

NASKAH PUBLIKASI

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV
SDN 1 KATEGUHAN SAWIT BOYOLALI
TAHUN 2013/2014**



Oleh:

MARIANA EVA PRATIWI

NIM. A54B111024

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos I, Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, 719483 Fax. 715448 Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah in pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Drs. Muhroji,SE,M.Si

NIP/NIK : 231

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

Nama : Mariana Eva Pratiwi

NIM : A54B 111 024

Program Studi : PGSD

Judul Skripsi : **PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK
 MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
 IPS SISWA KELAS IV SDN 1 KATEGUHAN SAWIT
 BOYOLALI TAHUN 2013/2014**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta,^{22/2/2014}.....

Pembimbing

Drs. Muhroji,SE,M.Si

NIK. 231

**PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV
SDN 1 KATEGUHAN SAWIT BOYOLALI
TAHUN 2013/2014**

*Mariana Eva Pratiwi, A54B111024, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2014, xv + 98 halaman (termasuk lampiran)*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS kelas IV SDN 1 Kateguhan, Sawit, Boyolali, tahun 2013/2014 melalui penerapan model role playing. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Sumber data yang digunakan adalah informan, nilai hasil belajar, hasil pengamatan proses pembelajaran IPS, motivasi belajar. Pengumpulan data melalui observasi, tes, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, lembar proses pembelajaran, dan soal. Validitas data dilakukan melalui triangulasi sumber, sedangkan validitas instrumen menggunakan validitas isi. Teknik analisis data menggunakan analisa interaktif yang meliputi tiga tahap yaitu, reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan. Indikator pencapaian apabila >80% siswa memiliki motivasi belajar diatas 50% dan > 80% siswa memperoleh hasil belajar IPS diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (62). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar. Motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan, saat kondisi awal motivasi belajar 39,42% dengan siswa yang memiliki motivasi >50% sebanyak 7,69%, terjadi peningkatan menjadi 59,61% pada siklus I dengan siswa yang memiliki motivasi >50% sebanyak 76,92%, dan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 65,41% dengan siswa yang memiliki motivasi >50% sebanyak 92,3%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari kondisi awal rata-rata sebesar 61,3 menjadi 66,46 di siklus I, dan di siklus II menjadi 70,92. Ketuntasan siswa juga mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 46,15%, menjadi 69,23% di siklus I, dan 84,61% di siklus II. Berdasarkan analisis data pada penelitian tindakan kelas ini, hipotesis yang menyatakan: "dengan menerapkan model role playing pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Kateguhan Sawit Boyolali dan dengan menerapkan model role playing pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Kateguhan Sawit Boyolali." Terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kata Kunci : Hasil belajar, IPS, motivasi belajar, role playing.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari uraian tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan mengandung pengertian suatu perbuatan yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik. Manusia berkualitas dapat dilihat dari kemampuannya dalam bersosialisasi di tengah masyarakat, sehingga menjadi manusia berkualitas dapat dibentuk melalui pendidikan tentang ilmu sosial. Pendidikan ilmu sosial di SD dimasukkan dalam Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang menggunakan pendekatan secara terpadu sesuai dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SD yang masih pada taraf berpikir abstrak.

Pengembangan pendidikan IPS tidak hanya diarahkan pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual saja. Keterampilan sosial menjadi salah satu faktor yang dikembangkan sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam pendidikan IPS. Keterampilan mencari, memilih, mengolah dan menggunakan informasi untuk memberdayakan diri serta ketrampilan bekerjasama dengan kelompok yang majemuk nampaknya merupakan aspek yang sangat penting dimiliki oleh peserta didik yang kelak akan menjadi warga negara dewasa dan berpartisipasi aktif di era global. Pembelajaran Pendidikan IPS SD yang dilaksanakan saat ini, memperlihatkan hasil yang kurang maksimal. Hal ini dapat terlihat dari banyak output siswa SD yang belum dapat bersosialisasi di tengah masyarakat. Bahkan, kecenderungan yang terlihat saat ini, mereka menjadi manusia yang individualisme. Untuk mengatasi keadaan ini, perlu suatu strategi dalam pembelajaran Pendidikan IPS agar tiga aspek dalam pengembangan IPS dapat tercapai. *Role playing* adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Hapidin *dalam* Kartini (2007) menyatakan bahwa dalam model ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan mengkhayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang penguasaan kemampuan sosial siswa kelas IV SDN 1 Kateguhan melalui penelitian dengan judul : Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS

Siswa Kelas IV SDN 1 Kateguhan Sawit Boyolali Tahun 2013/2014. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil siswa setelah diterapkan model pembelajaran *role playing*.

