

**IMPLEMENTASI KOMBINASI MODEL TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION, NUMBERED HEADS TOGETHER, TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PKN PADA SISWA KELAS V SDN PENGAMBANGAN 9 BANJARMASIN**

*Suhaimi*

*Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Lambung Mangkurat  
suhaimi@ulm.ac.id*

*Alia Putri*

*Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Lambung Mangkurat  
alyaalidruss@yahoo.com*

**ABSTRAK**

*Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kualitas aktivitas guru, aktivitas siswa, dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Analisis data berupa deskriptif kualitatif dengan menggunakan cross tabel. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa pada setiap pertemuan. Hasil belajar siswa pada setiap pertemuan cenderung meningkat baik hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif, maupun hasil belajar psikomotorik. Berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa kombinasi model Team Assisted Individualization, Numbered Heads Together, dan Team Games Tournament dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada tema Benda-Benda di Sekitar Kita Muatan PKN di kelas V SDN Pengambangan 9 Banjarmasin dan hipotesis dapat diterima. Penelitian ini dapat dijadikan alternatif untuk memilih dan menggunakan model pembelajaran pada Pendidikan Kewarganegaraan tema Benda-Benda di Sekitar Kita pada kelas V.*

*Kata Kunci: Aktivitas Belajar, Team Assisted Individualization, Numbered Head Together, Team Games Tournament*

**PENDAHULUAN**

Bangsa Indonesia pada saat ini membutuhkan manusia yang dapat menghadapi persaingan yang semakin ketat dengan bangsa-bangsa lain di dunia. Untuk mewujudkan hal tersebut dapat diupayakan melalui penyelenggaraan pendidikan yang bermutu dan berkualitas oleh pendidik yang profesional. Sampai saat ini sumber daya manusia yang ada di Indonesia masih berada dibawah standar pencapaian. Hal tersebut disebabkan oleh rendahnya kualitas manusia Indonesia yang menggambarkan kualitas mutu pendidikan yang masih rendah (Makawimbang, 2012, hal. 1). Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), maka diperlukan adanya perbaikan pada kualitas pendidikan khususnya di Indonesia.

Sehubungan dengan hal diatas kualitas pendidikan merupakan suatu pondasi penting

untuk menjadikan sumber daya manusia yang berkualitas bagi pembangunan nasional. Hal tersebut menggambarkan bahwa masa depan bangsa sangat dipengaruhi pada kualitas pendidikan yang sedang berjalan dan diterapkan saat ini. Pendidikan bukan hanya berupaya meningkatkan kemampuan akademik akan tetapi juga profesionalisme dan mengembangkan karakter bangsa yang memiliki martabat yang bertujuan untuk mendidik kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa agar menjadi individu yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, berilmu, cakap dan kreatif (Hasanah & Suriansyah, 2019)

Pendidikan di Indonesia sudah berupaya untuk melakukan perbaikan dan perubahan menuju ke arah yang lebih baik. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah

adalah telah berupaya dalam memberikan inovasi khususnya dalam sistem kurikulum Indonesia. Kebijakan pendidikan dalam kurikulum sudah beberapa kali berganti yang bertujuan untuk menyesuaikan dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat dan perkembangan zaman di era globalisasi saat ini. Sebelumnya kurikulum yang dipakai adalah KTSP yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, kemudian melakukan pergantian dengan Kurikulum 2013 atau sering disebut K13.

Tujuan dari perubahan kurikulum ini adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia atau dalam tingkat nasional, serta menekankan kompetensi dan membentuk karakter siswa agar dapat menjadi generasi yang afektif, produktif, inovatif dan kreatif (Kurniasih & Sani, 2014, hal. 7).

Pembelajaran dengan menerapkan Kurikulum 2013 juga diharapkan dapat memberikan kesempatan besar untuk siswa agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat merubah kegiatan pembelajaran yang biasanya hanya berpusat pada guru dan bersifat konvensional menjadi pembelajaran berpusat pada siswa.

Dalam Kurikulum 2013 pembelajaran dipadukan dalam sebuah tema yang berisi 6 muatan pelajaran, salah satunya adalah muatan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang disajikan untuk menumbuhkan nilai-nilai moral dan luhur yang berpedoman pada budaya bangsa Indonesia. Hal itulah yang diwujudkan dalam bentuk perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari baik dalam perannya sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk memberikan siswa dengan berbagai pengetahuan dan kemampuan dasar tentang hubungan antar warganegara dengan negara serta pendidikan dasar tentang bela Negara (Noorhafizah & Robiah, 2016, hal. 1).

Dalam pembelajaran PKn merupakan suatu wadah yang strategis sekali dalam menumbuhkan dan mengembangkan siswa sebagai warga negara yang diharapkan dapat menciptakan dan menjadikan siswa menjadi pribadi yang demokratis sesuai dengan falsafah negara yaitu Pancasila melalui pembelajaran PKn di sekolah. Oleh karena itu sangat di perlukan pembelajaran PKn yang dapat menarik perhatian dan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan mengemas pembelajaran PKn dengan suasana yang menyenangkan baik didalam maupun diluar kelas (Asniwati, 2016, hal. 2).

