

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT DALAM MATA PELAJARAN PKN PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 058355 AMAN DAMAI

Jahormat Sihombing

Guru SD Negeri 058355 Aman Damai

Surel : Jahormatsim@yahoo.co.id

Abstract: Efforts to Improve Learning Outcomes Through Application of Learning Model Teams Games Tournament (TGT) In Subjects Civic Education Students of Grade VI Elementary School No.058355 Aman Damai. The results showed: 1) The application of learning models kooperatiftipe Teams Games Tournament (TGT) in the sixth grade of elementary school No. Aman Damai 058 355 during the learning gained an average of belajarsiswa activity increased from the first cycle to the second cycle. 2) The results of student learning after implementing cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) indicates the first cycle there are 22 students who completed individually while the class was not finished and Cycle II there were 26 students who completed individually and achieve mastery class. Thus an increase in student learning outcomes of individual and class because students are already motivated resulting in serious students learning to follow.

Keywords: Learning Method Game Tournamet Team, Student Results

Abstrak: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Mata Pelajaran PKN Pada Siswa Kelas VI SD Negeri No.058355 Aman Damai. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penerapan model pembelajaran kooperatiftipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas VI SD Negeri No. 058355 Aman Damai saat pembelajaran diperoleh rata-rata aktivitas belajarsiswa yang meningkat dari siklus I ke siklus II. 2) Hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menunjukkan pada Siklus I terdapat 22 siswa yang tuntas secara individu sedangkan kelas belum tuntas dan Siklus II terdapat 26 siswa yang tuntas secara individu dan mencapai ketuntasan kelas. Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara individu dan kelas yang disebabkan karena siswa sudah termotivasi yang mengakibatkan siswa serius mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran Team Game Tournament, Hasil Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Berdasarkan pengalaman mengajar PKN di kelas VI SD Negeri No. 058355 Aman Damai banyak temuan yang didapat khususnya pada materi Kerja Sama Negara-Negara di Kawasan Asia Tenggara dimana

siswa kurang berpikir kritis dalam menyikapi masalah. Apabila siswa menghadapi masalah kontekstual baru yang berbeda dengan yang dicontohkan, siswa belum mampu berfikir kritis dan menemukan solusi

dengan benar sehingga banyak siswa yang menjawab salah, dengan alasan soalnya sulit. Siswa kelas VI juga memiliki minat baca yang rendah terbukti pada saat guru menjelaskan materi baru, dari 30 siswa terdapat 73% yang tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru, hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang persiapan dan motivasi saat memulai pelajaran, mereka hanya menunggu guru menjelaskan materi tanpa terlebih dahulu mempelajari di rumah. Temuan lain yaitu sebagian siswa kurang menyukai dan merespon mata pelajaran PKn, ini terlihat dalam mengikuti proses belajar ada 57% siswa yang bersikap pasif dalam mengikuti diskusi. Temuan-temuan ini yang menyebabkan hasil belajar PKn siswa rendah, dari 30 siswa hanya 16 siswa 53% yang memperoleh nilai 75 ke atas. Sedangkan 14 siswa yang lain 47% mendapat nilai dibawah 75 dengan rata-rata 68.

Untuk mengatasi kendala-kendala itu, peneliti berencana menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. Model Pembelajaran yang diterapkan selama kegiatan belajar di dalam kelas adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling

berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.

Kegiatan belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Ada 5 komponen tahapan utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja

dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengejakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5. *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 4-5 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 30-40.

Berdasarkan dari laot belakang masalah di atas dapat disimpulkan rumusan masalah penelitian sebagai berikut: (1) Apakah aktivitas belajar siswameningkat saatpenerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VI SD Negeri No.058355 Aman Damai? (2) Apakah hasil belajar siswa meningkat setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VISD Negeri No.058355 Aman Damai?

Dari rumusan masalah di atas dapat disimpulkan tujuan penelitian sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui apakah aktivitas belajar siswa meningkat saat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VI SD Negeri No.058355 Aman Damai. (2) Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa meningkat setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VI SD Negeri No.058355 Aman Damai.

METODE

Pengambilan data untuk penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri No. 058355 Aman Damai yang beralamat Jalan Aman Damai Kecamatan Batang Serangan. Waktu penelitian ini direncanakan selama 4 bulan mulai bulan Februari 2016 sampai dengan Mei 2016. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VISD Negeri No. 058355 Aman Damai Tahun Pembelajaran 2015/2016, dengan jumlah siswa 30 orang. Alat pengumpul data dalam penelitian ini

adalah instrument tes hasil belajar siswa dan instrumen aktivitas belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart yang berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Prosedur tersebut banyak diacu oleh guru dalam melaksanakan PTK dengan memuat bagan sebagai berikut:

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini digunakan analisis data deskriptif dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum tindakan dengan hasil belajar siswa setelah tindakan.

