

MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR, KERJASAMA, DAN HASIL BELAJAR PADA MUATAN IPAS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN LENTERA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Nashiroh¹, Maimunah²

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat^{1,2}
e-mail: nashiroh87@gmail.com¹, maimunah@ulm.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar, keterampilan kerja sama, dan hasil belajar siswa melalui penerapan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Team Games Tournament*, dan *Course Review Horray* dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini dilakukan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan fokus pada pendekatan kualitatif dan metode deskriptif, yang dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan pada siswa kelas IV SDN Pasar Lama 1 Banjarmasin sebanyak 28 orang siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek yang diteliti: Aktivitas guru meningkat dari 87,50% pada pertemuan pertama menjadi 100% pada pertemuan terakhir, aktivitas siswa dari 57,69% pada pertemuan pertama, menjadi 92,31% pada pertemuan terakhir. Keterampilan kerja sama dari 46,15% pada pertemuan pertama, menjadi 92,31% pada pertemuan terakhir. Begitupula dengan aspek hasil belajar dari 34,61% pada pertemuan pertama, menjadi 88,46% pada pertemuan terakhir. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran LENTERA efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa, keterampilan kerjasama dan capaian hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Aktivitas Siswa, Kerjasama, Hasil Belajar*

ABSTRACT

This research aims to improve learning activities, cooperative skills, and student learning outcomes through the application of a combination of Problem Based Learning, Team Games Tournament, and Course Review Horray models in IPAS learning. This research was conducted as a Classroom Action Research (CAR) with a focus on qualitative approaches and descriptive methods, which was carried out in 4 meetings with 28 students in grade IV of SDN Pasar Lama 1 Banjarmasin. Data collection was carried out through observation and interviews. The results showed an increase in all aspects studied: Teacher activity increased from 87.50% in the first meeting to 100% in the last meeting, student activity from 57.69% in the first meeting, to 92.31% in the last meeting. Cooperation skills from 46.15% at the first meeting, to 92.31% at the last meeting. Likewise, the aspect of learning outcomes went from 34.61% at the first meeting, to 88.46% at the last meeting. These findings show that the application of the LENTERA learning model is effective in increasing student activity, cooperation skills and student learning outcomes.

Keywords: *Students Activity, Collaboration, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang wajib didapatkan oleh setiap insan. Sebab, dengan menempuh Pendidikan setiap orang berkesempatan untuk memperoleh wawasan, mengembangkan keterampilan, dan membentuk nilai-nilai serta sikap yang menunjang perkembangan dirinya. Tujuan pendidikan dapat dipahami sebagai seperangkat nilai yang diakui karena keaslian dan kepentingannya, yang dimaksudkan untuk diwujudkan melalui berbagai kegiatan baik dalam jenjang pendidikan formal maupun melalui jalur pendidikan

informal (Tiara et al., 2023:454). Kurikulum merupakan bagian dari sistem perkembangan pendidikan yang terus disesuaikan dengan tuntutan zaman, kebutuhan peserta didik, serta tantangan global. Kurikulum memiliki peranan penting dalam menentukan orientasi, muatan, dan pelaksanaan pendidikan, faktor-faktor yang secara langsung mempengaruhi kualitas lulusan. Seiring dengan kemajuan globalisasi dan perubahan tuntutan pada masyarakat modern, dengan demikian dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi dan melakukan pembaruan agar tetap relevan dan adaptif (Fatmawati, 2021:21).

Dalam Kurikulum Merdeka, integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial diwujudkan melalui mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kedua hal tersebut sangat berketerkaitan erat yaitu hubungan alam dan manusia, siswa dituntut untuk berpikir holistik dan konkret dalam pembelajaran sebagai bentuk pendekatan kontekstual yang menyeluruh. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan bertanggung jawab sebagai individu yang hidup di tengah masyarakat yang dinamis. Hal ini disebabkan karena pembelajaran IPAS di sekolah dasar lebih menekankan pada kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki, bukan sekadar banyaknya materi yang dihafal atau diserap oleh siswa (Kayati, et al., 2023).

IPAS dalam konteks sosial membekali siswa dengan pengetahuan faktual mengenai kehidupan sosial, sejarah, ekonomi, dan budaya, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan sikap sosial, tanggung jawab, serta kepedulian terhadap lingkungan sekitar (Murray et al., 2020). Dengan demikian, pembelajaran kontes sosial ini berperan sebagai sarana dalam mewujudkan tujuan pendidikan secara utuh, khususnya dalam membentuk karakter dan kesadaran sosial siswa sejak dini. IPAS di SD mencakup berbagai topik sesuai jenjang, dengan fokus pada kajian sistem kehidupan di bumi sebagai bagian dari masyarakat, disesuaikan dengan konteks sosial setiap tingkat pendidikan. Tujuan utama adalah membekali siswa dengan wawasan, keterampilan, dan kesadaran sosial yang membawa manfaat bagi diri mereka sendiri, banyak orang, dan negara.

Mata pelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan untuk mendidik siswa menjadi warga negara yang berkarakter unggul dengan memasukkan unsur-unsur ilmu sosial. Pembelajaran mata pelajaran ini mengintegrasikan berbagai konsep ilmu sosial seperti Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Materi pendidikan IPAS disesuaikan dengan tingkat pendidikan dan berfokus pada penelitian sistem kehidupan di bumi serta konteks sosial (Ulya et al., 2023). Selain itu melalui IPAS dengan fokus Ilmu Sosial ini bertujuan mengembangkan wawasan, pemahaman, dan kemampuan siswa untuk menganalisis berbagai kondisi sosial dalam masyarakat. Dengan demikian, nilai-nilai karakter yang terkandung dalam pembelajaran dapat ditanamkan dengan baik sehingga membantu membentuk karakter siswa yang sesuai dengan harapan (Rizqiani, 2022:103).

