

"PENGARUH MODEL TGT (TEAMS GAME TURNAMENT) DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL SEJARAH UANG SISWA KELAS III SDN 3 SIDOMULYO KECAMATAN PULE KABUPATEN TRENGGALEK TAHUN AJARAN 2014/2015"

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri



DISUSUN OLEH: LINA ERVIN SUTANTI NPM: 11.1.01.10.0192

PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2016



Skripsi oleh:

LINA ERVIN SUTANTI

NPM: 11.1.01.10.0192

Judul:

"PENGARUH MODEL TGT (TEAMS GAME TURNAMENT) DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL SEJARAH UANG SISWA KELAS III SDN 3 SIDOMULYO KECAMATAN PULE KABUPATEN TRENGGALEK TAHUN AJARAN 2014/2015"

Telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri Tanggal : 23 Oktober 2015

Pembimbing I

Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd

NIDN. 0717076301

Pembimbing II

Drs. Yatmin, M.Pd

MIDN. 0709076301



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

LINA ERVIN SUTANTI

NPM: 11.1.01.10.0192

Judul:

"PENGARUH MODEL TGT (TEAMS GAME TURNAMENT) DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL SEJARAH UANG SISWA KELAS III SDN 3 SIDOMULYO KECAMATAN PULE KABUPATEN TRENGGALEK TAHUN AJARAN 2014/2015"

> Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri

> > Pada tanggal: 07 Januari 2016

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua

: Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd.

2. Penguji I

: Drs. Bambang Soenarko, M.Pd.

3. Penguji II

: Drs. Yatmin, M.Pd.

Dr. Hi. Sri Panca Setyawati, M.Pd.

NIDN: 0716046202



PENGARUH MODEL TGT (TEAMS GAME TURNAMENT) DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL SEJARAH UANG SISWA KELAS III SDN 3 SIDOMULYO KECAMATAN PULE KABUPATEN TRENGGALEK TAHUN AJARAN 2014/2015

LINA ERVIN SUTANTI 11.1.01.10.0192 FKIP – PGSD

ervinsutanti@gmail.com
Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd. dan Drs. Yatmin, M.Pd.
Universitas Nusantara PGRI Kediri

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pengamatan peneliti bahwa untuk menciptakan peserta didik yang berkualitas dan berkarakter, pelaksanaan pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi siswa diberi kesempatan berkomunikasi dan berinteraksi dengan temannya, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Namun hal tersebut belum terlaksana. Pembelajaran di SD masih didominasi oleh pembelajaran yang berpusat pada guru. Hal tersebut mengakibatkan kemampuan belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengajukan 3 rumusan masalah sebagai berikut : (1) Apakah sebelum penggunaan model *Teams Game Turnament (TGT)* didukung media gambar kemampuan mengenal sejarah uang siswa kelas III SDN 3 Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek tahun ajaran 2014/2015 sudah mencapai KKM? (2) Apakah sesudah penggunaan model *Teams Game Turnament (TGT)* didukung media gambar kemampuan mengenal sejarah uang siswa kelas III SDN 3 Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek tahun ajaran 2014/2015 sudah mencapai KKM? (3) Adakah pengaruh penggunaan model *Teams Game Turnament (TGT)* didukung media gambar terhadap kemampuan mengenal sejarah uang siswa kelas III SDN 3 Sidomulyo Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek tahun ajaran 2014/2015?

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan objek penelitian siswa kelas III SDN 3 Sidomulyo Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 26 siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen menggunakan desain pra eksperimen *one group pretest postest* dengan cara melakukan percobaan terhadap satu kelompok tanpa menggunakan kelompok pembanding, dan menggunakan instrumen berupa perangkat pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu tes.

Simpulan hasil penelitian ini adalah (1) Kemampuan mengenal sejarah uang sebelum penggunaan model *Teams Game Turnament (TGT)* didukung media gambar belum mencapai KKM dengaan nilai ratarata 54,61 dan ketuntasan klasikal 5,01%. (2) Kemampuan mengenal sejarah uang sesudah penggunaan model *Teams Game Turnament (TGT)* didukung media gambar berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata 79,03 dan ketuntasan klasikal 75,04%. (3) Ada pengaruh yang sangat signifikan penggunaan model *Teams Game Turnament (TGT)* didukung media gambar terhadap kemampuan mengenal sejarah uang,hasil uji t yang dilakukan diperoleh t-hitung 16,261 lebih besar dari pada harga t-tabel 1% (2,787).

