

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTU MEDIA MONOPOLI UNTUK
KELAS IV SDN SIDOREJO**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh :

ERINDA DIAH NUR AINI

A510150042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTU MEDIA MONOPOLI UNTUK
KELAS IV SDN SIDOREJO**

PUBLIKASI NASKAH

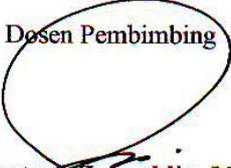
Oleh:

Erinda Diah Nur Aini

A510150042

Telah di periksa dan disetujui untuk di uji oleh :

Dosen Pembimbing


(Almuntaqo Zainuddin, M.Pd.)

NIDN. 0623127701

HALAMAN PENGESAHAN

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTU
MEDIA MONOPOLI UNTUK KELAS IV SDN SIDOREJO**

OLEH:

Erinda Diah Nur Aini

A510150042

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Selasa, 5 November 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

1. Almuntaqo Zainuddin, M.Pd.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Drs. Muhroji, M.Si.
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dra. Ratnasari Diah Utami, M.Si.
(Anggota II Dewan Penguji)

()
()
()

Dekan,

Prof. Dr. Harun Joko Pravitno, M.Hum
NIP. 1950428 199303

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 17 Oktober 2019

Penulis

Emma Diah Nur Aini

A510150042

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTU MEDIA MONOPOLI UNTUK
KELAS IV SDN SIDOREJO**

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus pada setiap siklusnya memerlukan dua kali pertemuan. Pada setiap siklus terdapat 4 tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar peserta didik ranah kognitif pada kondisi awal hanya mencapai 34,8% atau 8 peserta didik yang mencapai nilai tuntas, meningkat 26,6% pada siklus I menjadi 57,0% atau 13 peserta didik mendapatkan nilai tuntas, peningkatan mencapai 26,0% pada siklus II menjadi 83,0% atau 19 peserta didik telah mendapatkan nilai tuntas. Sedangkan pada hasil ranah afektif juga terdapat peningkatan setiap siklusnya. Pada kondisi awal hanya mencapai 21,7% atau 5 peserta didik yang telah mendapatkan nilai tuntas, kemudian terdapat peningkatan mencapai 21,3% pada siklus I menjadi 43,0% atau 10 peserta didik telah mencapai nilai tuntas, peningkatan mencapai 44,0% pada siklus II menjadi 87,0% atau 20 peserta didik telah mencapai nilai tuntas. Selain itu, hasil belajar ranah psikomotor juga terdapat peningkatan, pada kondisi awal hanya terdapat 30,4% atau 7 peserta didik yang telah mendapat nilai tuntas, terdapat peningkatan mencapai 26,6% pada siklus I dengan hasil 57,0% atau 13 peserta didik mencapai nilai tuntas, peningkatan mencapai 26,0% pada siklus II menjadi 83,0% atau 19 peserta didik telah mendapatkan nilai tuntas.

Kata Kunci : Hasil belajar, *teams games tournament*, monopoli

Abstract

The research objective is to improve student learning outcomes through the *Teams Games Tournament* learning model assisted by monopolistic media. The method applied in this research is Classroom Action Research (CAR). This research was conducted with two cycles in each cycle requiring two meetings. In each cycle there are 4 stages: planning, action, observation, and reflection. The results showed that there was an increase in learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor domains. Learning outcomes of students in the cognitive domain in the initial conditions only reached 34.8% or 8 students who achieved complete scores, increased by 26.6% in the first cycle to 57.0% or 13 students received complete scores, an increase of 26.0 % in the second cycle to 83.0% or 19 students have completed grades. Whereas the affective domain results also increase each cycle. In the initial condition only reached 21.7% or 5 students who had completed grades,

then there was an increase of 21.3% in the first cycle to 43.0% or 10 students who had completed grades, an increase of 44.0% in the second cycle to 87.0% or 20 students have reached completion. In addition, psychomotor learning outcomes have also increased, in the initial conditions there were only 30.4% or 7 students who had completed grades, there was an increase reaching 26.6% in the first cycle with 57.0% results or 13 students achieve complete value, an increase of 26.0% in the second cycle to 83.0% or 19 students have received complete scores.

