



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN MATERI GLOBALISASI DAN PENGARUHNYA TERHADAP BUDAYA INDONESIA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION DIVARIASI DENGAN TEBAK KATA PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI ATI'IM KECAMATAN PENGARON

Kusnadi¹

¹SDN Ati'im Kecamatan Pengaron Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ati'im Kecamatan Pengaron pada mata pelajaran PKN, hal ini dikarenakan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN materi globalisasi dan pengaruhnya terhadap budaya Indonesia pada tiga tahun terakhir. Salah satu factor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang konvensional, aktivitas belajar siswa yang masih rendah, kurangnya interaksi antar siswa dalam kegiatan pembelajaran, Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Setting penelitian adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ati'im Kecamatan Pengaron yang berjumlah 24 siswa terdiri dari 10 orang laki-laki dan 14 orang perempuan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Student Teams Achievement Division divariasi Tebak Kata dapat meningkatkan kualitas guru dari siklus I pertemuan 1 dengan kategori baik menjadi sangat baik pada siklus II pertemuan 2. Aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 berdasarkan rata-rata kelas dengan kategori cukup aktif menjadi sangat aktif pada siklus II pertemuan 2. Sedangkan aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 berdasarkan klasikal dengan kategori sebagian aktif menjadi hampir seluruhnya aktif pada siklus II pertemuan 2. Adapun pada hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 terdapat 9 siswa yang tuntas meningkat menjadi 23 siswa yang tuntas pada siklus II pertemuan 2
Kata kunci: Hasil Belajar PKN, Student Teams Achievement Division

Abstract

This study aims to improve the learning outcomes of fourth grade students at Ati'im State Elementary School, Pengaron District in Civics subjects, this is due to the low student learning outcomes in Civics subjects on globalization and its influence on Indonesian culture in the last three years. One of the contributing factors is conventional learning methods, low student learning activity, lack of interaction between students in learning activities. The type of research conducted is Classroom Action Research. The research setting was the fourth grade students of Ati'im Public Elementary School, Pengaron District, with a total of 24 students consisting of 10 boys and 14 girls in the even semester of the 2018/2019 school year. The results of the research show that the Student Teams Achievement Division model with the Charades Variation can improve the quality of teachers from cycle I meeting 1 with good category to very good in cycle II meeting 2. Student activity cycle I meeting 1 based on class average with quite active category to very active in cycle II meeting 2. While student activities in cycle I meeting 1 based on classical with the partially active category became almost entirely active in cycle II meeting 2. As for student learning outcomes in cycle I meeting 1 there were 9 students who passed increased to 23 students who completed in cycle II meeting 2

Keywords: PKN Learning Outcomes, Student Teams Achievement Division

PENDAHULUAN

Menelaah Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pada bab II pasal 3, yang menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Hasbullah, 2012:307).

Dari bunyi Undang-Undang Nomor 20 diatas dapat diidentifikasi bahwa tujuan pendidikan nasional adalah membentuk peserta didik, agar dapat menjadi manusia yang dapat berfikir secara jernih, berilmu, cakap, dan bertanggung jawab dalam suasana dan kondisi apapun, serta mampu menghadapi persaingan dan tantangan pada masa sekarang dan masa depan.

Dalam mencapai tujuan pendidikan, tidak terlepas dari adanya proses pendidikan. Melalui proses pendidikan, suatu bangsa berusaha untuk mencapai kemajuan-kemajuan dalam berbagai bidang kehidupannya, baik dalam bidang ekonomi, sosial, politik, ilmu pengetahuan, teknologi, dan dalam bidang-bidang kehidupan budaya lainnya. Dalam proses pendidikan tersebut, tentu terdapat satuan kegiatan dan kelembagaan pendidikan yang menyelenggarakan proses pendidikan, yang disebut satuan pendidikan. Satuan pendidikan menurut Pasal-1 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, diartikan sebagai kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan (Hasbullah, 2012:305).

Selain jalur pendidikan, dalam sistem pendidikan nasional juga terdapat jenjang pendidikan. Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan pendidikan yang akan dicapai, dan kemampuan peserta didik yang akan dikembangkan. Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Bab VI pasal 14 menerangkan bahwa jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi (Rohman, 2009:223).

Secara formal dan institusional, sekolah dasar masuk pada kategori pendidikan dasar. Pendidikan dasar menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 17 ayat 1 dan 2 merupakan jenjang pendidikan yang dilandasi jenjang menengah; pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) dan madrasah tsanawiyah (MTs.), atau bentuk lain yang sederajat (Hasbullah, 2012:311). Jadi, pendidikan dasar yang dimaksud dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tersebut adalah pendidikan yang berbentuk sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah dan sekolah menengah pertama atau madrasah tsanawiyah. Pendidikan dasar tersebut tidak hanya di sekolah dasar saja,

tetapi juga pada sekolah menengah pertama. Dengan kata lain, yang dimaksud pendidikan dasar dalam Undang-Undang tersebut adalah pendidikan wajib 9 tahun, yakni sejak sekolah dasar sampai sekolah menengah pertama, atau sejak madrasah ibtidaiyah sampai madrasah tsanawiah. Dengan demikian, sekolah dasar masuk kategori pada pendidikan dasar (Susanto, 2014:69).

