



Contents lists available at Journal IICET

JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)

ISSN: 2541-3163(Print) ISSN: 2541-3317 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi>



Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD

Alyannida Alfira¹, Harlinda Syofyan^{1*}

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Feb 12th, 2022

Revised Mar 20th, 2022

Accepted Apr 26th, 2022

Keyword:

Teams Games Tournament
IPA
Hasil belajar

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mencari gambaran mengenai dampak dari model (TGT) terhadap nilai peserta didik dalam pelajaran Sains daur kehidupan hewan kelas IV di SDN 17 Palmerah Pagi. Bentuk pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan penelitian quasi eksperimen dan desain penelitian yaitu Nonequivalent Control Group Design. Sampel yang digunakan pada riset ini adalah seluruh kelas IV yang berjumlah 62 peserta didik. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah kuesioner dan soal. Untuk menentukan uji hipotesis peneliti menggunakan uji Independent t-test. Dalam perhitungan data yang dilakukan oleh peneliti memperoleh nilai thitung yaitu $6,895 > 2,000$ (ttabel) dengan nilai signifikansi yaitu (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$. Yang dapat diartikan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.



© 2021 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Syofyan, H.,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

Email: soflynda@esaunggul.ac.id

Pendahuluan

Proses belajar-mengajar di dalam kelas merupakan hubungan yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik (Rahayu & Susanto, 2018). Guru memiliki peranan penting di dalam kelas (Syofyan, 2016) karena guru merupakan faktor yang penting dalam menumbuhkan rasa penasaran dan perhatian peserta didik dalam belajar, agar peserta didik menjadi termotivasi pada aktivitas belajar di kelas (Novayulianti & Harlinda, 2021). Kemampuan kunci guru dalam proses belajar mengajar sangat mendasar dan menjadi kecerdasan yang memfasilitasi aktivitas belajar di kelas. (Susanto et al., 2022)

Permasalahan yang sering dihadapi dalam aktivitas pembelajaran terutama pelajaran IPA adalah guru tidak menyertakan siswa dalam kegiatan belajar, membuat siswa menjadi tidak inovatif. Di dunia pendidikan, guru memiliki peran yang penting dalam menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Namun kenyataannya, masih banyak pendidik yang menggunakan metode pembelajaran ceramah. Metode ceramah ialah metode belajar dimana guru menjadi pusat di dalam aktivitas belajar, dan siswa bertugas untuk memperhatikan dan mengamati penjelasan yang dipaparkan oleh pendidik. Sehingga memberikan dampak kepada siswa yaitu peserta didik mudah bosan, pasif, dan tidak memiliki kreativitas dalam pembelajaran. Maka dari itu, guru harus mempunyai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut (Ratih & Syofyan, 2021), yaitu guru harus menyeleksi model pembelajaran yang cocok dan tepat dengan karakter siswa dan mata pelajaran. Peserta didik yang pasif dan tidak kreatif dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi turun. (Ismah & Ernawati, 2018)

Pentingnya menerapkan mata pelajaran IPA pada sekolah dasar terutama di kelas IV dapat membentuk siswa menjadi cepat tanggap pada kegiatan belajar, membantu siswa menjadi berpikir kritis, membagikan pengalaman belajar yang berharga bagi peserta didik, memberikan siswa berbagai keterampilan termasuk dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupannya. Selain itu dapat, membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan, meningkatkan pengetahuan (Wardani & Syofyan, 2018).

IPA merupakan mata pelajaran yang berisikan keseluruhan dari wawasan, realitas, ide, dan hakikat (Syofyan & Halim, 2017). Pembelajaran sains merupakan pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi siswa, karena pembelajaran IPA memiliki hubungan dengan alam dan lingkungan yang ada di sekeliling kita. Karakteristik dari mata pelajaran IPA sendiri yaitu menumbuhkan rasa keingintahuan siswa terhadap sekelilingnya, siswa mampu berpikir secara kritis. Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar terutama untuk kelas 4 SD yaitu, (1) untuk meningkatkan rasa penasaran terhadap IPA, (2) menumbuhkembangkan keterampilan proses dalam mengamati alam sekitar.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa dari segi pengetahuan, aktivitas fisik, dan watak peserta didik (Susanto, 2018). Hasil belajar menjadi alat ukur yang digunakan oleh guru dalam menilai kemahiran dan pengetahuan siswa mengenai pelajaran yang telah dijelaskan oleh gurunya. Selain itu, hasil belajar menjadi harapan, kecakapan, atau nilai-nilai peserta didik yang diperoleh dari kegiatan belajar di kelas, kemudian hasil belajar tersebut dijadikan sebagai acuan dalam mencapai tujuan pembelajaran di sekolah (Putri et al., 2022).

