

PENGARUH METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS DI SD

Yusi Rosidah; Momoh Halimah; Ade Rokhayati

PROGRAM S1 PGSD

UPI KAMPUS TASIKMALAYA

2013

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan metode *Teams Games Tournament*. Untuk memecahkan permasalahan tersebut penulis menggunakan metode eksperimen dengan desain *pre eksperimental*. Populasi yang digunakan adalah Sekolah Dasar Negeri Sukasari Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya, sedangkan untuk sampelnya yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukasari yang memiliki keanekaragaman yang berbeda-beda. Kesimpulan dari penelitian ini adalah berdasarkan perhitungan statistik terdapat pengaruh terhadap partisipasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan terjadi kenaikan antara sebelum dan sesudah menggunakan metode *Teams Games Tournament* sebesar 36,67%. Besar pengaruhnya sebesar 44% dan sisanya ditentukan oleh variabel lain.

Kata kunci: metode *Teams Games Tournament*, partisipasi belajar siswa

Pendahuluan

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar harus disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Salah satu keberhasilan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yaitu dengan ditandai keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Partisipasi siswa sangat dibutuhkan karena siswa dapat melakukan perencanaan, proses dan penilaian pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa yaitu dengan memperbaiki metode pembelajaran. Metode yang dapat dijadikan alternatif salah satunya metode *Teams Games Tournament*. Masalah penelitian ini adalah Bagaimana partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukasari sebelum

menggunakan metode *Teams Games Tournament*? Bagaimana partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukasari sesudah menggunakan metode *Teams Games Tournament*? Bagaimana pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukasari?.

Kajian Pustaka

1. Metode *Teams Games Tournament*

Metode *Teams Games Tournament* merupakan salah satu metode pembelajaran dari model pembelajaran kooperatif. “*Teams Games Tournament* atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward pada tahun 1995”(Trianto, 2011:83). Metode ini mempunyai kesamaan dengan metode STAD, dimana dalam metode ini siswa diarahkan bekerja sama dengan kelompoknya, namun terdapat persaingan antara individu. Ada 5 komponen utama dalam metode *Teams Games Tournament* diantaranya, penyajian Kelas, kelompok (*Team*), permainan (*Game*), turnamen (*Tournament*) dan penghargaan Kelompok (*Team Recognize*.)

Metode *Teams Games Tournament* memiliki fungsi, diantaranya: menuntut keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan memahami secara seksama penjelasan guru, menuntut siswa untuk berkontribusi langsung dalam pembelajaran, melatih siswa utuk berkompetisi secara sehat, bersama kelompok, siswa dilatih untuk memupuk kerja sama tanggung jawab, dan tenggang rasa, dan pemberian penghargaan akan menumbuhkan motivasi serta semangat belajar siswa.

Rencana pelaksanaan metode *Teams Games Tournament* ini diantaranya: membuat rencana pembelajaran, membuat lembar kegiatan tim, membuat lembar jawaban, membuat lembar pembagian meja turnamen, membuat lembar permainan dan jawaban, dan membuat lembar skor permainan untuk tiap meja turnamen, satu box kartu bernomor, membuat lembar observasi, membuat alat peraga, dan membuat alat evaluasi.

Seperti halnya metode lain, Metode *Teams Games Tournament* juga mempunyai skenario permainan yang harus dilaksanakan. Berikut aturan skenarionya:

- a) Menempatkan siswa ke dalam beberapa meja turnamen.
- b) Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
- c) Kelompok pembaca, bertugas: (1) ambil kartu bernomor, dan cari pertanyaan pada lembar permainan; (2) baca pertanyaan keras-keras; dan (3) beri jawaban.
- d) Kelompok penantang ke-I bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda.
- e) Kelompok penantang ke-II bertugas: (1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda; dan (2) cek lembar jawaban.

Tekhnik penilaian yang digunakan dalam pelaksanaan metode *Teams Games Tournament* berupa penilaian secara individu dan penilaian kelompok. Seitap metode mempunyai kekurangan dan kelebihan. Begitu pula dengan metode *Teams Games Tournament*. Dibawah ini beberapa kelebihan dan kekurangan dari metode *Teams Games Tournament*:

a) Kelebihan

Menurut pendapat Astuti dalam Nurholis ada beberapa kelebihan dari metode *Teams Games Tournament* mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasalah satunya adalah secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.

b) Kelemahan

Disamping mempunyai kelebihan, metode *Teams Games Tournament* juga mempunyai kekurangan, diantaranya memerlukan waktu yang banyak, pembelajaran kurang efektif karena hanya bersifat *games*, masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi yang tidak terbiasa, dan bagi guru memerlukan perencanaan yang matang seperti, membuat lembar kerja, lembar kuis, dan pembagian meja turnamen.