Hal ini sebagaimana pendapat yang dipaparkan oleh Suhaimi & Effendi (2018, hal. 76) yang mengungkapkan bahwa sikap terhadap siswa yang tercantum dalam kode etik guru Indonesia sudah jelas tertulis bahwa guru harus sungguh-sungguh membimbing siswa agar dapat membentuk siswa menjadi manusia Indonesia seutuhnya yang berjiwa Pancasila. Hal inilah yang mengandung beberapa prinsip yang harus dipahami oleh seorang guru dalam menjalankan peran dan tugasnya yaitu : tujuan pendidikan nasional, prinsip membimbing dan prinsip pembentukan manusia Indonesia seutuhnya.

Berbagai hal yang telah dipaparkan diatas berbanding terbalik pada kenyataan yang ditemui di lapangan, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih belum berjalan secara maksimal sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut juga masih belum tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan berdasarkan kondisi ideal pada muatan Pendidikan Kewarganegaraam. Hal tersebut terlihat pada kenyataannya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih belum mampu membuat siswa berpikir secara kritis, siswa juga terlihat masih belum terbiasa dalam bekerja sama sehingga siswa kurang aktif dalam bersosialisasi dan cenderung hanya fokus kepada dirinya sendiri khususnya dalam kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan kelompok sehingga interaksi antar siswa dalam pembelajaran masih belum terjalin secara maksimal. Selain itu, juga ditemui masih banyak siswa yang kurang

berperan aktif dan kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran bahkan cenderung pasif, serta siswa juga masih kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan mengajukan pertanyaan. Hal tersebut menyebabkan terhambatnya kemampuan siswa dalam mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V yaitu Ibu Lengkong Altje, S.Pd di SDN Pengambangan 9 Banjarmasin pada tanggal 28 September 2018, Kurikulum 2013 baru diterapkan pada tahun ajaran ini saja, sehingga dalam penerapannya masih belum maksimal. Hal tersebut terlihat dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih belum menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi sehingga kegiatan pembelajaran cenderung masih bersifat konvensional padahal Kurikulum yang digunakan sudah merupakan Kurikulum 2013 yang menuntut keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan Pembelajaran yang seperti inilah yang juga menjadi salah satu faktor penyebab aktivitas siswa dikelas masih rendah dan cenderung pasif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terlihat bahwa siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran hanya sebagian kecil siswa saja atau hanya sekitar 30% dari seluruh siswa sedangkan sisanya masih belum menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Bagi siswa yang memang memiliki kemampuan akademik dan keterampilan yang bagus memang memiliki kemampuan dalam mencari solusi dalam memecahkan pokok permasalahan dalam pembelajaran.

Menurut hasil wawancara dengan guru kelas tersebut, guru menyadari bahwa guru masih belum terlalu mahir dan menguasai dalam menggunakan dan menerapkan Kurikulum 2013 ini, hal tersebut dikarenakan Kurikulum 2013 baru diterapkan dalam tahun ajaran 2018/2019. Hal ini juga yang menyebabkan siswa kurang terdorong dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran..

Permasalahan ini tentu saja berdampak pada hasil belajar siswa yang diperkirakan tidak akan banyak mengalami sebuah peningkatan, bahkan akan mengalami penurunan.

Rendahnya aktivitas belajar siswa juga berdampak pada hasil belajar siswa yang juga masih rendah. Berdasarkan dokumen hasil belajar yang ditunjukkan oleh Ibu Lengkong Altje, S.Pd. selaku wali kelas V perolehan semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 pada tema sebelumnya yang telah diajarkan yaitu pada tema 3 menunjukkan data hasil belajar siswa kelas V di SDN Pengambangan 9 belum cukup memuaskan, dari 31 siswa hanya 45,17% atau 14 siswa yang mampu mencapai KKM, sedangkan sisanya yaitu 54,83% atau 17 siswa tidak mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70. (Sumber: Penilaian guru kelas V Pengambangan 9). Melalui uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dan berada dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Jika hal ini terus dibiarkan tentu saja ini berdampak kepada aktivitas dan hasil belajar siswa tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sebagian besar hanya menggunakan metode ceramah atau pemberian informasi saja tanpa menggunakan pendekatan atau model pembelajaran yang inovatif dan hanya terpaku pada panduan langkah-langkah yang ada didalam buku guru, hal ini menyebabkan siswa terbiasa hanya memperoleh informasi yang disajikan oleh guru atau bersifat satu arah saja, dan tidak terlaksananya pembelajaran yang mendorong siswa untuk membangun pengetahuan dengan caranya sendiri, seperti kegiatan menganalisis, mengidentifikasi, dan menggali secara mendalam, sesuai dengan pendekatan *saintific* yang diharapkan didalam Kurikulum 2013.

Siswa yang tidak terlatih untuk mengembangkan kemampuan dalam mencari solusi dalam memecahkan permasalahan akan sulit menghadapi berbagai permasalahan yang akan dihadapinya nanti saat terjun ke masyarakat. Selain hal itu juga berdampak pada mutu pendidikan di Indonesia yang akan

mengalami penurunan karena memiliki sumber daya manusia (SDM) dengan kualitas yang masih rendah sehingga sulit bersaing dengan negara-negara lain.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti bermaksud untuk mencoba memecahkan permasalahan tersebut melalui sebuah upaya Penelitian Tindakan kelas yang berjudul : “Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Tema Benda-Benda di Sekitar Kita Muatan PKn Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT), dan *Team Games Tournament* (TGT) Di Kelas V SDN Pengambangan 9 Banjarmasin.”