Hadari Nawawi dalam Kartini (2007) menyatakan bahwa bermain peran (*role playing*) adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat.

Kelebihan model *role playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan model ini adalah, sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
- 2) Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi.
- 3) Melatih siswa untuk mendesain penemuan.
- 4) Berpikir dan bertindak kreatif.
- 5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya.
- 6) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- 7) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- 8) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (Djumingin, 2011: 175-176).

Motivasi diartikan sebagai kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadang oleh berbagai kesulitan (Sugihartono, dkk. 2007:20).

Munandar (1992: 34-35) menyatakan ciri siswa yang bermotivasi, antara lain:

- 1) tekun menghadapi tugas,
- 2) ulet menghadapi tugas,
- 3) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi,
- 4) ingin mendalami bahan/bidang pengetahuan yang diberikan,
- 5) selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin,
- 6) menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah,

- 7) senang dan rajin belajar, penuh semangat, cepat bosan dengan tugas-tugas rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif),
- 8) dapat mempertahankan pendapat-pendapatnya,
- 9) mengejar tujuan-tujuan jangka panjang,
- 10) senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pemberian mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memahami atau menguasai konsep IPS serta mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi sehingga siswa menyadari kebesaran dan kekuasaan Sang Pencipta (Winataputra, 2009).

Seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran harus memilih pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan model *role playing*, diharapkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS meningkat sehingga hasil belajarnya meningkat.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Kateguhan Sawit Boyolali dan dilaksanakan pada bulan Oktober 2013 sampai Pebruari 2014. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 1 Kateguhan. Siswa kelas IV SDN 1 yang berperan sebagai subyek penelitian berjumlah 13 siswa, yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dalam pelaksanaannya terdapat tahapan atau siklus, setiap siklus terdiri dari 4 macam kegiatan, yaitu (1) tahap perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi (Arikunto, 2007:16).

Tahap perencanaan, diadakan pengamatan kondisi awal subyek yang diteliti. Kemudian merancang skenario pembelajaran IPS menggunakan model *role playing*; membuat RPP IPS tentang pemanfaatan Sumber Daya Alam di lingkungan sekitar; mempersiapkan hand out materi dan lembar kerja siswa; mempersiapkan lembar penilaian; memilih siswa untuk memerankan skenario *role playing* yang dibuat guru; melakukan pembagian kelompok yang anggotanya 4 orang; mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan siswa dan guru dalam pembelajaran yang dilaksanakan; merancang tes siklus I dan kunci jawaban. Tahap pelaksanaan tindakan meliputi (1) persiapan materi, dalam persiapan materi peneliti menyiapkan skenario *role playing*, lembar kegiatan dan lembar jawaban untuk setiap

