang berjumlah 26 siswa, dengan nilai terendah yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah nilai 45. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah nilai 85. Sedangkan nilai medium yaitu 67,50. Kemudian kebanyakan siswa pada kelas kontrol mendapatkan nilai hasil *pretest* yaitu 65, hal ini dilihat dari perolehan nilai modus yang sebesar 65 dan nilai rata-rata (*mean*) pada kelas kontrol adalah 67,31 yang berarti hasil belajar siswa berada pada kategori cukup. Hasil belajar matematika siswa selanjutnya dikelompokkan ke dalam empat kategori dengan skor frekuensi dan presentase.

Tabel 4.6 Deskripsi *Posttest* Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	26
Nilai Terendah	70
Nilai Tertinggi	100
Rata-Rata (<i>mean</i>)	83,85
Standar Deviasi	7,913
Median	85,00
Modus	85

Sumber : IBM SPSS Statistic Version. 23 (lampiran)

Tabel 4.6 diatas, menunjukkan statistik *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen yang berjumlah 26 siswa, dengan nilai terendah yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah nilai 70. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah nilai 100. Sedangkan nilai median yaitu 85,00. Kemudian kebanyakan siswa pada kelas eksperimen mendapat nilai hasil *posttest* yaitu 85, hal ini dilihat dari perolehan nilai modus yang sebesar 85 dan nilai rata-

rata (*mean*) pada kelas eksperimen adalah 83,85 yang berarti kategori hasil belajar siswa berada pada kategori baik. Hasil belajar Matematika siswa selanjutnya dikelompokkan ke dalam tiga kategori dengan skor frekuensi dan persentase.

Tabel 4.8 Deskripsi *Posttest* Hasil Belajar Matematika Pada Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	26
Nilai Terendah	40
Nilai Tertinggi	90
Rata-rata (<i>mean</i>)	70,19
Standar Deviasi	13,600
Median	72,50
Modus	75

Sumber : IBM SPSS Statistic Version.23 (lampiran)

Tabel 4.8 diatas, menunjukkan statistik *posttest* hasil belajar siswa kelas kontrol yang berjumlah 26 siswa, dengan nilai terendah yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah nilai 40. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah nilai 90. Sedangkan nilai median yaitu 72,50. Kemudian kebanyakan siswa pada kelas eksperimen mendapat nilai hasil *posttest* yaitu 75, hal ini dilihat dari perolehan nilai modus yang sebesar 75 dan nilai rata-rata (*mean*) pada kelas kontrol adalah 70,19 yang berarti kategori hasil belajar siswa berada pada kategori cukup. Hasil belajar Matematika siswa selanjutnya dikelompokkan kedalam lima kategori dengan skor frekuensi dan persentase.

Tabel 4.10 Perbandingan Nilai Rata-Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	65,00 Cukup	83,85 Baik
Kontrol	67,31 Cukup	70,19 Cukup

Dari hasil *pretest* kelas eksperimen menunjukkan perolehan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 65,00 dan nilai *posttest* sebesar 83,85. Sementara pada *pretest* kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 67,31, sedangkan nilai *pretest* sebesar 70,19. Dari hasil pengukuran tersebut dapat disimpulkan bahwa perubahan nilai yang signifikan terjadi pada kelas eksperimen dari kategori cukup ke kategori baik. Sedangkan pada kelas kontrol tidak terjadi perubahan yang signifikan dimana pada nilai

rata-rata (*mean*) *pretest* dan *posttest* tetap pada kategori cukup.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada kelas V UPT SD Negeri 1 Tonronge, Kabupaten Sidrap dengan jumlah siswa keseluruhan sebanyak 52 orang yang dibagi ke dalam dua kelas menggunakan teknik *simple random sampling* yang masing-masing kelas berjumlah 26 orang untuk kelas eksperimen dan 26 orang untuk kelas kontrol. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True eksperimen* bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design* yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberikan *pretest* dan *posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, lembar observasi dan dokumentasi hasil pengisian soal tes oleh responden (siswa).

Proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen di UPT SD Negeri 1 Tonronge Kabupaten Sidrap, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam proses pembelajaran diamati menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran guru dan siswa. Pada lembar hasil observasi guru mengalami penetapan skor dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua dengan kategori sangat baik. Pada lembar hasil observasi siswa menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Tipe *Team Games Tournament* juga mengalami penetapan total skor dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada proses pembelajaran menunjukkan sangat baik dan tergolong efektif pada setiap pertemuan.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* menunjukkan bahwa semangat belajar siswa semakin meningkat dengan adanya perlakuan atau penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam proses pembelajaran. Kondisi belajar siswa juga semakin efektif dan juga menyenangkan karena dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* siswa bisa mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman pribadi masing-masing yang terjadi di lingkungan sehari-hari. Hal demikian menjadikan siswa semakin semangat dalam menangkap materi pembelajaran dan akhirnya berpengaruh juga dalam hasil belajarnya yang semakin meningkat. Hal ini

dibuktikan dengan presentase dari setiap pertemuan mengalami peningkatan presentase dan termasuk dalam kategori baik. Hal ini sejalan dengan pemahaman Jacob (Djamarah, 2010:357) yang menyatakan bahwa Pembelajaran kooperatif adalah suatu metode instruksional dimana siswa dalam kelompok kecil bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas akademik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain:

1. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada proses pembelajaran Matematika di kelas di kelas eksperimen berlangsung dengan baik. Hal ini dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran pada lembar observasi guru pada pertemuan pertama dan kedua menunjukkan kategori sangat baik, begitu pula pada lembar observasi siswa pada pertemuan pertemuan pertama dan kedua menunjukkan kategori sangat baik.
2. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan hasil belajar pada kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan, sementara pada *pretest* dan *posttest* kelas kontrol tidak mengalami peningkatan.
3. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran matematika memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Andi Dwi. 2013. Keefektifan Penerapan Model *Team Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Debong Tengah 1, 2, 3 Kota Tegal*. *Skripsi*. Semarang: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang, (online) didownload dari <http://lib.unnes.ac.id/17152/1/1401409213.pdf>, (diakses 10 Januari 2018).
- Aunarrahan, 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Bahria, Siti. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Bayang Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *Skripsi*. Makassar: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar.
- Daryanto & Rahardjo, Mulyo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah A., & Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: RajawaliPers
- Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Miftahul Huda. 2012. *Model pembelajaran kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto.2010. *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Runtukahu, Tombokan & Kandou , Selpius. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slavin, 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media Solihatin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: BumiAksara.
- Sugiyono, 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Taniredja, F., & Harmianto. 2011a. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto, 2012. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kecana -----, 2014. *Model PembelajaranTerpadu*. Jakarta: PT. BumiAksara.
- Undang-undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional*. Jakarta: BP. Cipta Jaya.