Satu diantara syarat yang harus di atensikan dalam kegiatan belajar yaitu ketepatan penggunaan model pembelajaran (Sari & Nugroho, 2019). Pendidik wajib mempunyai wawasan dasar mengenai sistem konsep pembelajaran agar pembelajaran di kelas dapat berjalan secara efektif. Penggunaan model pembelajaran dikerjakan berdasarkan keperluan siswa karena setiap konsep pembelajaran mempunyai ciri yang berbeda (Mujazi, 2020). Model pembelajaran memiliki tugas yang penting dalam dunia pendidikan terutama pada saat di kelas karena model pembelajaran ini membantu guru untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri (Oktiani & Nugroho, 2020).

Model pembelajaran kooperatif TGT ialah model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa memandang status siswa, mengajak siswa untuk menjadi tutor sebaya dan permainan. Model pembelajaran TGT membantu membentuk kepercayaan terhadap sesama anggota kelompok, kolaborasi, dan kompetisi. Tahapan dalam penerapan model pembelajaran TGT terdiri dari, (1) penyampaian materi, (2) pembagian tim, (3) *game*, (4) kompetisi antar kelompok, (5) *rewards*. Dengan mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas akan membangun motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar peserta didik pun menjadi optimal (Suryanata et al., 2017).

Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SDN 17 Pamerah pada sekolah SDN 17 Palmerah, yaitu di kelas 4 A dan kelas 4 B yang berjumlah masing-masing untuk kelas 4 A 31 siswa dan kelas 4 B 31 siswa. Peneliti menemukan beberapa permasalahan pada kelas 4 A dan kelas 4 B yaitu: (1) pendidik menggunakan metode tradisional dan penugasan dengan buku sebagai media pembelajarannya tanpa digabungkan dengan metode belajar inovatif dalam pembelajaran di kelas (2) peneliti mendapati peserta didik yang sibuk mengobrol dan bercanda dengan temannya. Sehingga membuat siswa menjadi tidak fokus ketika guru menjelaskannya, (3) Pencapaian belajar yang tidak optimal. Maka dari itu, pendidik perlu menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

Dari permasalahan yang ditemukan, maka peneliti berniat untuk meneliti permasalahan tersebut di SDN 17 Palmerah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa terutama pelajaran IPA dengan subjek daur hidup hewan. Peneliti mengamati bahwa siswa lebih menyukai unsur kerja kelompok, permainan dan juga persaingan sehingga membuat siswa menjadi terpacu untuk lebih giat lagi dalam mencari rasa ingin tahunya dan juga bersaing dengan temannya.

Kajian Teori

Belajar merupakan aktivitas yang dilaksanakan bagi setiap orang yang menimbulkan adanya perbedaan perubahan tingkah laku antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan belajar. Pada kegiatan pembelajaran, pendidik harus memiliki keterampilan, kecakapan, wawasan dan menguasai beberapa model pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana setelah kegiatan pembelajaran berakhir (Susanto, 2021). Pendidik juga harus menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan tanpa adanya paksaan dan beragam agar aktivitas belajar menjadi tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut pendapat dari Syah, hasil belajar merupakan keberhasilan dari kinerja yang telah diraih oleh siswa dalam suatu pembelajaran berdasarkan standar yang telah ditentukan. Menurut Nugraha, hasil belajar ialah kecakapan yang didapatkan oleh peserta didik sesudah mengerjakan evaluasi - evaluasi dalam kegiatan belajar. Transformasi tersebut berupa perubahan dari pengetahuan, perasaan dan perilaku peserta didik. Menurut Susanto, Hasil belajar ialah kecakapan yang di dapatkan siswa dari aktivitas belajar yang sudah dilaksanakan. (Lestari et al., 2021)

Dari beberapa pendapat diatas mengenai hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah keahlian yang di dapatkan oleh siswa baik secara pengetahuan, sikap dan keterampilan dari aktivitas belajar di kelas maupun di rumah melalui kegiatan tes belajar sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Selanjutnya, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan studi yang menarik untuk peserta didik terutama untuk peserta didik di sekolah dasar karena IPA ialah ilmu yang mengkaji mengenai fenomena – fenomena alam sekitar. Mata pelajaran ini merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa baik secara mandiri atau berkelompok dalam menemukan, menganalisis sebuah konsep dan prinsip (Syofyan & Ismail, 2018). Mata pelajaran IPA membantu siswa dalam pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik, siswa diajak untuk turun langsung ke alam dalam proses mencari keingintahuan yang mereka inginkan, sehingga membuat siswa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Pada proses pembelajaran IPA siswa diberikan pengalaman dalam meningkatkan kemampuannya agar mampu menelusuri alam secara ilmiah (Dewi et al., 2019).