kelompok, lembar evaluasi untuk setiap individu.(2) Penyajian materi pelajaran (a) Pendahuluan, dalam kegiatan pendahuluan disampaikan materi yang akan dipelajari;membagi siswa dalam beberapa kelompok;setiap kelompok beranggotakan 4 siswa;memanggil siswa yang ditunjuk untuk memerankan skenario yang dibuat guru.(b) Pengembangan, dalam kegiatan pengembangan, setiap kelompok mengamati pertunjukkan yang diperankan beberapa siswa, dengan mencatat kegiatan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh dalam skenario;menugaskan setiap kelompok untuk membacakan hasil pengamatannya. (c) Evaluasi Dalam kegiatan evaluasi, guru menugaskan tiap anggota kelompok mengerjakan kuis individual dengan batas waktu tertentu;menghitung skor individu dan kelompok. (2) Observasi, dalam kegiatan observasi dilakukan peneliti untuk mengamati kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *role playing*. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati motivasi siswa dalam pembelajaran IPS di kelas. Observasi ini diarahkan pada poin-poin dari indikator yang ditentukan, yaitu: (a) Ketekunan menghadapi tugas; (b) Keuletan siswa dalam menghadapi kesulitan belajar; (c) Adanya minat belajar siswa; (d)Siswa senang bekerja mandiri. (3) Refleksi; data hasil observasi dianalisis kemudian digunakan sebagai refleksi untuk menyempurnakan tindakan selanjutnya. Hasil observasi dan refleksi digunakan dalam menentukan perbaikan pada siklus pembelajarann berikutnya. Tujuan tahap ini untuk penyempurnaan siklus berikutnya.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui: (1) Observasi; menurut Margono *dalam* Rubiyanto (2011:85) observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati langsung kegiatan belajar siswa kelas IV SDN 1 Kateguhan, sehingga peneliti mengetahui bagaimana motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV dan masalah-masalah dalam pelaksanaan proses pembelajaran. (2) Dokumentasi; dokumentasi menurut Suwandi (2011:46) data yang dapat dikaji untuk keperluan PTK dapat berupa daftar hadir, daftar kemampuan, hasil karya siswa, hasil karya guru, arsip lembar kerja, dan sebagainya. (3) Wawancara; wawancara menurut Sukardi *dalam* Rubiyanto (2011:67) adalah cara pengumpulan data dengan tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan responden. Dalam penelitian ini, peneliti mengadakan wawancara dengan guru kelas IV.

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data dalam penelitian sebagai pertimbangan untuk menentukan tindakan atau kesimpulan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1)Lembar observasi motivasi; (2) Lembar proses pembelajaran; (3)Soal; (4) Pedoman wawancara.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian harus obyektif, valid, dan reliabel, maka perlu dilakukan validitas instrumen melalui triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah membandingkan data dengan mengecek ulang dengan sumber yang ada, yaitu lembar observasi yang diisi peneliti dibandingkan dengan lembar observasi yang dibuat guru (kolaborator). Sedangkan validitas data dilakukan dengan validitas isi.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis interaktif. Kegiatan pokok analisa model interaktif meliputi 3 tahap yaitu: reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan (Huberman dkk. *dalam* Suwandi, 2011:30).

Rincian tahap-tahap model interaktif sebagai berikut: (1) Reduksi data; reduksi data adalah proses pemilihan, pemfokusan, penyerdahanaan, abstraksi, dan pentranformasian data mentah yang terjadi dari catatan lapangan tertulis. Dari data tersebut dirangkum, dibuang yang tidak perlu sehingga dapat ditarik kesimpulan. (2) Paparan data; setelah direduksi, data disajikan dalam bentuk narasi, matrik, grafik, dan diagram untuk memudahkan menarik kesimpulan dan mengambil tindakan dalam pelaksanaan penelitian. (3) Penarikan kesimpulan; setelah data direduksi dan disajikan langkah yang dilakukan adalah menarik kesimpulan.

Data yang dianalisis adalah data siswa dan guru yang terdiri atas motivasi siswa pada saat proses pembelajaran.

Indikator pencapaian merupakan ukuran tingkat keberhasilan pelaksanaan tindakan pembelajaran pada penelitian tindakan kelas (Suwandi, 2011). Indikator yang akan dijadikan acuan atau tolok ukur keberhasilan penelitian adalah adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran *role playing*. Indikator kinerja berdasar Kriteria Ketuntasan Minimal dalam KTSP yang dibuat sekolah sebesar 62. Keberhasilan siklus I diukur apabila > 80% siswa memiliki motivasi belajar di atas 50% dan > 80% siswa memperoleh hasil belajar di atas 62. Apabila tidak memenuhi indikator pencapaian tersebut, maka perlu diadakan tindakan sampai mencapai target tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembahasan hasil yang diperoleh dalam penelitian diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.8. Hasil Penelitian Motivasi dan Hasil Belajar