Kata Kunci: Model pembelajaran *TGT*, media gambar, mengenal sejarah uang.



I. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Menurut Undangundang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Moh. Fauziddin, 2011:14) "Pendidikan adalah usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat".

Pendidikan merupakan persoalan yang sangat rumit, namun semuanya merasakan bahwa pendidikan merupakan tugas negara yang amat penting. Bangsa yang ingin maju, membangun, dan berusaha memperbaiki keadaan masyarakat tentu mengatakan bahwa pendidikan merupakan kunci, dan tanpa kunci itu usaha mereka akan gagal.

Seiring dengan terus berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), pendidikan saat ini hendaknya didasarkan pada tingkat kualitas dan kemampuan para guru dalam menggunakan berbagai model pembelajaran yang ada untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa. Guru sebagai pendidik juga harus mempersiapkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan cara berpikir siswa agar menjadi lebih kritis dan kreatif.

Pendidikan bukan hanya mewariskan nilai-nilai dan hasil kebudayaan lama, tetapi juga mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) unggul. Karena pendidikan yang Indonesia terus berkembang, hal ini menuntut adanya pengembangan mutu kurikulum pembelajaran di sekolah. Dalam bidang pendidikan, kurikulum merupakan unsur yang sangat penting. Tanpa adanya kurikulum tujuan pendidikan yang diselenggarakan tidak mungkin tercapai.

Menurut Nana Sudjana (2005:23), kurikulum dipahami sebagai berikut:

> Kurikulum merupakan niat dan harapan yang dituangkan ke dalam bentuk rencana maupun program pendidikan yang dilaksanakan oleh para pendidik di sekolah. Kurikulum sebagai niat rencana, sedangkan pelaksanaannya adalah proses belajar mengajar. Yang terlibat di dalam proses tersebut yaitu pendidik dan peserta didik.

Pemerintah telah menggiring pelaku pendidikan untuk mengimplementasikan kurikulum dalam bentuk Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yaitu kurikulum operasional yang dilaksanakan disetiap satuan pendidikan.

Pengembangan mutu kurikulum pembelajaran berada pada peningkatan mutu pendidikan nasional. Oleh karena itu pengembangan mutu sekolah yang



wujudnya berupa program-program sekolah tetap mengacu pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. Program apapun yang dibuat harus bermuara pada peningkatan pelayanan peserta didik, sehingga menghasilkan lulusan yang berkualitas.

Pada proses pembelajaran, untuk menciptakan peserta didik yang berkualitas dan berkarakter tidak hanya berpusat pada guru, tetapi siswa diberi kesempatan berkomunikasi dan berinteraksi dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Artinya, dalam pembelajaran ini kegiatan aktif dan pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa, dan mereka bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya.

Model pembelajaran dipandang mempunyai peran yang penting dalam upaya mendongkrak keberhasilan siswa dalam belajar. Penggunaan model pembelajaran dapat mendorong aktivitas siswa serta mendorong semangat belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara penuh.

Joyce, Weil dan B. Showers (2000) (dalam Warsono dan Harianto, 2013:172) menyatakan pendapat bahwa:

> Model pembelajaran didefinisikan sebagai suatu deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum,

bahan ajar, rancangan satuan pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar, buku pelajaran, lembar kerja, program multimedia, dan bantuan belajar melalui program komputer.

Model pembelajaran yang dapat digunakan ada berbagai macam, tetapi pemilihan dan penetapan model pembelajaran harus diperhatikan oleh guru, karena model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran harus dilakukan secara teliti benar-benar dan tepat agar tidak bertentangan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Selain itu, guru juga harus mempertimbangkan kekurangan dan kelebihan model pembelajaran yang dipilih. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi mengenal sejarah uang yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Turnament (TGT)*. Robert E. Slavin (2005:163) mengungkapkan:

Teams Game Turnament (TGT) adalah model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Model pembelajaran *Teams Game Turnament (TGT)* pada materi mengenal



sejarah uang yang dimaksudkan adalah merancang bentuk pembelajaran dengan membuat siswa bekerja dalam tim-tim pembelajaran yang heterogen. Salah satu poin penting yang harus diperhatikan untuk membentuk kelompok yang heterogen adalah kemampuan akademik siswa, sehingga sebelum pembentukan kelompok guru harus memberikan pretest terlebih dahulu. Aktivitas ini akan mendorong siswa untuk bermain sambil berpikir, bekerja dalam suatu tim dan kompetitif terhadap tim yang lain.

