

PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTU MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SDN KALIBALIK 03 KECAMATAN BANYUPUTIH KABUPATEN BATANG

Sri Rochanah, Aries Tika Damayani, dan Moh Aniq
Program Studi PGSD FIP Universitas PGRI Semarang
Surel : srirochanah2806@gmail.com

Abstract: Influence Model Teams Games Tournament (TGT) Assisted Flash Media Media To Social Learning Results Students Class III SDN Kalibalik 03 District Banyuputih Batang District. This study aims to determine the effect of Teams Games Tournament (TGT) model assisted Flash Card media on the learning outcomes of IPS students class III SDN Kalibalik 03 District Banyuputih Batang District. This type of research is quantitative research. The research design used is Pre-Experiment Design with One-Group Pretest-posttest Design. The subjects of this study are the students of class III, amounting to 11 students. The data in this study were obtained through interview, documentation, test and observation. Based on t test of one sample obtained $t_{hitung} = 2,460$ and $t_{tabel} = 2,201$ so $t_{hitung} > t_{tabel}$ then H_a accepted means can be concluded that there is influence model Teams Games Tournament (TGT) assisted Flash Card media to the learning result of IPS student class III SDN Kalibalik 03 District Banyuputih District Trunk.

Keyword : Learning Outcomes, Flash Card Media, Teams Games Tournament

Abstrak : Pengaruh Model *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantu Media *Flash card* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre- Experiment Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-posttest Design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 11 siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, dokumentasi, tes dan observasi. Berdasarkan uji t satu sampel diperoleh $t_{hitung} = 2,460$ dan $t_{tabel} = 2,201$ jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima berarti dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media *Flash card*, *Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Salah satu cabang ilmu pengetahuan yang dipelajari dalam proses pendidikan adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Dalam standar isi SD/MI menyebutkan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan

dalam kehidupan di masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 21 Desember 2017 dengan Ibu Kuswanti, S.Pd. selaku guru kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang, menyatakan bahwa jumlah siswa kelas III di SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang berjumlah 11 siswa. Terdiri 4 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Mata

pelajaran yang menunjukkan prestasi belajar siswa rendah adalah mata pelajaran IPS. Dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70. Diperoleh data nilai-nilai rata-rata Ulangan Tengah Semester (UTS) IPS siswa adalah 66,2. Siswa mengalami kesulitan pada materi yang berhubungan dengan mengenal jenis-jenis pekerjaan.

Berdasarkan observasi kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang beberapa siswa masih tidak memperhatikan guru ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Serta siswa masih sulit untuk berkerja dalam kelompok apalagi bekerja untuk menyelesaikan soal-soal, siswa cenderung bosan. Kurangnya kemampuan kritis siswa dalam memahami soal ips berbentuk pengamatan, masalah tersebut menjadikan pembelajaran kurang efektif dan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Suasana pembelajaran di dalam kelas terlihat kurang aktif karena hanya beberapa siswa yang mau bertanya, hal tersebut menunjukkan interaksi siswa yang kurang dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah sehingga siswa tidak aktif dan tidak termotivasi untuk semangat dalam belajar. Berhubung dengan hal tersebut guru harus dapat mengelola kelas dan menyampaikan materi kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal. Salah satunya dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media *Flash Card*.

Didukung dengan penelitian dari

Widayanti dan Slamet (2016) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA”. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar IPA siswa (*pretest*) sebelum diberi perlakuan berbeda dengan hasil belajar siswa (*posttest*) setelah diberi perlakuan menggunakan metode *Teams Games Tournament* berbantuan permainan dadu. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan) yaitu 72,1 dengan nilai terendah 57 dan nilai tertinggi 93 yang lebih tinggi dibandingkan hasil rata-rata nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) yaitu 57 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 83. Dilihat dari jumlah siswa yang tuntas nilai *pre-test* sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal ($KKM \geq 63$) sebanyak 8 siswa atau 29,6% dari 27 siswa. Sedangkan nilai *posttest* sebanyak 22 siswa atau 81,4% dari 27 siswa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggota 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Isjoni, 2010: 83-84). Hal ini dilakukan dalam permainan dengan cara turnamen, pada kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat penghargaan. Lebih lanjut Slavin dalam Taniredja (2015: 66) menyatakan bahwa “TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”. Selanjutnya