Tujuan dari pendidikan dasar adalah memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara, dan anggota umat manusia, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah (Rohman, 2009:103).

Dalam dunia pendidikan, sekolah merupakan wadah bagi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan (Djamarah, 2008:41). Dalam hal ini, tentu melibatkan guru dan siswa, yang mana guru lah yang memiliki kontrol dalam melaksanakan dan menentukan keberhasilan siswanya dalam proses kegiatan belajar.

Sebagaimana yang dikemukakan Mulyasa (2009:5) "Guru merupakan komponen utama dalam pembangunan pendidikan khususnya yang diselenggarakan secara formal di sekolah selain itu guru juga sangat menentukan keberhasilan peserta didik, terutama dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar dan guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas".

Sedangkan menurut Sanjaya (2006:50) "Guru memegang peranan penting dalam suatu pembelajaran khususnya pada siswa usia pendidikan dasar yang tidak mungkin digantikan oleh perangkat lain, seperti televisi, radio, komputer dan lain sebagainya. Sebab, siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa".

Peran guru dalam suatu pembelajaran yang merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan meliputi melakukan diagnosis terhadap perilaku awal siswa, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), melaksanakan pembelajaran, pelaksana administrasi sekolah, sebagai komunikator, mampu mengembangkan keterampilan diri, dapat mengembangkan potensi anak, serta sebagai pengembang kurikulum di sekolah (Rusman, 2014:59-65).

Untuk mencapai tujuan dari pendidikan sekolah yang telah disebutkan diatas, maka guru memerlukan adanya kurikulum untuk dijadikan rambu-rambu dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran dikelasnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Rusman (2012:471) bahwa "Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi, dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Oleh sebab itu, kurikulum disusun oleh satuan

pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah”.

Berdasarkan ketentuan mengenai kurikulum yang diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1 yaitu kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, muatan lokal (Hasbullah, 2012 :319-320).

Berdasarkan muatan kurikulum yang diatur dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003, peneliti mengambil mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai objek yang diteliti yang mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan dan silabus (Rusman, 2012:474).

Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam KTSP adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). 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 seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (BSNP, 2011:2).

Senada dengan BSNP Susanto (2014:227) menyatakan bahwa “Pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan, serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, serta ikut berperan dalam percaturan global”.

Pendidikan Kewarganegaraan sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan sekolah dasar, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap yang menjadi dasar bagi siswa, dalam melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara secara santun, jujur, demokratis dan bertanggung jawab. Ini berarti Pendidikan Kewarganegaraan mendidik siswa agar menjadi warga negara yang baik, yaitu warga negara yang mau ikut berpartisipasi dalam memajukan bangsanya.

Didalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) memuat tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan 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, dan (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (BSNP, 2011:2). Dari tujuan diatas diharapkan siswa dapat mengidentifikasi globalisasi dan pengaruhnya yang ada disekitar kehidupan siswa, sehingga siswa dapat menyikapi arus globalisasi dengan positif.

Pada mata pelajaran PKN kelas IV kompetensi yang harus dicapai anak di kelas sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) yaitu "Menunjukkan sikap terhadap Globalisasi di lingkungannya", dengan Kompetensi Dasar (KD) yaitu "Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya" dan "Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional" diharapkan mampu sepenuhnya dikuasai siswa.

Namun kenyataan yang ada di lapangan tidak sejalan dengan harapan yang diinginkan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Akrasah, S.Pd selaku wali kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ati'im Kecamatan Pengaron, diperoleh hasil belajar siswa pada materi globalisasi dan pengaruhnya terhadap budaya Indonesia belum memenuhi standar kompetensi yang di harapkan. Hal ini dilihat dengan banyaknya siswa yang mengalami masalah dalam pembelajaran dan evaluasinya.

Dibuktikan dengan adanya data pada tahun 2017/2018 dari 22 siswa hanya 9 orang atau 36% yang memenuhi KKM sedangkan 14 orang atau 64% siswa yang belum tuntas. Data-data yang terhimpun tersebut tercatat dalam proses belajar mengajar PKN pada kelas IV SDN Ati'im Kecamatan Pengaron materi Globalisasi dan pengaruhnya terhadap Budaya Indonesia.

Hasil belajar siswa yang rendah tersebut disebabkan adanya ketidak aktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran PKN, terlihat dari siswa yang kurang memperhatikan pelajaran, kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran kemudian tidak adanya interaksi antar siswa di dalam kelas untuk menambah pengetahuan seperti halnya bertukar pikiran atau berdiskusi sesama teman sekelas sehingga tidak mengembangkan pola pikirnya. Selain itu proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yang menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa. Hal ini mengakibatkan anak menjadi kurang memahami materi sehingga ketuntasan belajar pada anak tidak akan tercapai.

Jika masalah ini dibiarkan berlarut-larut maka akan berakibat fatal terhadap hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran PKN tentang globalisasi dan pengaruhnya terhadap budaya Indonesia akan semakin menurun. Jika hasil belajar siswa semakin menurun maka akan berpengaruh terhadap mutu pendidikan di

Sekolah Dasar Negeri Ati'im Kecamatan Pengaron. Jadi, masalah tersebut perlu sekali diatasi agar prestasi belajar PKn siswa menjadi meningkat. Oleh karena itu, perlu dicari jalan keluar untuk mengatasi masalah tersebut sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Mengingat keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi belajar yang dimilikinya (Sanjaya, 2013:249).

