

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES  
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN HASIL  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn DI KELAS VIIIa SMP NEGERI SATU  
ATAP PEJUKUTAN, NUSA PENIDA TAHUN AJARAN 2017/2018.**

I. W. Kertih<sup>1</sup>, I. W. Landrawan<sup>2</sup>, M. I. Andika<sup>3</sup>  
Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

**Email: [wayan.kertih@gmail.com](mailto:wayan.kertih@gmail.com)<sup>1</sup>, [wayan.landrawan@undiksha.ac.id](mailto:wayan.landrawan@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>  
[madeindraandika17@gmail.com](mailto:madeindraandika17@gmail.com)<sup>3</sup>**

**ABSTRAK**

Tujuan Penelitian ini adalah : 1) Untuk mengetahui hasil belajar PPKn setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) pada siswa kelas VIIIa Tahun ajaran 2017/2018 di SMP Negeri Satu Atap Pejukutan, 2) Untuk mengetahui minat siswa kelas VIIIa SMP Negeri Satu Atap Pejukutan Tahun ajaran 2017/2018 terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT), 3) Untuk mengetahui Kendala-kendala apa saja yang terjadi di penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIIa semester II SMP Negeri Satu Atap Pejukutan Nusa Penida dengan jumlah siswa perempuan 13 dan laki-laki 10, jadi jumlah keseluruhan adalah 23 orang. Prosedur kerja tindakan ini dilakukan 4 tahap yakni : tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi evaluasi dan tahap refleksi tindakan. Empat tahap tersebut dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan tes hasil belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar PKn pada siswa kelas VIIIa SMP Negeri Satu Atap Pejukutan Nusa Penida. Hal ini dapat dilihat berdasarkan skor rata-rata hasil belajar PKn siswa pada siklus I sebesar 71,5% dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai rata-rata 56,52% sedangkan skor rata-rata hasil belajar siswa PKn siswa pada siklus II yaitu sebesar 75,68% dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 75,52% dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan hasil belajar PKn siswa. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mendapat respon yang positif dari siswa kelas VIIIa SMP Negeri Satu Atap Pejukutan Nusa Penida.

***Kata kunci*** : model TGT, Hasil belajar, minat dan respon siswa terhadap mata pelajaran Pkn.

## ABSTRACT

The aim of this research were : 1) To know the learning outcome of civic subject after the application of cooperative learning model of Team Game Tournament ( TGT ) type in eight grade students of SMP Negeri 1 Atap Pejукutan on academic years 2017/2018, 2) To know the learning interest of the students to the application of cooperative learning model of Team Game Tournament (TGT) in eight grade of SMP Negeri 1 Atap Pejукutan on academic years 2017/2018, 3) To know the obstacles occur in the application of cooperative learning model of Team Game Tournament (TGT) type The subject of this research were eight grade in A class of second semester of SMP Negeri 1 Atap Pejукutan Nusa Penida with the amount of female students were 13 and male students were 10 students, so the total of the amount of the students were 23 people. The data were collected by using 4 steps such us : planning, implementation of the action, evaluation observation and reflection of the action. The four steps done by using two cycle. The technique of data collected that used in this research were technique observation and outcomes test of learning interest of the students. The results of the data analyze showed that: there were enhancement on learning outcomes in civic subject of the eight grade in A class of SMP Negeri 1 Nusa Penida. The data showed that average score of learning outcomes in civic subject of the students in the first cycle were 71,5 % with the exhaustiveness of classical learning reach the average 56,52 % while the average score of learning outcomes in civic subject of the students on the second cycle were 75,68% with the exhaustiveness of classical learning reach the average 75,52% from first cycle to the second cycle there were enhancement on the learning outcomes in civic subject of the students. The application of cooperative learning model of Team Game Tournament (TGT) got positive responses from the eight students of SMP Negeri 1 Atap Pejукutan Nusa Penida.

**Key Words** : *TGT model, learning outcomes, students interest and responses of civic subjek*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pada dasarnya baik tidaknya pembelajaran yang berlangsung sangat menentukan perolehan hasil belajar, yang pada kenyataannya tidak pernah lepas dari masalah. Masalah proses belajar mengajar pada umumnya terjadi di kelas. Kelas dalam hal ini dapat berarti ruang yang digunakan oleh guru dan anak didiknya dalam melakukan segala kegiatan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Salah satu upaya pembaharuan dalam bidang pendidikan adalah pembaharuan metode mengajar. Metode mengajar dapat dikatakan relevan jika mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pendidikan kewarganegaraan pada khususnya.

Kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif. Kegiatan belajar dan mengajar di kelas memang dapat menstimulasi belajar aktif. Apa yang didiskusikan siswa dengan teman-temannya dan apa yang diajarkan siswa kepada teman-temannya memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Maka dari itu guru dituntut kesabarannya, keuletan dan sikap terbuka sehingga siswa akan lebih aktif dan semangat belajar. Hal ini karena, proses pembelajaran yang optimal adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan juga siswa dengan sumber belajarnya.

Dalam interaksi belajar mengajar hendaknya guru memperhatikan karakteristik masing-masing peserta didik, Karena mereka memilih gaya belajar yang berbeda-beda. "interaksi belajar mengajar akan lebih optimal apabila menggunakan metode dan media yang tepat", Dimiyati dan Moedjiono (1994:1). Dengan demikian, penggunaan metode dan media yang tepat menjadi pembelajaran lebih optimal, menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan Bapak Wayan Miasa, guru PKn SMP Negeri Satu Atap Pejукutan menyatakan bahwa siswa di SMP Negeri Satu

Atap Pejукutan, khususnya siswa di kelas VIIIa menunjukkan sikap yang kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran PKn di dalam kelas. Guru PKn SMP Negeri Satu Atap Pejукutan menggunakan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa tampak tidak antusias atau tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena seperti yang kita ketahui metode ceramah sangat kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi secara total untuk menyampaikan pendapat maupun bertanya. Siswa juga akan mengalami kesulitan terutama untuk siswa yang kurang memiliki kemampuan menyimak dan mencatat yang baik, materi pelajaran lebih cenderung pada aspek ingatan dan hanya menuntut guru lebih aktif di dalam kelas untuk menjelaskan materi pembelajaran/peran guru lebih banyak sebagai sumber belajar. Seperti yang di nyatakan oleh Bapak Wayan Miasa pada saat guru memberikan tugas, perhatikan peserta didik tidak terfokus pada pelajaran, seperti bercanda atau mengganggu temannya, dan bahkan enggan untuk membaca buku pegangan siswa. Selain hal itu, dengan menggunakan metode ceramah guru akan kurang kreatif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran tersebut kurang menarik. Kondisi ini menggambarkan kelas yang kurang kondusif dan interaksi yang rendah, sehingga berdampak pada ketidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan secara optimal. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar PPKn yang belum optimal, nilai rata-rata kelas 62,1(20) dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70 pada siswa kelas VIII tahun ajaran 2017/2018. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VIIIa dalam mengikuti proses pembelajaran PKn.

Dengan demikian maka peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) karena menurut peneliti model pembelajaran ini dapat meningkatkan antusias siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran pada tahun ajaran 2017/2018 karena dikelompokkan dalam kelompok yang heterogen/dimana dalam satu kelompok terdiri dari 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan berbeda, jenis kelamin yang berbeda dan lain sebagainya. Dalam penerapan model pembelajaran ini juga diadakan

pertandingan yang dapat memotivasi siswa untuk bersaing secara sehat untuk bisa memperoleh penghargaan.

Menurut Endang Mulyatiningsing (2012:244), metode *Team Games Tournament* (TGT) melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsure permainan dan penguatan. Metode *Team Games Tournament* (TGT) member peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Saco (2011:224) dalam *Team Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselengin dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

*Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompok apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau penjelasannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Jadi *Team Game Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda dalam suatu kelompok. Mode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran PKn karena tugas dikerjakan bersama anggota kelompoknya dengan mengadakan *game* bola tangan yang membuat suasana kelas menjadi

hidup dan siswa mulai aktif dalam berkarya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun siswa, apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengertidengan tugas yang diberikan maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau penjelasan sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru, hal tersebut menunjukkan kesiapan siswa dalam belajar dan memahami pembelajaran yang diberikan guru.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri Satu Atap Pejukutan Nusa Penida yang beralamat di jalan Pejukutan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIIa semester II SMP Negeri Satu Atap Pejukutan Nusa Penida dengan jumlah siswa perempuan 13 dan laki-laki 10, jadi jumlah keseluruhan adalah 23 orang.

