

**PENINGKATAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI KARAKTER BANGSA
MELALUI STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS V B
SD MUHAMMADIYAH 1 KETELAN
SURAKARTA TAHUN AJARAN
2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI



Oleh:

ERNA YULIANA

A 510 090 132

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2013**

SURAT PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan ini pembimbing/ skripsi/tugas akhir :

Nama : **Drs. Mulyadi SK, S.H, M.Pd**

NIP/NIK : 191

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Erna Yuliana

NIM : A 510 090 132

Program Studi : PGSD

Judul Skripsi : “PENINGKATAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI KARAKTER BANGSA MELALUI STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS V B SD MUHAMMADIYAH 1 KETELAN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2012/2013”

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 11 Februari 2013

Pembimbing



Drs. Mulyadi SK, S.H, M.Pd

SURAT PERNYATAAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : ERNA YULIANA

NIM : A510090132

Fakultas/ Jurusan : FKIP/ PGSD

Jenis : Skripsi

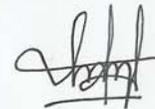
Judul : **“PENINGKATAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI KARAKTER BANGSA MELALUI STRATEGI ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS V B SD MUHAMMADIYAH 1 KETELAN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2012/2013”**

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/ mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ Pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 23 Februari 2013



(Erna Yuliana)

**PENINGKATAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI KARAKTER BANGSA
MELALUI STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS V B SD
MUHAMMADIYAH 1 KETELAN SURAKARTA TAHUN AJARAN
2012/2013**

Erna Yuliana, A 510 090 132, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, 139 halaman

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter bangsa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V B SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta melalui penerapan strategi role playing. Subyek penerima tindakan adalah siswa kelas V B SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta yang berjumlah 36 siswa. Penelitian ini diawali dengan kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Validitas yang digunakan adalah validitas data. Teknik analisis data yang digunakan adalah model-model analisis interaktif yang terdiri dari sajian data, reduksi data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman nilai-nilai karakter bangsa dan berdampak terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada materi kebebasan organisasi. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya pemahaman nilai-nilai karakter bangsa siswa yang dapat dilihat pada indikator peningkatan karakter religiu sebelum ada tindakan 50%, pada siklus I 73,61%, dan pada siklus II mencapai 88,89%; karakter mandiri sebelum ada tindakan 41,67%, siklus I 68%, dan pada siklus II mencapai 80,56%; karakter peduli sosial sebelum ada tindakan 55,55%, siklus I 73,61%, dan pada siklus II mencapai 88,89%; karakter tanggung jawab sebelum ada tindakan 50%, siklus I 65,28%, dan pada siklus II mencapai 83,33%. Selain peningkatan pemahaman nilai-nilai karakter bangsa, berdampak terhadap hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu sebelum ada tindakan daya serap siswa sebesar 44,44%, pada siklus I mencapai 61,11%, dan pada siklus II daya serap siswa mencapai 88,89%. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penerapan strategi role playing dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter bangsa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V B SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta tahun pelajaran 2012/2013.

Kata kunci : *strategi role playing peningkatan, pemahaman, nilai-nilai karakter bangsa berdampak terhadap hasil belajar.*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) pada umumnya masih konvensional dan kurang memperhatikan masalah penanaman nilai karakter bangsa. Pada kondisi sekarang permasalahan moral sangat memprihatinkan. Siswa sebagai generasi muda penerus bangsa banyak yang tidak mencerminkan karakter dan budaya bangsa Indonesia. Kasus siswa bertindak curang baik berupa tindakan mencontek, mencontoh pekerjaan teman ataupun mencontoh buku seolah-olah merupakan perilaku yang biasa dan bisa dimaklumi. Untuk mengatasi rendahnya nilai moral yang menjadi karakter bangsa maka perlu usaha meningkatkan penanaman nilai-nilai yang menjadi karakter bangsa dengan memberikan variasi metode pembelajaran yang bersifat kontekstual yang menarik, menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Menurut John Dewey dalam Mulyadi et.al., (2012:26), siswa akan belajar dengan baik jika apa yang dipelajari terkait dengan apa yang telah diketahui dan dengan kegiatan atau peristiwa yang terjadi disekelilingnya.

Peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter bangsa melalui Strategi Pembelajaran *Role playing* siswa kelas V B SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta. Kendala dalam memahami nilai-nilai karakter bangsa bukan saja terletak pada diri siswa, akan tetapi pada kurangnya pembiasaan dari dalam diri siswa melalui bantuan orang lain atau guru sebagai aktor penting dalam membentuk generasi bangsa yang bermoral. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan sekolah yang terdiri atas nilai-nilai karakter bangsa yang harus tertanam pada setiap jiwa siswa yang dipilih guna menumbuh kembangkan kemampuan-kemampuan dan bentuk pribadi serta berpandu pada perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi secara global. Melalui konsep pembelajaran secara kontekstual atau berhubungan dengan dunia nyata dan suasana permainan dalam pembelajaran maka diharapkan akan menarik dan bermakna bagi siswa serta dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter bangsa yang

kian terkikis. Aktivitas belajar dengan permainan dirancang dalam strategi *role playing* (bermain peran) memungkinkan siswa belajar lebih kreatif dan kritis disamping menumbuhkan pemahaman nilai-nilai karakter bangsa Indonesia.

Menurut Hidayatullah dalam Asmani (2011:89-93) klasifikasi pendidikan karakter memiliki tahapan sebagai berikut: (a) Tahap penanaman adab usia 5-6 tahun, (b) Tahap penanaman tanggung jawab usia 7-8 tahun, (c) Tahap penanaman kepedulian usia 9-10 tahun, (d) Tahap penanaman kemandirian usia 11-12 tahun, (e) tahap penanaman pentingnya bermasyarakat usia 13 tahun ke atas. Sehingga dari pendapat diatas dapat disimpulkan nilai-nilai karakter yang diberikan ditingkat sekolah dasar sesuai dengan tahap perkembangannya adalah nilai adab, nilai tanggung jawab, nilai kepedulian dan nilai kemandirian.

Strategi pembelajaran yang digunakan peneliti adalah strategi pembelajaran *Role Playing*, tahapan dan kegiatan menurut Shaftel dalam Sumaatmadja (2004:12.48) sebagai berikut: memberikan penjelasan umum pelaksanaan strategi dengan menentukan permasalahan atau topik yang akan dibahas, memilih para pelaku yang akan memerankan tokoh dalam skenario, menentukan observer yang akan mengamati jalannya skenario, menentukan jalan cerita dengan memberika gambaran jalan cerita dari skenario tersebut, pelaksanaan (main), siswa yang mengamati berdiskusi bersama teman-teman satu kelompok dan melakukan penilaian, permainan ulangan dilakukan seperti langkah sebelumnya, siswa dan guru berdiskusi dan penelaahan dan tahap terakhir mempertaruhkan fikiran pengalaman dan membuat kesimpulan-kesimpulan.

METODE PENELITIAN

Sekolah yang digunakan peneliti sebagai tempat penelitian ini adalah Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta, ini dilaksanakan pada awal semester Genap (dua) awal Januari sekitar tanggal 5 sampai 19 Januari 2013. Jenis Penelitian yang dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang menjadi subyek adalah Guru dan siswa kelas V B Sekolah Dasar

Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta dengan Jumlah 36 siswa, 19 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter bangsa yang berdampak pada hasil belajar.

Pengambilan data dilakukan dengan wawancara, observasi proses belajar mengajar dan aktifitas siswa (pengamatan), dokumentasi, serta tes formatif.

1. Wawancara

Menurut Margono (2011:165) interview adalah “alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula”. Cara pengumpulan data dengan jalan tanya jawab secara langsung berhadapan muka, peneliti bertanya secara lisan dan responden menjawab secara lisan pula. Dalam penelitian ini cara pengumpulan datanya adalah dengan menggunakan metode wawancara dengan beberapa guru dan juga semua siswa kelas V B SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta.

2. Observasi atau Pengamatan

Observasi adalah cara mengumpulkan data dengan jalan mengamati langsung terhadap objek yang diteliti. Margono (2011 : 158) mendefinisikan observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang nampak pada objek penelitian. Dalam penelitian ini cara pengumpulan datanya juga menggunakan metode observasi, yaitu peneliti mengamati secara langsung gejala yang nampak pada objek penelitian. Adapun hal-hal yang diamati di V SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta, ini adalah tentang strategi *role playing* (bermain peran) dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai karakter bangsa siswa.

3. Dokumentasi

Menurut Riduwan (2010:31) “dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian.

4. Test

“Test sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan-keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”(Riduwan 2010:30).