Keywords: Learning outcomes, teams games tournament, monopoly

1. PENDAHULUAN

Muatan pelajaran IPS merupakan pelajaran yang diberikan guru sejak sekolah dasar. Materi yang diajarkan pada muatan pelajaran IPS mencakup kejadian pada kehidupan masyarakat baik masa lalu dan masa kini. Trianto (2007:128) menyatakan tujuan dari adanya pembelajaran IPS untuk mengembangkan suatu kemampuan yang dimiliki siswa agar lebih kritis menghadapi masalah sosial yang ada di lingkungan, dan menyelesaikan setiap permasalahan yang terjadi sehari-hari. Tujuan tersebut dapat terwujud dengan potensi siswa jika diasah dengan baik.

Dari sebagian siswa muatan IPS merupakan pelajaran yang tidak mudah untuk dipahami sehingga siswa tidak tertarik serta kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya penelitian dari Ina Azariya Yupita (2013) menyatakan bahwa kesulitan belajar yang di hadapi siswa dalam mengikuti pelajaran IPS dapat disiasatidengan menerapkan inovasi belajar baru seperti penggunaan model pembelajaran dan media sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Hasil belajar siswa dapat meningkat dengan diterapkannya pembelajaran yang efektif dan efisien, salah satunya dengan menunjang sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran, salah satunya penggunaan model dan media pembelajaran. Menurut Istarani (2011:1) model pembelajaran merupakan suatu komponen dalam penyampaian materi pembelajaran yang meliputi aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan. Model pembelajaran adalah suatu susunan penyampaian materi pembelajaran supaya tujuan pembelajaran tercapai. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan guru dapat memilih berbagai model pembelajaran yang akan digunakan, guru juga dapat menggunakan dengan

strategi *cooperative learning* dimana strategi ini terdapat beberapa model pembelajaran seperti model TGT. Menurut Saco (Rusman,2012:224) mengemukakan model pembelajaran yang mengasah keaktifan siswa dalam memainkan suatu permainan (*game*) yang dikemas dalam anggota tim untuk memperoleh skor atau kemenangan yang dapat ditetapkan oleh guru, melalui berbagai macam kuis yang berupa pertanyaan yang berkaitan dengan bahan ajar yang akan disampaikan oleh guru. TGT ini menuntun siswa agar terbiasa belajar secara berkelompok.

Belajar kelompok merupakan kegiatan belajar yang dilakukan secara bersama. Tujuan dari belajar kelompok yaitu supaya proses belajar dapat berlangsung secara efektif, siswa dapat bertukar pemikiran, serta melatih kemandirian siswa dalam mencari tahu materi yang diajarkan. Dengan kemandirian siswa mencari tahu materi pembelajaran, siswa lebih mengingat pengetahuan yang mereka dapat dibandingkan siswa hanya memperhatikan penjelasan dari guru. Sesuai dengan penggunaan model pembelajaran TGT dan penelitian yang telah dilakukan oleh Micheal M. Van Wyk (2011) dengan judul "*The Effects of Teams Games Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*" yang menunjukkan tujuan penelitian dengan TGT yaitu untuk melihat pencapaian model pembelajaran tersebut pada pembelajaran. Hasilnya menunjukkan skor tes dengan menggunakan model TGT adalah 52,99, sedangkan skor tes tanpa menggunakan model TGT hanya 50,13. Maka model pembelajaran TGT lebih baik digunakan untuk pengajaran.

Selain penggunaan model pembelajaran, guru juga diperkenankan untuk menggunakan media pembelajaran. Menurut Umaedi (2000:45) menyatakan bahwa media adalah komponen yang menyeluruh dari tahapan pembelajaran yang baik, maka dari itu dalam memilih media pembelajaran harus mempertimbangkan komponen dari perencanaan pembelajaran yang meliputi tujuan, materi, pendekatan, dan metode. Maka media pembelajaran dapat disimpulkan suatu alat yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam penyampaian isi materi kepada siswa, salah satunya media permainan, siswa akan lebih senang dikarenakan anak-anak pada usia SD lebih cenderung senang bermain. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran yaitu dapat membangkitkan semangat dan memotivasi siswa dalam belajar. Hal ini

sesuai dengan penelitian Yien, Jui-Mei; Hung, Chun-Ming; Hwang, Gwo-Jen; Lin, Yueh-Chiao (2011) dengan judul “*A Game-Based Learning Approach to Improving Student’ Learning Achievements in a Nutrition Course*” menyatakan bahwa guna dari diadakannya penelitian adalah untuk mengeksplorasi pengaruh penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Hasil penelitian ini menunjukkan prestasi belajar siswa dalam belajar berkelompok menggunakan media yang berupa permainan akan lebih baik, serta minat belajar siswa akan meningkat.