Berdasarkan uraian diatas, untuk mengatasi hal tersebut maka guru perlu memahami bagaimana cara menyajikan kegiatan belajar mengajar yang dapat membuat anak aktif dan termotivasi dalam kegiatan belajar. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh para guru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Banyak metode pembelajaran yang dapat memacu siswa untuk belajar lebih giat. Salah satu strategi atau pendekatan yang dapat mengatasi permasalahan dalam pengajaran PKn tersebut adalah dengan menggunakan model kooperatif. Model pembelajaran kooperatif cocok diterapkan pada pembelajaran PKn karena dalam mempelajari PKn tidak cukup hanya mengetahui dan menghafal konsep-konsep tetapi juga dibutuhkan suatu pemahaman dan penalaran siswa agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Slavin (Suriansyah, 2014:318) mengemukakan dua alasan menggunakan model kooperatif "Pertama, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. Kedua, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan".

Dari pandangan yang dikemukakan tersebut maka peneliti menggunakan salah satu model kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) divariasi Tebak Kata, yang diharapkan dengan penggunaan dua model ini dapat memperbaiki prestasi belajar siswa khususnya pada materi pembelajaran PKn mengenai globalisasi dan pengaruhnya terhadap budaya Indonesia. Student Teams Achievement Division (STAD) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif (Slavin, 2005:143).

Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD merupakan pendekatan Cooperative Learning, yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Apabila motivasi belajar siswa tinggi, maka aktifitasnya dalam mengikuti pembelajaran pun akan tinggi pula. Sehingga siswa menjadi siap dan berusaha untuk memahami dan menguasai materi yang sedang disampaikan guru dalam proses pembelajaran dan melatih siswa untuk oleh

bekerjasama dengan baik dengan anggota kelompoknya dan saling membantu dalam menjawab tugas yang diberikan oleh guru terhadap temannya yang kurang memahami pelajaran.

Model pembelajaran Tebak Kata adalah model pembelajaran yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki. Menurut Turniasih (2013:67) model tebak kata dilaksanakan dengan cara siswa menjodohkan kartu soal teka-teki dengan kartu jawaban yang tepat. Melalui permainan tebak kata, selain anak menjadi tertarik untuk belajar, juga memudahkan dalam menanamkan konsep pelajaran dalam ingatan siswa.

Tebak kata merupakan penyampaian materi ajar dengan menggunakan kata-kata singkat dalam bentuk kartu permainan, sehingga anak dapat menerima pesan pembelajaran melalui kartu itu. Untuk itu, guru membuat kartu yang didalamnya mengandung berbagai pertanyaan yang membutuhkan satu kata jawaban yang dapat mewakili dari seluruh pertanyaan atau pernyataan yang ada.

Dengan demikian menebak kata merupakan aktivitas pembelajaran dalam mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar. Melalui tebak kata, siswa diarahkan untuk memahami dan mengetahui pesan-pesan yang terkandung dalam materi. Jadi dengan mempunyai siswa menebak kata berarti mencerminkan kemampuan siswa dalam menguasai dan memahami materi yang ada.

Alasan peneliti menggabungkan kedua model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division dan Tebak Kata ini karena dianggap mampu untuk mengatasi masalah belajar siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran STAD, maka siswa aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok, aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama. Kemudian divariasi dengan Tebak Kata yang mengharuskan setiap siswa untuk mengingat dan memahami materi yang telah dipelajari sebelumnya yang dikemas ke dalam bentuk permainan, sehingga dapat mengurangi kejenuhan dan kebosanan siswa dalam belajar, serta meningkatkan daya ingat siswa.

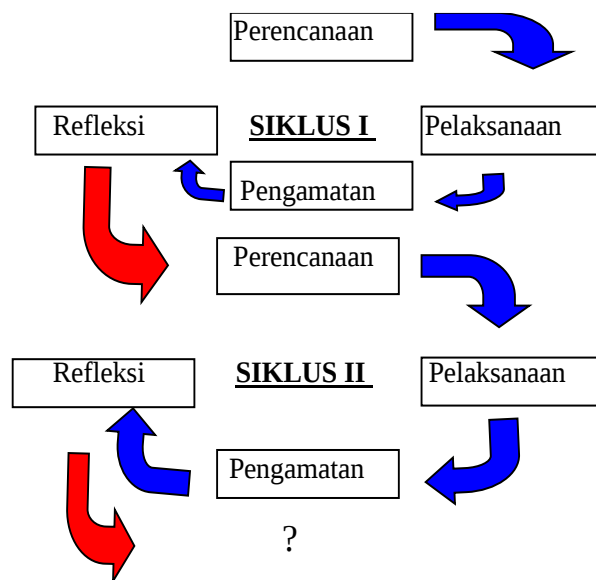
Dengan divariasikannya kedua model tersebut siswa yang sudah belajar dalam kelompok diharapkan dapat memahami dan menguasai materi, kemudian di tambah lagi dengan permainan tebak kata agar lebih menguatkan lagi ingatan siswa mengenai apa yang telah dipelajarinya. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan memenuhi target yang telah ditentukan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan tindakan kelas yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Globalisasi dan Pengaruhnya terhadap Budaya Indonesia melalui Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division divariasi dengan Tebak Kata pada siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ati'im Kecamatan Pengaron".

