PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA KEGIATAN BEREKSPLORASI DENGAN BENTUK GEOMETRI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP PENGUBINAN KELAS IV SDN JAMBEAN I KABUPATEN KEDIRI

ARTIKEL ILMIAH

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PGSD

Oleh:

RENI RAHAYU SUSANTI
NPM: 11.1.01.10.0289

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

Artikel Ilmiah Oleh:

RENI RAHAYU SUSANTI

NPM: 11.1.01.10.0289

Judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA KEGIATAN BEREKSPLORASI DENGAN BENTUK GEOMETRI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP PENGUBINAN KELAS IV SDN JAMBEAN I KABUPATEN KEDIRI

Telah disetujui

Tanggal: 18 September 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Budhi Utami, M.Pd.	**Agus Widodo, S.Pd., M.Pd.**
NIDN 0729116401	**NIDN 0024086901**

Skripsi oleh:

RENI RAHAYU SUSANTI

NPM: 11.1.01.10.0289

Judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA KEGIATAN BEREKSPLORASI DENGAN BENTUK GEOMETRI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP PENGUBINAN KELAS IV SDN JAMBEAN 1 KABUPATEN KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 20 Agustus 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.
2. Penguji I : Agus Widodo, S.Pd., M.Pd.
3. Penguji II : Dra. Budhi Utami, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA KEGIATAN BEREKSPLORASI DENGAN BENTUK GEOMETRI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP PENGUBINAN KELAS IVSDN JAMBEAN I KABUPATEN KEDIRI

Reni Rahayu Susanti, Budhi Utami*[1], Agus Widodo*[2]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Email:
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran matematika khususnya pada materi konsep pengubinan di kelas IV di SDN Jambean I siswa belum dapat menguasai konsep pengubinan dengan benar. Hal ini dikarenakan pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru, dan kurang bervariasinya model pembelajaran yang diterapkan guru di dalam kelas. Akibatnya banyak siswa yang bersikap pasif dalam menerima pelajaran, sehingga hasil belajarnya pun rendah. Untuk itu diperlukankan model pembelajaran yang inovatif, misalnya TGT agar siswa menjadi lebih aktif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah kemampuan siswa terhadap penguasaan konsep pengubinan pada kegiatan bereksplorasi dengan bentuk geometri dengan menggunakan model konvensional? (2) Bagaimanakah kemampuan siswa terhadap penguasaan konsep pengubinan pada kegiatan bereksplorasi dengan bentuk geometri menggunakan model pembelajaran TGT dengan pendekatan kontekstual? (3) Adakah pengaruh model pembelajaran TGT dengan pendekatan kontekstual terhadap penguasaan konsep pengubinan pada kegiatan bereksplorasi dengan bentuk geometri?

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian eksperimen sehingga terdapat dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN Jambean I. Teknik pengumpulan data berupa tes, dan instrumennya berupa soal uraian. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik inferensial dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan 5% yang menunjukkan nilai p-value/sig. (0) < α (0,05) dan nilai rata-rata kelas kontrol (66,96)<68 (KKM). Artinya ada pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT dengan pendekatan kontekstual terhadap penguasaan konsep pengubinan pada siswa kelas IV SDN Jambean I Kabupaten Kediri.

Simpulan hasil penelitian ini adalah : (1) kemampuan siswa pada kelas kontrol dalam penguasaan konsep pengubinan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SDN Jambean I Kabupaten Kediri dinyatakan kurang mampu; (2) kemampuan siswa pada kelas eksperimen dalam penguasaan konsep pengubinan menggunakan model pembelajaran TGT dengan pendekatan kontekstual pada siswa kelas IV SDN Jambean I Kabupaten Kediri dinyatakan mampu/berhasil; dan (3) ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran TGT dengan pendekatan kontekstual terhadap penguasaan konsep pengubinan pada siswa kelas IV SDN Jambean I Kabupaten Kediri.

Kata kunci : *Team Games Tournament*, penguasaan konsep pengubinan.

Abstract

The background of this research was the observation and experience of researchers, that the learning of mathematics in particular the concept of tiling materials at the fourth grade students at SDN Jambean I have not been able to master the concept of tiling correctly. This is because learning in the classroom is still dominated by the teachers, and less variation applied learning model the teacher in the classroom. As a result, many students are passive in receiving a lesson, so that the study results was low. For that required innovative learning model, for example TGT so that students become more active and learning objectives can be achieved with the maximum.