Kondisi ideal dalam pembelajaran IPAS khususnya pada ranah ilmu pengetahuan sosial menurut Lefheya dan Suriansyah (2023) yaitu Siswa diharapkan aktif merespons dan mengajukan pertanyaan dalam pembelajaran sebagai upaya melatih rasa percaya diri dan berpikir kritis. Interaksi antar siswa juga penting untuk mendukung proses belajar yang kolaboratif. Pembelajaran IPS idealnya dipandang sebagai hal yang menarik dan relevan, sehingga siswa terlibat dengan sepenuh hati. Partisipasi aktif ini membantu memperdalam pemahaman siswa terhadap materi serta menumbuhkan sikap positif terhadap pelajaran IPS. Namun, dalam pelaksanaannya pendidikan IPAS dalam konteks sosial ini masih banyak siswa yang menunjukkan keterlibatan rendah dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan materi yang cenderung abstrak dan dominan bersifat teoretis. Akibatnya, sebagian besar siswa menganggap pembelajaran IPS kurang menarik dan terkesan monoton (Nurita et al., 2024). Mereka

cenderung pasif, jarang merespons pertanyaan guru maupun mengajukan pertanyaan. Interaksi antar siswa kurang terbangun, sehingga suasana belajar menjadi pasif dan tidak kondusif untuk diskusi. Selain itu, sebagian siswa tampak kurang percaya diri, baik dalam menyampaikan pendapat maupun saat diminta berpartisipasi dalam kegiatan kelas, yang akhirnya memberikan pengaruh yang kurang optimal terhadap pembelajaran.

Melalui pengamatan dan wawancara dengan guru wali kelas IV A SDN Pasar Lama 1 Banjarmasin, ditemukan masalah bahwa siswa dikelas tersebut tidak cukup terlibat dalam proses belajar mereka. Selain itu, siswa mengalami kesulitan dalam bekerja kelompok dan cenderung lebih memilih bekerja secara individu. Dari 28 siswa di kelas tersebut, hanya tercatat bahwa 37,71% yang tergolong sangat aktif dalam pembelajaran sedangkan 64,29% yang masih kurang terlibat dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah dan belum tersebar secara merata di antara seluruh peserta didik, sehingga hanya sebagian kecil siswa yang tampak aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, sementara sebagian lainnya cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Guru memainkan peran penting dalam memotivasi siswa dan menumbuhkan rasa tanggung jawab mereka, serta mengembangkan kualitas-kualitas penting lainnya, sehingga memfasilitasi pembelajaran yang bermakna. Mereka juga harus menghadirkan kegiatan belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa, mengubah proses pembelajaran menjadi aktif dan inovatif, sehingga pada akhirnya mencapai hasil pendidikan yang bermutu. Selain itu guru perlu menciptakan sebuah pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Gaya pengajaran guru dalam menyampaikan materi di kelas memiliki peran penting dalam membangkitkan keantusiasan dan minat siswa terhadap pembelajaran, yang mana hasilnya akan berdampak pada capaian mereka. Penyajian materi yang kurang bervariasi atau cenderung monoton dapat membuat siswa kehilangan ketertarikan terhadap pelajaran. Ketika pembelajaran terlalu terpusat pada penyampaian materi ajar sementara tidak adanya interaksi yang aktif dan kesadaran dalam pembelajaran dapat menurunkan imotivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran secara optimal (Andini et al., 2024:2299)

Diperlukan model pengajaran interaktif yang mampu memberikan dorongan kepada siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran baik melalui diskusi, kerja kelompok, maupun pemecahan suatu masalah. Model pembelajaran yang bersifat interaktif ini juga perlu didukung dengan penggunaan metode yang variatif dan menarik, seperti pembelajaran berbasis permainan, atau pembelajaran berbasis teknologi yang menarik ibagi siswa. Maka dari itu penting bagi guru dalam memodifikasi metode ajar untuk disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan oleh karakteristik tiap siswa, sehingga proses belajar menjadi sesuatu yang menyenangkan. Mengingat setiap siswa secara alami memiliki berbagai gaya belajar yang perlu di pahami oleh guru (Andini et al., 2024). Pendekatan-pendekatan tersebut memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan sosial. Selain itu, guru juga perlu memfasilitasi siswa dengan memberikan umpan balik yang konstruktif agar mereka terus termotivasi untuk belajar dan mengembangkan diri. Pernyataan tersebut sejalan dengan pandangan (RimahDani et al., 2023:376) yang mengatakan metode pengajaran yang diterapkan tidak semata-mata untuk mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga untuk membangun lingkungan belajar yang positif, antusias, dan menarik, sehingga dapat mendorong interaksi positif dalam perkembangan psikologis, sikap, dan perilaku siswa.