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada Tema Benda-benda di Sekitar Kita muatan Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan kombinasi model *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V di SDN Pengambangan 9 Banjarmasin?;(2) Bagaimana aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran pada Tema Benda-benda di Sekitar Kita muatan Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan kombinasi model *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V di SDN Pengambangan 9 Banjarmasin?; (3) Apakah terdapat peningkatan hasil belajar pada siswa kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Tema Benda-benda di Sekitar Kita dengan menggunakan kombinasi model *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT) di SDN Pengambangan 9 Banjarmasin?

Penelitian ini ditujukan untuk mendukung penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Anggun Nastiti (2016), Wahdiah (2016), Dewi Nurmala (2017), Muhammad Rian Sanjani (2017), dan Nurlaila Aziza (2017), serta Rahayu Setiani (2017) menyatakan bahwa telah berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa menggunakan model *Team Assisted*

*Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT).

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif serta jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan dalam bidang pendidikan dan dilaksanakan dalam suatu kelas dengan tujuan untuk melakukan perbaikan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran didalam kelas tersebut (Suriansyah, 2013, hal. 9).

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas mencakup empat langkah antara lain: (1) Perencanaan (*Planning*) yaitu membuat skenario pembelajaran yang akan digunakan saat pelaksanaan, mempersiapkan berbagai media yang terkait dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, mempersiapkan instrument observasi dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan (2) Pelaksanaan Tindakan (*Action*) yaitu pelaksanaan tindakan merupakan suatu implementasi atau penerapan dari rancangan yang telah di buat sebelumnya yang dilakukan dikelas. Pada tahap ini hal yang harus di ingat adalah dalam pelaksanaannya guru harus berusaha untuk mengikuti segala rancangan yang telah dirumuskan sebelumnya, akan tetapi harus dalam batas wajar dan tidak dibuat-buat. (3) Pengamatan (*Observing*) yaitu pada tahap ini merupakan kegiatan pengamatan yang dilaksanakan oleh pengamat (*observer*) pada saat kegiatan pelaksanaan. Sehingga tahap pengamatan ini tidak bisa dipisahkan dengan tahap pelaksanaan karena keduanya dilakukan dalam waktu yang bersamaan (4)Refleksi (*Reflecting*) yaitu suatu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan dengan melakukan analisis dari hasil observasi kemudian merencanakan suatu perbaikan.

Adapun beberapa alasan PTK menjadi salah satu pendekatan dalam upaya meningkatkan dan memperbaiki mutu proses

pembelajaran antara lain : (1) Merupakan pendekatan pemecahan masalah yang bukan sekedar *trial and error*; (2) Menggarap masalah-masalah faktual yang dihadapi guru dalam pembelajaran; (3) Tidak perlu meninggalkan tugas utamanya, yaitu mengajar; (4) Guru sebagai peniliti; (5) Mengembangkan iklim akademik dan profesionalisme guru; (6) Dapat segera dilaksanakan pada saat muncul kebutuhan; (7) Dilaksanakan dengan tujuan penelitian; (8) Murah biayanya; (9) Desain lentur atau fleksibel; (10) Analisis data seketika dan tidak rumit; dan (11) Manfaat jelas dan langsung (Kunandar, 2013, hal. 51).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tema Benda-Benda di Sekitar Kita Muatan PKn dengan materi Persatuan dan Kesatuan di SDN Pengambangan 9 Banjarmasin. Pada kelas V tahun 2018/2019 dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang, terdiri 19 siswa laki-laki dan 13 siswi perempuan.

Faktor yang diteliti adalah aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

Sumber data penelitian ini diperoleh dari guru wali kelas V SDN Pengambangan 9 Banjarmasin tahun ajaran 2018/2019. Data juga diperoleh langsung dari siswa, khususnya data yang berkaitan dengan aktivitas dan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data observasi aktivitas guru diperoleh paada saat pembelajaran berlangsung dengan menerapkan kombinasi model *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT) di SDN Pengambangan 9 Banjarmasin. Data observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran tema Benda-benda di Sekitar Kita dengan menggunakan kombinasi model *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT) di SDN Pengambangan 9 Banjarmasin. Kemudian data hasil belajar kognitif diperoleh data dari lembar evaluasi berupa soal essay sebanyak 4 buah yang diberikan pada saat akhir pembelajaran, hasil belajar afektif dari lembar

penilaian sikap yaitu kerja sama, disiplin dan percaya diri yang diamati selama proses pembelajaran. Kemudian hasil belajar psikomotorik diperoleh dari lembar penilaian keterampilan yaitu penulisan dan penyampaia hasil diskusi.

