

PENGEMBANGAN MODEL SITFD (*STUDET INTERACTIVE TEAM FOCUS DISSUSION*) DALAM PEMBELAJARA IPS DI SEKOLAH DASAR

Nervilia Nur Afifah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi
nerviliana@ummi.ac.id

Iis Nurasih

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi
iisnurasih@ummi.ac.id

Din Azwar Uswatun³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi
diuswatun@ummi.ac.id

Abstrak: Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dalam mengembangkan potensi diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan ketika di masyarakat. Pengembangan potensi peserta didik yang kreatif, berilmu, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dapat dicapai melalui mata pelajaran di sekolah salah satunya yaitu melalui mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada di tingkat sekolah dasar. Pendidikan IPS memiliki cakupan materi yang cukup luas, karena pada pendidikan IPS mencangkup gejala-gejala sosial dan masalah kehidupan dalam bermasyarakat. Pendidikan IPS membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya. Mengingat bahwa, kemampuan siswa berbeda-beda terutama dalam hal mengingat. Sehingga di perlukan sebuah model pembelajaran dengan metode yang seusai dengan kriteria siswa Sekolah Dasar yang masih identik dengan kata bermain, berinteraksi, dan bersenang-senang.

Kata Kunci: Pengembangan, pendidikan IPS SD, Model pembelajaran.

Abstract: Education is a conscious effort made by educators to create a learning atmosphere and learning process so that students are more active in developing their potential, intelligence, personality, noble character, and skills needed when in society. Developing the potential of students who are creative, knowledgeable, independent, and become democratic citizens can be achieved through subjects at school, one of which is through Social Sciences (Social Science) subjects. IPS learning is one of the main subjects at the elementary school level. IPS education has a fairly broad range of material, because IPS education covers social symptoms and life problems in society. Social studies education helps students in solving the problems they face so that it will make them understand and understand the social environment of the community more. Given that, students' abilities differ, especially in terms of remembering. So that we need a learning model with a method that fits the criteria

of elementary school students who are still synonymous with the word play, interact and have fun.

Keywords: *Development, primary school IPS(social studies education), Learning model.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan pondasi awal yang mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan siswa yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa, sehingga mereka mampu menjadikan apa yang dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat di lingkungannya. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan IPS semestinya diarahkan pada upaya pengembangan iklim yang kondusif bagi siswa untuk belajar sekaligus melatih pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilannya selama pembelajaran. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa diarahkan

untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Pendidikan IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara enam sampai dua belas tahun. Anak dalam kelompok usia tujuh sampai sebelas tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan konkret operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Strategi belajar aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa. Sehingga semua siswa dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

Puspitawangi (2019:13) menyatakan bahwa IPS memberikan wawasan mengenai masyarakat lokal maupun global yang berkaitan dengan permasalahan-permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat. Jadi dapat disimpulkan bahwa IPS berkenaan dengan masalah-masalah sosial yang ada dalam kehidupan bermasyarakat. Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) termasuk ke dalam salah satu mata pelajaran di jenjang persekolahan yang di dalamnya membahas seperangkat fakta, peristiwa, generalisasi, dan konsep yang berkaitan dengan isu sosial. Dalam mata pelajaran IPS di dalamnya sudah memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui IPS ini, siswa di arahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang bertanggung jawab dan cinta akan kedamaian. (*Literatur et al.*, 2020 : 32)

Pembelajaran IPS cenderung sulit di resapi oleh siswa karena banyaknya hal yang mengharuskan siswa untuk mengingat bahkan menghafal. Seorang pendidik dalam proses pembelajaran IPS harus bisa membawa siswa untuk masuk ke dalam topik yang bersangkutan. Mendorong siswa untuk dapat berimajinasi sehingga terbentuk sebuah cerita dalam pikirannya. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif masih harus berlangsung dan perlu di kembangkan di jenjang Sekolah Dasar. Mengingat bahwa, kemampuan siswa berbeda-beda terutama dalam hal mengingat. Sehingga di perlukan sebuah model pembelajaran dengan metode yang sesuai dengan kriteria siswa Sekolah Dasar yang masih identik dengan kata bermain, berinteraksi, dan bersenang-senang. Seperti yang terjadi di SD-IT

Fathia, para siswa cenderung tidak memberikan respon saat pembelajaran IPS yang hanya terfokus pada menulis/mencatat dan menghafal. Tetapi harus ada selingan berupa sesuatu yang mengandung visual audio yang dapat membuat mereka tertarik dan ingin menimbulkan rasa ingin tahunya. Berdasarkan hasil observasi ketika berlangsung pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPS sejarah masih banyak siswa yang merasa bosan dan kurangnya motivasi yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa karena guru masih menggunakan metode pembelajaran yang masih konvensional. Dengan menggunakan metode ceramah menyebabkan minat belajar siswa sangat rendah, siswa merasa cepat bosan, dan tidak bersemangat dalam belajar.