Dalam penelitian ini data dianalisis dengan analisis interaktif. Analisis interaktif digunakan untuk mengolah data yang berupa peningkatan pemahaman nilai-nilai karakter bangsa siswa. Miles dan Huberman (Dalam Sugiyono,2008: 337) menyatakan bahwa langkah-langkah teknik analisis interaktif adalah sebagai berikut :

a) Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan semua data yang diperoleh selama observasi dan pengamatan. Data yang didapat diperoleh dari observasi pendahuluan dokumentasi dan catatan lapangan. Data dalam penelitian ini didapat dari semua kegiatan yang diamati pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan penerapan strategi *role playing*.

b) Reduksi Data

Data-data penelitian yang telah dikumpulkan selanjutnya direduksi. Milles dan Huberman dalam Sugiyono (2010: 338) mengemukakan “ Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dicari temadan polanya serta membuang yang tidak perlu”. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

c) Penyajian Data

Langkah selanjutnya setelah data direduksi adalah penyajian data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif paling sering menggunakan bentuk teks yang bersifat naratif. Karena penelitian ini adalah penelitian tindakan maka selain penyajian data dengan teks dilengkapi pula dengan grafik, tabel, dan bagan. Hal ini akan memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya.

d) Kesimpulan-kesimpulan : penarikan / verifikasi

Milles dan Huberman dalam Sugiyono (2010: 345) mengemukakan “Verifikasi data yaitu pemeriksaan tentang benar dan tidaknya hasil laporan penelitian. Kesimpulan adalah tinjauan ulang pada catatan di lapangan atau kesimpulan dapat ditinjau sebagai makna-makna yang muncul dari data yang harus diuji kebenarannya, kekokohnya yaitu yang merupakan validitasnya”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan, siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 9 Januari 2013, dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2013. Alokasi waktunya adalah 1 pertemuan 2 x 35 menit. Pada pelaksanaan tindakan putaran I pemberi tindakan adalah peneliti, sedangkan Guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan V B sebagai observer dan penerima tindakan adalah siswa kelas V B SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta dengan jumlah 36 siswa, yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Siklus I dilaksanakan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Role Playing*.

Perencanaan sebagai berikut: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi berorganisasi, menyiapkan media yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan dalam proses pembelajaran, membuat lembar pengamatan/observasi tindak mengajar guru dan tindak belajar siswa untuk menilai aktivitas siswa dalam pembelajaran, menyiapkan soal Lembar Kerja Siswa untuk pertemuan pertama dan pertemuan kedua, menyiapkan soal evaluasi pada akhir pertemuan pertama kedua untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyerap konsep pendidikan kewarganegaraan yang diajarkan guru dan berdampak pada hasil belajar, menyiapkan penilaian indikator pemahaman nilai-nilai karakter bangsa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada kegiatan inti berlangsung tiga hal atau tiga tahap:

a) Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi ini guru Memberikan informasi dan penjelasan mengenai pengertian organisasi, manfaat dari organisasi, cara memilih pengurus organisasi. Melibatkan siswa secara aktif untuk menggali pengetahuan yang mereka miliki. Membagi siswa menjadi 5 kelompok secara heterogen.

b) Elaborasi

Kegiatan elaborasi ini guru membagikan skenario/ cerita yang menjadi permasalahan. Menentukan pelaku/ pemain yang memerankan. Memberikan gambaran umum jalan cerita yang akan diperankan. Memberikan kesempatan untuk mempelajari peran. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan cerita/ skenario yang sudah dipersiapkan (diulang kelompok lain, disesuaikan dengan waktu). Siswa berdiskusi dalam kelompok mengamati jalannya cerita yang diperagakan oleh teman-temannya untuk memberikan masukan dan perbaikan. Siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.

c) Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. Memberikan penghargaan kepada siswa yang sudah maju ke depan. Bertanya jawab mengenai materi yang belum dipahami.

Pertemuan pertama dan kedua untuk Siklus I ini tidak jauh beda, hanya saja pelaksanaan pertemuan kedua ini merupakan perbaikan dari hasil refleksi pertemuan pertama.