Teknik analisis data yang digunakan, yaitu: (1) Analisis data kualitatif yaitu observasi aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran, data ini dikumpulkan dan disajikan dalam bentuk tabel persentasi dan diinterpretasi melalui kriteria kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik. (2) Analisis data kualitatif berikutnya yaitu observasi aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, data ini dikumpulkan kemudian disajikan dalam bentuk tabel persentasi dan diinterpretasi melalui kriteria kurang aktif, cukup aktif, aktif, dan sangat aktif. (3) Hasil belajar dianalisis melalui sebuah tes tertulis pada aspek kognitif, penilaian sikap berdasarkan tiga aspek yaitu kerja sama, disiplin dan percaya diri yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung kemudian dan penilaian psikomotorik diperoleh dari lembar penilaian keterampilan yaitu penulisan dan penyampaian hasil diskusi.

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah : 1. Aktivitas guru dinyatakan berhasil jika mencapai rentang skor antara 26 – 32 dengan kategori “Sangat Baik”; 2. Aktivitas siswa dinyatakan berhasil jika memperoleh skor 20-25 dengan kategori “Aktif” dan skor 26-32 dengan kategori “Sangat Aktif” dengan presentase  $\geq 63\%$  dari jumlah seluruh siswa sudah mencapai skor dengan kategori aktif dan sangat aktif. ; 3. Hasil belajar siswa aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik secara individu dinyatakan berhasil jika berhasil memperoleh nilai  $\geq 70$  dan secara klasikal dinyatakan berhasil apabila 80% jadi jumlah seluruh siswa mendapatkan nilai  $\geq 70$  atau meraih kriteria tuntas.

## HASIL

Pembelajaran tema Benda-Benda di Sekitar Kita dengan menggunakan kombinasi model pembelajaran *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads*

*Together* (NHT), dan *Team Games Tournament* (TGT) berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 4 terjadi peningkatan pada aktivitas siswa dan hasil belajar siswa yang mana

peningkatan ini terjadi karena adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang terus dilaksanakan oleh guru. Dapat dilihat tabel peningkatan aktivitas guru dibawah ini:

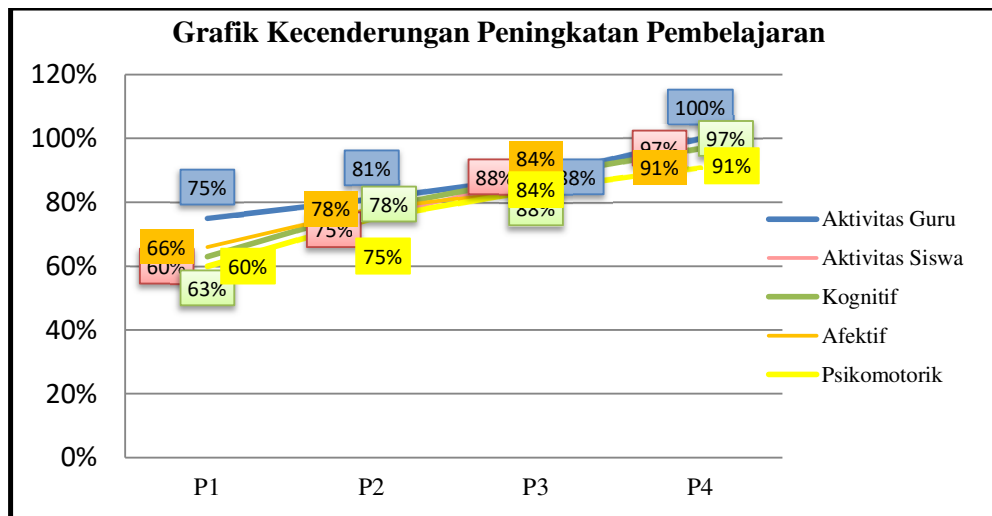
**Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru**

Pertemuan	Skor	Kriteria
1	24	Baik
2	26	Sangat Baik
3	28	Sangat Baik
4	32	Sangat Baik

Dari tabel diatas dapat terlihat bahwa selalu terjadi peningkatan skor aktivitas guru dalam setiap pertemuannya. Hal ini dikarenakan guru juga selalu melakukan usaha perbaikan untuk proses pembelajaran yang sedang dilakukan, dengan merefleksi setiap kejadian yang ada untuk mencapai

kriteria yang sesuai. Selain itu, guru juga selalu berkonsultasi dan meminta saran serta masukan kepada observer setelah kegiatan pembelajaran berakhir.

Berikut juga dapat dilihat grafik trend Peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar :



**Gambar 1. Trend Peningkatan Aktivitas Guru, Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa**

Untuk aktivitas guru pada pertemuan 1 mencapai skor 24 atau 75% dengan kategori “Baik” dan meningkat pada pertemuan 4 mencapai skor 32 atau 100% dengan kriteria “Sangat Baik”. Untuk hasil observasi Aktivitas Siswa, secara klasikal pada pertemuan 1 hanya berjumlah 19 orang dengan persentase 60% siswa dengan kategori “Cukup Aktif” dan meningkat sampai pada pertemuan 4 yaitu berjumlah sebanyak 31 orang dengan persentase 97% dengan kategori “Sangat Aktif”.