Langkah-langkah pengolahan data sebagai berikut:

1. Merekapitulasi nilai pretes sebelum tindakan dan nilai tes akhir siklus I dan siklus II.
2. Menghitung nilai rata-rata atau persentase hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan dengan hasil belajar setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar.
3. Penilaian

- a. Untuk penilaian aktivitas digunakan rumus sebagai berikut:

Setelah data aktivitas siswa terkumpul sesuai dengan jumlah kegiatan belajar mengajar, maka data tersebut disusun kemudian data tersebut dirubah menjadi data prosentase. Untuk menganalisis data-data tersebut kemudian dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{Aktivitas} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

- b. Data nilai hasil belajar (kognitif) diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah seluruh soal}} \times 100$$

- c. Nilai rata-rata siswa dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata

Σ = Jumlah nilai X

N = Jumlah peserta tes

- d. Ketentuan persentase ketuntasan belajar kelas

$$\text{Ketuntasan belajar kelas} = \frac{\sum S_b}{K} \times 100\%$$

$\sum S_b$ = Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 75

$\sum K$ = Jumlah siswa dalam sampel

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dua kali pertemuan, pertemuan digunakan untuk pembahasan materi dengan alokasi waktu 2x40 menit, dan sebagian pertemuan akhir siklus digunakan untuk evaluasi dengan alokasi waktu 20 menit. Hal ini disesuaikan dengan jadwal pelajaran PKN kelas VI.

Sebelum melakukan tindakan siklus I, terlebih dahulu dilakukan tes pretes kepada siswa untuk mengetahui kondisi awal siswa agar dapat dibandingkan dengan kemampuan siswa pada siklus I. Berdasarkan data pretes siswa ternyata tidak ada siswa yang lulus KKM yang ditetapkan. Nilai tertinggi pada pretes adalah 30 (21siswa) dan yang terendah adalah 10 (3siswa) dengan rata-rata 26.

Siklus pertama diawali dengan perencanaan penelitian yang meliputi pembuatan perangkat pembelajaran seperti :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 1 dan 2,

2. Lembar Kerja Siswa (LKS) 1 dan 2,
3. Alat bantu pembelajaran (gambar huruf),
4. Lembar observasi aktivitas siswa,
5. Soal tes hasil belajar siswa.

Siklus I dilaksanakan selama 2 x pertemuan. Setiap pertemuan pembelajaran diterapkan model pembelajaran TGT. Selama menerapkan model pembelajaran TGT dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa.

Data aktivitas belajar siswa siklus I ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar membaca 38%, mengerjakan LKS 20%, bertanya pada guru 21% dan teman 13% masih kurang, sementara aktivitas belajar yang tidak relevandengan pembelajaran mencapai 9% yang menunjukkan suasana belajar siswa yang tidak kondusif. Dengan demikian diharapkan pada siklus II aktivitas belajar siswa lebih baik dari siklus I.

Akhir Siklus I dilakukan tes hasil belajar atau disebut Formatif I, dengan data dapat dilihat Pada Tabel. Merujuk pada kesimpulan ini guru sebagai peneliti berusaha memperbaiki proses dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran TGT. Hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh pada Siklus I selama dua pertemuan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel Distribusi Hasil Formatif I

Nilai	Frekuensi	Rata-rata
60	8	76
80	20	

100	2	
Jumlah	30	

Merujuk pada Tabel nilai terendah formatif I adalah 60 dan tertinggi adalah 100. Kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan adalah 75 sehingga meskipun nilai rata-rata sebesar 76 telah ada siswa yang mancapai ketuntasan namun, 8 orang mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan atau tidak tuntas, dengan demikian ketuntasan klasikal adalah sebesar 73%. Kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan adalah 85% siswa memperoleh nilai sama dengan atau di atas KKM.

