

suyato@uny.ac.id

Team Games Tournament: Memadukan unsur Competitive dan Cooperative

Dalam rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn

Suyato

Jurusan PKn H

FISE UNY

Abstract

Many research have been done in searching the advantages and disadvantages both cooperative and competitive models of teaching. Each of them has some advantages as well as disadvantages. Accordingly, the rest task of teachers is to take the advantages and eliminate its disadvantages.

This article tries to propose Team Game Tournament (TGT) as a means in integrating cooperative and competitive aspects of instructional activities. With its distinctive feature, TGT can combine both cooperative and competitive spirits of student. As a result, hopefully, students' achievement will increase.

Teachers of PKn should change their circumstances, chiefly their traditional instructional practices. Implementation of TGT in some right occasions is one of means in increasing instructional effectiveness.

Key words: Team Game Tournamnet, competitive, cooperative, PKn.

A. Pendahuluan

Di era globalisasi ini orang dituntut untuk memiliki keunggulan kompetitif hampir dalam semua aspek kehidupan. Orang sering mengidentikkan era ini dengan era persaingan bebas. Namun, kalau kita cermati lebih seksama, era globalisasi ini juga menuntut individu untuk mampu bekerjasama dengan orang lain dalam suasana saling ketergantungan yang positif (*positive interdependence*). Ironisnya, praktik pendidikan di Indonesia selama ini cenderung menekankan aspek kompetisi sehingga melahirkan individu-individu yang individualistis, bahkan egois. Dampak dari praktik pendidikan semacam ini dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sangat besar. Bila orang yang memiliki sifat semacam ini menjadi pemimpin, maka ia cenderung akan menjadi pemimpin yang kurang peduli terhadap rakyat yang ia pimpin. Bila ia menjadi pengusaha, ia cenderung akan menjadi pengusaha yang melupakan anak buahnya, menganggap pengusaha lain sebagai saingan, bukan mitra.

B. Teori dan Beberapa Proposisi tentang Belajar

Salah satu perubahan yang cukup signifikan tentang teori belajar sejak akhir tahun 1960-an adalah perubahan dari teori-teori yang bersifat global tentang belajar kearah aspek yang lebih khusus tentang belajar (Klein, 2002- 262). Lebih lanjut ia katakan bahwa ada tiga alasan utama penekanan pada prinsip belajar yang bersifat khusus. *Pertama*, diakui adanya dua proses belajar yang berbeda sehingga membuat sulit untuk mengembangkan teori belajar yang bersifat tunggal untuk menjelaskan semua perilaku. *Kedua*, teori-teori belajar tradisional juga berasumsi bahwa beberapa hukum yang bersifat umum tentang belajar dapat diterapkan untuk semua makhluk

hidup. Dengan kata lain, ternyata factor bio-psikologis juga berpengaruh pada proses belajar. Ketiga, penerimaan yang berlebihan pada pandangan kognitif tentang belajar mengakibatkan perhatian lebih terfokus pada prinsip-prinsip belajar yang bersifat khusus. Kenyataan bahwa prinsip-prinsip asosiatif dan kognitif membuat sulit untuk membangun sebuah teori tentang belajar yang bersifat global atau universal.

Fries&Crawford (1989) menyatakan beberapa proposisi tentang belajar sebagai berikut:

- a) *Learning is active and not passive;*
- b) *Children are 'inquirers', they actively seek to understand their worlds;*
- c) *Since involvement is crucial to learning, children learn more by taking responsibility for their own learning;*
- d) *Children learn when the learning meets needs which are relevant to their total being;*
- e) *The explanatory stage in learning is very important;*
- f) *Children at all ages, but especially young children learn intuitively through concrete experiences;*
- g) *Effective learning and the learners' self-esteem are closely related;*
- h) *The role of teacher is crucial in learning;*
- i) *Children learn much through their own experiences and from each other without instruction from adult; and*
- j) *The role of peers and the family in learning is important.*

Lebih lanjut dikatakan bahwa proses yang terjadi di dalam belajar meliputi:

