Indonesian Journal of Social Science Education

http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijsse
E-ISSN: 2655-6278 P-ISSN: 2655-6588

Perbedaan Hasil Belajar IPS Antara Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Group Investigation Dengan Metode Pembelajaran Turnamen Game Tim

Suhirman[1]
[1] Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia
Jl. Raden Fatah, Bengkulu 38211
Email: suhirman@iainbengkulu.ac.id

ABSTRACT:

Abstract: The purpose of this study was to find out the differences in social science learning outcomes between students who were taught using the Group Investigation learning method using the Team Game Tournament learning method. This study uses a quasi-experimental design non-equivalent control group design. The population of this research is the 5th grade students of Elementary School 20. The sampling technique used is the cluster technique, namely students in grades 5 a and b of Elementary School 20 Bengkulu City. Grade 5a students are taught using the Group Investigation cooperative learning method, and grade 5b students are taught using the Team Game Tournament learning method. The results showed that there was a significant difference in social science learning outcomes between those taught using the Group Investigation learning method and students taught using the Team Game Tournament learning method, obtained a statistical value of F = 12.71 with a significance value of 0.001.
Keywords: Learning as a force for social mobility, Group Investigation learning methods and Team Game Tournaments

ABSTRAK:

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mengetahuia perbedaan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial antara siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran Group Investigation dengan menggunakan metode pembelajaran Turnamen Game Tim. Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen kuasi non-equivalen control group design. Populasi penelitian siswa kelas 5 Sekolah Dasar 20. Teknik sampling yang digunakan yaitu teknik klister, yaitu siswa kelas 5 a dan b Sekolah Dasar Negeri 20 Kota Bengkulu. Siswa kelas 5a diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif Group Investigation, dan siswa kelas 5b diajarkan dengan menggunakan metode pembejaran Turnamen Game Tim. Hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial antara diajarkan menggunakan metode pembelajaran Group Investigation dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran Turnamen Game Tim, diperoleh nilai statistic F = 12,71 dengan angka signifikansi 0,001.
Kata Kunci: Pembelajaran sebagai kekuatan mobilitas sosial, Metode pembelajaran Group Investigation dan Turnamen Game Tim

PLEASE CITE AS: Suhirman. (2023). Perbedaan Hasil Belajar IPS Antara Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Group Investigation Dengan Metode Pembelajaran Turnamen Game Tim. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE), 5*(1), 73-79. doi:http://dx.doi.org/10.29300/ijsse.v5i1.9966

A. PENDAHULUAN

Pemilihan dan pemanfaatan metode pembelajaran yang berbeda, telah menghasilan prestasi belajar yang berbeda pula. Prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan siswa dalam memahami metode pembelajaran dengan baik. Ketidakmapuan siswa dalam memahami metode pembelajaran telah mempengaruhi prestasi siswa dalam belajar. Prestasi belajar siswa tidak hanya dinilai berdasarkan kemampuan pemanfaatan teknologi saja, tetapi pada perstasi belajar siswa secara komprehensif. Prestasi belajar siswa telah menjadi penentu penilaian atas kinerja seseorang siswa. Pembelajaran yang kondusif dapat menimbulkan perubahan yang positif dengan meningkatnya pemahaman dan prestasi belajar siswa.

Sejauh ini studi tentang pemanfaatan metode pembelajaran cenderung mendeskripsikan hubungan-hubungan yang bersifat deskriptif, mengabaikan hubungan aplikatif yang terjadi secara kontinyu dalam pembelajaran bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial. Studi yang bersifat deskriptif tersebut dapat dilihat pada 3 bentuk penelitian. Pertama, studi tentang pemanfaatan metode pembelajaran yang mengidentifikasi kesulitan dan keterbatasan siswa dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Kedua, studi yang mengevaluasi proses pembelajaran secara klasikal, dan capaian prestasi belajar siswa (Jaelani 2015). Ketiga, studi yg menekankan aspek apektif dengan membandingkan dua metode pembelajaran yang menyebabkan siswa menghadapi berbagai kendala (Tafonao 2018). Ketiga bentuk penelitian tersebut "penerapan metode pembelajaran", lihat pembelajaran sebagai proses peningkatan prestasi belajar siswa dengan memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial, dan tetap pada penanaman niilai-nilai educative sebagai kekuatan transformasi keilmuan. Pembelajaran sejak dulu diyakini sebagai upaya bagi perubahan status dan keilmuan siswa (Nurtanto and Ramdani 2016).