Hasil Penelitian				
Tindakan	Motivasi Belajar	Pencapaian Motivasi Belajar >50%	Hasil Belajar	Ketuntasan Siswa
Kondisi Awal	39,42%	7,69%	61,3	46,15%
Siklus I	59,61%	76,92%	66,46	69,23%
Siklus II	65,41%	92,3%	70,92	84,61%

Dari tabel hasil penelitian “Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Kateguhan Sawit Boyolali Tahun 2013/2014” terlihat bahwa motivasi belajar siswa saat kondisi awal sebelum tindakan masih rendah sebesar 39,42% dengan pencapaian 7,69% , setelah dilakukan tindakan di siklus I terjadi peningkatan motivasi belajar menjadi 59,61% dengan pencapaian 76,92%, meskipun belum sesuai indikator pencapaian sehingga perlu dilakukan siklus II yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar menjadi 65,41% yang dicapai 92,3% siswa.

Hasil belajar siswa saat kondisi awal juga masih rendah, yaitu 61,3 dengan ketuntasan 46,15%. Setelah dilakukan tindakan terjadi peningkatan hasil nilai di siklus I menjadi 66,46 dengan ketuntasan 69,23% dan di siklus II terjadi peningkatan menjadi 70,92 yang dicapai oleh 84,61% siswa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 1 Kateguhan tahun 2013/2014. Keadaan ini sesuai pendapat yang dikemukakan Djumingin (2011: 175-176) bahwa model pembelajaran *role playing* melatih siswa berpikir dan bertindak kreatif, merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat. Didukung oleh pendapat Santoso (2011) *role playing* dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

Dari data tersebut, terlihat bahwa hasil penelitian mendukung hipotesis yang dibuat. Yaitu, dengan menerapkan model *role playing* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan

motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Kateguhan Sawit Boyolali Tahun 2013/2014.

D. Simpulan

Dari hasil penelitian ini dapat ditarik simpulan bahwa penerapan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N 1 Kateguhan Sawit Boyolali. Hal ini dibuktikan dari nilai motivasi dan hasil belajar selama penelitian sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari kondisi awal rata-rata sebesar 39,42% menjadi 59,61% setelah dilakukan tindakan di siklus I, dan setelah dilakukan tindakan di siklus II terjadi peningkatan menjadi 65,41%.
2. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari kondisi awal rata-rata sebesar 61,3 menjadi 66,46 di siklus I, dan di siklus II menjadi 70,92.
3. Pencapaian motivasi mengalami peningkatan dari kondisi awal rata-rata sebesar 7,69% menjadi 76,92% setelah dilakukan tindakan di siklus I, dan setelah dilakukan tindakan di siklus II terjadi peningkatan menjadi 92,30%.
4. Ketuntasan siswa juga mengalami peningkatan dari kondisi awal sebesar 46,15%, menjadi 69,23% di siklus I, dan 84,61% di siklus II.

Dengan melihat kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah harus terus mengupayakan berbagai cara untuk meningkatkan belajar siswa dan mutu proses pembelajaran dengan mengenalkan berbagai model pembelajaran kepada siswa dan guru.

2. Bagi Guru

Untuk menarik perhatian atau menumbuhkan motivasi belajar siswa harus dilakukan inovasi dengan menerapkan model pembelajaran inovatif dan memberikan penghargaan untuk memotivasi siswa agar hasil belajar siswa meningkat.

E. Daftar Pustaka

- Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Kartini, Tien. 2007. Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, (Online), 1 (8): tanpa halaman, diakses 17 Oktober 2013.
- Munandar,Utami. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak sekolah*. Jakarta: Gramedia.

Rubiyanto, Rubino. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: FKIP UMS.

Santoso, Ras Budi Eko. 2011. Model Pembelajaran *Role Playing*, (Online), http://_ras-eko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html, diakses 17 Oktober 2013.

Supriatna, N. 2007. *Pendidikan IPS Di SD*. Bandung: UPI PRESS.

Suwandi, Joko. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: Qinant.

Winataputra, Udin S, dkk. 2009. *Materi Dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.