Dalam mengajar guru kurang mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain. Peserta didik hanya datang dan duduk di kelas mendengarkan guru ceramah, sehingga menyebabkan peserta didik mengantuk dan bosan dalam menangkap pembelajaran IPS. Guru yang hanya berceramah dalam mengajar juga menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan dan menjadikan waktu pembelajaran menjadi terasa lama. Guru juga jarang memberikan peluang kepada

peserta didik untuk belajar dengan berdiskusi dalam kelompok. Untuk itu perlu adanya solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Solusinya adalah dengan mengganti metode atau model pembelajaran yang biasanya terpusat pada guru (*teacher center*), diubah dengan model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa (*student center*), seperti dengan menggunakan model pembelajaran Inquiri dan model kooperatif tipe Jigsaw yang dipadukan menjadi *Student Interactive Team Focus discussion (SITFD)*. Model ini menuntut peserta didik untuk bersosialisasi, aktif, berani berbicara dan mengemukakan pendapat, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengingat pelajaran yang sudah diajarkan dan dalam proses pembelajarannya pun lebih asik serta interaktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*) tujuan penelitian R&D ini diungkapkan oleh (Winarti, Munsarif, Mardiana, & Suwahono, 2021) bahwa, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengaruh secara praktis atau ilmiah dan juga menemukan solusi yang inovatif. Penelitian dan pengembangan yang

dikenal dengan metode penelitian RnD merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang sudah ada akan dikembangkan lebih lanjut dan menjadi produk baru menurut Borgg and Gall (dalam Nurmalasari & Erdiantoro, 2020). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat di pertanggung jawabkan. Produk yang dimaksud tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga berupa perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi dan lain lain.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick, Carey, dan Carey. Model ini terus berkembangan selangkah demi selangkah. ADDIE adalah singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teori pengembangan ini banyak digunakan oleh para desainer pada umumnya, baik desainer pembelajaran

maupun desainer konten pembelajaran (Helaludin et al., 2020).

Tahap *Analysis*, pada tahap ini penulis menganalisis permasalahan yang ada di kelas. Tahap *Design* ada tahap ini, ada beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh para desainer, yaitu: menuliskan tujuan perilaku yang hendak dicapai, menyeleksi jenis-jenis evaluasi dan alat-alat evaluasi, mendesain strategi pembelajaran, menyeleksi media dan material pembelajaran, dan evaluasi formatif atau revisi dari para ahli. Tahap *development* berupaya untuk mentransformasikan apa yang ada pada tahap desain untuk diwujudkan dalam bentuk fisik. Tahap *implementation* merupakan tahapan untuk memperoleh gambaran tentang keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi produk yang dikembangkan. Tahap *evaluation* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas menggunakan bentuk tes untuk mengetahui pengaruh produk pengembangan tersebut terhadap hasil belajar siswa. Tahapan tersebut berdasarkan (Sultan & Hasanuddin, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan sebuah model pembelajaran yaitu model SITFD (*Student Interactive TeamFocus Discussion*) ini adalah penggabungan dari

model inquiri dan juga model kooperatif tipe jigsaw, yang mana pembelajaran terkhususnya IPS akan lebih mudah menggunakan model ini dikarenakan pembelajaran yang bersifat kelompok.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Joyce dalam Trianto menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu siswa sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Soekamto T (2019 : 32) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Siswono *et all* (2020: 75) menjelaskan bahwa suatu model pembelajaran adalah suatu perumusan proses pembelajaran yang dapat