2. Partisipasi Belajar Siswa

Menurut KBBI (2005) partisipasi adalah” perihal turut serta dalam suatu kegiatan dan keikutsertaan”. Keith Davis juga mengemukakan bahwa ‘partisipasi adalah

suatu keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab di dalamnya' (<http://id.wikipedia.org/wiki/Partisipasi>).

Pendapat lain dikemukakan oleh Huneryear dan Hecman (Siti Irene, 2011:51) 'Partisipasi adalah sebagai keterlibatan mental dan emosional individu dalam situasi kelompok yang mendorongnya memberi sumbangan terhadap tujuan kelompok serta membagi tanggung jawab mereka'. Untuk melaksanakan partisipasi, ada beberapa syarat yang harus dipenuhi diantaranya: Adanya kegiatan, adanya keikutsertaan, adanya keterlibatan mental dan emosi, dan adanya tujuan.

Sedangkan belajar menurut Slameto (2010:2) adalah

Belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dan lingkungannya.

Dalam suatu kegiatan belajar dapat memperoleh hasil, yaitu berupa perubahan tingkah laku. Namun demikian kegiatan belajar juga memiliki prinsip yang harus terpenuhi berdasarkan prasyarat yang diperlukan seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2010:27), yakni sebagai berikut:

- 1) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional;
- 2) Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional;
- 3) Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar efektif;
- 4) Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.

Merujuk pada pengertian di atas, partisipasi belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keterlibatan mental dan emosi siswa dalam pembelajaran serta ikut bertanggung jawab di dalamnya untuk mencapai tujuan. Tujuan dari pembelajaran itu sendiri yakni menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

a. Jenis jenis Partisipasi

Menurut Davis (Dian Manriantini, 2010:16) partisipasi dapat dibedakan mejadi:

- 1) Pikiran (*psychological participation*), contohnya dalam pembelajaran adalah siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru.
- 2) Keahlian (*skill participation*), contohnya dalam pembelajaran adalah siswa mengerjakan soal yang sesuai dengan keahliannya.
- 3) Tenaga (*physical participation*), contohnya dalam pembelajaran adalah siswa melakukan kegiatan praktek di laboratorium.
- 4) Barang (*material participation*), contohnya dalam pembelajaran adalah siswa menyediakan alat tulis, seperti buku, dan pensil.
- 5) Uang (*money participation*), contohnya dalam pembelajaran adalah siswa membeli buku paket dan LKS demi menunjang pembelajaran.

b. Bentuk Partisipasi Belajar Siswa

Menurut Trianto (2011:126), partisipasi belajar siswa terdiri dari 2 bentuk:

- 1) Partisipasi kontributif, meliputi keberanian menyampaikan refleksi kepada guru, baik dalam bentuk menyampaikan pertanyaan, pendapat, usul, sanggahan, atau jawaban, termasuk partisipasi mengikuti pelajaran dengan baik, mengerjakan tugas terstruktur di kelas dan di rumah dengan baik.
- 2) Partisipasi inisiatif, yaitu inisiatif siswa secara spontan dalam mengerjakan tugas mandiri tanpa terstruktur, inisiatif untuk minta ulangan formatif dan subsumatif secara lisan, inisiatif mempelajari dan mengerjakan materi pelajaran yang belum dan akan diajarkan serta inisiatif membuat catatan ringkasan.

Partisipasi kontributif maupun inisiatif terjadi dalam proses pembelajaran. “Partisipasi kontributif dan inisiatif ini akan mampu membentuk siswa untuk selalu aktif dan kreatif sehingga mereka sadar bahwa ilmu hanya diperoleh melalui kerja keras dan belajar” (Trianto, 2011:127).

Selanjutnya, Ihat Hatimah dkk. (2008:9.4) mengemukakan bahwa “keterlibatan/partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dapat diwujudkan dalam tiga tahapan pembelajaran yaitu: perencanaan program, pelaksanaan program dan penilaian program pembelajaran”. Penilaian ini meliputi penilaian proses dan penilaian hasil. Partisipasi siswa dalam penilaian program pembelajaran sangat berguna yaitu untuk mengetahui sejauh mana pencapaian yang diperoleh mereka melalui kegiatan pembelajaran.