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas pembelajaran didalam kelas (Suriansyah, 2013:9).

Secara garis besar ada empat tahapan yang lazim ditemui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2014:16). Dari keempat tahapan tersebut akan terbentuk sebuah siklus yaitu putaran kegiatan secara berurutan dan akan kembali dilakukan ke siklus selanjutnya seperti semula. Adapun alur siklus dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2006)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus dan tiap siklus terdapat 2 kali pertemuan. Siklus II dilaksanakan karena pada pertemuan kedua di siklus I aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar belum dapat memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Pada aktivitas guru hanya memperoleh skor 22 sedangkan indikator keberhasilan yang harus dicapai adalah ≥ 24 . Pada aktivitas siswa secara rata-rata kelas hanya memperoleh skor 16,46 sedangkan indikator keberhasilan yang harus dicapai adalah ≥ 21 , dan secara klasikal hanya memperoleh 67,36% sedangkan indikator keberhasilan yang harus dicapai adalah $\geq 81\%$. Dan pada hasil belajar hanya mencapai ketuntasan sebesar 62,5% sedangkan indikator keberhasilan yang harus dicapai adalah $\geq 81\%$. Untuk mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Ati'im Kecamatan Pengaron dengan jumlah siswa 24 orang yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 14 orang perempuan

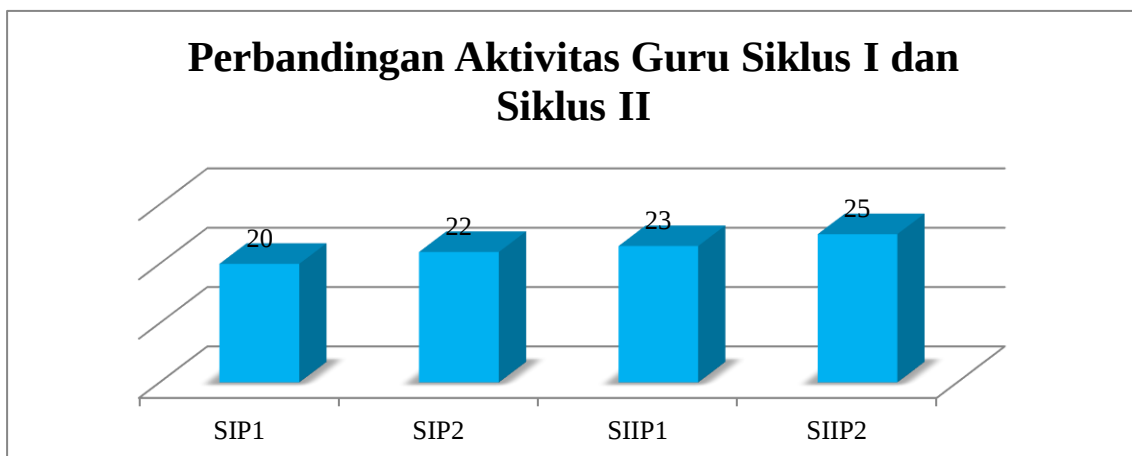
dengan menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) divariasi dengan Tebak Kata, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi globalisasi dan pengaruhnya terhadap budaya Indonesia. Hasil observasi dan evaluasi pada siklus I dan siklus II, diuraikan sebagai berikut.

Aktivitas Guru

Berdasarkan data observasi yang dilakukan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari siklus I pertemuan 1 sampai siklus II pertemuan 2 ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini tidak terlepas dari ketepatan guru dalam memilih dan menetapkan model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) divariasi dengan Tebak Kata pada mata pelajaran PKN di kelas IV SDN Ati'im Kecamatan Pengaron.

Tabel 1 Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Tahap	SIP1	SIP2	SIIP1	SIIP2
Skor perolehan	20	22	23	25
Skor maksimal	28	28	28	28
Kriteria	Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik



Gambar 2 Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Susanto (2014:37) mengatakan bahwa "Proses belajar mengajar perlu direncanakan agar dalam pelaksanaannya pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, dan dapat mencapai hasil sesuai dengan yang diharapkan". Oleh karena itu, guru mempunyai peran yang sangat penting di dalam kelas untuk mengontrol dan mengarahkan kegiatan belajar ke arah tercapainya tujuan. Selaras dengan hal tersebut, Aunurrahman (2009:140) menyatakan bahwa "keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran".