Hasil belajar IPA siswa SD ialah perubahan keahlian siswa yang berhubungan terhadap studi IPA atas usaha setelah mengikuti proses pembelajaran IPA di kelas. Perolehan hasil belajar siswa meliputi transformasi keahlian dalam bentuk kemahiran terhadap konsep belajar IPA, keterampilan proses, dan sikap (Syofyan, 2015).

Pada pelajaran IPA di SD, seharusnya tidak berpusat pada usaha dalam meraih prestasi akademik saja, namun dituntut dalam meningkatkan kecakapan eksplor alam lingkungan sekitar, memecahkan permasalahan yang terjadi dan juga mencari solusinya. Maka dari itu, pembelajaran IPA perlu memberikan kemajuan kepada peserta didik dari hal tersebut. Pada pelajaran IPA dibutuhkan inovasi agar dapat mengembangkan pengetahuan dan kecakapan guru dalam kegiatan belajar di kelas (Haikal & Syofyan, 2021). Siswa dapat berpartisipasi dengan baik apabila aktivitas belajar di kelas menyenangkan, kondisi kelas yang menyenangkan akan memudahkan siswa untuk konsentrasi pada pelajaran, sehingga pembelajaran pun menjadi lebih efektif.

Namun kenyataannya, hampir seluruh guru cenderung menerapkan model pembelajaran yang klasik, pendidik menerangkan materi kepada siswa setelah itu memberikan tugas, lalu siswa mengerjakannya dan kemudian di nilai oleh guru, dan hal ini terus dilakukan secara berulang kali dalam kegiatan pembelajaran (Adiputra & Heryadi, 2021).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu konsep belajar yang mengutamakan kerjasama pada peserta didik dalam sebuah tim, terdapat kuis, lalu antar kelompok akan dipertandingkan lagi ke dalam permainan. Masing – masing anggota regu mempelajari materi terlebih dahulu sebelum mengikuti kuis dan permainan. Model TGT telah terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa, mengembangkan potensi peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik pun menjadi naik terutama di dalam pelajaran IPA.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT, lebih menekankan pada pengembangan potensi kemampuan pribadi siswa dan kemampuan untuk bersosialisasi. Model pembelajaran tersebut dilaksanakan dengan membuat tim yang anggotanya terdiri dari 4-5 orang dan dilakukan secara heterogen. Salah satu bagian yang penting dari model ini adalah Turnamen akademik (games tournament) yang memiliki tujuan untuk merangsang peserta didik untuk bekerja sama dalam mendapatkan skor yang tinggi. (Mukminah et al., 2020)

Suarjana mengemukakan bahwa keunggulan dari model pembelajaran TGT adalah, (a) siswa lebih difokuskan kepada tugas, (b) pembuatan kelompok tidak melihat latar belakang siswa, (c) dengan durasi yang terbatas siswa dapat mendalami materi secara terperinci, (d) peserta didik menjadi tanggap dalam kegiatan pembelajaran, (e) motivasi peserta didik menjadi meningkat, (f) membantu siswa untuk menumbuhkan rasa sosialisasi kepada temannya, (g) hasil belajar siswa menjadi meningkat (Astuti & Kristin, 2017).

Metode

Jenis riset ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini berbentuk penelitian eksperimen, yaitu quasi eksperimental yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh setelah diberikan perlakuan khusus terhadap variabel lainnya (Nugroho, 2018) dengan desain Nonequivalent Control. Objek pada riset ini

adalah kelas 4 SDN 17 Palmerah yang berjumlah 62 siswa. Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel sampel jenuh peneliti mengambil seluruh peserta didik dari tiap kelas yaitu ke kelas 4 A dan kelas 4 B.

Hasil Penelitian

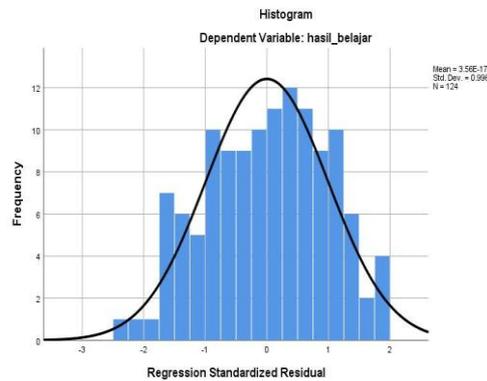
Penelitian dibawah ini menggunakan bantuan *SPSS version 25.0*.