The problems of this study are (1) How is the ability of students' mastery of concepts tiling on activities to explore the geometric shapes using conventional models? (2) How is the ability of students' mastery of concepts tiling on activities to explore the geometric shapes using TGT learning model with contextual approach? (3) Is there any influence TGT learning model with a contextual approach to the mastery of the concept of tiling on activities to explore the geometry?

This research uses experimental research technique so that there are two classes, experimental and control. Using a quantitative approach to research subjects fourth grade students of SDN Jambean I. Data collection techniques in the form of a test, and the instrument be a matter of description. The data analysis technique used is inferential statistics using t-test at the significant level of 5%, which shows the p-value / sig. (0) <α (0.05) and the average value of the control class (66.96) <68 (KKM). That is no effect of TGT learning model with a contextual approach to the mastery of the concept of tiling in grade IV SDN Jambean I Kediri.

Conclusion the results of this study are: (1) the ability of the students in the control class in mastering the concept of tiling using conventional learning models in grade IV SDN Jambean I Kediri is declared disadvantaged; (2) the ability of the students in the experimental class in mastering the concept of tiling using TGT learning model with a contextual approach in grade IV SDN Jambean I Kediri Regency otherwise be able / managed; and (3) there are significant effect on the use TGT learning model with a contextual approach to the mastery of the concept of tiling in grade IV SDN Jambean I Kediri.

Keywords: Team Games Tournament, tiling concept mastery.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, ketrampilan, dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Pendidikan membantu manusia dalam meningkatkan prestasi dan mengembangkan potensi yang dimilikinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang

terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, diperlukan kualitas pendidikan yang baik agar dapat tercipta sumber daya manusia yang berkualitas pula.

Keberhasilan dalam dunia pendidikan tergantung bagaimana pengembangan ilmu pengetahuan itu dilaksanakan. Oleh sebab itu guru sebagai tenaga pendidik harus berperan penuh agar dapat menciptakan pendidikan yang berkualitas. Hendaknya guru dalam melakukan pembelajaran harus mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan siswa, mampu menguasai materi, mampu dalam penggunaan berbagai pendekatan, metode, strategi, maupun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, materi, dan kemampuan yang dimiliki siswa. Dengan demikian diharapkan tujuan pendidikan dapat tercapai melalui pendidikan yang berkualitas.

Sigit Mangun Wardoyo (2013: 2) mengungkapkan bahwa:

> Kunci terpenting dari tercapainya tujuan pembelajaran adalah terletak pada proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Oleh karena itu, proses pembelajaran di kelas harus dilaksanakan sebaik-baiknya. Artinya, bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dapat mengoptimalkan dan memaksimalkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik.

Namun, pada kenyataannya pengembangan model matematika itu kurang bervariasi. Cara penyampaian materi yang tidak kreatif dan monoton dapat membuat siswa tidak kreatif pula dan bosan dengan materi yang disampaikan guru, dan dapat dipastikan hasil belajar siswa akan cenderung menurun.

> Sitiatava Rizema (2013:8) mengatakan bahwa, faktanya yaitu proses pembelajaran yang terjadi di sekolah cenderung konvensional. Maksudnya, proses pembelajaran berlangsung dengan sistem yang sudah usang dan ketinggalan jaman, misalnya guru menyampaikan materi pelajaran dengan cara berceramah.

Berdasarkan pengamatan proses pembelajaran di kelas IV SDN Jambean I Kecamatan Kras, Kabupaten Kediri, pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru atau menggunakan model pembelajaran konvensional yang dikenal dengan ceramah tanpa memberikan

kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan ide yang dimilikinya serta kurang bervariasinya metode maupun model pembelajaran yang diterapkan guru di dalam kelas. Sehingga dalam proses pembelajaran sebagian besar siswa bersikap pasif dalam menerima pelajaran.