Oleh karena itu, untuk mencapai peningkatkan hasil belajar siswa dapat menggunakan model TGT dengan bantuan media permainan. Penggunaan media pembelajaran yang nyata ini siswa akan lebih mudah memahami materi, siswa juga merasa senang, dan saling bekerja sama dengan teman belajar. Beberapa alasan menggunakan model TGT dan media berbasis permainan di nilai sesuai diterapkan di kelas IV SDN Sidorejo yang notabene adalah anak dari keluarga kurang mampu, dimana waktu bermain mereka berkurang digunakan membantu orang tua bekerja yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah, semangat belajar peserta didik rendah. Serta membiasakan guru SDN Sidorejo untuk menerapkan model dan media pembelajaran sesuai untuk penyampaian materi, supaya mudah diterima oleh siswa.

2. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat di lakukan dengan berkolaborasi antara peneliti dan guru. Tujuan dari PTK yaitu memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan pada suatu sekolah untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian ini ditandai dengan dilakukannya beberapa siklus hingga tercapainya indikator yang ditentukan. Setiap siklus memiliki empat tahap, terdiri dari: Perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian PTK ini akan dilaksanakan di SDN Sidorejo Kec. Cepogo Kab. Boyolali. Kelas yang gunakan adalah kelas IV dengan jumlah siswa 23 terdiri dari 11 putri dan 12 putra. Penelitian ini dilakukan kurang lebih 1 bulan, yakni pada bulan Agustus 2019 hingga September 2019. Subjek penelitian kelas IV SDN Sidorejo Kec. Cepogo Kab. Boyolali Tahun Ajaran 2019/2020.

Instrumen penelitian meliputi: RPP setiap siklus, media permainan monopoli, lembar observasi, dan evaluasi. Pengumpulan data didapatkan dari tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Kuantitatif yang akan digunakan untuk menunjukkan persentase dan rata-rata nilai, sedangkan kualitatif digunakan untuk menyampaikan data yang di dapatkan bukan melalui perhitungan statistik. Indikator pencapaian dapat diukur melalui perolehan hasil belajar peserta didik melalui tes evaluasi. Selain itu tes evaluasi digunakan untuk mengetahui apakah penelitian siklus selanjutnya harus diadakan, jika indikator keberhasilan 75% telah tercapai maka tidak diadakannya siklus selanjutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

PTK ini dilakukan selama dua siklus setiap siklusnya memerlukan waktu 2 kali pertemuan. Beberapa tahap setiap siklusnya yaitu:

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan dilakukan oleh guru kelas dan peneliti. Untuk tercapai tujuan yang ditetapkan, terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan antara lain:

- 1) Membuat alur pokok pembelajaran.
- 2) Mempersiapkan instrumen pembelajaran seperti RPP dengan penerapan model TGT dengan berbantu media permainan monopoli.
- 3) Penyusunan soal *Pre-Test* dan *Post-Test* untuk melihat hasil belajar siswa pada ranah kognitif.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi untuk penilaian pada afektif dan psikomotor.

Hal diatas juga dilakukan pada pelaksanaan pada siklus II, dimana siklus II dilakukannya perbaikan pada penelitian di siklus I.

Peneliti mempersiapkan materi yang akan diajarkan pada siswa kelas IV SDN Sidorejo dengan materi siklus I Keanekaragaman Budaya Bangsa yang termuat pada Tema 1 Subtema 1. Sedangkan pada siklus II materi Sumber Daya Alam yang termuat pada Tema 3 Subtema 1.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian pembelajaran dengan menerapkan penggunaan model TGT dengan bantuan media monopoli sesuai dengan perencanaan awal.

Pada tahap pelaksanaan ini di lakukan 2 kali pertemuan setiap siklusnya. Pertemuan pertama untuk penyampaian materi dengan model TGT dan media monopoli, sedangkan pertemuan kedua lebih fokus digunakan untuk menyelesaikan tes evaluasi dan lembar observasi.