Berdasarkan permasalahan pada kelas IV A SDN Pasar Lama 1 Banjarmasin tersebut maka solusi pemecahan masalah dalam penelitian ini akan menggabungkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), *Team Games Tournament* (TGT), dan *Course Review Horay* (CRH). Kombinasi ketiga model ini di namakan “LENTERA” yang

Namanya berasal dari kombinasi dari nama model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), *Team Games Tournament* (TGT), dan *Course Review Horay* (CRH). Kombinasi dari ketiga model pembelajaran ini bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menarik. Dengan demikian, diharapkan keaktifan siswa dalam belajar meningkat, tidak hanya lebih aktif tetapi juga lebih memahami materi, mengembangkan keterampilan sosial, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Model ajar utama yang diterapkan dalam model ini yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran ini berorientasi pada aktivitas siswa mencari solusi serta pemecahan suatu masalah dalam kehidupan nyata. Menurut Alfiah dan Dwikoranto (2022) Ciri utama model PBL terletak pada penyajian masalah nyata yang terkait dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan siswa melalui serangkaian metode ilmiah, sehingga membantu mereka dalam membangun pemahaman konseptual mereka. Pembelajaran berbasis masalah juga dimaksudkan untuk menumbuhkan kemampuan belajar mandiri dan keterampilan sosial siswa. Kemampuan-kemampuan ini diharapkan berkembang secara bertahap melalui proses kolaboratif, di mana siswa mengidentifikasi semua informasi yang didapatnya, strategi, dan sumber belajar yang diperlukan untuk dapat memecahkan masalah

Model kedua ataupun model pelengkap yang peneliti gunakan yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) model pembelajaran berbasis kerja sama, di mana guru yang membagi siswa ke dalam kelompok kecil heterogen beranggotakan 3 hingga 5 orang. Menurut pendapat dari (Gustika et al., 2024), *Team Games Tournament* (TGT) memiliki berbagai manfaat, di antaranya sebagai alternatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bervariasi. Pendekatan ini membantu pendiidk mengatasi berbagai hambatan dalam proses pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar, minimnya kontribusi siswa dalam aktivitas pembelajaran, atau rendahnya hasil belajar. Dalam kelompok heterogen ini, siswa melakukan diskusi dengan anggota kelompoknya, belajar, dan berkolaborasi menyelesaikan tugas yang telah ditetapkan oleh guru. Pembelajaran dengan model ini dipadukan dengan permainan antar tim atau antar anggota kelompok.

Kombinasi dari model terakhir yaitu *Course Review Horay*. *Course Review Horay* (CRH) merupakan model pembelajaran Model pembelajaran ini dilakukan dengan menguji pemahaman siswa melalui pertanyaan. Jawaban ditulis pada kartu bernomor, dan kelompok yang pertama kali menunjukkan jawaban yang benar harus berteriak “Hore!”. Dengan model *Course Review Horay* ini menimbulkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kombinasi antara kerja kelompok dan unsur permainan. Model ini didesain untuk mewujudkan lingkungan belajar yang menghibur, memacu antusiasme siswa dalam belajar, serta mempermudah siswa memahami dan mengingat materi yang dipelajari (Faradita, 2021). Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dipaparkan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian untuk Meningkatkan Aktivitas, Kerjasama, dan Hasil Belajar Pada Muatan IPAS Melalui Model Pembelajaran LENTERA Pada Siswa Kelas IV SDN Pasar Lama 1 Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang memanfaatkan metode deskriptif sebagai alat utama dalam mengumpulkan hasil pengamatan. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang proses pembelajaran yang terjadi di kelas, dengan fokus pada pemahaman tentang aktivitas guru dan siswa. Sebagai langkah awal dalam tahap penelitian, peneliti mengumpulkan data awal melalui pengamatan di kelas dan wawancara dengan guru wali kelas. Pengamatan bertujuan untuk memahami dinamika kelas yang dihadapi. Sedangkan wawancara dengan guru wali kelas bertujuan untuk memperoleh

informasi tambahan mengenai karakteristik siswa, kebiasaan belajar, dan tantangan yang sering dihadapi selama proses pembelajaran.

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suciani (2023) melalui PTK, guru dapat mengenali dan mengimplementasikan strategi atau kegiatan pembelajaran yang lebih efektif, berinovasi secara berkelanjutan, dan meningkatkan kinerja pembelajaran guna tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar observasi keterampilan kerjasama siswa tes hasil belajar. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan siswa serta keterampilan kerjasama siswa selama proses pembelajaran. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa setelah diterapkannya tindakan pembelajaran.

Adapun Model Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan yaitu model PTK Stephen Kemmis dan Mc. Taggart, seperti yang dijelaskan oleh Arikunto dalam (Susanti, 2022) model ini memiliki empat tahapan yang saling terhubung. Di mana langkah awalnya adalah perencanaan, langkah yang kedua adalah pelaksanaan, langkah selanjutnya adalah pengamatan, dan langkah terakhir adalah refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 4 pertemuan pada kelas IV A SDN Pasar Lama 1 yang memiliki total 28 siswa. Dari jumlah tersebut terdiri dari 15 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Siklus I dilaksanakan pada pertemuan ke-1 dan ke-2, sedangkan siklus II dilaksanakan pada pertemuan ke-3 dan ke-4. Penelitian dilakukan pada muatan IPAS semester II (Genap) tahun ajaran 2024/2025 dengan kurikulum merdeka revisi, dengan materi pembelajaran Keberagaman Budaya dan Kearifan Lokal Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah melakukan tindakan di kelas IV A SDN Pasar Lama 1 Banjarmasin sebanyak 4 kali pertemuan maka diperoleh data hasil penelitian. Data yang tercatat mencakup pengamatan terkait aktivitas guru dan data terkait aktivitas siswa, yang dapat diketahui melalui pengamatan selama proses berlangsungnya pembelajaran melalui lembar aktivitas guru & siswa, kerja sama siswa yang didapat dari pengamatan interaksi dalam kelompok, serta hasil belajar yang diambil dari lembar penilaian yang telah disusun guru menggunakan rubrik penilaian pada akhir pembelajaran.

