

KEEFEKTIFAN MODEL TGT BERBANTU MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI KEMIRI 06

*Devariatama Budiyanto*¹, *Ikha Listyarini*², *Fajar Cahyadi*³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang
devariatamabudiyanto@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah kurangnya partisipasi siswa pembelajaran kelas V. Hal tersebut disebabkan karena guru belum memadukan model dan media pembelajaran yang menarik untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu mengakibatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Kemiri 06 Batang masih banyak siswa yang belum mencapai batas nilai KKM yang ditentukan adalah 65, dari 20 siswa 11 siswa yang memenuhi KKM dan 9 siswa belum memenuhi KKM. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model TGT berbantu media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS kelas V SD Kemiri 06. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *Pre-Eksperimental Design* dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Kemiri 06 tahun pelajaran 2016/2017. Sampel yang diambil adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa dengan menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* berbentuk sampling jenuh. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

Kata Kunci : Hasil Belajar, *Team Games Tournament*, *Crossword Puzzle*.

ABSTRACT

The encouraging background of this research is the lack of student participation in class V study. This is because the teacher has not integrated the model and interesting learning media to optimize student learning outcomes. Therefore resulted in the result of study of class V student at SDN Kemiri 06 Batang, there are still many students who have not reached the determined KKM value limit is 65, from 20 students 11 students who meet KKM and 9 students have not fulfilled KKM. The purpose of this research is to know the effectiveness of TGT model assisted media crossword puzzle to the learning result of IPS class V SD Kemiri 06. This research type is quantitative research in the form of Pre-Experimental Design with One-Group Pretest-Posttest Design. The population of this research is all students of grade V SDN Kemiri 06 year 2016 / 2017. Samples taken are all students of class V which amounted to 20 students using Nonprobability Sampling technique in the form of saturated sampling. The data in this research is obtained through observation, interview, documentation, and test.

Kata Kunci : Hasil Belajar, *Team Games Tournament*, *Crossword Puzzle*.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Melalui pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, dan menjadi warga dunia yang cinta damai. Berdasarkan kehidupan sehari-hari peserta didik sering menjumpai peristiwa yang berhubungan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial. Siswa bersosialisasi

dengan lingkungan terdekat dan tahu bahwa orang tua siswa bersosialisasi dengan masyarakat atau orang lain. Hal ini menyatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat atau bisa hidup sendiri. Siswa menyadari bahwa sesuatu yang berhubungan dengan manusia dan lainnya dapat dipelajari melalui Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Siti Mufarokha, S.Pd. selaku guru kelas V SD Negeri Kemiri 06, masih terdapat siswa yang kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Siswa harus diberi kesempatan terlebih dahulu agar mau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu, dari KKM mata pelajaran IPS yang nilainya 65, masih ada 10 siswa yang nilai evaluasinya belum memenuhi KKM dan harus melakukan remedial.

Salah satu model yang sesuai dan dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah di sebutkan sebelumnya yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. *Team Games Tournament (TGT)* dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbang poin bagi kelompoknya. Permainan ini dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau sebagai review mata pelajaran (Rusman, 2014: 224). Pada model ini pembelajaran lebih berpusat pada siswa yang dikemas dalam bentuk permainan, sehingga suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Berdasarkan latar belakang diatas maka perlu kiranya dilakukan penelitian. Dalam hal ini penulis melakukan penelitian yang berjudul "Keefektifan Model TGT Berbantu Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri Kemiri 06".

Berdasarkan dari pembahasan masalah yang dijadikan fokus penelitian, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : (1) Apakah model *TGT* berbantu media *crossword puzzle* dapat diterapkan pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Kemiri 06? (2) Apakah model *TGT* berbantu media *crossword puzzle* efektif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Kemiri 06?

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi belajar itu dibedakan menjadi dua macam yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua faktor ini saling berkaitan dan saling mempengaruhi individu dalam belajar sehingga menentukan kualitas hasil belajarnya (Slameto 2010: 54). Faktor Intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern meliputi: (1) jasmaniah. (2) Faktor psikologis. (3) kelelahan. Faktor Ekstern adalah faktor yang ada dari luar individu. Faktor Ekstern meliputi : (1) Faktor Keluarga. (2) Faktor Sekolah. (3) Faktor Masyarakat.

Menurut Banks yang dikutip Susanto (2013: 141) berpendapat bahwa pendidikan IPS atau *social studies*, merupakan bagian kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat, negara, dan bahkan di dunia.

IPS untuk tingkatan sekolah sangat erat kaitannya dengan disiplin dengan ilmu-ilmu sosial dan terintegrasi dengan humaniora dan ilmu pengetahuan yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk kepentingan pembelajaran di sekolah. Ilmu IPS pada dasarnya adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara/masyarakat yang

disiplin, berketrampilan, sikap dan nilai yang mampu digunakan dalam mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik, selain itu Ilmu Pengetahuan Sosial pada pendidikan dasar adalah memfokuskan hubungan antara sesama manusia dengan proses yang membantunya dalam menjalani hubungan tersebut.