Untuk penilaian kognitif atau pengetahuan pada pertemuan 1 hanya ada 20 orang dengan persentase 63% siswa yang tuntas dan pada pertemuan 4 sebanyak 31 orang dengan persentase 97% siswa tuntas atau memiliki nilai  $\geq 70$ . Untuk hasil belajar siswa pada aspek afektif (sikap) siswa pada pertemuan 1 secara klasikal sebanyak 21 orang dengan persentase 66% dan meningkat pada pertemuan 4 menjadi 29 orang dengan persentase 91% secara klasikal. Untuk penilaian keterampilan atau psikomotor pada pertemuan 1 hanya sebanyak

19 orang dengan persentase 68% dan meningkat pada pertemuan 4 sebanyak 29 orang dengan pencapaian persentase 91%.

Berdasarkan grafik kecenderungan diatas dapat dilihat bahwa kenaikan dari semua aspek seperti aspek aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar pada penilaian kognitif (pengetahuan), penilaian afektif (sikap), dan penilaian psikomotor (keterampilan). Hal tersebut membuktikan bahwa adanya hubungan antara aktivitas yang dilakukan oleh guru terhadap aktivitas siswa dan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Dari data diatas juga dapat diketahui bahwa semakin tinggi atau maksimal aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran maka berpengaruh pada aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut yang juga semakin meningkat. Dengan meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran, maka berdampak pada hasil belajar siswa tersebut yang juga mengalami peningkatan pada seluruh aspek.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan data observasi yang dilakukan dalam Penelitian Tindakan Kelas dari pertemuan 1 sampai pertemuan 4 ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran.

Aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan Kombinasi Model *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT), dan *Team Games Tournament* (TGT) pada anak kelas V SDN Pengambangan 9 Banjarmasin telah mencapai kualifikasi sangat baik.

Salah satu hal pokok dalam kegiatan pembelajaran yang memiliki peranan penting adalah guru. Dikarenakan seorang guru sangat mempengaruhi keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Sependapat dengan Suriansyah, Aslamiah, Sulaiman & Noorhafizah (2014, hal. 5) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru memiliki peranan penting yaitu sebagai model atau contoh bagi siswa serta sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*).

Hal diatas sesuai dengan pendapat menurut Suriansyah (2015, hal. 2) yang menyatakan bahwa guru memiliki peranan yang strategis dalam pembelajaran khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peran guru dalam dunia pendidikan masa kini dan masa depan dalam anggota

masyarakat khususnya generasi muda bergantung pada kualitas profesionalisme guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Hal yang sama juga dipaparkan oleh Aslamiah & Agusta (2015, hal. 70), Aslamiah & Agusta (2017), Agusta (2018) yang mengungkapkan bahwa guru yang beranggapan bahwa kegiatan mengajar hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran berbeda dengan guru yang menjadikan kegiatan pembelajaran sebagai suatu proses memfasilitasi siswa pada kegiatan pembelajaran. Setiap perbedaan tersebut akan mempengaruhi penerapan guru dalam melaksanakan pembelajaran baik dalam perencanaan dan penyusunan strategi sampai proses penerapan dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran dengan kegiatan berkelompok, guru dapat menjadi seorang pengelola kelas dengan strategi pembelajaran yang kooperatif untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa dalam menumbuhkan dan mengembangkan sikap saling bekerjasama sebagai bekal mereka hidup bermasyarakat.

Sehingga guru perlu menggunakan strategi pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang digunakan pada Kurikulum 2013 adalah tematik integrative. Pembelajaran Tematik Integrative ini akan mendorong siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya karena dalam pembelajarannya siswa diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mengeksplorasi pengetahuan yang telah dimilikinya untuk memunculkan konsep atau persepsi baru (Mulyoto, 2013, hal. 119-120).

Aktivitas guru yang telah dilaksanakan sudah menerapkan pembelajaran dengan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013. Pada kegiatan inti awal guru telah menjelaskan materi menggunakan media yang berisi gambar dan uraian singkat materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah menyajikan pembelajaran dengan cara yang menarik menggunakan gambar-gambar yang ditampilkan. Guru juga tidak lupa melibatkan siswa dengan melakukan tanya jawab berdasarkan gambar.

Kegiatan pembelajaran juga dilakukan secara berkelompok. Pembagian kelompok juga berdasarkan perbedaan jenis kelamin, kemampuan akademik, ras dan latar belakang sosial yang berbeda. Dengan kegiatan berkelompok ini siswa dilatih untuk saling bekerja sama, bertukar pendapat

dan juga menumbuhkan kebersamaan antar siswa agar terciptanya interaksi antar siswa. Guru juga mengadakan kuis untuk meningkatkan semangat dan antusias siswa dengan memberikan penghargaan bagi kelompok yang memperoleh skor terbanyak.

Dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir, kualitas pembelajaran guru semakin membaik atau dengan kata lain selalu mengalami kemajuan. Hal tersebut dikarenakan adanya perbaikan yang dilakukan oleh guru pada setiap pertemuannya sehingga mampu mencapai bahkan melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu mencapai skor  $\geq 26$  dengan kriteria “Sangat Baik”.