1. Aktivitas Guru

Setiap pertemuan memuat sejumlah aktivitas guru dalam penelitian ini yaitu: 1) Guru melakukan orientasi pada penyajian masalah 2) Guru membagi siswa kedalam kelompok belajar heterogen 3) Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok 4) Guru mengarahkan siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas 5) Guru menyampaikan sistem turnamen kepada siswa dan memulai turnamen 6) Guru mengevaluasi hasil turnamen siswa 7) Guru Melakukan Evaluasi Individu Siswa 8) Guru memberikan refleksi

Penerapan model LENTERA selama 4 pertemuan di kelas IV A SDN Pasar Lama 1 Banjarmasin menunjukkan peningkatan dari pertemuan ke pertemuan. Pada siklus 1 pertemuan pertama, aktivitas guru memperoleh skor 28 atau setara dengan 87,50%. Skor tersebut meningkat menjadi 30 atau 93,75% pada pertemuan kedua. Dan pada siklus ke 2 pada pertemuan ketiga mencapai 31 atau setara dengan 96,88% yang kemudian meningkat kembali menjadi 32 ataupun 100% pada pertemuan keempat. Data hasil pengamatan tiap pertemuan ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel. 1 Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Percentase	Kategori
Siklus I			
1	28	87,50%	Sangat Baik
2	30	93,75%	Sangat Baik
Siklus II			
3	31	96,88%	Sangat Baik
4	32	100%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pada Tabel. 1 diketahui Aktivitas guru melaksanakan pembelajaran menunjukkan peningkatan yang konsisten, terlihat bahwa hasil belajar siswa sudah baik sejak siklus I dan tetap menunjukkan konsistensi hingga siklus II. Pada siklus I di pertemuan pertama hingga kedua sudah berada pada kategori sangat baik selanjutnya pada siklus II menunjukkan kekonsistennan dalam peningkatannya. Kecenderungan ini menunjukkan bahwa pemahaman guru tentang langkah-langkah pengajaran yang efektif semakin mendalam seiring dengan berjalannya aktivitas pengajaran. Pemahaman ini diperoleh melalui proses refleksi terhadap kegiatan pengajaran sebelumnya. Berdasarkan refleksi tersebut, guru menerapkan berbagai penyesuaian untuk mengoptimalkan proses pengajaran. Penyesuaian tersebut berupa penggunaan media pembelajaran yang lebih tepat, pengelolaan kelas yang lebih kondusif, serta pengaturan waktu yang lebih efisien. Dengan adanya penyesuaian tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan mampu meningkatkan kualitas keterlibatan siswa di kelas.

2. Aktivitas Siswa

Setiap pertemuan mencakup berbagai aktivitas siswa yang diamati dalam penelitian ini, yaitu: 1) Siswa merespons orientasi pada penyajian masalah 2) Siswa bergabung dalam kelompok belajar 3) Siswa berdiskusi secara aktif dalam kelompok 4) Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok 5) Siswa mengikuti arahan turnamen dan melaksanakannya 6) Siswa menerima hasil dan umpan balik turnamen 7) Siswa mengerjakan evaluasi individu 8) Siswa melakukan refleksi pembelajaran.

Penerapan model LENTERA selama 4 kali pertemuan di kelas IV A SDN Pasar Lama 1 Banjarmasin menunjukkan perkembangan dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya yang mana pada pertemuan 1 keaktifan siswa hanya mencapai 57,69% dengan kategori “Sebagian Siswa Sangat Aktif”, lalu sedikit mengalami peningkatan pada pertemuan 2 yaitu 73,91% dengan kategori “Sebagian Siswa Sangat Aktif” yang mana kedua hasil tersebut masih belum memenuhi kriteria keberhasilan aktivitas siswa. Kemudian Keaktifan siswa meningkat menjadi 84,62% pada pertemuan 3 pada kategori “Hampir Seluruh Siswa Sangat Aktif” lalu pada pertemuan terakhir mengalami peningkatan kembali menjadi 92,31% pada kategori “Hampir Seluruh Siswa Sangat Aktif” maka dengan hasil yang didapat pada pertemuan ke 3 dan 4 dinyatakan memenuhi kriteria keberhasilan keaktifan siswa. Data hasil pengamatan tiap pertemuan ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Aktivitas Siswa

Pertemuan	Skor	Percentase	Kategori
Siklus I			
1	15	57,69%	Sebagian Besar Siswa Sangat Aktif
2	17	73,91%	Sebagian Besar Siswa Sangat Aktif

Siklus II			
3	22	84,62%	Hampir Seluruh Siswa Sangat Aktif
4	24	92,31%	Hampir Seluruh Siswa Sangat Aktif

Berdasarkan Tabel. 2 didapatkan data bahwa pada siklus I pada pertemuan pertama dan kedua menunjukkan bahwa hanya Sebagian besar siswa sangat aktif dalam pembelajaran yang mana selanjutnya pada siklus II menunjukkan peningkatan hingga siswa pada kategori Hampir Seluruh Siswa Sangat Aktif. Hasil aktivitas siswa telah menunjukkan bahwa model pembelajaran LENTERA efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa, hingga mencapai kategori “Hampir Seluruh Siswa Sangat Aktif”. Peningkatan ini juga memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran dilakukan guru mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar di kelas. Siswa terlihat lebih berpartisipasi dalam diskusi, berani mengemukakan pendapat, serta menunjukkan antusiasme dalam menyelesaikan tugas kelompok maupun individu. Maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran yang tepat dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran dikelas.