- a) *There are two key facets of learning –the process and the product and neither can be considered as part from the other;*
- b) *Learning is a global rather than a linear process;*
- c) *Concepts can be understood at different levels of difficulty by children at different levels;*
- d) *The value of play in learning can't be overestimated;*
- e) *Learning involves risk-taking;*
- f) *There is much unintended learning in the school; and*
- g) *There is wide variation in learning style.*

Hergenhahn&Olson (1997:6-7) menyatakan bahwa belajar adalah sebuah perubahan tingkah laku atau potensi tingkah laku yang relative permanen yang merupakan hasil dari pengalaman dan tidak dapat dilekatkan pada kondisi yang bersifat sementara seperti diindikasikan oleh sakit, kelelahan atau pengaruh obat-obatan. Lebih lanjut dikatakan bahwa hanya perilaku yang dapat diperkuat yang dapat dipelajari. Sedangkan menurut Sadali (2001: 58), kualitas suatu pengajaran diukur dan ditentukan oleh seberapa besar kegiatan pembelajaran dapat menjadi alat pengubah tingkah laku individu ke arah yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sehubungan dengan ini maka guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi sehingga siswa termotivasi, punya kepercayaan diri, kreatif, responsive, interaktif, dan evaluative. Hal ini sesuai dengan pengertian pembelajaran yang dikemukakan Gagne&Briggs (1979:3) "*instruction is a human understanding whose purpose is to help people learn*". Lebih lanjut mereka mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran terkandung makna sebagai cara yang dipakai oleh pengajar, ahli kurikulum, perancang media, dan sebagainya yang ditujukan untuk mengembangkan rencana terorganisir guna keperluan belajar.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi

untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam pembelajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, seperti laboran, narasumber, dan pustakawan. Material meliputi buku-buku, papan tulis, media, dan sumber belajar lainnya. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, computer, perlengkapan audio-visual, dan sebagainya (Hamalik, 2001:57). Pendapat senada dikemukakan Sudjana (2001:8) yang mengartikan pembelajaran sebagai suatu upaya yang sistematis dan disengaja oleh pendidik untuk menciptakan kondisi-kondisi agar peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dengan demikian, dalam kegiatan pembelajaran terjadi interaksi edukatif antara dua belah pihak, yaitu peserta didik (siswa) yang melakukan kegiatan belajar dengan pendidik (guru) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Mulyasa (2003:100) menyatakan bahwa dalam setiap pembelajaran terjadi interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu, tugas guru yang utama dalam pembelajaran adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Dengan kata lain, untuk mencapai tujuan yang optimal, proses pembelajaran harus memiliki kualitas yang tinggi.

Ironisnya, implementasi di lapangan menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan guru masih jauh dari ideal. Banyak guru yang masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional yang bersifat ekspositori (pemaparan dengan ceramah). Penelitian Suyato (2004) terhadap para guru SD di kecamatan Kalasan, Kabupaten Sleman, Yogyakarta menemukan bahwa 85% responden menggunakan metode ceramah dalam mengajarkan dasar-dasar demokrasi kepada siswanya. Kondisi ini sungguh memprihatinkan, mengingat tujuan pembelajaran demokrasi tidak terbatas pada pengetahuan tentang dasar-dasar demokrasi, tetapi harus sampai tingkat pemahaman, penghayatan, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Atau kalau meminjam istilah Bloom, tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi sampai tingkat paling tinggi, yaitu evaluative. Oleh karena itu, agar pembelajaran PKn lebih efektif, maka strategi semacam itu harus diubah.

Untuk mengubah secara keseluruhan atau bersifat drastic praktik guru yang sudah berlangsung selama bertahun-tahun memang bukan pekerjaan yang mudah. Guru sebagai ujung tombak pendidikan perlu diubah *mind-set*-nya secara perlahan-lahan dengan cara diperkenalkan strategi pembelajaran yang bukan merupakan yang baru sama sekali. Salah satunya adalah dengan penerapan *TGT* sebagai model pembelajaran PKn yang menggabungkan unsur kooperatif dan kompetitif.