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil turunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implementasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.

Joyce & Weil dalam Rusman (2014: 381) berpendapat model merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum atau rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, yang artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan guru yang dirancang dalam kurikulum atau rencana pembelajaran untuk membantu penyampaian materi pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi menarik dan bermakna.

Model yang sesuai dengan tujuan penelitian ini adalah model *Teams Games Tournament* atau TGT. Saco (2006) dalam Rusman (2014: 224), dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim awal siswa masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan identitas kelompok.

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai pengulangan materi pembelajaran.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok masing-masing. Setelah itu setiap siswa bekerja dalam kelompok turnamen. Guru memberikan *reward* pada kelompok awal yang mendapatkan nilai tertinggi diakhir permainan. Guru memberikan lembar kerja kelompok sebagai evaluasi. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompok awal siswa. Apabila ada anggota yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok bertanggung jawab

untuk memberikan jawaban atau menjelaskan kepada anggota yang lain, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Slavin (1995: 105) dalam Taniredja (2015: 67) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yaitu: (1) penyaji kelas, (2) kelompok, (3) permainan, (4) kompetisi/turnamen, (5) pengakuan kelompok. Taniredja, dkk (2015: 72) berpendapat model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki kelebihan sebagai berikut: (1) dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya; (2) rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi; (3) perilaku yang mengganggu siswa menjadi lebih kecil; (4) motivasi siswa dalam belajar bertambah; (5) pemahaman siswa lebih mendalam terhadap pokok bahasan yang disampaikan; (6) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antar siswa dengan siswa dan siswa dengan guru; (7) siswa dapat menelaah materi pelajaran dengan bebas mengaktualisasi diri dengan potensi yang ada didalam diri siswa dan juga membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi tidak membosankan.

Kekurangannya model *Team Games Tournament* adalah : (1) dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak semuanya ikut dalam pembelajaran. (2) kurangnya waktu untuk proses pembelajaran. (3) kemungkinan terjadi kegaduhan dalam pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menarik dan mengandung unsur permainan, dimana permainan disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Aktivitas belajar yang dirancang dalam bentuk permainan memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai, selain itu juga dapat menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, dan kerjasama. Adapun komponen-komponen model *Teams Games Tournament* yang meliputi penyajian kelas, kelompok, permainan, turnamen, dan pengakuan kelompok. Langkah-langkah pembelajaran model *Teams Games Tournament* mengikuti urutan yang ada pada komponen pembelajaran. Model *Teams Games Tournament* juga memiliki kelebihan yang mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan atau tidak membosankan.

Dalam Bahasa Indonesia *crossword puzzle* adalah teka-teki silang. *Crossword puzzle* (teka-teki silang) yang digunakan ini adalah suatu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dalam *crossword puzzle* disediakan sejumlah pertanyaan atau kata/frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. *Crossword puzzle*, melibatkan peserta didik dapat aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasa suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat maksimal.

Selain itu, *crossword puzzle* merupakan suatu media yang dapat membantu guru dalam meninjau ulang materi-materi yang sudah disampaikan. Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat ingat kembali apa yang telah di

sampaikan sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Media *crossword puzzle* juga dapat mengundang minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Zaini (2007:73) menyampaikan langkah-langkah penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran yaitu (1) Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi yang akan diberikan, (2) Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih. (seperti dalam tek-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan, (3) Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pertanyaan-pertanyaan mengarah kepada kata-kata tersebut, (4) Bagikan teka-teki ini kepada siswa, bisa individual ataupun kelompok, (5) Batasi waktu mengerjakannya, (6) Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian telah dilaksanakan di SD Negeri Kemiri 06 Kecamatan Subah, Kabupaten Batang. Adapun pelaksanaannya pada tahun ajaran 2016/2017. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri Kemiri 06 Batang yaitu yang berjumlah 20 siswa. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua anggota populasi yang terdiri dari 20 siswa. Dan sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua anggota populasi yang digunakan sebagai sampel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *Pre Eksperimental Designs* bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Ada beberapa metode atau teknik yang digunakan dalam pengumpulan data, dalam kegiatan ini data dikumpulkan dengan cara sebagai berikut: (1) Wawancara, Wawancara ini dilakukan dengan Ibu Siti Mufarokha, S.Pd. selaku guru kelas V SD Negeri Kemiri 06. Adapun wawancara menggunakan lembar wawancara yang berisi tentang karakteristik siswa, penggunaan media atau model pada mata pelajaran IPS dan hasil belajar mata pelajaran IPS. Tujuan dilakukan wawancara untuk mengetahui permasalahan mengenai hasil belajar IPS. (2) Dokumentasi Penelitian ini, dokumen yang digunakan peneliti adalah daftar siswa yang memuat nama-nama siswa, jenis kelamin, jumlah siswa, dan foto-foto selama proses pembelajaran. Tujuan dari dokumentasi adalah sebagai pelengkap data dan bukti penelitian. (3) Tes, Tes dilakukan kepada seluruh siswa kelas V SD Negeri Kemiri 06. Adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPS. (4) Observasi, observasi dilakukan pada siswa kelas V yang sedang mengikuti pembelajaran dikelas. Tujuan dari metode ini untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, karakter yang ingin diamati adalah disiplin dan kerja keras yang muncul dalam pembelajaran model *Teams Games Tournament* berbantu media *crossword puzzle*.