Untuk mengatasi hal tersebut model pembelajaran TGT dengan pendekatan kontekstual perlu diuji cobakan dalam pembelajaran matematika, karena dalam pelaksanaannya siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pengalaman siswa ketika melakukan kegiatan pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan motivasi tersendiri untuk belajar lebih baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model TGT ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Sementara pendekatan kontekstual cocok digunakan dalam pembelajaran karena pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dengan membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan siswa mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Atas dasar adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Pendekatan Kontekstual pada Kegiatan Bereksplorasi dengan Bentuk Geometri terhadap Penguasaan Konsep Pengubinan Kelas IV SDN Jambean I Kabupaten Kediri”.

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian quasi eksperimental design bentuk nonequivalent control group design. Pada desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random. Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT dengan pendekatan kontekstual, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional.

Penelitian ini dilaksanakan SDN jambean I Kecamatan Kras, Kabupaten Kediri. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Jambean I Kabupaten Kediri tahun ajaran 2014-2015. Kelas IV-A berjumlah 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B berjumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada awal pembelajaran, kedua kelas sama-sama diberikan pretest. Pada akhir pembelajaran, kedua kelompok diberikan postest. *Postest* yang diberikan berupa soal uraian, yang sebelumnya telah diuji cobakan terlebih dahulu kepada siswa kelas V SDN Jambean 1 Kabupaten Kediri yang pada kelas IV sudah pernah mendapakan materi tentang konsep pengubinan. Pada test uji coba, soal yang diuji cobakan sebanyak 20 soal. Namun setelah melalui uji instrumen yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas yang dihitung menggunakan *software SPSS 16.0 for windows*, diperoleh 4 soal tidak valid dan 16 soal valid. Dengan mempertimbangkan waktu yang tersedia untuk mengerjakan soal, peneliti hanya mengambil 10 soal untuk diujikan kepada subyek penelitian.

Data yang diperoleh untuk nilai hasil analisis setelah dilakukan postest adalah sebagai berikut:

Data penguasaan konsep pengubinan siswa menggunakan model pembelajaran konvensional siswa kelas IV-B yaitu sebagai berikut:

No.	Nilai	Jumlah siswa
1.	50	2
2.	55	2
3.	60	4
4.	62,5	2
5.	65	3
6.	70	1
7.	72,5	1
8.	75	2

9.	77,5	1
10.	80	1
11.	82,5	1
12.	92,5	1

Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa siswa di kelas V-B SDN Jambean 1 memiliki nilai terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi yaitu 92,5. Nilai rata-rata kelas yakni 66,96 masih di bawah KKM (68). Hanya 43,5% siswa yang mendapat nilai di atas KKM atau sebanyak 10 siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penguasaan konsep pengubinan siswa menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SDN Jambean 1 masih rendah dan sesuai dengan hipotesis pertama.

Penguasaan konsep pengubinan siswa menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan pendekatan kontekstual siswa kelas IV-A yaitu sebagai berikut:

No.	Nilai	Jumlah siswa
1.	55	1
2.	62,5	1
3.	65	1
4.	67,5	1
5.	72,5	1
6.	75	3
7.	77,5	3
8.	80	3
9.	82,5	1
10.	85	1
11.	87,5	3
12.	90	1
13.	95	2
14.	97,5	2

Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa siswa di kelas V-A SDN Jambean 1 memiliki nilai terendah yaitu 55 dan nilai tertinggi yaitu 97,5. Nilai rata-rata kelas yakni 80,21 terletak di atas KKM (68). Tingkat ketuntasan siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebesar 83,3% atau sebanyak 20 siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penguasaan konsep pengubinan pada siswa kelas IV-A SDN Jambean 1 meningkat dan sesuai dengan hipotesis kedua.

Berdasarkan data yang ada selanjutnya dilakukan analisis data dengan menggunakan uji-t untuk menguji hipotesis.