Data pada tabel dijadikan sebagai pemikiran bagi guru untuk mengevaluasi proses pembelajaran dan menganalisa kelemahan-kelemahan yang ada dalam pembelajaran menerapkan LKS melalui model pembelajaran TGT. Berdasarkan beberapa hal tersebut di atas maka dapat disimpulkan hasil dari refleksi Siklus I antara lain:

- Temuan positif
 - a) Melalui penggunaan model pembelajaran TGT ini siswa terlihat lebih bergairah dalam belajar.
 - b) Dalam berdiskusi dan tanya jawab siswa terlihat mulai aktif, karena siswa diberi tanggung jawab untuk mengungkapkan pendapatnya.
- Temuan negatif
 - a) Sebagian siswa masih merasa malu-malu dalam mengungkapkan pendapatnya sehingga enggan untuk maju

ke depan kelas mempresentasikan hasil kerjanya

- b) Kualitas tanya jawab atau pendapat siswa belum maksimal, hal ini karena siswa-siswa tertentu yang selama ini pasif dalam pembelajaran agak kesulitan mengikuti alur pembelajaran dimana seperti tidak ada pendapat yang bisa disampaikan
- c) Guru sendiri belum terbiasa dalam penggunaan model pembelajaran TGT sehingga pengambilan tindakan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran tidak dapat langsung dilakukan oleh guru hingga menunggu refleksi yang dilakukan untuk siklus I.

Dari paparan deskripsi penelitian tindakan kelas siklus I, maka di dalam refleksi diupayakan perbaikan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan aktivitas belajar siswa pada Siklus II sesuai dengan hasil refleksi.

Siklus kedua ini semua kegiatan tetap sama seperti pada Siklus I, hanya saja materi yang disampaikan berbeda dan dilakukan perbaikan kelemahan-kelemahan pada Siklus I. Tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada Siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Membantu siswa beradaptasi dengan alur pembelajaran, dimana setiap pendapat siswa dihargai dengan pujian ”bagus”

atau meminta siswa lain bertepuk tangan.

- b) Untuk membantu siswa yang kesulitan merumuskan dan memfokuskan pembicaraannya maka di tampilkan gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran, sehingga sambil mengungkapkan pendapatnya siswa dapat melihat gambar yang dipasang guru.
- c) Guru menganalisis kemungkinan-kemungkinan kesulitan siswa dalam Siklus II dan segera merencanakan tindakan yang dapat dilakukan langsung dalam pembelajaran.

Pembelajaran dilaksanakan dengan langkah seperti Siklus I namun diberikan tindakan perbaikan dalam pembelajaran seperti yang telah disusun dalam perencanaan. Pengintegrasian tindakan perbaikan dilakukan pada kegiatan inti pembelajaran. Harapannya adalah aktivitas belajar siswa mengalami perbaikan dari siklus sebelumnya. Pengamatan terhadap aktivitas ini dilakukan oleh pengamat selama kerja kelompok kooperatif.

Data hasil observasi Siklus II disajikan dalam tabel. Merujuk pada tabel tersebut, terjadi perubahan aktivitas belajar siswa dibandingkan Siklus I karena perubahan yang terjadi cukup signifikan. Kegiatan menulis dan membaca dan mengerjakan LKS mendominasi dengan persentase 21% dan 40%, disusul kegiatan bertanya pada teman sebesar 28%, kemudian bertanya pada guru 10%. Hal ini menunjukkan

bahwa kegiatan pembelajaran telah lebih banyak melibatkan siswa belajar yang artinya aktivitas belajar siswa meningkat terlihat dari menurunnya aktivitas bertanya pada guru dan naiknya aktivitas bertanya pada teman. Hasil ini juga didukung dengan menurunnya aktivitas siswa yang tidak relevan menjadi 3%.

Akhir kegiatan belajar mengajar pada siklus II dilakukan tes hasil belajar atau disebut Formatif II. Datanya dapat dilihat pada Tabel berikut ini.

Tabel Distribusi Hasil Formatif II

Nilai	Frekuensi	Rata-rata
60	4	81
80	20	
100	6	
Jumlah	30	

Merujuk pada Tabel tersebut, nilai terendah untuk formatif II adalah 60 dan tertinggi adalah 100 dengan kriteria ketuntasan minimal 75. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 81 nilai ini meningkat dibandingkan formatif I dan telah tuntas, ketuntasan klasikal hanya mencapai 87%. Mengacu pada Kriteria ketuntasan klasikal minimum sebesar 85% maka nilai ini berada di atas kriteria keberhasilan sehingga dapat dikatakan KBM siklus II juga sudah berhasil memberi ketuntasan belajar dalam kelas.

Beberapa hal yang dapat dicatat dalam refleksi pembelajaran Siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Siswa mulai aktif dalam diskusi dengan ditunjukkan oleh hasil

observasi aktivitas belajarnya yang sedikit lebih baik dari pada Siklus I.