Analisis data penelitian ini ada dua, yaitu analisis data awal, analisis data akhir dan uji hipotesis. Analisis data awal menggunakan nilai *pretest*, yang digunakan untuk

menentukan sampel yang akan diambil secara acak dimana sampel-sampel tersebut harus diuji normalitasnya menggunakan uji liliefors. Sedangkan analisis data akhir menggunakan nilai *posttest*, untuk uji hipotesis menggunakan nilai *pretest* dan *posttest* yang akan digunakan untuk menghitung uji ketuntasan, uji banding, dan uji korelasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data awal mengenai kemampuan awal siswa didapat data tersebut berdistribusi normal. Data tersebut didapat dari hasil analisis data yaitu uji normalitas. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan Ms.excel:

Keterangan	Nilai
L_{hitung}	0,131
L_{tabel}	0,190

dan diperoleh data bahwa dengan $n = 20$ dan taraf $\alpha = 5\%$ memiliki $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,131 < 0,190$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Keterangan	Nilai
L_{hitung}	0,163
L_{tabel}	0,190

Hasil analisis data akhir menggunakan nilai *posttest* bahwa dengan $n = 20$ dan taraf $\alpha = 5\%$ memiliki $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,163 < 0,190$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* siswa berasal dari populasi berdistribusi normal.

Setelah data memenuhi normalitas, dilanjutkan dengan uji ketuntasan hasil belajar dengan KKM 65. Uji ketuntasan hasil belajar IPS dilakukan di kelas V SD Negeri Kemiri 06 yang telah diberi perlakuan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu media *crossword puzzle*. Nilai yang digunakan adalah nilai dari *posttest* dengan menggunakan *t-test* untuk menghitung nilai *posttest* siswa. Melalui perhitungan menggunakan Ms.excel diperoleh data sebagai berikut :

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	64,8	77,6
N	20	
Md	12,8	
$\sum X^2d$	1299,20	
t_{hitung}	6,918	
t_{tabel}	2,093	

Berdasarkan analisis data nilai *pretest* dan *posttest* dengan uji *t-test* diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 64,8 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 77,6 diperoleh $t_{hitung} = 6,918$ dengan db $N-1 = 20-1 = 19$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 2,093 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa Model TGT berbantu media *crossword puzzle* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS SD Negeri Kemiri 06.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, pengajuan hipotesis, analisis data penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan : (1) model TGT berbantu media *crossword puzzle* dapat diterapkan pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Kemiri 06, karena dengan penerapan tersebut siswa menjadi lebih aktif, pembelajaran menyenangkan dan juga hasil belajar meningkat. (2) bahwa model TGT berbantu media *crossword puzzle* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS SD Negeri kemiri 06. Hal ini dapat dilihat pada analisis uji hipotesis untuk menguji efektif atau tidaknya model TGT berbantu media *crossword puzzle* terhadap hasilbelajar yang diperoleh bahwa hasil *post-test* lebih tinggi dibanding hasil *pre-test* kemudian dilakukan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,918 > 2,093$, maka H_0 ditolak sehingga menunjukkan bahwa model TGT berbantu media *crossword puzzle* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS SD Negeri kemiri 06.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto.2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2014. *media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- BNSP. 2006. *Standar Isi*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Hamalik, O. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani, M. A. 2011. *Strategi Belajar Mengajar* . Bandung: CV Pustaka Setia.
- Irviana, I. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Journal of EST, Volume 2 Nomor 1* , 69-70.
- Muhammad Fathurrohman, S. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sadirman, A. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soegeng, A. 2006. *Dasar-dasar Penelitian* . Semarang: IKIP PGRI PRESS.
- Sudarti. 2015. Peningkatan Prestasi Belajar IPS melalui Team Games Tournament (TGT) di Kelas V SD Negeri Gemaharjo Kecamatan Watulimo Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pedidikan Profesional, Volume 4, No. 2, Agustus 2015* , 178-189.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Taniredja. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.

Tirtahardja, U. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Triyanto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Belajar.

UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wulandari, W. A. 2016. Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD N Bleber 1 melalui Penerapan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 22 tahun ke-5* , 2146-2154.

Zaini, H. d. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Ihsan Mandiri.