Tulisan ini diharapkan dapat melengkapi kekurangan dari penelitian terdahulu " yaitu pemanfaatan metode pembelajaran pada bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial" dengan cara mendeskripsikan pemanfaatan metode pembelajaran pada bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial. Tulisan ini menjawab (a) skor rata-rata dari prates penggunaan metode pembelajaran Group Investigation dengan standar devisai, dan diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajarn Group Investigation dalam bentuk scenario pembelajaran yang telah dipersiapkan, (b) skor rata-rata dari prates penggunaan metode Turnamen Game Tim dengan standar deviasi, dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran Turnamen Game Tim dalam bentuk scenario pembelajaran yang telah dipersiapkan (c) pofil hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial prates dan pascates pada kelas yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran Group Investigation dan metode pembelajaran Turnamen Game Tim. Ketiga pertanyaan tersebut memberi arah bahwa penerapan metode pembelajaran bukan hanya peningkatan pemahaman siswa, tetapi juga dapat meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa. Metode pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih kondusif.

Tulisan ini didasarkan pada suatu argument bahwa penerapan dua metode yang berbeda telah memberikan perbedaan prestasi belajar pada bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi sejalan dengan diberlakukannya pembelajaran berdasarkan minat dan bakat siswa. Penerapan metode pembelajaran yang baik dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran, siswa yang memiliki kemampuan kurang dapat memahami materi dengan baik. Ketidak pahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya, dipengaruhi latar belakang siswa menjadi dasar bagi prestasi siswa dalam belajar. Ketika ketidak mampuan guru dalam menerapkan metode pembelajran dengan baik dan kemampuan tersebut menjadi

syarat dalam peningkatan prestasi siswa, maka siswa yang berada pada kelas eksperimen mendapatkan prestasi belajar lebih baik, dibandingkan dengan siswa yang berada pada kelas kontrol.

B. METODE PENELITIAN

Penerapan metode pembelajaran yang berbeda merupakan cara yang niscaya dalam menghasilkan prestasi belajar siswa yang berbeda. Perbedaan prestasi belajar antara siswa yang ajarkan menggunakan metode pembelajaran Group Investigation dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran Turnamen Game Tim dipilih sebagai variabel penelitian atas dua alasan. Alasan pertama, penerapan metode pembelajaran pembelajaran Group Investigation dan metode pembelajaran Turnamen Game Tim telah mendapatkan pemahaman yang baik dalam mengatasi kesulitan-kesulitan belajar siswa dan guru. Interaksi antar siswa guru pun berubah sejalan dengan penerapannya metode pembelajaran tersebut. Kedua, belum banyak perhatian diberikan pada analisis kedua variable tersebut. Analisis yang ada memperhatikan hubungan tipe kesulitan, tetapi tidak dikaji secara specipik bagaimana signifikan perbedaan prestasi belajar antara siswa yang ajarkan menggunakan metode pembelajaran Group Investigation dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran Turnamen Game Tim. Kedua alasan tersebut memperhatikan bahwa pemahaman yang seksama atas perbedaan hasil belajar, antara siswa yang ajarkan menggunakan metode pembelajaran Group Investigation dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran Turnamen Game Tim, dan merupakan suatu persoalan yang krusial dan mendesak untuk dipahami sebagai teori dalam penaataan sistem pembelajaran.

Penerapan metode pembelajaran Group Investigation dan metode pembelajaran Turnamen Game Tim dianalisis melalui penelitian kuantitatif pendekatan quasi eksperimen dengan data primer dan skunder. Data primer berupa prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan metode pembelajaran Group Investigation dan metode pembelajaran Turnamen Game Tim dari prates dan pasca tes. Data sekunder terdiri dari latar belakang keluarga siswa, presensi siswa dalam belajar dan penugasan. Data primer dan data sekunder digunakan sebagai sumber data yang dianalisis untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa pada kelas 5 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Penelitian ini melibatkan dua kelas yang setingkat dengan diberikan perlakuan yang berbeda. Satu kelas diajarkan dengan menerapkan metode pembelajaran Group Investigation disebut dengan kelas eksperimen, dan satu kelasnya lagi diajarkan dengan menerapkan metode pembelajaran Turnamen Game Tim disebut dengan kelas control. Kedua kelas diberikan perlakuan secara berbeda dan waktu yang berbeda serta materi yang sama dengan guru yang mengajarkannya yaitu sama.

Penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran yang berbeda berlansung sesuai dengan scenario pembelajaran yang telah ditetapkan hingga pada tahapan pengumpulan data berupa prestasi belajar siswa. Data sekunder dikumpulkan melalui statistic sekolah. Disetiap sekolah tersimpan data siswa yang umumnya diupdate pada setiap tahunnya. Tulisan ini dilengkapi dengan data latar belakang siswa. Berbagai kategori data yang bersumber pada prestasi belajar siswa menjadi landasan bagi analisis data penelitian dengan melihat perbedaan prestasi belajar siswa.

Proses analisis data berlangsung melalui tiga tahap dan dilanjutkan analisis data menggunakan Multivariat Mancova Faktorial 2 X 2. Tiga tahap analisis mencakup: (a) uji normalitas, (b) homogenitas varian antar kelompok, dan (c) homogenitas matriks-matriks varian-kovarian. Tahapan dan Teknik analisis yang digunakan memungkinkan untuk menjawab rumusan kesimpulan-kesimpulan atas penerapan metode pembelajaran Group Investigation dan metode pembelajaran Turnamen Game Tim.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil temuan penelitian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Temuan

No	Hasil Belajar IPS	Prates		Pascates	
		Rata-rata (M)	Standar Deviasi (SD)	Rata-rata (M)	Standar Deviasi (SD)
1	Metode Pembelajaran *Group Investigation*	12,8	3,1	88,2	3,9
2	Metode Pembelajaran *Turnamen Game Tim*	14.4	2,9	85,0	4,2

Penerapan metode pembelajaran yang berbeda merupakan cara yang niscaya dalam menghasilkan prestasi belajar siswa yang berbeda. Perbedaan prestasi belajar antara siswa yang ajarkan menggunakan metode pembelajaran Group Investigation dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran Turnamen Game Tim dipilih sebagai variabel penelitian atas dua alasan. Alasan pertama, penerapan metode pembelajaran pembelajaran Group Investigation dan metode pembelajaran Turnamen Game Tim telah mendapatkan pemahaman yang baik dalam mengatasi kesulitan-kesulitan belajar siswa dan guru. Interaksi antar siswa guru pun berubah sejalan dengan penerapannya metode pembelajaran tersebut. Kedua, belum banyak perhatian diberikan pada analisis kedua variable tersebut. Analisis yang ada memperhatikan hubungan tipe kesulitan, tetapi tidak dikaji secara specipik bagaimana signifikan perbedaan prestasi belajar antara siswa yang ajarkan menggunakan metode pembelajaran Group Investigation dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran Turnamen Game Tim. Kedua alasan tersebut memperhatikan bahwa pemahaman yang seksama atas perbedaan hasil belajar, antara siswa yang ajarkan menggunakan metode pembelajaran Group Investigation dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran Turnamen Game Tim, dan merupakan suatu persoalan yang krusial dan mendesak untuk dipahami sebagai teori dalam penaataan sistem pembelajaran.

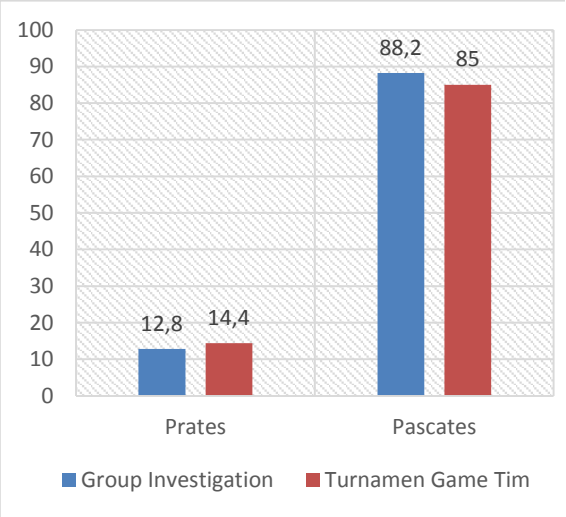
Penerapan metode pembelajaran Group Investigation dan metode pembelajaran Turnamen Game Tim dianalisis melalui penelitian kuantitatif pendekatan quasi eksperimen dengan data primer dan skunder. Data primer berupa prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan metode pembelajaran Group Investigation dan metode pembelajaran Turnamen Game Tim dari prates dan pasca tes. Data sekunder terdiri dari latar belakang keluarga siswa, presensi siswa dalam belajar dan penugasan. Data primer dan data sekunder digunakan sebagai sumber data yang dianalisis untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa pada kelas 5 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Penelitian ini melibatkan dua kelas yang setingkat dengan diberikan perlakuan yang berbeda. Satu kelas diajarkan dengan menerapkan metode pembelajaran Group Investigation disebut dengan kelas eksperimen, dan satu kelasnya lagi diajarkan dengan menerapkan metode pembelajaran Turnamen Game Tim disebut dengan kelas control. Kedua kelas diberikan perlakuan secara berbeda dan waktu yang berbeda serta materi yang sama dengan guru yang mengajarkannya yaitu sama.

Penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran yang berbeda berlansung sesuai dengan scenario pembelajaran yang telah ditetapkan hingga pada tahapan pengumpulan data berupa prestasi belajar siswa. Data sekunder dikumpulkan melalui statistic sekolah. Disetiap sekolah tersimpan data siswa yang umumnya diupdate pada setiap tahunnya. Tulisan ini dilengkapi dengan data latar belakang siswa. Berbagai kategori data yang bersumber pada prestasi belajar siswa menjadi landasan bagi analisis data penelitian dengan melihat perbedaan prestasi belajar siswa.

Proses analisis data berlangsung melalui tiga tahap dan dilanjutkan analisis data menggunakan Multivariat Mancova Faktorial 2 X 2. Tiga tahap analisis mencakup: (a) uji normalitas, (b) homogenitas varian antar kelompok, dan (c) homogenitas matriks-matriks varian-kovarian. Tahapan dan Teknik analisis yang digunakan

memungkinkan untuk menjawab rumusan kesimpulan-kesimpulan atas penerapan metode pembelajaran Group Investigation dan metode pembelajaran Turnamen Game Tim.



Gambar 1. Profil Hasil Belajar IPS pretest dan posttest

Diagram pada gambar 1 di atas menunjukan adanya pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial diperoleh nilai statistic F = 12,71 dengan angka signifikansi 0,001. Hal ini berarti Ho menyatakan tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara antara siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran Group Investigation dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode Turnamen Game Tim. Hasil uji komparasi pasangan, diperoleh perbedaan nilai rata-rata hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial antara siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran Group Investigation M = 88,2 dan kelas yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran Turnamen Game Tim M = 85,0 dengan angka signifikan 0,001. Hal ini berarti bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang menggunakan metode pembelajaran Turnamen Game Tim memperoleh hasil belajar lebih tinggi, bila dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran Turnamen Game Tim.

Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan (Hasanah, 2021) menyatakan bahwa metode pembelajaran Group Investigation lebih baik terhadap pencapaian hasil belajar (Santosa, 2019). menjelaskan bahwa metode pembelajaran Group Investigation dapat meningkatkan hasil belajar, partisipasi siswa, memberikan pengalaman kepemimpinan dan pengambilan keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan berinteraksi sesama siswa berasal dari latar belakang budaya, agama, kemampuan yang berbeda dan melibatkan siswa secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran Group Investigation menggunakan Langkah-langkah diskusi kelompok oleh anggota kelompok yang menguasai pengetahuan sejenis, kemudian Kembali ke kelompoknya untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain. Langkah-langkah tersebut memerlukan keterampilan memproses informs, menuntuk ketelibatan metokognisi dan membuat keputusan secara rasional. Group Investigation.

Penerapan metode pembelajaran Group Investigation, guru tidak diharuskan merancang pembelajaran secara khusus, tetapi dapat menggunakan sumber belajar yang memenuhi kreteria-kreteria sebagai berikut: relevan dengan tingkat perkembangan siswa, memberikan informasi sesuai dengan tujuan belajar, informasi dapat pahami siswa, berdasarkan kurikulum, dapat didistribusikan dalam bentuk tugas-tugas dengan bobot yang telah ditetapkan dan harus dikuasai oleh siswa.

Penerapan metode pembelajaran Group Investigation digunakan untuk pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial secara terstruktur dan terorganisir. Pembagian materi pelajaran sesuai dengan jumlah kelompok yang ada sesuai dengan kemampuan dan kehetorogenan siswa, dengan caraini diharapkan siswa dapat memahami materi pelajaran secara komprehensif dengan bersama-sama yang ada dalam kelompok.