- b) Ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari 73% atau belum berhasil menjadi 87% atau dalam ketogori berhasil.
- c) Sikap konstruktif siswa menunjukkan respon yang tinggai pada penerapan model pembelajaran TGT.
- d) Siswa mulai terbiasa mengungkapkan pendapatnya terlihat dari aktivitas belajar siswa dalam bertanya pada teman yang cukup dominan

Siklus II guru telah menerapkan model pembelajaran TGT dengan baik dan dilihat dari nilai aktivitas siswa yang membaik serta hasil belajar siswa selama pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Merujuk dari penjabaran di atas peningkatan kualitas aktivitas belajar ditunjukkan dengan perubahan aktivitas Siklus I ke Siklus II. Dari tabel rata-rata aktivitas menulis dan membaca mengalami perubahan dari proporsi 38% menjadi 21%. Aktivitas

mengerjakan dalam diskusi naik dari 20% menjadi 40%. Aktivitas bertanya pada teman naik dari 13% menjadi 21%. Dari ketiga aktivitas ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam belajar membaca mengalami peningkatan. Aktivitas bertanya kepada guru turun dari 21% menjadi 13% yang mengindikasikan siswa dapat konstruktif dalam berdiskusi dan saling membantu dalam belajar membaca. Aktivitas yang tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar turun dari 9% menjadi 3%. Dengan demikian aktivitas belajar siswa mengalami perbaikan dari siklus I ke siklus II.

Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dilihat dari nilai rata-rata sebelum penerapan model pembelajaran TGT yaitu berupa nilai pretes adalah 26 dengan ketuntasan belajar yang dicapai 0%, setelah penerapan model pembelajaran TGT nilai siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil tes pada Siklus I, nilai rata-rata hasil belajar yang dicapai siswa adalah 76 dengan persentasi 73%. Setelah dilaksanakan Siklus II, maka hasil belajar siswa berdasarkan data Formatif II adalah rata-rata 81 dengan ketuntasan klasikal mencapai 87%.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PKndi kelas VISD Negeri

No.058355 Aman Damai sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VI SD Negeri No.058355 Aman Damai saat pembelajaran diperoleh rata-rata aktivitas belajar siswa yang meningkat dari siklus I ke siklus II menurut dua pengamat yaitu aktivitas mengerjakan LKS meningkat dari 20% menjadi 40% dan bertanya pada teman meningkat dari 13% menjadi 28%. Peningkatan ini terjadi karena siswa sudah memahami model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan aktivitas menulis/membaca turun dari 38% menjadi 21%, bertanya pada guru turun dari 21% menjadi 10% dan aktivitas yang tidak relevan dengan KBM turun dari 9% menjadi 3%. Ketiga aktivitas ini mengalami penurunan karena siswa fokus pada kegiatan diskusi kelompok.
2. Hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan pada Siklus I terdapat 22 siswa yang tuntas secara individu sedangkan kelas belum tuntas dan Siklus II terdapat 26 siswa yang tuntas secara individu dan mencapai ketuntasan klasikal. Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara individu dan kelas yang disebabkan karena siswa sudah

termotivasi yang mengakibatkan siswa serius mengikuti pembelajaran.

Setelah melakukan kegiatan belajar mengajar selama empat kali atau disebut dua siklus maka perlu saran agar penggunaan atau pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di sekolah benar-benar bermanfaat sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun saran sebagai berikut:

1. Selama kerja kelompok perlu diarahkan agar terjadi saling bekerja sesama siswa dalam satu kelompok.
2. Dalam menerapkan model pembelajaran sebaiknya siswa telah paham keuntungan dan fungsi posisi dirinya dalam kelompok sehingga siswa mudah mengikuti kegiatan belajar mengajar.
3. Dalam pelaksanaan KBM yang dijadwalkan dalam penelitian sebaiknya dilakukan pertukaran anggota kelompok untuk mengurangi kebosanan dan kemungkinan ketergantungan antar siswa serta pemusatan aktivitas pada kelompok-kelompok tertentu saja.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S., (2002), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Rineka Cipta, Jakarta.

Aqib, Zainal. (2006), *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya, Bandung.

Komalaser, K. 2009. *Pendidikann Kewarnegaraan Kelas VI*. Departemen Pendidikan : Jakarta

Lie, Anita. 2008. *Cooperatif Learning*. Grasindo: Jakarta.

Sani, R.A., dan Sudiran, (2012), *Meningkatkan Profesionalisme Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas*, Citapustaka Media Perintis, Bandung.