dalam buku tersebut menyatakan dengan model yang menyatukan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain. Ciri khas yang membedakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan metode pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen yang mempertandingkan antar kelompok.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Berdasarkan masalah yang dikemukakan diatas, maka peneliti menerapkan media pembelajaran berbentuk *Flash Card*. Menurut Arsyad (2014: 10) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Menurut Susilana dan Riyana (2007: 93) menyatakan bahwa “*Flash Card* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambar yang ada pada *Flash Card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya *Flash Card* hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 siswa. Selanjutnya dalam jurnal pendidikan (Hotimah, 2010: 11) bahwa Arsyad (2007) memiliki pendapat yang berbeda “*Flash Card* biasanya berukuran 8 X 12cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, kartu-kartu tersebut

berisi gambar-gambar (binatang, benda, buah-buahan dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata”.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengambil judul “Pengaruh model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantu media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang”. Peneliti memilih menggunakan model pembelajaran yang sama dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya karena penelitian yang telah dilakukan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2017/2018 yang bertempat di SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang.

Penelitian ini menggunakan desain *Pre- Experimen Design* Dalam desain ini, terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Jenis yang diambil adalah *One-Group Pretest-posttest Design*. Pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. (Sugiyono, 2016 : 110). Gambar eksperimennya adalah:

$$O_1 \times O_2$$

O_1 = nilai pretest (sebelum diberi diklat)

O_2 = nilai posttest (setelah diberi diklat)

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas kelas III SD Negeri Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang Tahun Ajaran 2017/2018, dengan jumlah siswa sebanyak 11 siswa. Terdiri 4 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Non Probability Sampling* yang jenisnya *Sampling Jenuh*. Menurut Sugiyono (2016: 124) "*Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, ada empat bentuk instrumen pengumpulan data yaitu : (1) Wawancara dilakukan dengan guru kelas yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kondisi siswa serta materi yang akan diajarkan. (2) Dokumen dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan dokumen sekolah mengenai nama siswa, jumlah siswa, dan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berwujud daftar nama siswa kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang dan dokumentasi foto saat proses pembelajaran. (3) Metode Tes menggunakan tes obyektif pilihan ganda yang berjumlah 20 soal dan disusun berdasarkan indikator pencapaian dari materi pembelajaran. Tes diberikan sebelum perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. (4) observasi yang dilakukan untuk memperoleh data tentang tingkah laku siswa pada saat belajar dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Instrumen penelitian yang akan

digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Uji Validitas, Arikunto (2010: 211) menjelaskan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesalihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. (2) Uji Reliabilitas, Arikunto (2010: 221) mengemukakan bahwa reliabilitas adalah sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Untuk menguji reliabilitas instrumen tes digunakan rumus K-R.20. (3) Daya Pembeda, menurut Arikunto (2013:26), daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan anatra siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). (4) Taraf Kesukaran, soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah ataupun tidak terlalu sukar (Arikunto,2013:222). Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sbuah soal disebut indeks kesukaran (P). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Untuk mencari indeks kesukaran, dapat menggunakan rumus yaitu: $P = \frac{B}{JS}$

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan bahwa proses belajar mengajar mata pelajaran IPS kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang masih monoton dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode

ceramah sehingga siswa tidak aktif dan tidak termotivasi untuk semangat dalam belajar. Dalam hal ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah yang artinya nilai siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Dalam kegiatan pembelajaran siswa kurang partisipasi serta siswa hanya cenderung diam dan tidak mau bertanya. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran guru yang berperan aktif untuk memberikan materi pelajaran kepada siswa.