Pelaksanaan siklus I pada pukul 09.30 peneliti memasuki kelas dan memulai pembelajaran, langkah pertama peneliti mengecek kehadiran siswa, lalu dilanjutkan memotivasi siswa dalam belajar supaya siswa mempunyai rasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran, kemudian dilakukannya apersepsi guna untuk mengulang materi pertemuan sebelumnya, tidak lupa peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran. Pada menit ke 10 peneliti memulai menyampaikan dan menjelaskan materi mengenai keanekaragaman budaya bangsa yang termuat pada Tema 1 Subtema 1 yang telah disiapkan dengan model TGT dan berbantu media monopoli.

Pada pertemuan kedua peneliti membuka pembelajaran dengan mengecek kehadiran siswa, kemudian dilakukannya kegiatan apersepsi untuk mengulang materi sebelumnya. Lalu peneliti menyampaikan bahwa kegiatan hari ini adalah evaluasi, siswa menyiapkan alat tulis untuk mengerjakan evaluasi secara individu. Pada pelaksanaan siklus II peneliti mengulang kembali kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I dimana peneliti menyampaikan materi Sumber Daya Alam yang termuat pada Tema 3 Subtema 1.

c. Hasil

Pada tahap ini dilakukan tindakan untuk mengukur kemampuan siswa kelas IV SDN Sidorejo dengan mengisi lembar observasi afektif dan psikomotor. Hasil belajar pada setiap siklusnya :

1) Kondisi Awal

Pada Kondisi Awal menunjukkan hasil belajar kognitif siswa mendapatkan nilai rata-rata kelas 59,00. Terdapat 8 atau 34,8% siswa yang mencapai nilai tuntas. Rata-rata hasil belajar ranah afektif dan psikomotor pada kondisi awal 43,00 dan

46,00. Terdapat 5 dan 7 atau 21,7% dan 30,4% peserta didik yang mencapai nilai tuntas.

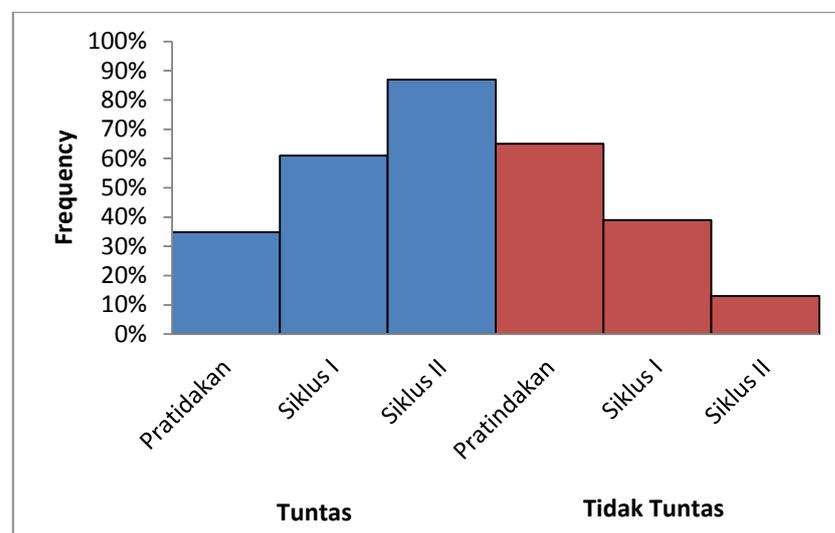
2) Siklus I

Siklus I di lakukan 2 kali pertemuan, yang memperlihatkan hasil belajar siswa meningkat pada ke 3 ranah, rata-rata hasil belajar ranah kognitif pada 69,00. Terdapat 14 atau 61,0% siswa yang telah mencapai nilai tuntas. Rata-rata hasil belajar afektif dan psikomotor 65,00 dan 67,00. Terdapat 10 dan 13 atau 43,0% dan 57,0% siswa yang telah mencapai nilai KKM.

3) Siklus II

Pada siklus ini memperlihatkan peningkatan hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai kognitif 80,00 terdapat 20 atau 87,0% siswa mencapai nilai KKM. Pada ranah afektif dan psikomotor juga memperlihatkan peningkatan hasil belajar yang mencapai rata-rata 77,00 dan 79,00 terdapat 20 dan 19 atau 87,0% dan 83,00% siswa telah mencapai nilai KKM.