C. Pentingnya *Competitive and Cooperative Spirits* dalam Belajar PKn

Pentingnya semangat kompetitif dan kooperatif dalam belajar, termasuk belajar PKn sudah tidak diragukan lagi. Dalam situasi yang kompetitif siswa akan dipacu untuk melakukan yang terbaik atau mencurahkan segala potensi yang mereka miliki untuk memenangkan persaingan. Semangat kompetitif ini tercermin dalam motivasi berprestasi dan gairah untuk belajar. Biasanya, siswa dengan motivasi tinggi cenderung akan memiliki prestasi akademik yang relative lebih baik disbanding mereka yang motivasi berprestasinya rendah. Oleh karena itu, tugas seorang guru adalah menumbuhkan dan menjaga motivasi berprestasi yang tinggi, antara lain dengan penerapan *TGT* yang mengandung unsur *reward and punishment*.

Semangat bersaing bias pada level individu maupun kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Albert (1987) yang menyatakan bahwa disamping siswa membutuhkan pengakuan akan kemampuannya, mereka juga perlu diakui keberadaannya dan kontribusinya dalam kelompok, atau dalam istilahnya disebut *three C's (capable, connect, and contribute)*.

Kemampuan untuk bekerja secara kooperatif dengan orang lain memberikan kontribusi secara langsung terhadap pencapaian tujuan pendidikan, khususnya pendidikan nilai, yang meliputi realisasi nilai, pendidikan karakter, pendidikan kewarganegaraan, dan pendidikan moral. Uraian lebih lengkap tentang kontribusi kerjasama secara kolaboratif ini dapat disimak dalam uraian berikut ini.

Realisasi nilai. Para siswa harus belajar untuk bekerja sama dengan orang lain dalam rangka untuk merealisasikan nilai-nilai yang mereka anut dan apa yang mereka inginkan. Keterampilan yang mereka pelajari dalam kerjasama kelompok akan sangat bermakna dalam kehidupan mereka – dalam lapangan pekerjaan, lingkungan akademik, keluarga, kelompok social, dan di mana pun mereka berada untuk dapat berpartisipasi. Sikap dan keterampilan kooperatif akan meningkatkan hubungan mereka, produktivitas, kepuasan dalam semua situasi di atas.

Pendidikan karakter. Beberapa karakter yang diajarkan oleh para pendidik saat ini, yang sering disebut '*target-values*' atau nilai-nilai target, meliputi hormat, tanggung-jawab, toleransi atau menerima perbedaan, hemat, dan bangga dalam bekerja. Di dalam kelompok belajar yang bersifat kooperatif, para siswa belajar untuk saling menghargai dan memahami bahwa setiap orang memiliki kontribusi yang berguna. Mereka berlatih untuk bertanggung jawab atas tugas kelompok mereka; bahwa kelompok tidak akan berhasil kecuali mereka memenuhi tanggung jawab yang dibebankan kepada mereka. Mereka belajar untuk bekerja sama dengan dan menghargai orang lain yang berbeda dalam hal ras, agama, kelas social, kemampuan akademik, dan sebagainya. Dan apabila kerja sama itu efektif, para siswa akan bangga karena keberhasilan kelompok mereka dalam mengerjakan tugas. Loyalitas dan rasa membantu (*helpfulness*), juga merupakan karakter lain yang bias diperoleh dan dikembangkan dari belajar kelompok.

Pendidikan Kewarganegaraan. Kemampuan warga Negara untuk bekerjasama secara efektif merupakan hal yang pokok dalam demokrasi. Dalam pembelajaran secara kooperatif, para siswa belajar untuk berbagi, bergilir, saling mendengarkan, bersikap empati, dan belajar untuk menerima dan menilai kontribusi-kontribusi yang berbeda yang bias dibuat atau disumbangkan oleh anggota kelompok yang berbeda-beda. Singkatnya, banyak hal yang dipelajari siswa terkait dengan pendidikan kewarganegaraan melalui belajar kooperatif. Para siswa belajar untuk peduli, tidak saja pada prestasi diri mereka sendiri, tetapi juga prestasi kelompok. Lebih lanjut, mereka diharapkan selanjutnya nuntuk tidak hanya peduli terhadap kelompoknya, tetapi juga peduli terhadap bangsa dan negaranya. Dan akhirnya, mereka juga diharapkan tidak hanya peduli terhadap bangsa dan negaranya, tetapi juga peduli terhadap sesama manusia di muka bumi ini, bahkan terhadap seluruh unsure yang ada di planet dan jagat raya ini. Sebuah nilai yang esensial dalam berdemokrasi.