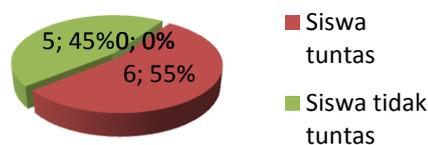
Pembelajaran IPS memerlukan proses berpikir yang kritis. Karena pembelajaran IPS merupakan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga perlu adanya rangsangan agar siswa lebih berperan aktif. Untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu diciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Flash Card*.

Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Isjoni (2010: 83) menyatakan bahwa pembelajaran model *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 samapi 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Sedangkan pendapat dari Sanaky (2013: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.

Penelitian ini dilakukan di SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang Tahun Ajaran 2017/2018. Instrumen penelitian berupa pilihan ganda sebanyak 40 butir soal. Setelah diuji cobakan di SDN Dlimas 01 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang diperoleh 20 butir soal yang valid dan 20 butir soal yang tidak valid. Untuk 20 butir soal yang valid digunakan dalam penelitian sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

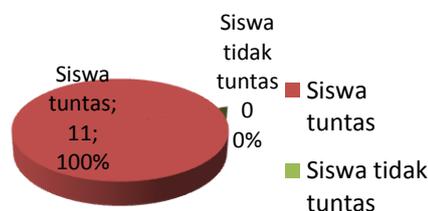
Pada tahap awal sebelum diberi perlakuan dilakukan *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Berdasarkan perolehan hasil *pretest* siswa menunjukkan 5 siswa tidak memenuhi KKM yang sudah ditetapkan dan 6 siswa memenuhi KKM yang sudah ditetapkan. Berikut diagram hasil *pretest* siswa:

Hasil Pretest



Pada tahap akhir dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil yang diperoleh dari *posttest* menunjukkan bahwa semua siswa memenuhi KKM yang sudah ditetapkan. Berikut diagram hasil *posttest* siswa:

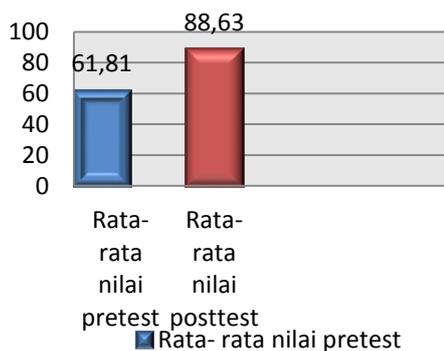
Hasil Posttest



Perhitungan uji normalitas awal menggunakan hasil *pretest*. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui sampel berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan yang dilakukan diperoleh

kesimpulan bahwa kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang berdistribusi normal karena nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$, nilai $L_{tabel} = 0,249$ dengan $\alpha = 5\%$, nilai L_{hitung} yang diperoleh adalah 0,199. Selanjutnya untuk perhitungan uji normalitas akhir menggunakan hasil *posttest*. Berdasarkan perhitungan diperoleh $L_{hitung} = 0,241$ dengan $n = 11$ dan taraf nyata $\alpha = 5\%$ didapat $L_{tabel} = 0,249$, karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka disimpulkan bahwa kelas tersebut berdistribusi normal.

Pada uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji-t dengan nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa. Dari hasil *posttest* siswa menunjukkan rata-rata nilai *posttest* lebih besar dibanding nilai *pretest* siswa. Rata-rata nilai *pretest* adalah 61,81 yang berarti belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 88,63 yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Berikut perbandingan hasil ketuntasan dari kedua diagram:



Perhitungan uji-t diperoleh hasil $t_{hitung} = 2,460$ dengan $n = 11$ dan $t_{tabel} = 2,201$. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPS

siswa kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang dilaksanakan terbukti kebenarannya, yaitu hasil belajar siswa setelah diberi model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Flash Card* lebih baik yang artinya terdapat “Pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang”.