Hasil Uji Normalitas

Tabel 1 <Hasil Uji Normalitas>

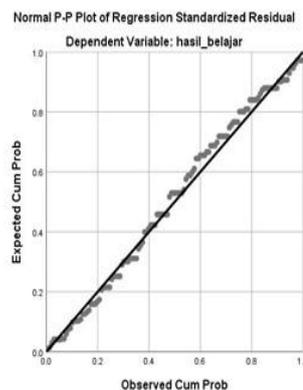
Kelas	Komolgrov-Smirnov
Sebelum diberikan perlakuan kelas eksperimen	0,151
Sesudah diberikan perlakuan kelas eksperimen	0,200
Sebelum diberikan perlakuan kelas kontrol	0,200
Sesudah diberikan perlakuan kelas kontrol	0,200

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikasi pada data hasil belajar sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan di kelas eksperimen yaitu 0,151 dan 0,200 , lalu pada data pre-test dan post-test di kelas kontrol adalah 0,200 dan 0,200 yang berarti nilai sig tersebut > dari 0,05. Maka dapat diartikan bahwa hasil data tersebut bersifat normal. Sehingga dapat disimpulkan, keempat data tersebut bersifat normal. Berikut histogram dari hasil belajar siswa :



Gambar 1 <Hasil Belajar Siswa>

Dari histogram diatas dapat dilihat bahwa grafik diatas simetris tidak mengarah ke arah kiri dan ke arah kanan, sehingga histogram tersebut menunjukkan bahwa data tersebut bersifat normal . Selain dalam bentuk histogram, terdapat juga bentuk grafik P-P plot dibawah ini :



Gambar 2 <Grafik P-P Plot>

Dari gambar grafik P-P plot diatas dapat dilihat bahwa, titik-titik menyebar dengan berhimpit pada garis diagonal , serta titik-titik tersebut mengikuti garis diagonal maka dapat diartikan bahwa data tersebut bersifat normal.

Hasil Uji Homogenitas

Tabel 2 <Hasil Uji Homogenitas>

Nilai Sig <i>Pre-test</i>	Nilai sig <i>Post-test</i>
0,791	0,107

Dari tabel di atas dapat dilihat, bahwa nilai signifikansi pada hasil belajar sebelum diberi perlakuan pada kedua kelas yaitu 0,791 dan Post-test tersebut memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,107. Sehingga dapat diartikan bahwa kedua kelas tersebut bersifat homogen.

Tabel 3 <Uji N-Gain>

Data	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>n-gain</i>
N	31	31	-
Rata-rata	60,71	83,19	0,56

Dari tabel diatas dapat disimpulkan yaitu nilai N-Gain kelas yang sesudah diberikan perlakuan memperoleh 0,56 atau 56 % yang berarti bahwa model Teams Games Tournament ini membantu siswa dalam menguasai materi IPA dan juga hasil belajar siswa, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh data :

Tabel 4 <Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol>

Data	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>n-gain</i>
N	31	31	-
Rata-rata	57,32	67,55	0,22

Nilai n-Gain dari kelas kontrol mencapai 0,22 atau 22 % yang termasuk ke dalam kategori rendah yang berarti metode ceramah tidak efektif untuk menaikkan hasil belajar siswa.

Uji Hipotesis

Tabel 5 < Hasil Uji Independent T-test>

F	2.677
Nilai Signifikansi	0,000
t	6.895

Dari Tabel 5 hasil uji Independent T-test dengan menggunakan SPSS version 25 dapat diketahui bahwa, nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$ dan nilai thitung yaitu $6,895 > 2,000$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

Analisis Korelasi

Tabel 6 <Analisis Korelasi>

Variabel	<i>Pearson correlation</i>	Sig	n
Kelas Eksperimen	0,674	0,000	31
Kelas Kontrol	0,534	0,002	31

Berdasarkan hasil perhitungan data diatas, dapat dilihat bahwa nilai korelasi yang diperoleh pada kelas eksperimen yaitu memperoleh nilai signifikasinya sebesar $0,000 < 0,05$ dan kelas kontrol memperoleh $0,002 < 0,05$. Maka dapat diartikan hubungan pada kelas yang diberikan treatment dan kelas yang tidak diberikan treatment menunjukkan hubungan yang kuat dan berpola positif.