digunakan untuk topik- topik berbeda dalam bermacam-macam materi pokok. Setiap model diarahkan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Siswono (2020 :112) mengemukakan lima unsur penting yang menggambarkan suatu model pembelajaran, yaitu: (1) Sintaks, yakni suatu urutan pembelajaran yang biasa disebut fase. (2) Sistem sosial, yaitu peran siswa dan guru, serta norma yang diperlukan. (3) Prinsip reaksi, yaitu memberikan gambaran kepada guru tentang cara memandang dan merespon apa yang dilakukan siswa. (4) Sistem pendukung, yaitu kondisi atau syarat yang diperlukan untuk terlaksananya suatu model, seperti *setting* kelas, sistem instruksional. (5) Dampak instruksional dan dampak pengiring. Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan siswa pada tujuan yang diharapkan. Sedangkan dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses belajar mengajar, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh siswa tanpa arahan langsung dari guru.

Model pembelajaran memiliki tujuan yaitu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk belajar aktif dan

lebih mandiri. Sebelum memilih model pembelajaran tertentu, seorang guru harus memperhatikan kondisi siswa dengan baik termasuk juga memperhatikan karakter siswa dan ketersediaan sumber belajar, sehingga model pembelajaran tersebut dapat diterapkan dengan efektif.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru guna menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis. (2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif. (3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas. (4) Memiliki bagian-bagian model yang disamakan: (a) Urutan

langkah-langkah pembelajaran (syntax). (b) Adanya prinsip-prinsip reaksi. (c) Sistem sosial. (d) Sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran. (5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (a) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur. (b) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang. (6) Memiliki persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Istilah *cooperative learning* dalam pengertian bahasa Indonesia di kenal dengan nama pembelajaran kooperatif. Secara sederhana kata "*cooperative*" berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu tim, atau bisa juga diartikan bekerja sama, sedangkan "*learning*" berarti belajar, jadi belajar melalui kegiatan bersama. *Cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam bekerja ataupun membantu di antara

sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Johnson & Isjoni (2018:59) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.

Berdasarkan definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu model pembelajaran melalui kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4 sampai 6 siswa yang bersifat heterogen (terdiri atas anggota yang memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang sosial yang berbeda) di mana siswa saling bekerja sama dengan kemampuan yang mereka miliki dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Model pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk melakukan kerja sama dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui selama pembelajaran, siswa dapat bekerja sama dalam menemukan dan merumuskan

alternatif pemecahan terhadap masalah materi pelajaran yang dihadapi. Guru tidak lagi mendominasi dalam proses pembelajaran, tetapi siswa dituntut untuk berbagi informasi dengan siswa yang lainnya.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum oleh Ibrahim, *et. all.* (2020:125), yaitu:

1) Hasil Belajar Akademik

Belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2) Penerimaan terhadap Perbedaan Individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

3) Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif

Belajar bersama dalam kelompok (kooperatif) memiliki beberapa manfaat, antara lain:

- (1) Belajar bersama dalam kelompok memiliki nilai kerjasama dan menanamkan pemahaman dalam diri siswa bahwa saling membantu adalah baik.

- (2) Belajar bersama membentuk keakraban dan kekompakan di kelas. Hal ini membantu siswa untuk mengenal siswa lain, memperhatikan dan membantu teman sekelas
- (3) Belajar bersama dalam kelompok mampu menumbuhkan keterampilan dasar yang diperlukan dalam hidup. Keterampilan itu antara lain sikap mendengarkan, menerima pandangan orang lain, berkomunikasi secara efektif, menyelesaikan konflik, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Model Pembelajaran SITFD (*Student Interactive Team Focus Discussion*) yang merupakan gabungan dari model pembelajaran Inquiri dan juga model kooperatif tipe jigsaw yang mana pembelajarannya berbasis permasalahan atau investigasi yang dilakukan dengan mencari kebenaran atau pengetahuan yang memerlukan pikiran kritis, kreatif serta dapat menggunakan intuisi. Model pembelajaran SITFD ini adalah suatu pola pembelajaran untuk membantu peserta didik belajar merumuskan permasalahan dan menguji pendapatnya serta memiliki kesadaran akan kemampuannya, serta dilatih untuk cakap dalam bersosial yang mana model pembelajaran SITFD ini berbasis kelompok.