Refleksi tindakan pada siklus I ini lebih difokuskan pada masalah yang muncul selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan observasi pertemuan pertama dan kedua meskipun pemahaman nilai-nilai karakter bangsa meningkat tetapi hasilnya kurang memuaskan, hal tersebut dikarenakan guru:

- a) Kurang memahami karakter siswa, sehingga siswa belum dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- b) Masih kurang dapat menguasai kelas, siswa sibuk dengan kegiatannya sendiri.
- c) Kurang dapat mensosialisasikan penerapan strategi kepada siswa, sehingga siswa cenderung bingung.
- d) Indikator pemahamann nilai-nilai karakter bangsa menunjukkan bahwa:
 - 1) Pemahaman nilai karakter religius sebesar 75%
 - 2) Pemahaman nilai karakter mandiri sebesar 69, 44%
 - 3) Pemahaman nilai karakter peduli sosial sebesar 75%
 - 4) Pemahaman nilai karakter tanggung jawab sebesar 66, 67 %.
- e) Hasil tes menunjukkan bahwa siswa yang tuntas belajarnya pada siklus I adalah 22 siswa atau sebesar 61, 11%. Sehingga ketuntasan belajar belum tercapai, perlu dilakukan tindakan lanjutan.
- f) Banyak siswa yang malu dan tidak mau memperagakan skenario maupun mengemukakan pendapat karena mereka takut salah.

2. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan Siklus II ini hampir sama pada Siklus I, hanya saja Siklus II dilakukan dalam 1 x pertemuan. Pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 19 Januari 2013. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran Siklus II sama dengan pembelajaran Siklus I, subyeknya juga sama pada Siklus I, perbedaannya terletak pada hasil indikator pemahaman nilai-nilai karakter bangsa dan hasil belajar pada Siklus II mengalami peningkatan.

Pada kegiatan inti, kegiatan guru adalah sebagai berikut : Guru menjelaskan tentang materi kebebasan berorganisasi, siswa terlihat antusias memperhatikan dan mendengarkan selama proses pembelajaran berlangsung; meminta siswa berkelompok untuk mempelajari skenario dan mempersiapkan media; meminta siswa mempresentasikan atau memperagakan skenario didepan kelas, dan kelompok yang lain menanggapi kelompok yang maju. Setelah presentasi selesai guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Kemudian memberikan

soal evaluasi kepada siswa untuk dikerjakan, hal ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi yang baru saja disampaikan oleh guru melalui strategi pembelajaran *Role Playing*.

Refleksi pada siklus II ini difokuskan pada permasalahan dan hasil yang dicapai selama pelaksanaan pembelajaran siklus II, maka dalam pembelajaran ditemukan masalah dan hasil sebagai berikut :

- 1) Kegiatan yang dilaksanakan dalam siklus II ini secara keseluruhan sudah baik dan siswa sudah mulai memahami strategi pembelajaran *role playing*.
- 2) Guru dapat membimbing siswa memahami nilai-nilai karakter bangsa dengan baik.
- 3) Proses pembelajaran dapat berlangsung dengan interaktif dan komunikatif.
- 4) Pemahaman nilai-nilai karakter bangsa siswa Siklus II sudah melebihi target $\geq 80\%$ dan hasil belajar siswa sudah banyak yang melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa mengalami ketuntasan belajar sebanyak 32 siswa atau sebesar 88,89%, sedangkan 4 atau sebesar 11,11% belum tuntas. Peningkatan juga ditunjukkan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 70.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru mata pelajaran kelas V B SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta tentang peningkatan pemahaman nilai-nilai karakter bangsa melalui strategi pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas V B SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta. Dapat disimpulkan sebagai berikut :

a. Pemahaman nilai-nilai karakter bangsa

- 1) Pemahaman nilai karakter religius sebelum ada tindakan 50%, pada siklus I 75%, dan pada siklus II mencapai 88,89%.
- 2) Pemahaman nilai karakter mandiri sebelum ada tindakan 41,67%, siklus I 69,44%, dan pada siklus II mencapai 80,56%.

- 3) Pemahaman nilai karakter peduli sosial ada tindakan 55,55%, siklus I 75%, dan pada siklus II mencapai 88,89% .
 - 4) Pemahaman nilai karakter tanggung jawab sebelum ada tindakan 50%, siklus I 66,67%, dan pada siklus II mencapai 83,33%.
- b. Pembelajaran melalui strategi *role playing* dapat berdampak meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa pada materi berorganisasi, yaitu sebelum ada tindakan daya serap siswa sebesar 52,78%, pada siklus I mencapai 66,67%, dan pada siklus II daya serap siswa mencapai 88,89%.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, Jamal Ma'ruf. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.
- Margono, S. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyadi dan Risminawati. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar*. Surakarta: UMS.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: alfabeta.
- Sumaatmadja, Nursid, dkk. 2004. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.