D. PENUTUP

Metode pembelajaran Group Investigation dan Turnamen Game Tim memberikan

pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Metode pembelajaran Group Investigation lebih unggul bila dibandingkan dengan metode pembelajaran Turnamen Game Tim terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 20 Kota Bengkulu.s

E. DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, N., Diah, A., & Yuni, A. (2015). Hubungan Pengetahuan Remaja Putri Usia 11-14 Tahun dengan Tingkat Kecemasan dalam Menghadapi Perubahan Seks Sekunder di MTs Safinatul Huda Sowan Kidul Jepara. Jurnal STIKES Muhammadiyah Kudus.

Baslini, B., & Hadiwinarto, H. (2020). Evaluasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar. JPT: Jurnal Pendidikan Tematik, 1(3), 155–160.

Fauziyah, F., & Meilani, S. G. (2021). COOPERATIVE LEARNING STRATEGY IN CRITICAL READING ENGLISH TEXT THROUGH TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) AND JENGA. 9(01), 44–61.

Freestone, M., & O'Toole, J. M. (2016). The impact of childhood reading on the development of environmental values. Environmental Education Research, 22(4), 504–517. https://doi.org/10.1080/13504622.2014.989962

Garcia-mila, M., Miralda-banda, A., Luna, J., & Pérez, E. (2022). adolescentes para gestionar las noticias falsas. 25(2), 291–313.

Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. Jurnal Sulesana, 6(2), 69–78.

Hasanah, Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. Studi Kemahasiswaan, 1(1), 1–13.

Ikhwati, H., Sudarmin, S., & Parmin, P. (2014). Pengembangan Media Flashcard IPA Terpadu dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (STAD) Tema Polusi Udara. Unnes Science Education Journal, 3(2).

Iordanou, K. (2022). Supporting strategic and meta-strategic development of argument skill: the role of reflection. Metacognition and Learning, 399–425. https://doi.org/10.1007/s11409-021-09289-1

Jaelani, A. (2015). Pembelajaran Kooperatif, Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyya (Mi). Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 2(1), 1–16. https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.189

Komalasari, E. (2019). Peran Guru Dalam Medai Dan Sumber Belajar Di Era Dispursi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIp, 2(1), 439–448.

Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 6(2), 74. https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79

Ni L. Gd. Marheni, I Wyn. Sujana, D. B. K. N. S. P. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN 8 Padangsambian Denpasar. MIMBAR PGSD Undiksha, 1(1). https://doi.org/10.23887/JJPGSD.V1I1.1438

Nurtanto, M., & Ramdani, S. D. (2016). VOLT Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro MENYIAPKAN PENDIDIKAN

KEJURUAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL YANG BERDAYA SAING. 1(1), 59–66.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN BAHASA INGGRIS. (2017). Jurnal Penelitian Pendidikan.

Prasetyo, H. E. (2015). Hubungan Persepsi Penerapan Metode TGT, Teknik Reward and Punishment dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN I Ngrejo Tulungagung. Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 7(2), 119–129.

Putra, B. K. B., Prayitno, B. A., & Maridi. (2018). The effectiveness of guided inquiry and instad towards students' critical thinking skills on circulatory system materials. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 7(4), 476–482. https://doi.org/10.15294/jpii.v7i4.14302

Qohar, A., & Hakiki, K. M. (2017). Eksistensi Gerakan Idiologi Transnasional HTI Sebelum dan Pasca Pembubaran. KALAM, 11(2), 365–396. https://doi.org/10.24042/KLM.V11I2.1403

Rosales, A., Sargsyan, V., Abelyan, K., Hovhannesyan, A., Ter-Abrahanyan, K., Jillson, K. Q., & Cherian, D. (2019). Behavior change communication model enhancing parental practices for improved early childhood growth and development outcomes in rural Armenia – A quasi-experimental study. Preventive Medicine Reports, 14. https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2019.100820

Santosa, D. S. S. (President U. (2019). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran. Statistical Field Theor, 53(9), 1689–1699.

Sudarsana, I. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Peningkatan Mutu Hasil Belajar Siswa. Jurnal Penjaminan Mutu, 4(1), 20. https://doi.org/10.25078/jpm.v4i1.395

Suhirman, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Multimedia. Madania.

Sutarman, U. (2017). Penerapan Konsep Kearifan Lokal Masyarakat Sunda (Sabilulungan) Dalam Pembelajaran Sejarah. Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah, Vol.1 No., 33–36.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113