Tabel 4.4 Tabel Hasil Penghitungan Independent t-Test

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post est	KK	23	26.78	4.274	.891
	KE	24	32.08	4.432	.905

Tabel 4.5 Tabel Hasil Penghitungan Independent t-Test

t	Df	Sig. (2-tailed)
-4.171	45	.000
-4.174	44.998	.000

Berdasarkan tabel di atas, dari hasil levene's test didapat p-value = 0,933 lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Karena 0.933 > 0,05 maka dapat diasumsikan kedua varians sama besar *(equal variances assumed)* terpenuhi, karena hasil levene's test di atas menyatakan bahwa asumsi kedua variance sama besar *(equal variances assumed)* terpenuhi, maka digunakan hasil uji-t dua smpel independent dengan asumsi kedua variance sama untuk hipotesis $H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ terhadap $H_a : \mu_1 > \mu_2$ yang memberikan nilai t = -4,171 dengan derajat kebebasan $n_1 + n_2 - 2 = 24 + 23 - 2 = 45$ dan p-value (2-tailed) = 0,000. Karena dilakukan uji hipotesis satu sisi (one tailed) $H_a : \mu_1 > \mu_2$, maka nilai p-value (2 tiled) harus dibagi 2 menjadi 0,000 : 2 = 0, karena p-value = 0 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka $H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penguasaan konsep pengubinan siswa menggunakan model pembelajaran TGT dengan pendekatan konteksual lebih baik dibandingkan penguasaan konsep pengubinan siswa dengan model pembelajaran konvensional. Artinya ada pengaruh model pembelajaran TGT dengan pendekatan kontekstual terhadap penguasaan konsep pengubinan kelas IV SDN Jambean I Kecamatan Kras, Kabupaten Kediri tahun ajaran 2014 – 2015.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penguasaan konsep pengubinan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SDN Jambean 1 Kecamatan Kras, Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014-2015 dinyatakan masih dibawah rata-rata, dengan nilai 66,96 (di bawah KKM (68)).
2. Penguasaan konsep pengubinan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan pendekatan kontekstual siswa kelas IV SDN Jambean 1 Kecamatan Kras, Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014-2015 dinyatakan sudah di atas rata-rata. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-ratanya 80,21 terletak di atas KKM (68).
3. Ada pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan pendekatan kontekstual dan model pembelajaran

konvensional pada materi pengubinan untuk siswa kelas IV SDN Jambean 1 Kecamatan Kras, Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014-2015. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis data dengan uji-t dan diperoleh hasil bahwa p-value/sig. = 0 lebih kecil dari α = 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa p < α, sehingga Ho ditolak pada taraf signifikan 5% dan Ha terbukti benar.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal. 2014. *Model–Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konstekstual*. Bandung : Yrama Widya.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Bahri, Syaiful Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rinika Cipta.

Huda, Miftahul. 2014. *Model–Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Jauhar, Mohammad. 2011. *Implementasi Paikem dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Karso. 2011. *Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Putra, Satiatava Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis SAINS*. Yogyakarta: DIVA Press.

Sanjaya, Wina. 2007. *Srategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Kencana Media Group.

Slavin, Robert. 2014. *Kooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2014. *Statistika untuk Penelitan*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2012. *Kooperative Learning*. Jakarta: Pustaka Pelajar.

Trianto. 2012. *Model–Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Wardoyo, Sigit Mangun. 2013. *Pembelajaran Konstruktivisme*. Bandung: Alfabeta.

Febriyanti, Rini. 2009. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan, (Online), Tersedia: library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=40341,

(Matematika, diunduh 03 Juni 2014).

Jamil, Anis Farida. 2012. *Penerapan Belajar Kooperatif Model TGT yang Dimodifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Siswa Kelas VII SMPN 1 Leces Kabupaten Probolinggo*. (Online), Tersedia: library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=56549, (Matematika, diunduh 03 Juni 2014).

Janah, Nurita Yulifatul. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tumpang*. (Online), Tersedia: library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=51180, (Matematika, diunduh 03 Juni 2014).

Mayasari, Malisa Dewi. 2008. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SDN Ngrami I Kecamatan Sukomoro Kabupaten Nganjuk*. Jurnal Ilmu Pendidikan, (Online), Tersedia: library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=37118, (PKn, diunduh 29 Maret 2015).

Nurrokhim, Miftahly. 2012. *Penerapan Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Dalam Pembelajaran Kedaulatan Rakyat di MTS Yapik Sindangjawa Cirebon Semester Genap Tahun Ajaran 2011*. Jurnal Ilmu Pendidikan, (Online), Tersedia: library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=54152, (PKn, diunduh 29 Maret 2015).

http://mafiaol.com/2013/06/pemahaman-dan-penguasaan-konsep.html, diakses pada tanggal 7 Mei 2014.

http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2258711-penguasaan-konsep/, diakses pada tanggal 7 Mei 2014.