Dari berbagai bentuk partisipasi di atas, maka yang menjadi indikator partisipasi dalam penelitian ini meliputi: (a) Keberanian menyampaikan refleksi kepada guru, (b) menyampaikan pertanyaan, (c) menyampaikan pendapat, (d)

menyampaikan usul, (e) menyampaikan sanggahan, (f) menyampaikan jawaban, (g) mengikuti pelajaran dengan baik, (h) mengerjakan tugas terstruktur di kelas dan di rumah dengan baik.

3. Pembelajaran IPS

IPS adalah ilmu pengetahuan tentang manusia dalam lingkungan hidupnya, yaitu mempelajari kegiatan hidup manusia dalam kelompok yang disebut masyarakat dengan menggunakan berbagai disiplin ilmu sosial, seperti sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan sebagainya. (<http://www.tuanguru.com/2012/07/pengertian-ilmu-pengetahuan-sosial-ips.html>)

Menurut Kurikulum KTSP 2006, “Pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan”.

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai kegiatan belajar siswa yang telah dirancang guru melalui usaha yang terencana melalui metode tertentu agar terjadi perubahan perilaku secara komprehensif,..(A. Herry Hernawan *et al*, 2008:3)

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPS adalah kegiatan belajar siswa yang telah dirancang guru secara terencana untuk mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan. Dalam pembelajaran terjadi proses komunikasi yang bersifat timbal balik antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa.

Setiap bidang ilmu mempunyai fungsi dan tujuan tertentu dalam pembelajaran. Menurut Kurikulum 2006 (Mendiknas) “IPS di Sekolah Dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan negara Indonesia”.

Menurut Somantri (Gunawan, 2011:21) secara umum pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan ‘membantu tumbuhnya berfikir ilmuwan sosial dan memahami konsep-konsepnya, serta membantu tumbuhnya warga negara yang baik’.

Ruang lingkup pengetahuan sosial meliputi:

- 1) Sistem sosial dan budaya.
- 2) Manusia, tempat dan lingkungan.

- 3) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.
- 4) Waktu, keterlanjutan dan perubahan.
- 5) Sistem berbangsa dan bernegara

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugyiono, 2010). Desain penelitian yang digunakan adalah *pre eksperimental* dengan bentuk *one group pretest-posstest*, yaitu membandingkan dua keadaan yang berbeda.

Populasi yang digunakan adalah Sekolah Dasar Negeri Sukasari Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya, dengan sampelnya adalah kelas IV yang berjumlah 30 orang dengan jumlah laki-laki sebanyak 14 orang dan jumlah perempuan sebanyak 16 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, dengan alasan peneliti ingin mengambil kesalahan generalisasi relatif kecil.

Jenis instrumen yang digunakan yaitu tes (untuk mengukur metode *Teams Games Tournament*) dan Lembar Observasi (untuk mengukur partisipasi belajar siswa). Instrumen disusun berdasarkan kisi-kisi materi dan indikator penelitian. Sebelum instrumen digunakan penelitian, instrumen di uji coba terlebih dahulu untuk mengetahui apakah instrumen tes dan lembar observasi layak atau tidak digunakan penelitian. Instrumen yang diuji coba yaitu instrumen tes yang berjumlah 40 soal. Untuk lembar observasi berjumlah 8 indikator dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Setelah data diperoleh, maka data di uji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran soal, daya pembeda dan kualitas pengecoh.

Dari hasil perhitungan uji validitas 10 soal dinyatakan tidak valid. Uji reliabilitas seluruh soal reliabel. Untuk tingkat kesukaran memiliki 10% soal mudah, 60% soal sedang dan 30% soal sukar. Sedangkan untuk daya pembeda soal rata-rata berada pada kategori *Good* sebesar 62,5%. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh, maka beberapa soal yang tidak memenuhi kriteria pengujian dibuang atau diganti.

Selanjutnya penelitian dilaksanakan pada tanggal 29-31 April 2013 dengan jumlah 3x pertemuan. Setiap pertemuan peneliti membagikan 10 soal *pretest* dan *posttest*. Soal yang digunakan dalam *pretest* dan *posttest* merupakan soal yang sama. Selain membagikan soal tes, peneliti juga memberikan lembar observasi kepada observer pada pertemuan pertama dan ketiga. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah terjadi kenaikan atau penurunan partisipasi belajar siswa yang diperoleh dari selisih nilai pertemuan ketiga dikurangi nilai pertemuan kesatu. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis melalui analisis inferensial, diantaranya: uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *paired-sample t-test* (uji dua sampel berpasangan).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Sukasari Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya. Lokasinya berada di Desa Cikupa yang berjarak 6 km dari pusat kecamatan. Alasan peneliti memilih lokasi ini adalah peneliti ingin melihat pembelajaran di daerah pedalaman serta keaneka ragamannya.