3. Keterampilan Kerjasama

Pada keterampilan kerjasama siswa yang menjadi fokus keterampilan kerjasama siswa kelas IV SDN Pasar Lama 1 Menggunakan model Pembelajaran LENTERA meliputi: 1) Terlibat aktif dalam mengerjakan tugas kelompok 2) Menghargai pendapat dan pekerjaan teman 3) Memberikan masukan atau pendapat 4) Saling membantu dan membangun kerjasama.

Penerapan model pembelajaran LENTERA selama 4 kali pertemuan di kelas IV A SDN Pasar Lama 1 Banjarmasin membuat hasil yang mana pada pertemuan 1 keterampilan kerjasama siswa berada pada angka 46,15% dengan kategori “Cukup Baik” kemudian imeningkat menjadi 47,82% di pertemuan 2 idengan kategori “Cukup Baik”, lalu meningkat menjadi 69,23% pada kategori “Baik” pada pertemuan 3, dan mencapai 92,31% pada pertemuan keempat dengan kategori “Sangat Baik”. Data hasil pengamatan kerjasama siswa di setiap pertemuan ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel. 3 Keterampilan Kerjasama Siswa

Pertemuan	Skor	Percentase	Kategori
Siklus I			
1	12	46,15%	Cukup Baik
2	11	47,82%	Cukup Baik
Siklus II			
3	18	69,23%	Baik
4	24	92,31%	Sangat Baik

Peningkatan pada keterampilan kerjasama siswa ditunjukan pada Tabel. 3 diatas Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kerjasama siswa. Pada siklus I pertemuan pertama dan kedua Kerjasama siswa masih berada di kategori cukup baik, hingga pada siklus II pada pertemuan ketiga dan keempat Kerjasama siswa meningkat menjadi kategori baik dan sangat baik. Penyebab lain dari peningkatan kerjasama satunya dipengaruhi oleh aktivitas siswa, dengan meningkatnya aktivitas masing-masing siswa dalam pembelajaran maka meningkat pula aktivitasnya dalam pembelajaran. Kecenderungan tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mampu serta mulai terbiasa mengikuti kegiatan pembelajaran secara berkelompok pada setiap pertemuan. Pola positif ini turut diperkuat oleh strategi guru yang memberikan tugas-tugas yang mendorong terjadinya interaksi antarsesama anggota kelompok. Selain itu, guru juga menetapkan aturan yang jelas disertai dengan konsekuensi tegas, sehingga siswa terdorong untuk bekerja sama secara lebih disiplin dan bertanggung jawab.

4. Hasil Belajar

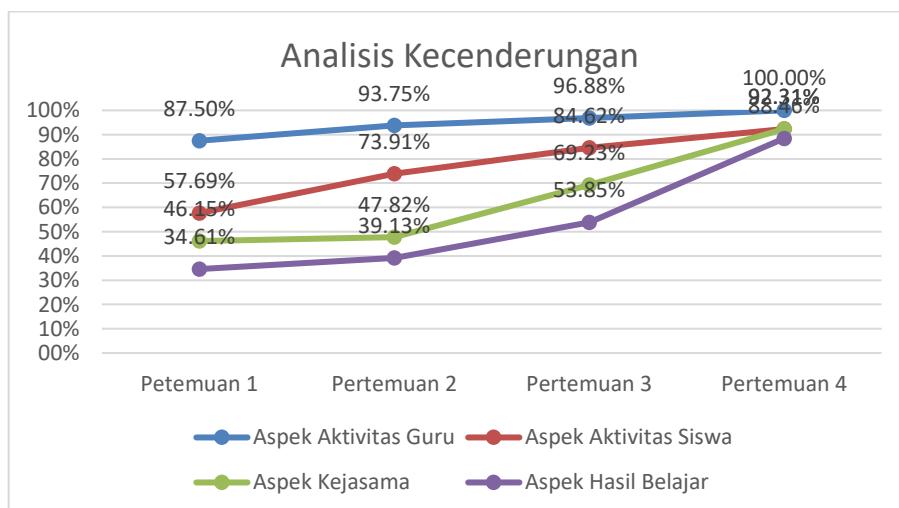
Aspek aktivitas dan kerja sama siswa menunjukkan peningkatan yang bertahap di setiap pertemuannya. Peningkatan pada kedua aspek tersebut tidak hanya mencerminkan keterlibatan siswa yang lebih optimal, tetapi juga menunjukkan hasil yang memuaskan terhadap pencapaian hasil belajar. Temuan ini tercermin dalam kemampuan siswa untuk memahami materi, menyelesaikan tugas secara efektif, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajarnya. Meningkatnya pencapaian hasil belajar siswa ditunjukkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa

Pertemuan	Skor	Percentase	Kategori
Siklus I			
1	9	34,61%	Belum Memenuhi Kriteria
2	9	39,13%	Belum Memenuhi Kriteria
Siklus II			
3	14	53,85%	Belum Memenuhi Kriteria
4	23	88,48%	Memenuhi Kriteria