Penelitian ini tergolong Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) Menurut Winardi (2001:2) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. PTK merupakan penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan didalam kelas untuk memecahkan permasalahan yang ada di dalam kelas dengan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang pelaksanaan tindakannya terdiri atas pengamatan, pendahuluan/perencanaan, dan pelaksanaan tindakan. Perencanaan tindakan, pemberian tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan-tahapan penelitian dalam masing-masing tindakan terjadi secara berulang yang akhirnya menghasilkan beberapa tindakan dalam penelitian tindakan kelas. Dalam model penelitian tindakan kelas, langkah pertama yang harus dilakukan adalah melakukan perencanaan (planning) tindakan, misalnya dengan melakukan observasi, dan lain-lain. Kemudian langkah selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, didalamnya dilakukan pengamatan (observasi). Pada observasi ini, kegiatan yang dilakukan

adalah penelitian menggali permasalahan actual yang dialami siswa tentang kemampuannya dalam mata pelajaran PKn. Permasalahan ini mencakup sebagai siswa memiliki respon/tanggapan yang rendah dalam proses pembelajaran PKn dan sebagian dari siswa memiliki hasil belajar dibawah KKM yang diterapkan sekolah untuk mata pelajaran PKn yaitu 70. Dalam tahap ini juga didiskusikan penyebab kesulitan belajar siswa. Kemudian dari kondisi yang ditemukan peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran PPKn di kelas VIIIa SMP Negeri Satu Atap Pejukutan Nusa Penida, Selanjutnya melakukan analisis dan refleksi. Apabila metode yang digunakan telah berhasil, dapat langsung ditarik kesimpulan. Akan tetapi, apabila metode yang digunakan masih perlu perbaikan maka dilakukan rencana selanjutnya, demikian terus berulang sampai metode yang digunakan benar-benar berhasil. Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil jika telah memenuhi kriteria yang diharapkan oleh penulis. Penulis memperkirakan penelitian ini akan tercapai dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. Siklus I terdiri dari tiga pertemuan, siklus II terdiri dari tiga pertemuan dan disetiap akhir siklus mengadakan teks.

Prosedur yang dilakukan dibagi dalam dua siklus, siklus I dan II, dimana masing-masing siklus memiliki alur kegiatan yang sama dan membahas satu sub pokok bahasa yang diakhiri dengan post tes diakhiri pembelajaran. Dibuat dalam dua siklus dimaksudkan untuk memperbaiki system pengajar yang telah dilakukan.

Data yang dikumpulkan melalui penelitian ini adalah hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Tes menurut Arikunto (2009:53) adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara atau aturan-aturan yang sudah ditentukan, tes ditunjukkan untuk mendapatkan respon sesuai dengan petunjuk. Atas dasar respon tersebut ditentukan tinggi rendahnya skor dalam bentuk kuantitatif

selanjutnya dibandingkan dengan standar yang telah ditentukan untuk ditarik kesimpulan yang bersifat kualitatif. Minat siswa, dikumpulkan melalui angket yang menurut 10 item dengan menggunakan model skala Likert dengan pilihan sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yakni responden menjawab pertanyaan berdasarkan jumlah pilihan jawaban yang disediakan dengan member tanda check-list. Masing-masing skor maksimal 5 dan skor minimal 1.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VIIIa SMP Negeri 1 Atap Pejukutan Nusa Penida Pada tahun ajaran 2017/2018, dengan subjek penelitian sebanyak 22 orang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran PKn. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dimana siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu 2 kali pertemuan untuk pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk tes hasil belajar PKn. Pada siklus II juga diadakan 3 kali pertemuan, 2 pertemuan untuk pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk pemberian kuesioner dan tes hasil belajar. Pembelajaran dilaksanakan di dalam ruangan kelas, setiap pembelajaran berlangsung selama 2 jam pelajaran (2x40). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, yaitu data tentang hasil belajar siswa terhadap pembelajaran PKn dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Data yang telah dikumpulkan dianalisis sesuai dengan teknik analisis data yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan selama siklus I dan siklus II, dapat diketahui bahwa pada siklus II siswa sedikit demi sedikit sudah mampu mengerti dan mengetahui proses pembelajaran yang ditetapkan guru dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Dalam proses pembelajaran siklus II, siswa sudah mampu mengikuti pembelajaran sesuai model pembelajaran kooperatif tipe *Team*

*Games Tournament* (TGT). Hasil belajar sudah semakin baik dan meningkat. Hal ini terbukti sebagai berikut.

1. Siswa telah memperhatikan secara baik materi pelajaran yang di jelaskan.
2. Siswa sudah aktif melakukan diskusi kelompok.
3. Siswa mulai terbiasa untuk menjelaskan atau membaca hasil diskusi mereka.