Dengan menggunakan kombinasi model *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT), dan *Team Games Tournament* (TGT) peneliti dapat menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran semakin berkualitas.

Ketiga model pembelajaran yang dipilih ini menekankan guru untuk mampu memfasilitasi siswanya untuk saling bekerja sama dengan adanya kegiatan berkelompok, bertukar pendapat antar siswa dalam kegiatan berdiskusi, melatih siswa untuk ikut serta dalam semua kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung lebih bermakna, selain itu juga meningkatkan kepercayaan diri siswa, memberikan motivasi, dan memfasilitasi siswa sehingga siswa mampu membangun sendiri pengetahuannya, menumbuhkan jiwa kompetisi pada diri siswa dengan melatih adanya persaingan sehat melalui kegiatan kuis, sehingga siswa terpacu untuk mengikuti pembelajaran, dan pembelajaran menjadi efektif, serta menyenangkan. Pembelajaran seperti diharapkan dapat membuat siswa belajar lebih rileks dan santai akan tetapi tetap fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa guru merupakan salah satu komponen yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran melalui pemilihan strategi yang tepat dan pengelolaan kelas yang baik.

Hasil penelitian ini didukung Anggun Nastiti (2016), Wahdiah (2016), Dewi Nurmala (2017), Muhammad Rian Sanjani (2017), dan Nurlaila Aziza (2017), serta Rahayu Setiani (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan kombinasi model tersebut pada aktivitas guru terlaksana dengan baik pada setiap pertemuannya sehingga memperoleh

kualifikasi “Sangat Baik” dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan masing-masing peneliti.

Aktivitas siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan Kombinasi Model *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT), dan *Team Games Tournament* (TGT) pada anak kelas V SDN Pengembangan 9 Banjarmasin telah mencapai kualifikasi “Sangat Aktif”. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan model dan strategi pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa. Siswa lebih antusias dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran karena terlibat langsung dalam setiap prosesnya.

Ketertiban aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat ditekankan dalam Kurikulum 2013. Pada Kurikulum 2013 siswa di tuntut untuk terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas yang ada dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Kunandar (2010, hal. 277) menyatakan bahwa aktivitas siswa merupakan adanya keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran serta memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Peningkatan dari setiap aktivitas siswa ini disebabkan oleh ketepatan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan memberikan pegalaman langsung melalui penerapan kombinasi model *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT), dan *Team Games Tournament* (TGT) pada tema Benda-Benda di Sekitar Kita.

Keberhasilan peningkatan aktivitas siswa dalam mencapai kriteria “Sangat Aktif” juga tidak lepas dari aktivitas guru yang dapat mendorong dan mengembangkan keaktifan siswa dalam belajar dengan menggunakan kombinasi model yang tepat. Dalam penelitian ini, peneliti mengkombinasikan tiga buah model kooperatif learning yaitu model *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT), dan *Team Games Tournament* (TGT).

Model *Team Assisted Individualization* (TAI) merupakan model utama yang digunakan Model pembelajaran ini merupakan model utama yaitu untuk membimbing siswa dalam mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam materi melalui *handout* yang diberikan oleh guru.



Selain itu juga dapat menumbuhkan pengaruh positif terhadap rasa sosial karena ada kegiatan saling membantu antar siswa dalam penguasaan materi.

Model ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dengan adanya kegiatan berkelompok yang memungkinkan siswa saling bertukar pendapat saat mendiskusikan materi. Kemudian, model pembelajaran ini juga menumbuhkan rasa tanggung jawab bukan hanya penguasaan materi untuk diri sendiri tetapi juga teman sekelompok. Dengan demikian, siswa terlatih untuk saling mendengarkan dan berkomunikasi dalam kelompok untuk memperdalam penguasaan materi secara bersama-sama.

Akan tetapi model tersebut hanya melatih siswa saling berinteraksi dalam ruang lingkup kelompok saja. Oleh karena itu memerlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kepercayaan diri untuk melatih siswa berani berbicara didepan umum dan kesiapan siswa dalam menyampaikan pendapatnya didepan kelas. Sehingga didukung oleh model kedua yaitu model *Numbered Head Together* (NHT). Menurut Suriansyah, Ahmad. Aslamiah, Sulaiman & Norhafizah (2014, hal. 272) model pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa seluas-luasnya untuk menyampaikan pendapat dan ide-ide nya untuk mempertimbangkan jawaban yang paling benar.

Dengan model ini siswa diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk menyampaikan pendapat atau tanggapannya terhadap hasil diskusi yang disampaikan oleh kelompok lain. Selain itu, sesuai dengan pendapat ahli diatas bahwa model pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran dengan meminta siswa secara acak berdasarkan nomer kepala untuk menyampaikan pendapat, tanggapan dan hasil diskusi yang telah dikerjakan secara berkelompok.

Penelitian ini didukung penelitian lain yang menunjukkan bahwa langkah pembelajaran yang memuat kegiatan saling berbagi informasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara oral (Pratiwi & Sofiwati, 2018)

Hasil penelitian serupa juga ditunjukkan oleh penelitian Agusta & Noorhapizah (2018), Agusta, Setyosari & Sa'dijah (2018) bahwa pembelajaran menggunakan *cooperative learning* yang dirangkai

dengan kegiatan berbagi informasi mampu meningkatkan kerjasama yang akan berdampak pada keterampilan hidup siswa dimasa depan.