Pada Tabel. 4 didapat dikelahui dari penelitian yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran LENTERA mengalami peningkatan yang konsisten disetiap pertemuannya. Persentase hasil belajar siswa pada pertemuan pertama sebesar 34,61%, meningkat menjadi 39,13% pada pertemuan kedua, kemudian menjadi 53,85% pada pertemuan ketiga, hasil belajar siswa pada pertemuan pertama hingga ketiga siswa masih belum mencapai $\geq 81\%$ dengan ketuntasan belajar yaitu minimal 75. Namun, pada pertemuan ke 4 hasil belajar siswa mencapai 88,46% yang mana hasil tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan karena $\geq 81\%$ siswa mencapai ketuntasan belajar individual minimal 75. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dari pertemuan ke pertemuan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, peningkatan tersebut juga tidak terlepas dari tindakan dan penyesuaian yang diberikan guru terhadap pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, grafik berikut ini memaparkan peningkatan dalam aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.



Gambar 1. Grafik Kecenderungan Seluruh Aspek

Merujuk pada Gambar 1, tampak adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan kerjasama dan hasil belajar dari siklus I pada pertemuan pertama dan kedua hingga siklus II pada pertemuan ketiga dan pertemuan keempat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran mengalami perbaikan yang signifikan pada setiap pertemuan. Aktivitas siswa semakin meningkat seiring dengan perbaikan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru, baik dalam hal pengelolaan kelas, penggunaan media pembelajaran, maupun penerapan strategi yang mendorong partisipasi aktif siswa. Guru juga semakin mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berperan aktif dalam kegiatan kelompok. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model LENTERA efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan kerjasama dan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Pembahasan Temuan penelitian ini mengungkapkan adanya peningkatan pada aspek aktivitas siswa, keterampilan kerja sama, serta capaian dari hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran LENTERA pada siswa kelas IV A SDN Pasar Lama 1 Banjarmasin dalam pokok bahasan Keberagaman Budaya dan Kearifan Lokal Indonesia. Temuan yang diperoleh selaras dengan tujuan penelitian untuk melihat bagaimana efektivitas pembelajaran menggunakan model LENTERA yang merupakan kombinasi dari 3 model pembelajaran yaitu *Problem Based Learning* (PBL), *Team Games Tournament* (TGT), dan *Course Review Horay* (CRH) dalam meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan kerja sama, serta hasil belajar siswa. Hal sejalan dengan pernyataan Supriadi dalam (Muthalib & Ediputra, 2024) bahwa perlu adanya pengembangan dan implementasi ide-ide baru, metode, atau pendekatan dalam konteks pendidikan, untuk menjawab tantangan tersebut guru sebagai pendidik perlu meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran.

Inovasi pembelajaran mencakup transformasi dalam penerapan teknologi, metode pengajaran, dan lingkungan belajar, dengan tujuan utamanya adalah menciptakan pengalaman belajar yang semakin efektif, menarik, dan relevan bagi siswa (Humaira et al., 2024). Sejalan dengan pernyataan sebelumnya (Septy Yeremia et al., 2024) mengemukakan bahwa kemampuan guru dalam berkreasi dalam pembelajaran dapat menstimulasi siswa agar terbiasa berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Karena itu, pengembangan kreativitas mengajar sangat penting dilakukan untuk menunjang peningkatan capaian belajar siswa. Karena selain membawa dampak positif terhadap siswa, inovasi juga menjadi nilai tambah tersendiri terhadap kualitas pengajaran yang dibawakan guru (Rohim et al., 2022).

Pada model ajar ini siswa dituntut untuk dapat aktif dan berpartisipasi penuh dalam pembelajaran baik pembelajaran individu maupun berkelompok. Model pembelajaran LENTERA memuat aspek pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan pada masing masing siswa untuk berpartisipasi dalam kelompoknya, setiap anggota kelompok bertanggung jawab terhadap tugasnya demi tercapainya keberhasilan kelompok. Richard I. Arens dalam (Sugiarti, 2021) mengemukakan bahwa ketika siswa hendak mencapai tujuan yang ditetapkan, maka terbentuklah tanggung jawab anggota kelompok atas kesuksesan kelompoknya. Siswa akan menyelesaikan tugas yang ditetapkan bersamaan dengan pembagian tugas yang adil dan mengharuskan seluruh anggota kelompok untuk berpartisipasi penuh sebagai upaya dalam meraih hasil terbaik yang mereka inginkan. Dengan adanya hal tersebut maka semua kelompok berkerjasama dan saling bahu membahu membantu anggotanya sehingga terbentuklah suasana belajar yang positif dan kondusif, lingkungan seperti seperti ini sangat dibutuhkan untuk membentuk karakter siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Maka

dapat disimpulkan bahwa menciptakan lingkungan sekolah yang harmonis merupakan faktor kunci dalam mendukung kesuksesan pendidikan (Jaya et al., 2025)

Pada penelitian Tindakan kelas yang telah dilakukan selama 4 kali pertemuan diketahui bahwa pada setiap pertemuannya aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan Kerjasama, serta hasil belajar meningkat. Hal ini mencerminkan bahwa ketiga model pembelajaran tersebut berhasil dalam mengembangkan aspek-aspek tersebut. Menurut Chen dalam (Krismawati et al., 2024:331), PBL adalah model pembelajaran yang dapat memacu siswa untuk lebih fokus selama proses ajar mengajar, baik melalui tugas mandiri maupun dalam sebuah kelompok guna menyajikan solusi atas permasalahan yang dapat dijumpai siswa dalam aktivitas harianya. TGT memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar dan menambah pemahaman mereka tentang apa yang sedang mereka pelajari. TGT menggunakan pertandingan akademik, yang mengharuskan siswa terlibat sebagai perwakilan tim untuk bersaing dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan akademik yang setara (Tamami, 2022). Pada model CRH menurut (Widiyono et al., 2023) model CRH dapat Membantu siswa dalam memperkuat keterampilan analitis, merangsang kreativitas, serta mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah, kemampuan berkomunikasi serta kemampuan menganalisa informasi baru, sehingga Metode ini menciptakan sebuah pengalaman belajar yang baru dan interaktif, meningkatkan motivasi, dan menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pelajaran.