Proses pembelajaran di kelas tidak hanya tergantung pada keaktifan guru, namun juga terkait erat dengan penerapan model pembelajaran yang dilakukan guru. Ngilimun (2013:28) yang menyatakan bahwa "Seorang guru perlu memahami dan benar-benar memikirkan model yang cocok digunakan dalam suatu

pembelajaran, dengan demikian model yang dipilih tersebut guru dapat membantu siswa mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan diri sendiri”. Hal ini sejalan dengan Trianto (2013:26) yang menyatakan bahwa “Dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu harus dipilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai”. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan. Misalnya materi pembelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, saran dan fasilitas yang tersedia sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Sebagai seorang pengelola pembelajaran guru harus terampil dalam memilih model pembelajaran yang tepat, sehingga kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat berlangsung secara optimal. Pada model Student Teams Achievement Division (STAD) guru dituntut untuk menyajikan materi pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Saat menyajikan materi pembelajaran guru harus mampu menarik perhatian siswa, karena penyajian materi merupakan pintu untuk membuka wawasan siswa dalam belajar. Ketika wawasan atau pikiran siswa sudah terbuka maka akan mudah bagi siswa tersebut untuk menguasai dan mengembangkan materi pelajaran yang didapatnya. Hal ini selaras dengan pendapat Muhibbinsyah (2010:11) yaitu kegiatan menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar ia menerima dan menguasai materi pelajaran tersebut, atau dengan kata lain agar siswa tersebut memiliki ilmu pengetahuan. Dan hal ini didukung oleh pendapat Trianto, (2013 :104-106) yang dimana seorang guru dituntut memiliki kemampuan akademik, menguasai keterampilan mengajar, mengetahui metode mengajar, model pembelajaran, strategi mengajar, pendekatan dan mahir dalam menggunakan media, serta mampu menerapkannya dengan efisien dan efektif, sehingga siswa dalam belajarnya dapat memperoleh nilai optimal sesuai standar ketuntasan belajar siswa.

Dalam pembelajaran model Student Teams Achievement Division (STAD) guru dituntut memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan anggota-anggota kelompok, anggota yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota yang lainnya sampai anggota dalam kelompok mengerti. Dalam hal ini guru harus mampu membimbing dan mengarahkan siswa dalam kerja kelompok. Hal ini sejalan dengan Hartono (2013:14-16) yang mengungkapkan bahwa “Seorang guru harus membimbing siswa agar bisa melaksanakan tugas perkembangannya dengan baik dan unik. Poin penting dalam proses bimbingan adalah keterlibatan penuh siswa. Karena bimbingan adalah proses memberikan bantuan terhadap siswa. Jadi, guru harus melibatkan siswa secara aktif sehingga proses pembimbingan berjalan dengan efektif”.

Untuk dapat menimbulkan keaktifan belajar pada diri siswa, maka guru diantaranya dapat melakukan dengan memberikan tugas secara individu dan kelompok serta mengadakan tanya jawab dan diskusi (Dimiyati, 2009:63). Selaras

dengan pendapat diatas Isjoni (2013:63) mengatakan bahwa guru berperan dalam membimbing serta mengarahkan jalannya diskusi, membantu kelancaran diskusi tapi tidak memberikan jawaban.

Dalam hal ini, guru hanya menyediakan kondisi agar siswa belajar dengan baik. Kalau guru berhasil menumbuhkan kebutuhan tersebut, maka siswa akan aktif mengalami, mencari, dan menemukan berbagai pengetahuan yang dibutuhkan dengan bimbingan guru. Untuk itu, guru dipandang perlu agar dapat mendorong dan melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar (Sardiman, 2010:213). Selain itu, juga dapat dilakukan dengan mengarahkan dan menjelaskan kepada siswa tentang cara berdiskusi yang benar sehingga membuat siswa aktif dalam berdiskusi.

Mengoptimalkan pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) maka peneliti memvariasikan dengan model *Tebak Kata*. *Tebak Kata* merupakan model pembelajaran yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki. Permainan *tebak kata* dilaksanakan dengan cara siswa menjodohkan kartu soal teka-teki dengan kartu jawaban yang tepat. Melalui permainan *tebak kata*, selain anak menjadi tertarik untuk belajar juga memudahkan dalam menanamkan konsep pelajaran PKN dalam ingatan siswa (Tricahyani, 2014:45-46).

Dalam model *Tebak Kata* guru harus mengawasi dan membimbing siswa yang bermain *tebak kata*. Hal ini didukung Suriansyah (2014:233) bahwa salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan edukatif sebagai sarana belajar, dengan kata lain belajar sambil bermain. Prinsip utama dalam permainan edukatif harus selaras dan seimbang antara komponen menyenangkan dan komponen pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan Anitah (2008:4.3) proses pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila guru dapat mengkondisikan kegiatan belajar secara efektif dan menyenangkan.

Dari beberapa pendapat ahli diatas menyebutkan bahwa model ini sesuai dengan belajar siswa yang senang membentuk kelompok dan melakukan pembelajaran sambil bermain. Berdasarkan uraian-uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) divariasi dengan *Tebak Kata* dapat meningkatkan aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar.