Keberhasilan pembelajaran menggunakan model inovatif juga ditunjukkan oleh penelitian Agusta, Setyosari dan Sa'dijah (2018) yang memaparkan bahwa dengan menggunakan *cooperative learning* dan memasukkan unsur menggali permasalahan didalamnya dapat meningkatkan kreativitas dan kerjasama siswa.

Kemudian, kombinasi model yang ketiga merupakan model pelengkap dari kedua model sebelumnya yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Slavin (2015, hal. 163) mendefinisikan bahwa TGT merupakan sebuah turnamen akademik dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor dimana para siswa dari setiap kelompok dipertemukan dengan kemampuan akademik yang sama untuk berlomba mendapatkan skor sebanyak mungkin.

Dengan dilengkapi model yang terakhir ini memberikan siswa pengalaman baru dalam belajar sambil bermain sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan melatih siswa menumbuhkan sikap persaingan sehat dan bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya.

Dari beberapa hal yang dipaparkan diatas peneliti mengkombinasikan ketiga model tersebut yaitu model *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT), dan *Team Games Tournament* (TGT) sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa kelas V SDN Pengambangan 9 Banjarmasin.

Dengan mengkombinasikan ketiga model tersebut, peneliti berhasil menumbuhkan sikap kerja sama siswa dalam kegiatan berkelompok, menumbuhkan kepercayaan diri siswa melalui kegiatan diskusi, bertukar pendapat dan mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas serta menumbuhkan semangat belajar siswa melalui kegiatan permainan dalam bentuk kuis yang disertai dengan *reinforcement* melalui pemberian hadiah dan penghargaan dalam bentuk julukan kepada setiap kelompok yang memenangkan *Games Tournament* dalam bentuk kuis.

Selain itu penelitian ini juga didukung oleh Anggun Nastiti (2016), Wahdiah (2016), Dewi Nurmala (2017), Muhammad Rian Sanjani (2017), dan Nurlaila Aziza (2017), serta Rahayu Setiani

(2017) yang menyatakan bahwa penggunaan kombinasi model tersebut pada aktivitas siswa terlaksana dengan baik dan terus meningkat pada setiap pertemuannya sehingga memperoleh kategori “Sangat Aktif” dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan masing-masing peneliti.

Hasil belajar menggunakan Kombinasi model *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT), dan *Team Games Tournament* (TGT) pada anak kelas V SDN Pengambangan 9 Banjarmasin telah mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal dan individual. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan model dan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran dan lebih meningkatkan hasil belajar siswa..

Keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dikarena telah terjalinnya hubungan interaksi antara guru dan siswa. Seperti yang diungkapkan Djamarah (2010:114) yang menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran memiliki pola umum yang menggambarkan kegiatan pembelajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dengan siswa, sedangkan bahan pembelajaran sebagai perantara bagi dua hal tersebut (Saleh & Nooridawati, 2014, hal. 74).

Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa pada seluruh aspek yaitu hasil belajar kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) dari pertemuan satu sampai pertemuan empat yang telah mencapai indikator keberhasilan yaitu dengan ketuntasan individual memperoleh nilai  $\geq 70$  dengan presentase secara klasikal 80% dari jumlah siswa secara keseluruhan.

Hal yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar pada setiap aspek pada muatan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tema Benda-Benda di Sekitar Kita menggunakan kombinasi model *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT), dan *Team Games Tournament* (TGT). Dari pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 4 telah mengalami peningkatan, hal ini tidak lepas dari aktivitas guru dan aktivitas siswa pada setiap pertemuan yang senantiasa melakukan perbaikan sehingga berpengaruh kepada hasil belajar siswa pada seluruh aspek.

Keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh Anggun Nastiti (2016), Wahdiah (2016), Dewi

Nurmala (2017), Muhammad Rian Sanjani (2017), dan Nurlaila Aziza (2017), serta Rahayu Setiani (2017), yang menyatakan bahwa penggunaan kombinasi model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap pertemuan dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan masing-masing peneliti.

## SIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan Kombinasi Model Model *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Heads Together* (NHT), dan *Team Games Tournament* (TGT) pada anak kelas V SDN Pengambangan 9 Banjarmasin telah mencapai kualifikasi “Sangat Baik”; (2) Aktivitas siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan Kombinasi Model *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Head Together* (NHT), dan *Team Games Tournament* (TGT) pada anak kelas V SDN Pengambangan 9 Banjarmasin telah mencapai presentase 97% dengan kualifikasi “Sangat Aktif”; (3) Hasil belajar menggunakan Kombinasi Model Model *Team Assisted Individualization* (TAI), *Numbered Head Together* (NHT), dan *Team Games Tournament* (TGT) pada anak kelas V SDN Pengambangan 9 Banjarmasin telah mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal dan individual baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka saran-saran yang diberikan yaitu sebagai berikut : (1) Aktivitas siswa pada penelitian ini masih ada yang memperoleh kriteria “Cukup Aktif” pada beberapa aspek, salah satu aspek yang mendapat kriteria cukup aktif paling banyak dan presentase secara klasikal paling rendah diantara aspek lainnya adalah aktivitas siswa dalam menjawab soal-soal pada LKK secara berkelompok, hal tersebut dikarenakan masih ada siswa yang belum terlibat aktif dalam kegiatan diskusi. Berdasarkan hal tersebut diharapkan guru dapat lebih menghimbau dan memberikan motivasi agar siswa dapat berkontribusi secara aktif dalam kegiatan diskusi khususnya dalam menyelesaikan tugas kelompok agar penguasaan siswa terhadap materi lebih optimal.; (2) Hasil belajar siswa pada penelitian ini sudah mencapai kriteria ketuntasan secara klasikal, akan tetapi masih ada satu orang siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan yaitu