Pada pertemuan pertama dan kedua, aktivitas belajar siswa relatif minim dengan kategori “Sebagian Besar Siswa Sangat Aktif”, terlihat dari rendahnya motivasi untuk berpartisipasi dan hanya sedikit yang mengikuti instruksi guru secara aktif. Namun, pada pertemuan ketiga dan keempat, motivasi serta partisipasi meningkat hingga mencapai kategori “Hampir Seluruh Siswa Sangat Aktif”, yang ditunjukkan oleh semakin banyaknya siswa yang terlibat dalam diskusi kelompok dan penyelesaian tugas. Perkembangan serupa juga terjadi pada aspek kerja sama, di mana pada pertemuan awal siswa cenderung bekerja sendiri dan enggan berbagi tugas sehingga keterampilannya hanya berada pada kategori “Cukup Baik”, tetapi pada pertemuan selanjutnya mulai menunjukkan interaksi positif seperti saling membantu dan berbagi peran hingga meningkat menjadi kategori “Baik”, bahkan pada pertemuan terakhir berada pada kategori “Sangat Baik” karena siswa mampu berdiskusi, berkolaborasi, dan mengemukakan pendapat dengan baik dalam kelompok. Adapun hasil belajar siswa juga memperlihatkan tren peningkatan dari pertemuan ke pertemuan, meskipun pada awalnya sebagian besar nilai masih di bawah KKM, tetapi secara bertahap mengalami kenaikan seiring meningkatnya aktivitas dan kerja sama dalam kelompok, hingga pada pertemuan terakhir sebagian besar siswa berhasil mencapai bahkan melampaui KKM. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran LENTERA mampu memperkuat keikutsertaan siswa, memperkuat keterampilan kerja sama, serta memberikan kontribusi nyata terhadap pencapaian hasil belajar.

Hasil yang didapatkan pada penerapan model pembelajaran LENTERA sejalan dengan penelitian yang dilakukan dengan pernyataan (Isma et al., 2022) Pembelajaran berbasis masalah terbukti membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, pendekatan pengajaran ini juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa sepanjang proses pembelajaran. Metode pedagogis semacam ini tentunya memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka. Selain itu, permainan dalam model pembelajaran turnamen kelompok mampu meningkatkan keaktifan siswa melalui kegiatan berkelompok. Pembelajaran ini mendorong siswa untuk terlibat dalam berbagai aktivitas, baik aktivitas langsung seperti pengamatan, menulis, dan membaca, maupun latihan kognitif seperti pemecahan masalah, berpikir analitis, dan pengambilan keputusan. Pengajaran semacam ini juga dapat menumbuhkan keterampilan siswa dalam bekerja sama dalam tim (Sari et al., 2023).

Sama halnya dengan model pembelajaran course review horay yang mampu mendorong keaktifan serta capaian belajar siswa melalui kelompok kecil. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Novera et al., 2021) bahwa model pembelajaran *course review horay* dapat mengembangkan keterampilan kerjasama dan kekompakkan anggota, selain itu proses pembelajaran menstimulasi partisipasi aktif siswa yang disisipi unsur-unsur hiburan untuk mencegah kebosanan, serta menciptakan suasana belajar yang santai dan menyenangkan.

Maka hasil pengamatan yang diperoleh dengan model pembelajaran LENTERA dapat meningkatkan aspek aktivitas siswa dan kerjasama siswa dan hasil belajar membawa dampak positif terhadap capaian siswa, yang ditunjukkan dengan meningkatnya pemahaman materi, keterampilan bekerjasama, dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada siklus I aspek aktivitas siswa, keterampilan Kerjasama siswa, dan hasil belajar masih tergolong rendah, hingga akhirnya terjadi peningkatan pada siklus II pada aspek aspek tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran LENTERA dapat meningkatkan Aktivitas belajar, Kerjasama siswa serta hasil belajar siswa kelas IV A SDN Pasar Lama 1 Banjarmasin dalam pokok bahasan Keberagaman Budaya dan Kearifan Lokal Indonesia.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa, keterampilan kerjasama, dan hasil belajar mengalami peningkatan di setiap pertemuan. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh semakin meningkatnya pemahaman guru terhadap karakteristik siswa dan kondisi kelas, sehingga strategi pembelajaran dapat disesuaikan secara lebih efektif. Aktivitas siswa meningkat seiring dengan penggunaan metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif, sedangkan keterampilan kerjasama siswa berkembang melalui kegiatan kelompok yang terstruktur dan bimbingan guru yang konsisten terhadap siswa dalam pembelajaran. Adapun hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan sebagai dampak dari keterlibatan aktif dan kolaboratif selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang adaptif dan interaktif terbukti mendukung pencapaian perkembangan siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, S., & Dwikoranto, D. (2022). Penerapan model Problem-Based Learning berbantuan laboratorium virtual PhET untuk meningkatkan HOTS siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13(1), 9–18. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v13i1.11494>
- Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). *Peran Guru dalam Menciptakan Proses Belajar yang Menyenangkan*. 2298–2305. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.637>
- Faradita, M. N. (2021). *Motivasi belajar IPA melalui model pembelajaran Course Review Horay* [Working paper]. CV. Jakad Media Publishing. https://repository.um-surabaya.ac.id/id/eprint/5640/2/MONOGRAF_MEIRZA_2021.pdf
- Fatmawati, I. (2021). The Role of Teachers in Curriculum Development and Learning. *Revorma, Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 1(1), 20–37. <https://ejournal-revorma.sch.id/index.php/mansa/article/view/4/5>
- Gustika, C. D., Fitriani, A. D., Dwiana, R., & Aminah, A. (2024). *Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik*. Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(3), 461–472. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i3.77083>
- Humaira, M. A., Effane, A., & Hasanuddin, N. (2024). *Inovasi metodologi pengajaran di sekolah dasar: Strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan guru*. Jurnal