Pendidikan moral. Melatih siswa untuk bias dan mau bekerja secara kelompok merupakan salah satu bentuk pendidikan moral. Belajar kooperatif mengajarkan siswa untuk mengurangi atau menghilangkan sifat dan sikap egois, menghargai hak-hak orang lain. Kemampuan untuk mendengarkan, bersikap empati, dan untuk menerima peran orang lain, memberikan kontribusi terhadap perilaku dan berpikir secara moral. Memahami dan mempraktikkan keadilan di dalam membagi tugas, berbagi peralatan, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas juga merupakan pendidikan moral.

Memang, kerja sama dapat diajarkan secara terpisah sebagai unit pembentukan keterampilan, tetapi dapat juga diajarkan secara terintegrasi di dalam struktur dan suasana kehidupan sehari-hari di dalam kelas atau dalam pendekatan yang disebut *cooperative learning*. Penelitian yang ekstensif tentang *cooperative learning* mengindikasikan bahwa

cooperative learning tidak hanya mengajarkan kerjasama tetapi juga meningkatkan *self-esteem* siswa, sikap hormat terhadap orang lain, dan prestasi akademik siswa.

D. *Team Game Tournament (TGT)*

TGT terdiri atas serangkaian kegiatan pembelajaran yang meliputi: *teaching* (pengajaran atau presentasi oleh guru), *Team study* atau belajar secara tim atau kelompok, dan *tournament* atau perlombaan dan *Team Recognition* (pemberian penghargaan kepada tim). Uraian secara rinci dari keempat kegiatan ini dapat disajikan sebagai berikut.

1. *Teaching*. Kegiatan ini, seperti kegiatan mengajar konvensional, berupa kegiatan di mana guru menyampaikan atau mempresentasikan materi pelajaran. Materi pelajaran bias berupa fakta, konsep, prinsip, atau prosedur. Kegiatan ini lebih merupakan pengantar atau apersepsi dari serangkaian kegiatan pembelajaran TGT. Oleh karena itu, tugas guru pada tahap ini adalah menjelaskan hal-hal yang sifatnya mendasar tentang materi yang akan dipelajari siswa, termasuk prosedur pelaksanaan TGT, sehingga para siswa mendapatkan pemahaman yang benar dan memadai terkait baik dengan materi maupun hal-hal yang harus dilakukan baik secara individu maupun kelompok.
2. *Team study*. Kegiatan ini merupakan lanjutan dari kegiatan presentasi guru dengan menekankan pada aktivitas siswa untuk mendalami materi yang baru saja disampaikan guru dalam tahap awal, presentasi. Strategi belajar yang bersifat kooperatif ini memungkinkan siswa untuk saling bertukar pikiran untuk memperoleh pemahaman yang sama di antara para anggota tim. Tugas yang harus dilakukan atau diselesaikan oleh tim atau kelompok bias berupa lembar kerja atau menguasai materi yang telah disampaikan. Secara kelompok, mereka bertanggung jawab terhadap penguasaan materi oleh para anggotanya. Oleh karena, keberhasilan kelompok dalam turnamen atau perlombaan nanti akan sangat tergantung pada penguasaan materi oleh setiap anggota kelompok yang bersangkutan. Oleh karena itu, biasanya anggota yang lain dari kelompok yang bersangkutan akan memotivasi dan membantu siswa lain yang ada dalam kelompoknya, sehingga mereka secara kelompok merasa optimis untuk memenangkan perlombaan karena para anggotanya sudah siap dengan penguasaan materi secara tuntas.
3. *Tournament*. Yang dimaksud tournament atau perlombaan di sini adalah suatu kegiatan di mana para siswa memainkan perlombaan di atas meja beranggotakan perwakilan kelompok, terdiri dari tiga atau empat dengan tingkat kemampuan yang relatif setara. *Game* ini terdiri dari pertanyaan atau tugas-tugas yang relevan dengan materi yang telah disampaikan untuk menguji tingkat penguasaan materi yang diperoleh siswa, baik ketika pada tahap presentasi dari guru, maupun pada tahap belajar kelompok dengan teman-teman sesama anggota kelompoknya. Alat *game* ini berupa kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diberi nomor urut disertai kunci jawaban yang bditulis di atas kartu yang terpisah dari kartu soal. Turnamen ini bias dilakukan pada setiap akhir pecan, di mana para siswa telah mendfapat materi dari guru dan telah mendalaminya lewat belajar kelompok.
4. *Team Recognition*. Yang dimaksud dengan *team recognition* adalah pengakuan atau penghargaan atas prestasi kelompok berupa pmbelian peringkat kepada tim sesuai dengan skor yang mereka peroleh. Skor tim adalah jumlah atau gabungan dari skor individu para anggota tim yang bersangkutan. Ada tiga peringkat penghargaan mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi, *Good Team*, *Great team*, dan *Super Team*.