Selain model pembelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran juga sangat berperan penting dalam upaya meningkatkan mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran, dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan.

Gagne dan Briggs (1975) (dalam Azhar Arsyad, 2013:4) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang antara lain terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Dengan kata lain media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran saat ini sangat bervariasi. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, karena media yang bervariasi dapat meningkatkan gairah belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelaja-ran. Selain membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkat-kan pemahaman.

Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar dan dapat digunakan pada materi mengenal sejarah uang adalah media gambar. "Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa, serta ukurannya relatif" (Din Wahyudin, 2007:215).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengambil judul "Pengaruh Model *Teams Game Turnament (TGT)* didukung Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Sejarah Uang Siswa Kelas III SDN 3 Sidomulyo Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek Tahun Ajaran 2014/2015".



II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah "model *Teams Game Turnament* didukung media gambar". Sedangkan yang berkedudukan sebagai variabel terikat dalam penelitian ini adalah "kemampuan mengenal sejarah uang".

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. dengan desain pra eksperimen *one group pretest postest*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Tempat dan waktu penelitian dilakukan di SDN 3 Sidomulyo, alamat di Rt 23 Rw 09 Desa Sidomulyo Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015, yaitu mulai bulan Januari 2015 sampai bulan Juni 2015.

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 3 Sidomulyo yang terdiri dari 26 siswa yaitu 11 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Karena jumlah populasi dalam penelitian ini kurang dari 100 siswa, maka peneliti menetapkan subjek yang menjadi sampel penelitian adalah seluruh populasi yaitu sebanyak 26 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ada dua yaitu perangkat pembelajaran dan tes tulis (soal pilihan ganda sebanyak 20 item). Untuk memvalidasi perangkat pembelajaran peneliti menggunakan validasi ahli (validitas konstruk), sedangkan untuk validasi soal digunakan bantuan program komputer Microsoft Excel 2007 dan uji reliabilitas item.

Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan untuk analisis hipotesis pertama dan kedua digunakan uji perbandingan rata-rata dengan KKM, sedangkan untuk menguji ketuntasan digunakan jenjang persentil (JP). Untuk analisis hipotesis ketiga digunakan t-test.

Adapun norma keputusan yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Jika t $_{\rm hitung} \ge t_{\rm tabel}$ pada taraf signifikan 1% maka dikatakan sangat signifikan akibatnya H_0 ditolak
- b. Jika $t_{hitung} \ge t_{tabel}$ taraf signifikan (5%), berarti signifikan, artinya Ho ditolak.
- c. Jika t_{hitung}< t_{tabel} taraf signifikan (5%),
 berarti tidak signifikan, artinya gagal menolak Ho.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

 Kemampuan mengenal sejarah uang pada siswa kelas III SDN 3 Sidomulyo Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek tahun ajaran 2014/2015 sebelum



penggunaan model *Teams Game Turnament (TGT)* didukung media gambar belum mencapai KKM dengan ketuntasan klasikal 5,01%.

Hal ini membuktikan bahwa sejalan dengan teori yang telah dipaparkan pada bab II. Dalam teori tersebut dinyatakan bahwa dengan praktek pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, siswa hanya akan menerima informasi yang disampaikan guru, dan guru tidak mengetahui apakah siswa sudah memahami belum. materi atau Sehingga hasil pretest kemampuan siswa sebagian besar masih di bawah standar yang ditentukan. Hasilnya dalam penelitian ini nilai rata-rata pretest adalah 54,61 belum mencapai KKM dengan ketuntasan klasikal sebesar 5,01%.

2. Kemampuan mengenal sejarah uang pada siswa kelas III SDN 3 **Pule Sidomulyo** Kecamatan Kabupaten **Trenggalek** tahun ajaran 2014/2015 sesudah penggunaan model Teams Game Turnament (TGT) didukung media gambar berhasil mencapai KKM dengan ketuntasan klasikal 75,04%.