- Ilmiah Edukatif, 10 (2), 260–269. <https://doi.org/10.37567/jie.v10i2.3354>
- Isma, T. W., Putra, R., Wicaksana, T. I., Tasrif, E., & Huda, A. (2022). *Peningkatan hasil belajar siswa melalui Problem Based Learning (PBL)*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 155-164. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.31523>
- Jaya, P. A., Subagja, S. R., Atsania, S. N., & Permana, H. (2025). Strategi Manajemen Kelas dalam Membangun Hubungan Harmonis Guru dan Siswa di MTs. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 655–662. <https://doi.org/10.31004/jpon.v4i2.448>
- Kayati, N., Minarti, I.B., Siswanto, J. and Wahyu, N.E., 2023. Pembelajaran Ips Melalui Problem Based Learning Untuk Mengukur Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 4(2), pp.237-243. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v4i2.3>
- Krismawati, A., Arigethi, V. P., & Prayogo, M. S. (2024). Analisis Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 SDN Mangli 02 Jember. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 13(2), 330–335. <https://doi.org/10.26418/jppk.v13i2.72992>
- Lefheya, S., & Suriansyah, A. (2023). Meningkatkan Aktivitas, Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model PRONOPA Check Muatan IPS. *Journal On Teacher Education*, 5(1), 417. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/17386/13964>
- Murray, B., Domina, T., Petts, A., Renzulli, L. and Boylan, R., 2020. “We’re in this together”: Bridging and bonding social capital in elementary school PTOs. *American Educational Research Journal*, 57(5), pp.2210-2244. <https://doi.org/10.17615/fw6f-fq46>
- Muthalib, A., & Ediputra, K. (2024). Pengaruh Kreativitas Guru terhadap Inovasi Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar. *GANDA: Journal of Global and Multidisciplinary*, 2(10), 3123–3133. <https://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple/article/view/585>
- Novera, E., Daharnis, D., Erita, Y., & Fauzan, A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349–6356. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1723>
- Nurita, A., Putri, A. N., Mawaddah, S. S., Marini, A., & Yunus, M. (2024). OPTIMALISASI MINAT BELAJAR IPS SISWA SD MELALUI PENDEKATAN GAMIFIKASI. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 10(1), 31–40. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v10i1.8820>
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/1829/747>
- Rizqiani, T. A. P. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4277–4281. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3529>
- Rohim, D. C., Rahmawati, S., & Afidah, N. (2022). *Clean and Healthy Living Behavior in Elementary School Students During Covid-19 Pandemic.* 514–520. <https://doi.org/10.26911/icphpromotion.fp.08.2021.10>
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548.

- <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1444>
- Septy Yeremia, S., Siregar, A., Malau, R., & Rohyana Salmi, R. (2024). Pengaruh kreativitas mengajar guru terhadap hasil belajar siswa. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3), 27–32. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.738>
- Suciani. (2023). *Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B melalui kegiatan melipat yang bervariasi di TK PGRI Lestari Jontlak tahun ajaran 2022/2023* (Skripsi, Universitas Terbuka). Universitas Terbuka Student Repository. <https://student-repository.ut.ac.id/id/eprint/4033>
- Sugiarti, T. (2021). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Pembelajaran Materi Sistem Koordinasi. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 2(2), 252–258. <https://doi.org/10.30738/dwijaloka.v2i2.1182>
- Susanti, M. D. (2022). *Penggunaan media monopoli dalam pembelajaran IPS di tema 5 untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Serang 07* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. Repository UPI. <https://repository.upi.edu/73197/>
- Tamami, B. (2022). Implementasi metode TGT (Teams Games Tournament) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam guna meningkatkan keaktifan siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Al Masruroh Puger. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.37286/ojs.v8i1.120>
- Tiara, Z. D., Supriyadi, D., & Martini, N. (2023). Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Lembaga Pendidikan. *J-MAS (Jurnal Manajemen Dan Sains)*, 8(1), 450. <https://doi.org/10.33087/jmas.v8i1.776>
- Ulya, A., Windah Astuti, R., & Sarifa Aqidatul Islamiyyah, S. (2023). Konsep Dasar IPS dan Implementasinya di Sekolah. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(2), 225–237. <https://doi.org/10.22437/gentala.v8i2.29970>
- Widiyono, A., Budiartti, I., & Zumrotun, E. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Course Review Horay untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1), 39–48. <https://doi.org/10.35878/guru.v3i1.531>