E. *Competitive spirit* dalam TGT

Di dalam TGT, semangat bersaing baik antar siswa maupun kelompok sangat nyata, Karen strategi ini memang dirancang untuk kompetisi. Para siswa yang tergabung dalam suatu kelompok akan berhadapan atau bersaing dengan kelompok lainnya. Sebagaimana telah dikemukakan, keberhasilan kelompok akan sangat tergantung dari keberhasilan individu anggotanya, maka dalam kelompok itu akan muncul semacam norma yang berfungsi sebagai penjaga kekompakan kelompok, seperti solidaritas, saling mengingatkan, saling mendukung, saling member, dan yang tidak kalah pentingnya *gengsi kelompok*, demi kesuksesan kelompok.

Untuk menjaga kekompakan atau kohesifitas kelompok, guru sebaiknya menganjurkan para siswanya untuk member nama kelompoknya sesuai dengan kesepakatan para anggotanya. Kalau perlu, mereka membuat slogan atau yel-yel untuk memberikan semangat dan identitas kelompoknya. Dengan identitas yang nyata maka rasa solidaritas dan eksistensi kelompok akan membantu para anggotanya untuk menjaga nama baik dan selalu bangga terhadap kelompoknya. Konsekuensinya memang berat maka mereka harus sukses dalam perlombaan yang mereka hadapi.

F. *Cooperative Spirit* dalam TGT

Dalam strategi pembelajaran ini, aspek kooperatif sangat menonjol. Sebagaimana kita ketahui, belajar kooperatif (*cooperative learning*) adalah sebuah metode di mana sebuah kelompok diberi tugas tertentu yang harus dikerjakan, diselesaikan atau dikuasai secara kelompok. Para siswa berinteraksi secara langsung satu sama lain untuk menyelesaikan tugas kelompok mereka. Dalam TGT ini tidak dimungkinkan adanya *'free rider'*, siswa yang sekadar ikut mencantumkan nama dalam kelompok tetapi tidak turut memberikan kontribusi terhadap kelompoknya. Mengapa para ahli merekomendasikan belajar kooperatif, antara lain karena strategi pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara intensif antar siswa. Kalau dalam sebuah kelas ada 40 siswa, peluang seorang siswa untuk mendapat giliran atau berbicara adalah seperempatpuluh, maka peluang untuk mendapat giliran atau berbicara dalam sebuah kelompok yang hanya terdiri dari empat siswa adalah seperempat. Dengan demikian, semakin kecil jumlah anggota kelompok, semakin besar peluang siswa untuk berkontribusi dalam kelompoknya. Dengan demikian, peluang untuk berbagi ide, melatih ketrampilan social, khususnya berkomunikasi secara lisan menjadi semakin intens.