Langkah-Langkah Pelaksanaan Model SITFD

1. Pilihlah materi pelajaran yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen (bagian).
2. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah segmen yang ada. Jika jumlah siswa ada 50 sementara jumlah segmen yang ada adalah 5, maka masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang. Jika jumlah ini dianggap terlalu besar, bagi lagi menjadi dua, sehingga setiap kelompok terdiri dari 5 orang, kemudian setelah proses selesai gabungkan kedua kelompok pecahan tersebut.
3. Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi pelajaran yang berbeda-beda.
4. Setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari di kelompok.
5. Kembalikan suasana kelas seperti semula kemudian tanyakan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok.

Sampaikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi.

Adapun langkah-langkah yang lain adalah:

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok (tiap kelompok terdiri dari 5-6 anak).
2. Materi pembelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi menjadi sub bab.
3. Setiap anggota kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya. Tiap anggota kelompok ahli setelah kembali kekelompoknya bertugas mengajar teman-temannya.
4. Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikan.
5. Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa dikenai tagihan berupa kuis individu.
6. Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikan.

KESIMPULAN

Pembelajaran IPS yang kurang variatif menyebabkan peserta didik kurang tertarik bahkan menganggap IPS sebagai pelajaran yang membosankan dalam dunia pendidikan. Dalam pembelajaran IPS di sekolah, guru hendaknya memilih dan menggunakan strategi, pendekatan, metode dan media pembelajaran yang

tepat agar tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai. Salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah penggunaan model pembelajaran, penggunaan model saat pembelajaran dapat memberikan penjelasan mengenai materi pelajaran sekaligus dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar. Dengan adanya model SITFD (*Student Interactive Team Focus Discussion*) meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS, juga dapat membantu siswa untuk menemukan cara belajar yang baik, efektif dan menyenangkan.

Selain itu siswa dapat mengaplikasikan manfaat IPS dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian memberikan gambaran bagi guru tentang pentingnya pembelajaran kooperatif dengan metode *SITFD* terkait dengan peningkatan hasil belajar IPS. Gurupun lebih termotivasi untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga materi pelajaran akan lebih menarik. Dengan adanya pembelajaran yang inovatif yaitu pembelajaran yang menggunakan metode *Student Interactive Team Focus Discussion (SITFD)* pada mata pelajaran IPS maka dapat mewujudkan siswa yang cerdas, terampil, bersikap baik dan bernilai tinggi. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar yang tinggi sebagai indikator kualitas sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono, (2019) *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ayesma, P., & Ibrahim, N. (2020). *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta 2020 Film Sejarah sebagai Media dalam Mengembangkan Literasi di Era Digital*. 2, 311–322.
- Fragkoulis, I. (2018). Environmental Education through Art: A Creative Teaching Approach. *Education Quarterly Reviews*, 1(1), 83–88. <https://doi.org/10.31014/aior.1993.01.01.8>
- Dan, M., & Belajar, H. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, . 13–19.
- Lagur, D. S., & Makur, A. P. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif*.
- Lie, Anita. (2019). *Cooperative Learning :Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Marinda, L. (2020). PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA Pendahuluan. *Jurnal An-Nisa :Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika dengan materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika, 357 –368.
- Mel Sibernmen. (2019). *101 Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning)*. Bandung: Nusa Media. hlm. 653.
- Mansuri, Bayu. 2019. *Sistem Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta : Pustaka obor
- Puspitawangi, Silfi. 2020. Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol 5(1): 55-67. P-ISSN 2549-1725. E-ISSN 2549-4163. www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik
- Mustakim & Solikhin. (2019). Upaya Meningkatkan Keberanian Siswa Bertanya dan Prestasi Belajar dengan Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media. *Jurnal Pendidikan*, Volume 17, Nomor 2, hlm 74-99. e-ISSN 2443-3586.
- Rusman. (2020). *Model-model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Slameto. (2019). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Shin, M.-H. (2018). Effects of Project-based Learning on Students'

- Motivation and Self-efficacy. *English Teaching*, 73(1), 95–114.
<https://doi.org/10.15858/engtea.73.1.201803.95>
- Slavin, Robert.E. (2019). *Cooperative Learning*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Sudarsana, I. K. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF .
- Sunardin. 2020. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran IPS. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*. Vol 3(1): 60-67. e-ISSN: 2654-6434. p-ISSN: 2654-6426. <https://e-journal.my.id/cjpe/>
- Trianto, Utomo. (2021). *Mendesain Model-Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media.