Uji Linieritas

Tabel 7 <Uji Linieritas>

Kelas	F	Nilai Signifikansi
Kelas Eksperimen	0,440	0,908
Kelas Kontrol	1.350	0,285

Dapat dilihat dari tabel diatas , bahwa nilai signifikansi kelas yang diberikan perlakuan memperoleh yaitu $0,908 > 0,05$. Selanjutnya hasil perhitungan uji linieritas pada kelas kontrol bahwa nilai $\text{sig } 0,285 > 0,05$ yang artinya berarti terdapat hubungan linier pada kelas kontrol. Maka kesimpulannya, adalah kedua kelas tersebut memiliki hubungan linier.

Koefesien Determinasi

Tabel 8 < Koefesien Determinasi >

Variabel	R	R ^{square}
Kelas Eksperimen	0,674	45,5 %
Kelas Kontrol	0,534	28,6 %

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai koefesien determinan atau R^{square} pada kelas eksperimen model TGT memberikan sumbangan sebesar 45,5% terhadap hasil belajar siswa , sedangkan untuk kelas kontrol metode ceramah memberikan pengaruh sebesar 28,6 % terhadap hasil belajar peserta didik.

Simpulan

Dari pembahasan yang diatas ditarik kesimpulan , bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran TGT terhadap nilai peserta didik pada mata pelajaran IPA dan terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas IV antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan yang tidak

Referensi

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104–111.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155–162.
- Dewi, N. P. I. C., Lasmawan, I. W., & Gunamantha, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Literasi SAINS pada Siswa Kelas IV SD di Gugus IV Kecamatan Mengwi. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 52–61.
- Haikal, F., & Syofyan, H. (2021). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas III-A Di SDN Duri Kepa 17 Pagi. *INNOVATIVE*, 1(2), 378–385.
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufro, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*, 5(6), 5087–5099.
- Mujazi. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 1(5), 1–10.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Novayulianti, R., & Harlinda, S. (2021). Analisis Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran ipa Kelas V di Duri Kepa 05 dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3).
- Nugroho, O. F. (2018). Efektivitas Pembelajaran IPA Menggunakan Peta Konsep Sebagai Consolidation Phase Berbasis STAD Terhadap Kreativitas Siswa dalam Materi Polusi Lingkungan. *Jurnal Eduscience*, 3(2), 70–75.
- Oktiani, M., & Nugroho, O. F. (2020). Penerapan Model Pembelajaran ICM dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan. *Jurnal Persada*, 3(2), 80–87.
- Putri, F. Z. A. D., Syofyan, H., & Elsa, M. (2022). Analisis Artikel Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Prosiding Esa Unggul*, 4(1), 28–41.
- Rahayu, R., & Susanto, R. (2018). Pengaruh Kepemimpinan Guru Dan Keterampilan Manajemen Kelas Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 220–229. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v4i2.178>
- Ratih, & Syofyan, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Powtoon Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Persada*, 4(2), 79–86.

- Sari, R., & Nugroho, O. F. (2019). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan model React terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada M. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisplin*, 4(1), 9–13.
- Suryanata, I. K. A., Suartama, I. K., & Putri, D. A. W. M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Mimbar PGSD*, 5(2), 235. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2497>
- Susanto, R. (2018). Pengkondisian Kesiapan Belajar Untuk Pencapaian Hasil Belajar Dengan Gerakan Senam Otak. *Jurnal Eduscience*, 3(2), 63. <http://ejournal.esaunggul.ac.id/index.php/EDU/article/view/2504/2148>
- Susanto, R. (2021). *Pemetaan kompetensi pedagogik dalam keterkaitan dimensi pengetahuan pedagogik dan profil karakteristik awal*. 7(1), 164–171.
- Susanto, R., Agustina, N., Anwar, N., & Rachbini, W. (2022). *A New Paradigm Of Basic Teaching Skills : Learner Organizational Culture And Self-Leadership Constructions*. 6(6), 1–14.
- Syofyan, H. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Melalui Metode Resitasi Di Sd Al Azhar Syifa Budi Jakarta Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 134. <https://doi.org/10.21009/jpd.061.12>
- Syofyan, H. (2016). Penyuluhan dan Pelatihan Pendidikan Tentang Pembuatan Kisi-Kisi Soal untuk Guru-Guru d Yayasan Perguruan Birrul Waalidain Semplak Bogor. *Jurnal Abdimas*, 3(1), 12–17.
- Syofyan, H., & Halim, A. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPA Melalui Metode *Problem Solving*. *Forum Ilmiah*, 14(1), 49–64.
- Syofyan, H., & Ismail. (2018). Pembelajaran Inovatif Dan Interaktif Dalam Pembelajaran Ipa. *Qardhul Hasan*, 4(1), 65–74. <https://doi.org/10.30997/qh.v4i1.1189>
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371.