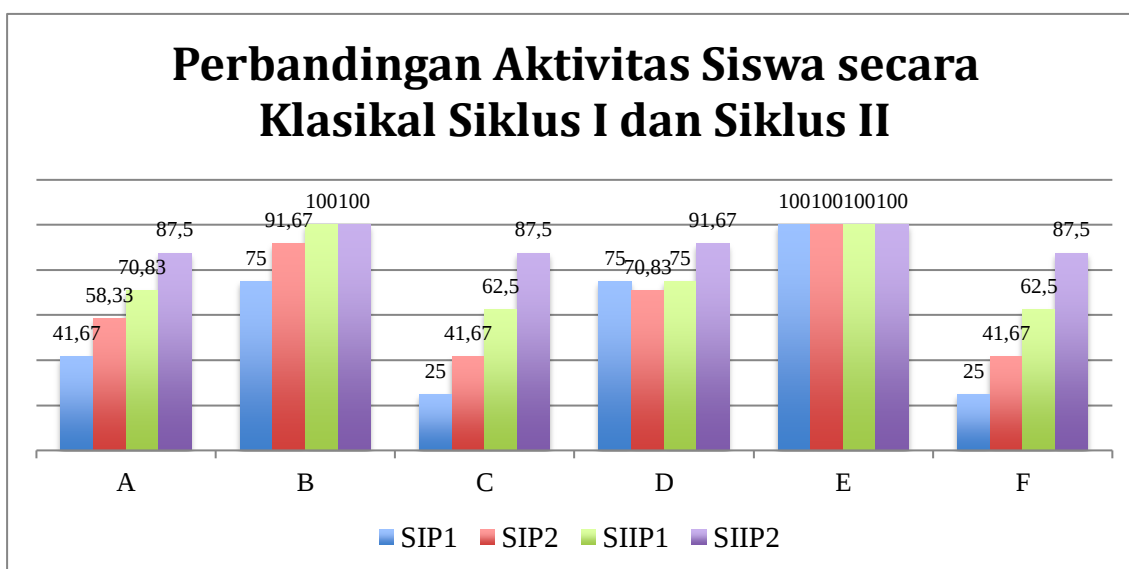
Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan siklus II terlihat peningkatan aktivitas belajar siswa, pada setiap pertemuan. Hal ini dikarenakan ketepatan guru dalam memilih dan menetapkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dikombinasikan dengan *Tebak Kata* pada mata pelajaran PKN di kelas IV SDN Ati'im Kecamatan Pengaron.

Tabel 2 Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Pertemuan	Skor aspek yang diamati
----	-----------	-------------------------

			A	B	C	D	E	F
1	Siklus I	Pertemuan 1	41,67	75,00	25,00	75,00	100,00	25,00
2		Pertemuan 2	58,33	91,67	41,67	70,83	100,00	41,67
3	Siklus II	Pertemuan 1	70,83	100,00	62,50	75,00	100,00	62,50
4		Pertemuan 2	87,50	100,00	87,50	91,67	100,00	87,50



Gambar 3 Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Penggunaan model pembelajaran yang tepat, dapat mendorong timbulnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran hingga mencapai hasil belajar yang lebih baik. Sebagaimana menurut Khair (2013:102) "Sikap siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh perasaan senang atau tidak senang pada performance guru". Adapun peningkatan tersebut dapat dilihat dari segi siswa, baik aktivitasnya, minat siswa maupun peningkatan kemampuan siswa itu sendiri dalam pembelajaran. Model yang dapat mendorong serta meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran diantaranya adalah model Student Teams Achievement Division (STAD) dan Tebak Kata.

Pada model Student Teams Achievement Division (STAD), siswa dituntut untuk bekerjasama dengan teman dalam membentuk kelompok. Hal ini diperkuat Artzt & Newman (Trianto, 2009:56) menyatakan bahwa dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya. Hal ini senada dengan pendapat Sardiman (2010:75) bahwa siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi, dengan anak termotivasi belajar dalam kelompok maka akan

dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan aktivitas siswa dikarenakan adanya interaksi baik secara fisik maupun psikis untuk saling membantu.

Dalam pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD), siswa dituntut untuk bekerja sama dimana siswa yang sudah mengerti dapat membantu anggota lain yang belum mengerti, hal tersebut sesuai dengan pendapat Suriansyah (2014:262) "Pembelajaran kooperatif mempunyai dua komponen utama, yaitu komponen tugas kooperatif yang menyebabkan anggota berkerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok; dan komponen struktur insentif kooperatif yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok". Hal ini senada dengan Nur (2008:6), menyatakan bahwa "Ide utama dibalik STAD adalah untuk memotivasi siswa saling memberi semangat dan membantu dalam menuntaskan keterampilan-keterampilan yang dipresentasikan guru. Apabila siswa menginginkan tim mereka mendapatkan penghargaan tim, mereka harus membantu teman satu tim dalam mempelajari bahan ajar tersebut".

Hal ini senada dengan pendapat Suriansyah (2014:233) bahwa pembelajaran menyenangkan adalah suatu pembelajaran yang mempunyai suasana yang mengasyikkan sehingga perhatian peserta didik terpusat secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (*time on task*) tinggi. Hal ini didukung oleh Susanto (2013:86), sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh oleh lingkungan, dan gemar membentuk kelompok sebaya.

Berdasarkan uraian-uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) divariasi dengan Tebak Kata dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.