Cooperative learning sebagai strategi pembelajaran memiliki dasar teoritis yang jelas dan kuat, tervalidasi dengan penelitian, dan dengan prosedur yang jelas sehingga dengan mudah para guru dapat menerapkannya. Penelitian tentang strategi belajar kooperatif biasanya dilakukan dengan berpijak pada dua teori atau perspektif yang berbeda. Perspektif pertama, berdasarkan teori-teori *developmental Piagetian dan Vygotskian*, berpendapat bahwa interaksi antarsiswa yang berpusat pada tugas akan meningkatkan belajar dengan cara menciptakan konflik pengetahuan dan dengan memaksa para siswa pada kemampuan berpikir tingkat tinggi, yaitu pada zona proksimal (*proximal zone*) perkembangan mereka.

Perspektif yang kedua, *motivational perspective*, berpendapat bahwa penghargaan terhadap kelompok atas dasar belajar individu dari semua anggota kelompok akan menciptakan norma dan sanksi kelompok yang mendukung usaha yang mengarah pada prestasi dan membantu secara aktif teman-teman satu kelompoknya. Sebaliknya, dalam pandangan *developmentalist*, insentif untuk usaha belajar kelompok ini tidak perlu atau merugikan. Sedangkan menurut pandangan *motivationalist* hal itu penting untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk mengatasi masalah ini, guru perlu menciptakan model pembelajaran yang mampu menjembatani atau memadukan dua perspektif yang berbeda, yang nampaknya kontradiktif ini. Salah satunya

melalui penerapan TGT. Dengan TGT, penghargaan terhadap prestasi kelompok tidak mengabaikan penghargaan terhadap individu, karena prestasi kelompok ditentukan oleh prestasi individu.

G. Penutup

Dari uraian singkat di muka dapat disimpulkan bahwa TGT mampu mengintegrasikan semangat kompetisi dan kerjasama dalam belajar, dua hal yang sangat esensial dalam belajar. Dengan TGT, guru dapat menjaga dan mendorong terus motivasi dan semangat belajar siswa. Lebih dari itu, pendidikan melalui proses pembelajaran semacam ini diharapkan mampu menciptakan peserta didik yang tidak memiliki sifat egois karena tercipta oleh semangat kompetisi yang intens, tetapi memiliki jiwa kebersamaan, sebagai hasil dari tempaan suasana yang penuh kooperatif.

Secara singkat, lewat TGT siswa dilatih untuk bersaing secara sehat dan sekaligus bekerjasama untuk mencapai prestasi terbaik mereka. Siswa juga belajar bahwa setiap orang memiliki potensi untuk memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok, sekecil apapun dengan potensi yang mereka miliki secara individual. Dengan demikian, dengan TGT, pembelajaran PKn akan lebih menyenangkan, menantang, dan bermakna bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Albert. L. (1987). *A teacher's guide to cooperative discipline*. Minnesota: AGS.
- Gagne, R.M.& Briggs, L.J. 1979. *Principles of instructional design*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Hergenhahn, B.R.,& Olson, M.H. 1997. *An introduction to theories of learning*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Hamalik, o. 2001. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kirschenbaum, H., 1995. *100 ways to enhance values and morality in school and youth setting*. Boston: Allyn and Bacon.
- Klein, S. B., 2002, *Learning principles and applications, international edition, fourth edition*. Boston: McGraw Hill.
- Mool, L.C., 1993, *Vogotsky and education, instructional implications and applications of sociocultural psychology*. New York: Cambridge University Press.
- Mulyasa, 2003, *Kurikulum berbasis kompetensi : konsep, karakteristik, dan implementasi*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sadali, 2001, *Pengaruh penerapan model pembelajaran role playing terhadap aktivitas guru dan murid dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar*. Jurnal Lemlit UT Vol. 2, No. 1, 52-68.
- Sudjana, 2001, *Metode dan teknik pembelajaran partisipatif*. Bandung: Falah Production.

Suyato, 2004, *Study eksplorasi tentang penggunaan metode pembelajaran dasar-dasar demokrasi oleh para guru SD di Kecamatan Kalasan, Sleman, Yogyakarta*, Laporan Penelitian tidak diterbitkan, FIS UNY.

Vries, L., & Crawford, J., 1989, *Learning through an integrated curriculum, approaches and guidelines*, Victoria: Ministry of Education.