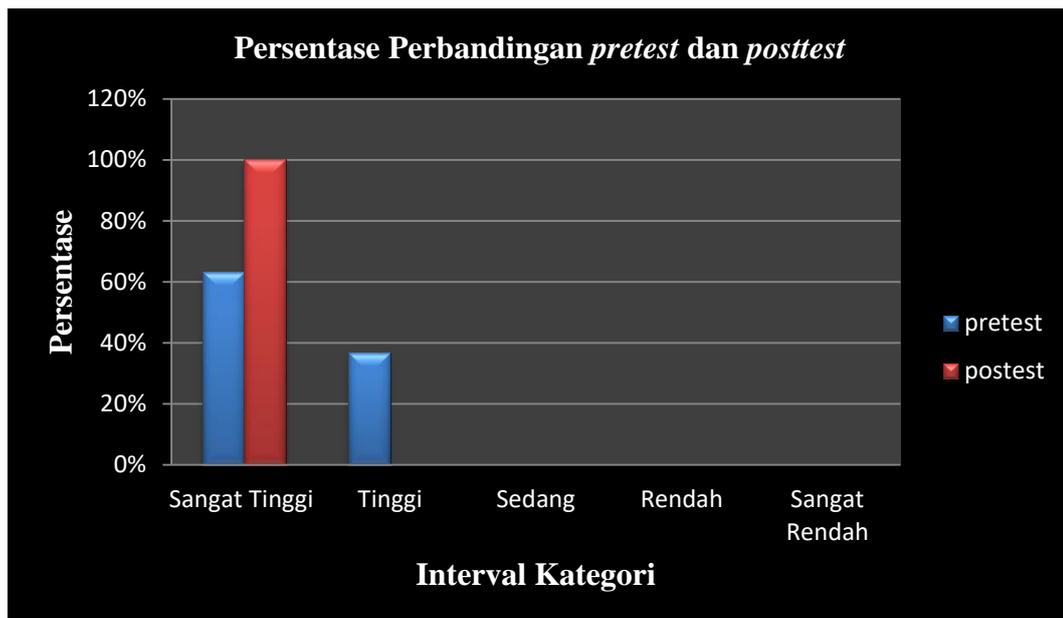
Data yang diperoleh dari instrumen tes dan lembar observasi di deskriptifkan ke dalam lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Lima kategori tersebut mempunyai interval yang berbeda-beda. Untuk instrumen tes persentase *pretest* yaitu tinggi 6,67%, sedang 36,66%, rendah 50%, dan sangat rendah 6,67%. Nilai rata-ratanya sebesar 40,56. Sementara untuk persentase *posttest* adalah sangat tinggi 3,33%, tinggi 33,33%, sedang 33,33%, rendah 26,67%, dan sangat rendah 6,67%. Nilai rata-ratanya sebesar 52,67. Berikut disajikan dalam tabel dan gambar di bawah ini:

Tabel

Persentase perbandingan interval kategori *pretest* dan *posttest*

Kategori	Interval	Persentase Interval <i>Pretest</i>	Persentase Interval <i>Posttest</i>
Sangat Tinggi	$X \geq 30,05$	63,33%	100%

Tinggi	$23,35 \leq X < 30,05$	36,67%	-
Sedang	$16,65 \leq X < 23,35$	-	-
Rendah	$16,65 \leq X < 9,95$	-	-
Sangat Rendah	$X < 9,95$	-	-



Gambar 4.6

Diagram batang persentase perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*

Dari data *pretest* dan *posttest* diperoleh kenaikan pada kategori tinggi sebesar 26,66% dan kenaikan pada nilai rata-rata sebesar 12,11. Sedangkan untuk persentase *pretest* partisipasi belajar siswa adalah sangat tinggi 63,33% dan tinggi 36,67% dan nilai rata-ratanya sebesar 31,63. Sementara untuk persentase *posttest* adalah sangat tinggi sebesar 100% dan nilai rata-ratanya adalah 35,33. Dengan kata lain, dapat dikatakan terjadi kenaikan dalam interval kategori sangat tinggi sebesar 36,67% dan terjadi kenaikan pada nilai rata-rata sebesar 3,7.

Setelah data dianalisis secara deskriptif, maka untuk lebih jelasnya lagi data diolah ke dalam perhitungan statistik atau dianalisis secara inferensial. Uji asumsi pertama yang dilakukan yaitu uji normalitas data. Uji normalitas data ini merupakan uji pendahuluan dan digunakan untuk melihat data normal atau tidak yang akan menentukan uji selanjutnya. Kriteria pengujiannya jika nilai ratio

skewness dan kurtosis yang berada diantara nilai -2 sampai 2 maka data dinyatakan normal. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan nilai ratio skewness adalah 1,257, -0,473 dan ratio kurtosis adalah 0,975, -0,661, maka data dinyatakan normal. Hal ini dikarenakan nilai ratio skewness dan kurtosis berada diantara -2 sampai 2.