Hal ini membuktikan bahwa sejalan dengan teori yang telah dipaparkan pada bab II. Di dalam

itu disebutkan bahwa teori keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran sangatlah tergantung pada penggunaan dan pemilihan model pembelajaran didukung media pembelajaran yang sesuai. Apabila pemilihan model pembelajaran serta media tidak tepat, maka tujuan pembelajaran juga tidak bisa tercapai dengan baik. Dalam kemampuan mengenal sejarah uang, model pembelajaran **Teams** Game Turnament (TGT) didukung media gambar dirasa lebih efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan model TGT membuat siswa saling kerjasama dan saling membantu dalam satu tim, serta adanya media gambar dapat memperjelas informasi pembelajaran dan siswa akan lebih mudah dalam memahami dan materi menguasai pembelajaran. Sehingga dalam penelitian ini nilai rata-rata postest adalah 79,03 dan telah mencapai KKM 75 dengan ketuntasan klasikal sebesar 75,04%.

3. Ada pengaruh sangat vang signifikan penggunaan model Teams Game Turnament (TGT) didukung media gambar terhadap kemampuan mengenal sejarah uang pada siswa kelas III SDN 3 **Sidomulyo** Kecamatan Pule



Kabupaten Trenggalek tahun ajaran 2014/2015.

Hal ini telah dibuktikan pada bab IV bahwa ada pengaruh yang sangat signifikan penggunaan model Teams Game Turnament (TGT) didukung media gambar terhadap kemampuan mengenal sejarah uang. Penggunaan model Teams Game Turnament (TGT) didukung media gambar dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu adanya interaksi atau komunikasi yang baik antara siswa dan guru menjadikan materi pembelajaran yang disampaikan lebih mudah dipahami siswa, sehingga hasil belajar akan semakin siswa meningkat. Hal ini dibuktikan dengan nilai postest yang hasilnya jauh lebih baik dari rata-rata pretest. Selain itu dari hasil uji t yang dilakukan diperoleh t-hitung 16,261 lebih besar dari pada harga t-tabel 1% (2,787).

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 2010. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendikia Utama.
- Aqib, Zainal. 2013. Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: CV Yrama Widya.

- Aqib, Zainal. 2014. Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: CV Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi*). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja
 Gravindo Persada.
- Daryanto. 2011. Media Pembelajaran:
 Peranannya Sangat Penting
 Dalam Mencapai Tujuan
 Pembelajaran. Yogyakarta: Gava
 Media
- Departemen Pendidikan Nasional. 1984. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar* dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fauziddin, Moh. dan Alfi Laila. 2011. *Buku Ajar Pengantar Pendidikan*. Kediri: UNP Kediri.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hatimah, Ihat, dkk. 2006. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: UPI PRESS.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.



- Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka
 Cipta.
- Natanael, Sufren & Yonathan. 2013. Mahir Menggunakan SPSS Secara Otodidak. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Nursa'ban, Muhammad dan Rusmawan. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial 3 Untuk SD dan MI Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sadiman, Arief S. Dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slavin, Robert E. 2005. Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Smaldino, dkk. 2005. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:
 Pustaka Pelajar.
- Sudjana, Nana. 2001. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar
 Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*.
 Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.
 Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Sukardi. 2010. Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sunarso dan Anis Kusuma. 2008. *Ilmu*Pengetahuan Sosial Untuk SD

 dan MI Kelas III. Jakarta: Pusat
 Perbukuan Departemen
 Pendidikan Nasional.
- Suprijono, Agus. 2009. Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Taniredja, Tukiran dkk. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif.*Bandung: CV Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif.*Jakarta: PT Kencana.
- Wahyudin, Din. dkk. 2007. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Jakarta.
- Wahyuni, Tri. 2012. Penerapan Model
 Kooperatif Tipe TGT Dalam
 Peningkatan Pembelajaran IPA
 Kelas IV SDN 1 Giritirto
 Kecamatan Karang gayam Tahun
 Ajaran 2012/2013. Skripsi.
 Surakarta: Universitas Sebelas
 Maret.
- Warsono dan Harianto. 2013. Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Widihatmoko, Suroso. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:
 Kaukaba.
- Wintari, Yogi. 2012. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas III SDN 04 Kauman Sukorejo Kendal Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.