Peningkatan hasil belajar dapat mencapai hasil yang maksimal karena dalam proses pembelajaran siswa lebih berperan aktif dibandingkan guru yang hanya menjadi fasilitator. Pembelajaran dikemas semenarik mungkin agar siswa tidak merasa bosan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Peran siswa dalam pembelajaran dapat dilihat ketika siswa sedang berdiskusi secara kelompok, mereka aktif dalam memperoleh informasi dan mempelajari materi IPS tentang mengenal jenis-jenis pekerjaan yang diberikan guru melalui LKS. Hal tersebut bertujuan agar setiap siswa mempunyai tanggung jawab dalam memahami materi yang nantinya akan bertanding dengan masing-masing anggota kelompok lain untuk memperoleh skor.

Pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Flash Card* membuat siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran menjadi menarik agar siswa tidak merasa bosan serta menumbuhkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan penelitian dari Indira Pratiwi dalam

penelitiannya yang berjudul “upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas 4 semester II SD Negeri Kejawan Kecamatan Tegowanu Kabupaten Grobogan Tahun ajaran 2012/2013”. Dari penelitian tersebut terdapat perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT lebih berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas 4 semester II SD Negeri Kejawan Kecamatan Tegowanu Kabupaten Grobogan Tahun ajaran 2012/2013. Hal ini ditunjukkan oleh pada siklus I jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 23 siswa dari kondisi awal. Kemudian pada siklus 2 meningkat menjadi 35 yaitu tuntas semua.

Ada beberapa Teori Belajar yang mendukung diterapkannya model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran. Salah satunya Teori belajar Piaget Menurut teori piaget prinsip utama dalam pembelajaran, yaitu belajar aktif, belajar mengingat dan menggunakan pengetahuan. Dalam hal ini dapat di kaitkan dengan teori yang mendukung pembelajaran TGT. Berdasarkan teori diatas, dapat dikatakan jika model TGT membantu siswa belajar secara aktif dalam pembelajaran.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* siswa menunjukkan rata-rata nilai *posttest* setelah diberi pembelajaran menggunakan model *Teams games Tournament* (TGT) berbantu media *Flash Card* lebih besar dibanding nilai *pretest* yang sebelum diberi pembelajaran menggunakan model

Teams Games Tournament (TGT) berbantu media *Flash Card*. Dengan demikian terdapat pengaruh model *Teams games Tournament* (TGT) berbantu media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, pengajuan hipotesis, analisis data penelitian dan pembahasan, maka membuat kesimpulan bahwa model *Teams Games Tournaement* (TGT) berbantu media *Flash Card* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang. Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang yang menggunakan model *Teams Games Tournaement* (TGT) berbantu media *Flash Card* lebih baik dari pada hasil belajar sebelum menggunakan model *Teams Games Tournaement* (TGT) berbantu media *Flash Card* . Pada hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Teams Games Tournaement* (TGT) berbantu media *Flash* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka saran yang dapat diberikan dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman materi IPS pada siswa kelas III SDN Kalibalik 03 Kecamatan Banyuputih Kabupaten Batang adalah sebagai berikut:

1. Didalam menggunakan model *Teams Games Tournaement* (TGT) berbantu media *Flash* ini guru harus menjelaskan secara lebih rinci cara

- pembelajarannya.
2. Saat pembelajaran berlangsung, hendaknya tidak hanya terfokus pada pembelajaran saja, tetapi juga memperhatikan suasana dalam pembelajaran agar berjalan efektif dan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dahar, Ratna Willis. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Dimiyanti & Mudjiono. 2010. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hotimah, Empit. 2010. *Penggunaan Media Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI AR-Rocman Samarang Garut*. (<http://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/30>) Jurnal Pendidikan Universitas Garut.
- Vol. 04 No. 01 Tahun 2010.10-18. ISSN 1907-932X.) Diakses pada tanggal 9 November 2017 pukul 18.13
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kristanto. M & Haryanto. 2014. *Pendidikan Seni Rupa Anak*. Semarang: Universitas PGRI Semarang, press.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratumanan. T.G. 2015. *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI).
- Said Alamsyah & Andi Budimanjaya. 2016. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sudjana Nana dan Rivai Ahmad. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*.

- Jakarta: Fajar
Interpratama Mandiri.
- Susilana, Rudi & Cepi, Riyana. 2009. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.