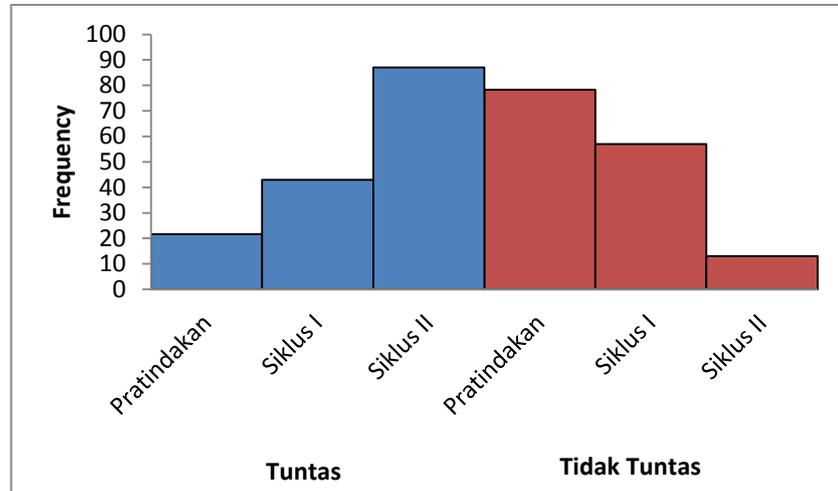
Peningkatan hasil belajar kognitif dapat dilihat dengan adanya histogram dibawah ini :



Gambar 1 histogram Hasil Belajar Ranah Kognitif

Peningkatan hasil belajar terlihat setiap siklusnya, peningkatan pada kondisi awal dan siklus I mencapai 26,2% menjadi 61,0%. Sedangkan pada siklus I dan siklus II peningkatan hasil belajar siswa mencapai 26,0% menjadi 87,0% pada hasil belajar ranah kognitif.

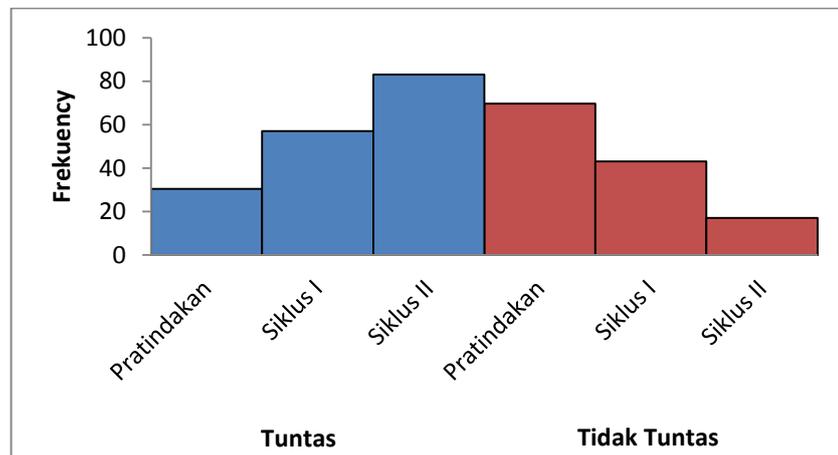
Peningkatan hasil belajar afektif setiap siklusnya dapat dilihat dengan histogram dibawah ini:



Gambar 2 Histogram Perbandingan Hasil Belajar Afektif

Hasil belajar setiap siklusnya mengalami peningkatan. Peningkatan pada kondisi awal ke siklus I mencapai 21,3% menjadi 43,0%. Peningkatan siklus I ke siklus II mencapai 44,0% menjadi 87,0% pada hasil belajar afektif.

Peningkatan hasil belajar psikomotor juga dapat dilihat dengan histogram dibawah ini:



Gambar 3 Histogram Perbandingan Hasil Belajar Psikomotor

Hasil belajar juga meningkat pada psikomotor, peningkatan pada kondisi awal ke siklus I mencapai 26,6% menjadi 57,0%, kemudian peningkatan juga terjadi pada siklus I ke siklus II mencapai 26,0% menjadi 83,0% siswa.

d. Refleksi dan Keterbatasan pada Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas IV SDN Sidorejo pada muatan IPS, sesuai penelitian terdahulu Armynda Dewi Cita Sari dan Kasmadi Imam Supardi (2013) menyatakan adanya pengaruh model pembelajaran TGT dengan media yang digunakan terhadap hasil belajar siswa.