≥70. Berdasarkan hal tersebut diharapkan guru memberikan bimbingan dan dorongan dalam proses pembelajaran khususnya dalam kegiatan penguasaan materi dan juga memberikan motivasi atau penguatan agar siswa dapat lebih bersemangat dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa yang belum tuntas ini dapat menjawab soal evaluasi dengan baik dan mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aslamiah, & Agusta, A. R. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Model Pembelajaran Inquiri Learning, Somatic Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI), dan Team Games Tournament (TGT) Pada Kelas 5B SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Jurnal Paradigma*, 74.
- Agusta, A. R., & Noorhapizah. (2018). Improving the Student's Cooperation and Environmental Care Skill using Outdoor Learning Strategy Outbound Variation. *1st International Conference on Creativity, Innovation, Technology in Education (IC-CITE 2018)*. 274, pp. 10-17. Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia: Atlantis Press.
- Agusta, A. R., Setyosari, P., & Sa'dijah, C. (2018). Implementasi Strategi Outdoor Learning Variasi Outbound untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 3(4), 453-459
- Agusta, A. A. R. (2017). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA EKOSISTEM DENGAN MUATAN IPA MENGGUNAKAN KOMBINASI MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY LEARNING, SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALLY (SAVI) DAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) PADA KELAS 5B SDN SUNGAI MIAI 7 BANJARMASIN. *Paradigma*, 10(1).
- Agusta, A. R. (2018). Penerapan Strategi Outdoor Learning variasi Outbound untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Kelas 5 SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *DISERTASI dan TESIS Program Pascasarjana UM*.
- Agusta, A. R. (2018, December). Improving the Student's Cooperation and Environmental Care Skill using Outdoor Learning Strategy Outbound Variation. In *1st International Conference on Creativity, Innovation and Technology in Education (IC-CITE 2018)*. Atlantis Press.
- Agusta, A. R., Setyosari, P., & Sa'dijah, C. (2018). Implementasi Strategi Outdoor Learning Variasi Outbound untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(4), 453-459.
- Asniwati. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar PKn Materi Kebebasan Berorganisasi Melalui Pendekatan Kooperatif Model Team Games Tournament (TGT) Siswa Kelas V SDN Sungai Tiung 4 Banjarbaru. *Jurnal Paradigma*.
- Hasanah, R., & Suriansyah, A. (2019). Relationship Of School Culture And Work Motivation With Organizational Citizenship Behaviour (OCB) Teacher Of Muhammadiyah Vocational School In Banjarmasin Indonesia. *European Jurnal of Alternative Eduation Studies*, 59.
- Kunandar. (2010). Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kunandar. (2013). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). Sukses Meingimplementasikan Kurikulum 2013. Jakarta: Kata Pena.
- Makawimbang, J. H. (2012). Kepemimpinan Pendidikan yang Bermutu. Bandung: Alfabeta.
- Mulyoto. (2013). Strategi Pembelajaran di Era Kurikulum 2013. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Noorhafizah, & Robiah. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Globalisasi Menggunakan Model Student Team Achievement Divison (STAD) Siswa Kelas IV SDN Alalak Selatan 4 Banjarmasin. *Jurnal Paradigma*, 1.
- Pratiwi, D. A., & Sofiwati, N. (2018, December). Problem Solving Learning, Think Pair and Share (TPS) Baset on Audio Visual Media Improving Oral Activities. In *1st Internasional Conference On Creativity,*

- Innovation and teknologi in Education (IC- CITE 2018). Atlantis Press.
- Saleh, M., & Nooridawati. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Gaya Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Divariasikan Numbered Heads Together Pada Siswa Kelas IV SDN Teluk Tiram 6 Banjarmasin. *Jurnal Paradigma* , 74.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suhaimi, & Effendi, N. (2018). Hubungan Kepala Sekolah dan Sikap Terhadap Profesi Guru dengan Prestasi Kerja Guru SMA Negeri di Kabupaten Hulu Sungai Selatan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* .
- Suriansyah, A. (2013). *Panduan Penulisan Karya Ilmiah Program PG-PAUD dan PGSD Universitas Lambung Mangkurat*. Banjarmasin: FKIP Jurusan PGSD Unlam.
- Suriansyah, A. (2015). *Profesi Kependidikan Perspektif Guru Profesional*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suriansyah, A., Aslamiah, Sulaiman, & Noorhafizah. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.