Langkah kedua yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah sampel yang digunakan berasal dari varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini dibantu dengan program SPSS 16.0. Kriteria pengujian $\text{sig} > 0,05$, maka data dinyatakan homogen (Hermala.E, 2012:139). Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,404 melebihi 0,05, maka data dinyatakan homogen.

Langkah ketiga yaitu uji *paired-sample t-test*. Uji *paired-sample t-test* atau uji dua sampel berpasangan yaitu pengujian yang dilakukan untuk melihat adanya pengaruh atau tidak antara kedua sampel yang saling berpasangan. Kriteria pengujianya $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. dari perhitungan yang dilakukan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6,701 dan t_{tabel} sebesar 2,408, maka $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh.

Langkah terakhir adalah analisis koefisien determinasi. Analisis ini dilakukan untuk melihat besarnya sumbangan variabel metode *Teams Games Tournament* terhadap partisipasi belajar siswa. Dalam analisis koefisien determinasi peneliti menggunakan bantuan program SPSS 16.0 dengan kriteria melihat nilai $R^2 \times 100\%$. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh nilai R^2 sebesar $0,448 \times 100\% = 44,8\%$. Maka dapat dikatakan besarnya sumbangan variabel metode *Teams Games Tournament* terhadap partisipasi belajar siswa sebesar 44,8% dan sisanya merupakan sumbangan variabel lain.

Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan analisis data yang telah dilakukan tentang pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SD maka diperoleh persentase *pretest* (sebelum)

partisipasi belajar siswa adalah sangat tinggi 63,33% dan tinggi 36,67% dan nilai rata-ratanya sebesar 31,63. Sementara untuk persentase *posttest* (sesudah) adalah sangat tinggi sebesar 100% dan nilai rata-ratanya adalah 35,33. terjadi kenaikan pada kategori sangat tinggi sebesar 36,67% dan pada nilai rata-rata sebesar 3,7. Berdasarkan uji *paired-sample t-test* bahwa terdapat pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SD dan besarnya adalah sebesar 44,8%.

Daftar Pustaka

- Gunawan, R. (2011). *Pendidikan IPS filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Guru, T. (2012). *Pengertian Ilmu Pengetahuan (IPS)*. [Online]. Tersedia: <http://www.tuanguru.com/2012/07/pengertian-ilmu-pengetahuan-sosial-ips.html>. [3 April 2013].
- Hatimah, I,dkk. (2008). *Pembelajaran Berwawasan Masyarakat*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Heriawan, A. Darmajari.dan Senjaya, A. (2012). *Metodologi Pembelajaran*. Serang: LP3G.
- Hernawan, Asep Herry. Asra.dan Laksmi, Dewi. (2007). *Belajar dan Pembelajaran SD*. Bandung: UPI Press.
- Hermala, E. (2012). *Pengaruh Aktivitas Berdiskusi Siswa pada Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri Sukamanah 1 Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya*. Tidak Diterbitkan.
- Hisnu, Tanti. P, Winardi. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI Kelas 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Irene Astuti Dwiningrum, S. (2011). *Desentralisasi dan Partisipasi Masyarakat dalam Pendidikan*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Manriantini, D. (2010). *Pengaruh Partisipasi Belajar Siswa dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Siswa*. UPI. Tidak diterbitkan.
- Mendiknas. (2006). *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan Untuk Satuan Pendidikan Dasar Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidiyah*. Jakarta: Pustaka Candra.
- Nugroho, Arif.J.N. Ismawati, Nur Siwi.dan Westriningsih. (2008). *IPS Untuk Kelas VI SD*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Nurholis. (2013). *Kelebihan dan Kekurangan TGT*. [Online]. Tersedia: <http://home-edukasi.blogspot.com/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-tgt.html>. [1 Apri 2013]
- Rakhmat, C. Budiman, N. dan Herawati,N.I. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: UPI Presssss.

- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Dosen Pengajar IPS. (2011). *Bahan Ajar Pendidikan IPS Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: UPI Kampus Tasikmalaya.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Kencana Media Grup.
- Trianto. (2011). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori & Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Wikipedia. [Online].Tersedia: <http://id.wikipedia.org/wiki/Partisipasi>. [18 Januari 2013].