Dimana kondisi awal hasil belajar di SDN Sidorejo yang masih terhitung rendah namun hasil tersebut dapat meningkat sedikit demi sedikit dengan adanya dua siklus penelitian ini. Penelitian ini masih terdapat kekurangan antara lain:

- 1) Saat pembelajaran dimulai pada pertemuan pertama di kegiatan siklus I, kelas menjadi gaduh dikarenakan siswa masih merasa bingung dengan konsep pembelajaran yang berbeda dengan biasanya.
- 2) Durasi pelaksanaan kegiatan tidak sesuai dengan rencana yang telah ditentukan pada RPP, dikarenakan pada saat penggunaan media pembelajaran monopoli cenderung memakan waktu yang lama.
- 3) Guru merasa kesulitan mengajak peserta didik mengikuti rangkaian kegiatan belajar seperti memahami tujuan pembelajaran, mengerjakan tugas dengan penuh tanggung jawab, berdiskusi dengan siswa yang lain untuk mendalami materi disampaikan guru.

Adanya keterbatasan ini diharapkan dapat menjadikan acuan pada penelitian selanjutnya.

4. PENUTUP

Hasil belajar siswa kelas IV di SDN Sidorejo Kec. Cepogo Kab. Boyolali meningkat dengan adanya penerapan model TGT dan media monopoli. Keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar dapat dilihat dari jumlah siswa yang telah mencapai nilai KKM dengan ≥ 70 dan melebihi target yaitu 75%.

Berikut penjelasan hasil belajar siswa dalam 3 ranah :

a. Ranah Kognitif

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setiap kegiatan yang dilakukan. Siswa lebih mudah memahami dengan adanya perubahan model pembelajaran. Pemahaman siswa mengenai materi meningkat hal ini ditunjukkan dengan persentase peningkatan

hasil belajar. Persentase peningkatan dari siklus I dan siklus II sebesar 61,0% menjadi 87,0% atau hanya terdapat 3 siswa yang belum mencapai nilai KKM.

b. Ranah Afektif

Hasil dari afektif meningkat setiap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hasil belajar afektif didapatkan melalui lembar observasi. Setiap siswa didik memiliki peningkatan yang lebih baik. Dapat dilihat dari peningkatan persentase dari siklus I dan siklus II sebesar 43,0% menjadi 87,0% atau hanya 3 siswa yang tidak mencapai nilai KKM.

c. Ranah Psikomotor

Hasil dari psikomotor dapat dilihat peningkatannya melalui lembar observasi yang dilakukan. Persentase mengalami peningkatan setiap siklus, siklus I dan siklus II sebesar 57,0% menjadi 83,0% atau hanya terdapat 4 siswa belum mendapatkan nilai lebih dari KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Istarani. (2011). 58 Model Pembelajaran Inovatif (Reverensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran). Medan: Media Persada
- Rusman. (2012). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Trianto. (2007). Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisrik. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Umaedi. (2000). Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah. Jakarta: Depdiknas
- Sari. A. D. C., & Supardi. K. I. 2013. Pengaruh Model Teams Games Tournament Media Tournamentquestion Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon. *National Scientific Journal of Unnes*. Vol 7, No 2, Hal 1220-1228. Diakses pada 15 September 2019, dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/4422>
- Van Wyk, M. M. (2011). The Effect of Teams Games Tournament on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics in a Nutrition Course. *Journal of Social Sciences*. Vol 26, No 3, Hal 183-193. Diakses pada 10 Mei 2019, dari <https://doi.org/10.1080/09718923.2011.11892895>
- Yien., Jui-Mei., & Chun-Ming, H. (2011). A Game-Based Learning Approach to Improving Students' Learning Achievents in a Nutrition Course. *The*

Turkish Online Journal of Educational Technology. Vol 10, No 2, Hal 1-10. Diakses pada 10 Mei 2019, dari <https://eric.ed.gov/?id=EJ932220>

Yupita,. I. A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 1, No 2, Hal 1-10. Diakses pada 15 Juli 2019, dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3017>