Kendala yang di dapatkan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

1. Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
2. Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.
4. hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas VIIIa SMP Negeri 1 Atap Pejukutan Nusa penida Tahun ajaran 2017/2018.
5. Peningkatan hasil belajar siswa memiliki kesadaran dan semangat yang tinggi untuk belajar dan mengikuti proses pembelajaran, dan kerja kerja kelompok merupakan cara belajar yang baik untuk siswa karena dalam kerja kelompok siswa dapat saling membantu memberikan informasi dan pengetahuan yang dimiliki. Hal tersebut merupakan suatu cara belajar yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat. Dari pihak peneliti dan guru mata pelajaran PKn sebagai fasilitas selalu memberikan semangat dan penghargaan setiap siswa yang dapat

- menyelesaikan tugas-tuga dengan baik dan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan. Penghargaan tersebut seperti member pujian, tepuk tangan, dan acungan jempol. Diharapkan dengan penghargaan tersebut siswa akan merasa dihargai dan kembali mau untuk selalu mengemukakan pendapat dan bertanya.
6. Melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran PKn, dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*(TGT) sangat memberikan kontribusi yang positif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa yang optimal serta sangat baik digunakan dalam peningkatan kualitas pembelajaran sekolah mengengah pertama.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pmbhasan dari penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil blajar siswa dalam mata pelajaran PKn pada siswa kelas VIIIa SMP Negeri 1 Atap Pejukutan Nusa Penida setelah dilaksanakan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Hal tersebut terlihat dari hasil belajar siswa yang semakin meningkat dalam setiap siklusnya.

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas VIIIa SMP Negeri 1 Atap Pejukutan Nusa Penida. Hal ini dapat dilihat berdasarkan skor rata-rata hasil belajar PKn siswa pada siklus I sebesar 71,5% dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai rata-rata 56,52% sedangkan skor rata-rata hasil belajar siswa PKn siswa pada siklus II yaitu sebesar 75,68% dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 75,52% dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan hasil belajar PKn siswa.
2. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mendapat respon yang fosirif dari seswa kelas VIIIa SMP Negeri 1 Atap

Pejukutan Nusa Penida. Hal ini dapat diketahui berdasarkan pendapat siswa dari angket yang diberikan kepada siswa, sebanyak 65,22% memberikan tanggapan sangat baik, 34,78% memberikan tanggapan baik, 0,00% memberikan tanggapan cukup, 0,00% memberikan tanggapan kurang, dan 0,00% memberikan tanggapan sangat kurang.

Penelitian dihentikan pada siklus II, karena pada siklus II hasil belajar siswa kelas VIIIa SMP Negeri 1 Atap Pejukutan Nusa Penida tahun ajaran 2017/2018 telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian.

## SARAN

Berdasarkan hasil dan simpulan di atas, maka saran yang dapat disampaikan sehubungan dengan penelitian ini adalah.

### 1. Untuk Sekolah

Kepada pihak SMP Negeri 1 Atap Pejukutan Nusa Penida diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa atau mutu pendidikan siswa.

### 2. Untuk Guru

Bagi tenaga pendidik SMP Negeri 1 Atap Pejukutan Nusa Penida perlu adanya peningkatan pengajaran terhadap penggunaan model-model pembelajaran yang inovatif agar siswa merasa senang dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

### 3. Untuk Siswa

Siswa SMP Negeri 1 Atap Pejukutan Nusa Penida diharapkan mampu mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung di kelas dengan baik dan aktif dalam setiap kegiatan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi, 2007. *Dasar-dasar evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi, 2009. *Dasar-dasar evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ahmadi, Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta : Rineka Cipta, 1991)

Dimiyanti dan Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: RinekaCipta.

Dimiyanti dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. (2012 : 49-50). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mudjiyo. 1995. *Tes Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

J. Bruner (2003 :11), *Belajar dan Faktor – Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kansil.1997. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta. Erlangga.

Mahfudh Salahudin, *Pengantar Psikologi Pendidikan*(Surabaya : Bina Ilmu, 1990)

Mulyatiningsing, Endang. 2012:244. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta:Alfabeta

Nurkencana dan Sunartana,1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

Rusman. Dr. M.Pd. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta.:Rajawali Pers.

R. Gagne (dalam Slameto (2003 :13)), *Belajar dan Faktor – Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta  
Sardiman, *Interaksi*

Sumardi Surya Brata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta : Rajawali Pers, 1984)

Sudjana.1990. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Sugianto. 2009. *Model-Model PembelajaranInovatif*. Surakarta: Mata Padi Presindo.

Sukadi. 2010. *Model-Model Pembelajaran Aktif di Sekolah*.Makalah. Disamping Pada Kegiatan Diklat Inovasi Pembelajaran Untuk Guru-guru SMA Negeri # Denpasar Pada Hari Jumat, 18 November 2010 di Denpasar Sukiman.2012. *Pengembangan Sistem evaluasi*. Yokyakarta: Insan Madani.