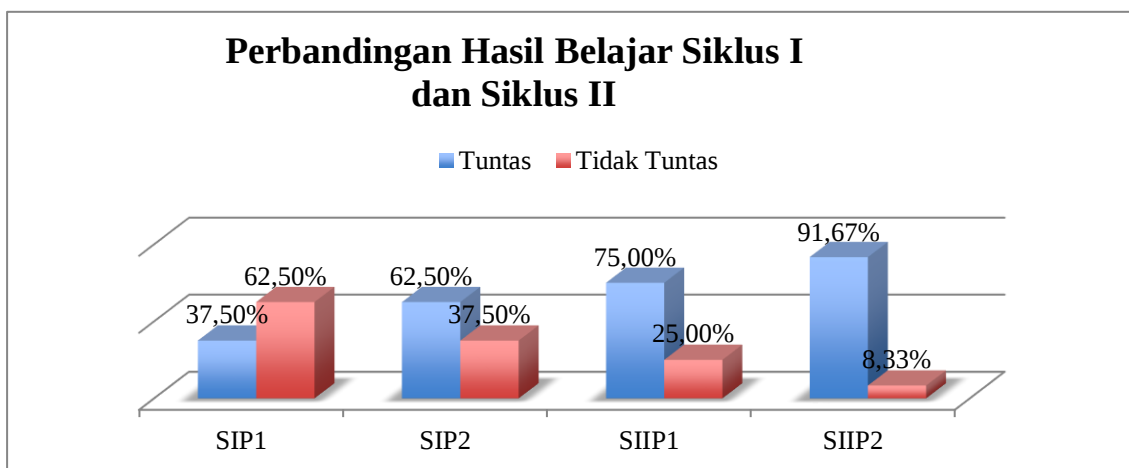
Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan siklus II terlihat peningkatan aktivitas belajar siswa, pada setiap pertemuan. Pada siklus I hasil belajar siswa masih jauh dari indikator yang telah ditentukan yaitu sebesar 81% dengan KKM 65. Kemudian hasil belajar ini diatasi pada siklus II dengan cara guru menekankan kepada siswa agar memperhatikan soal dan benar-benar mengerjakannya serta guru memberikan penjelasan tentang maksud soal yang berbentuk penerapan analisis.

Tabel 3 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Hasil Belajar	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2

		f	%	f	%	f	%	F	%
1	Tuntas	9	37,5	15	62,5	18	75	22	91,67
2	Tidak Tuntas	15	62,5	9	37,5	6	25	2	8,33



Gambar 4 Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Hal ini tidak terlepas dari ketepatan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) divariasi dengan Tebak Kata pada mata pelajaran PKn tentang globalisasi dan pengaruhnya terhadap budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Ati'im Kecamatan Pengaron.

Slameto berpendapat (2013:37) dimana bila guru menjelaskan suatu unit pelajaran, itu perlu diulang-ulang. Ingatan siswa itu tidak setia, maka perlu dibantu dengan mengulangi pelajaran yang sedang dijelaskan. Pelajaran yang diulang-ulang akan memberikan tanggapan yang jelas, dan tidak mudah dilupakan. Sejalan dengan hal diatas Djamarah (2011:111) mengungkapkan bahwa salah satu cara untuk membantu siswa agar mudah menerima dan mengerti terhadap bahan pelajaran yang diberikan adalah dengan cara pengulangan (repetisi) terhadap kunci dengan cara diulang-ulang, sehingga membantu siswa menyerap bahan pelajaran dengan mudah. Pengertian pun semakin lama semakin jelas di dalam otak siswa. Tahan lama dan tidak mudah terlupakan.

Keberhasilan hasil belajar siswa ini dikarenakan guru sangat baik dalam menguasai bahan yang diajarkan, dan berdampak kepada siswa siswa sangat baik dalam mengerjakan soal terbukti hanya sedikit siswa yang tidak bisa dalam mengerjakan soal baik dalam bentuk soal penerapan dan analisis. Guru selalu berusaha memaksimalkan belajar siswa dan guru sangat baik dalam menggunakan model Student Teams Achievement Division (STAD) divariasi dengan Tebak Kata sehingga mampu membantu siswa dalam memahami materi dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Lapono (2009:4-127) hasil belajar peserta didik dinyatakan dengan kompetensi atau kemampuan yang dapat didemonstrasikan, ditampilkan, atau dapat diobservasi indikator-indikatornya. Indikator pencapaian kompetensi dasar

inilah yang menjadi patokan guru selama proses pembelajaran untuk melakukan penilaian seberapa besar kemungkinan peserta didik menguasai atau mencapai kompetensi dasar mata pelajaran yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD sangat berperan dalam peningkatan hasil belajar siswa seperti disebutkan pada peningkatan aktivitas siswa dalam berkelompok, karena ada keterkaitan antara keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan hasil belajar. Hal ini sebagaimana disimpulkan oleh Hamalik (2008:28) yaitu kegiatan-kegiatan dan hasil belajar dipersatukan dan dihubungkan dengan tujuan dalam situasi belajar. Dimana siswa didalam kelompok pada saat pembelajaran selalu berusaha untuk mendapat skor yang tinggi dan menjadi pemenang, karena apabila menang akan mendapatkan penghargaan, baik itu berupa hadiah ataupun pujian sehingga mereka akan belajar dengan serius dan giat untuk memperoleh nilai atau hasil belajar yang mereka inginkan.

Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar sebagai hasil interaksi dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung kepada apa yang telah diketahui baik dari pembelajaran konsep-konsep, tujuan dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari (Suyono, 2011:127). Dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini siswa belajar dalam suatu kelompok-kelompok kecil yang dibentuk secara heterogen untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi guna mencapai prestasi yang maksimal (Isjoni, 2009:74), sehingga siswa benar-benar mengetahui konsep dan tujuan dari bahan atau materi yang dipelajarinya yang akhirnya akan berimplikasi pada hasil belajar siswa.

Selain model STAD, model Tebak Kata juga berperan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Dalam model Tebak Kata, siswa diarahkan untuk memahami dan mengetahui pesan-pesan yang terkandung dalam materi. Siswa saling bekerja sama untuk menebak kata-kata singkat dalam bentuk kartu permainan. Dengan ini siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Hartono (2013:12) yang menyatakan bahwa guru harus mampu memfasilitasi proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan yang bisa dilakukan dengan menyajikan berbagai media pembelajaran, mampu memahami proses pengorganisasian media, dan merancang media dengan baik. Sebagai fasilitator, guru dituntut untuk memahami dan mengembangkan media pembelajaran sebagai bahan untuk menyampaikan materi pada siswa. Materi yang sulit bisa menjadi mudah dengan penyajian yang variatif dan kreatif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi globalisasi dan pengaruhnya terhadap budaya Indonesia menggunakan model Student Teams Achievement Division (STAD) Divariasi dengan Tebak Kata dapat meningkat, dan telah mencapai ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu 81% siswa mendapat nilai >65.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Ati'im Kecamatan Pengaron dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas guru di kelas IV SDN Ati'im Kecamatan Pengaron selama penerapan model pembelajaran ini tentang materi globalisasi dan pengaruhnya terhadap budaya Indonesia semakin baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan aktivitas guru pada siklus I dengan kategori baik selanjutnya pada siklus II dengan kategori sangat baik.
2. Aktivitas siswa di kelas IV SDN Ati'im selama penerapan model pembelajaran Student Teams Achievement Division divariasi dengan Tebak Kata tentang materi globalisasi dan pengaruhnya terhadap budaya Indonesia semakin aktif. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan rata-rata kelas aktivitas siswa pada siklus I dengan kriteria cukup aktif sedangkan pada siklus II dengan kriteria sangat aktif, sementara itu rata-rata klasikal siklus I mendapat kategori sebagian aktif sedangkan pada siklus II mendapat kategori hampir seluruhnya aktif.
3. Hasil belajar siswa di kelas IV SDN Ati'im selama penerapan model pembelajaran Student Teams Achievement Division divariasi dengan Tebak Kata tentang materi globalisasi dan pengaruhnya terhadap budaya Indonesia semakin meningkat dan dikategorikan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa meningkat dan mampu memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan baik secara individual maupun klasikal.

Berdasarkan kesimpulan diatas, saran yang dapat diajukan peneliti sebagai berikut :

1. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan perbandingan dalam pembelajaran PKn tentang globalisasi dan pengaruhnya terhadap budaya Indonesia khususnya dengan model Student Teams Achievement Division divariasi tebak kata agar proses pembelajaran menjadi lebih baik. Selain itu, dari hasil penelitian ini pula diharapkan bermanfaat untuk dijadikan acuan dalam penyusunan strategi penyusunan pembelajaran PKn melalui pilihan model-model pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
2. Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian akan memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan pembelajaran di bidang studi PKn khususnya. Kemudian dapat juga dijadikan sebagai perbandingan dalam upaya meningkatkan kualitas hasil belajar dengan menyediakan sarana dan prasarana belajar, terutama pendekatan dan metode pembelajaran PKn.
3. Bagi Peneliti Lain, akan lebih memahami serta mengetahui lebih jauh permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam melaksanakan tugasnya

DAFTAR RUJUKAN

- Anitah, Sri. 2008. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2011. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar. Jakarta: Kemendiknas.
- Hamalik, Oemar. 2014. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartono. 2013. Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid. Jogjakarta: Diva Press
- Hosnan, Muhammad. 2014. Pendekatan Scientific dan Kontekstual dalam Pembelajaran. Jakarta: Ghali Indonesia.
- Kunandar. 2011. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas . Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kunandar. 2011. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Margono. 2009. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2010. Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. 2012. Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research). Jakarta: Bumi Aksara
- Rusman. 2012. Manajemen Kurikulum. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Rusman. 2014. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sanjaya, Wina. 2013. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. 2010. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz media
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Asdi

Mahasatya.

Slameto. 2013. Belajar & Faktor-faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Slavin, Robert Edward. 2005. Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi. Jakarta: Ar-Ruzz Media

Suprijono, Agus. 2013. Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Paikem. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Suriansyah, Ahmad. 2011. Landasan Pendidikan. Banjarmasin: Comdes.

Suriansyah, Ahmad. 2013. Panduan Penulisan Karya Ilmiah Program PG-PAUD dan PGSD Universitas Lambung mangkurat. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.

Suriansyah, Ahmad. 2014. Strategi Pembelajaran. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.

Susanto, Ahmad. 2013. Teori-teori Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Group.

Winarno. 2013. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi Strategi dan Penilaian. Jakarta: PT. Bumi Aksara