

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS BAGI SISWA KELAS IV SDN TAMBAKREJO 2 WARU SIDOARJO

Sifna Rahmah Sumiskun

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (blackheartdementor@yahoo.co.id)

Waspodo Tjipto

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (email: waspodotjipto@yahoo.co.id)

Abstrak: Pada penelitian ini, akan difokuskan pada materi kompetensi dasar mengenal permasalahan sosial di daerahnya dalam mata pelajaran IPS. Namun pada kenyataannya kemampuan siswa dalam memahami materi tersebut masih kurang. Jumlah tersebut sekitar 40% dari 20 siswa yang nilainya masih dibawah KKM pada materi tersebut. Kebanyakan dari mereka belum mengerti istilah yang terdapat pada materi, maksud dan tujuan dari pembelajaran tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa dan guru, meningkatkan hasil belajar siswa, dan mengetahui kendala-kendala dan respon siswa dalam penerapan metode *role playing*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*action research classroom*), karena penelitiannya dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di kelas.

Kata Kunci : IPS, *Role Playing*.

Abstract: In this study, the material will focus on basic competency in the region recognize the social problems in social studies. But in fact the ability of the students in understanding the material is less. The amount is about 40% of the 20 students whose value is still below the Minimum Completeness Criteria on such material. Most of them do not understand the terms that contained in the material, the intent and purpose of the lesson. The purpose of this research is to increase the activity of students and teachers, improve student learning outcomes, and know the constraints and student responses in the application of the method of role playing. This study is an action research (classroom action research), because this research is done to solve the problems that occur in the classroom.

Keywords : *Social Studies, Role Playing*.

PENDAHULUAN

Pendidikan dan pengajaran adalah suatu usaha yang bersifat sadar tujuan yang dengan sistematis terarah pada perubahan tingkah laku menuju kedewasaan anak didik. Dapat digambarkan misalnya seorang anak dibimbing, ditolong sehingga saat waktunya dilepaskan dari keluarga, mulai berumah tangga sendiri, bertanggung jawab untuk mencukupi kebutuhan hidupnya, sehingga pendidikan sangat berperan dalam kehidupan anak tersebut.

Pada penelitian ini, akan difokuskan pada materi kompetensi dasar mengenal permasalahan sosial di daerahnya. Namun pada kenyataannya kemampuan siswa dalam memahami materi tersebut kurang karena terlalu abstrak. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil belajar siswa pada waktu mengerjakan soal. Banyak dari mereka belum mengerti istilah yang terdapat pada materi, maksud dan tujuan dari pembelajaran tersebut. Dari nilai yang didapat tersebut dapat diperoleh pernyataan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi masih belum sesuai dengan harapan. Berdasarkan hasil nilai tersebut sehingga dilakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten atau kota dan propinsi serta hubungannya dengan masalah-masalah sosial di Kelas IV SD Negeri Tambakrejo 2 Waru. Hasil pengamatan menunjukkan 12 siswa kelas IV kurang mampu memahami materi tentang masalah-masalah sosial di

sekitar secara tepat. Jumlah tersebut sekitar 40% dari 20 siswa yang nilainya masih dibawah KKM pada materi tersebut.

Ketidakmampuan tersebut diduga karena beberapa faktor penyebabnya. Salah satu penyebabnya adalah metode yang dipilih guru saat mengajarkan materi IPS. Hal itu tercermin dari kegiatan belajar yang dilakukan. Kegiatan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut, (1) kegiatan awal yang diawali dengan apersepsi, (2) guru meminta siswa membuka buku paket untuk menyimak keterangan atau penjelasan dari guru, (3) siswa hanya menyimak guru yang sedang berceramah memberikan materi, (4) guru meminta siswa mengerjakan LKS sebagai tindak lanjut pembelajaran IPS hari itu, (5) pembelajaran dilanjutkan dengan pelajaran berikutnya. Pelaksanaan pembelajaran seperti itu kurang efektif karena, (1) siswa hanya akan menjadi obyek, (2) pembelajaran bersifat kaku, (3) terlalu terkesan serius, (4) hanya bersifat jalur tunggal, karena hanya mengandalkan keterangan dari guru, (5) berorientasi pada alat, (6) kompetitif, (5) bersifat behavioristik, (7) hanya berpusat pada materi, (8) hanya menekankan pada mental/kognitif semata, (9) berbasis wawasan. Berdasarkan ilustrasi tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pada materi tersebut sebagai upaya meningkatkan hasil prestasi siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 2 Waru.

Pembelajaran materi IPS menggunakan metode *role playing* adalah sebagai cara untuk menciptakan aktivitas belajar menjadi sebuah proses yang menyenangkan. *Role playing* merupakan pendekatan belajar yang lebih menyenangkan daripada yang digunakan saat ini. Implementasi metode *role playing* pada proses belajar di sekolah dapat memberikan beberapa keuntungan. *Role playing* dimaksudkan adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Pada metode *role playing*, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Tahap akhir dari proses belajar adalah tahap saat individu memperlihatkan performa melalui aplikasi pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam situasi yang nyata.

Pengertian belajar menurut Gagne (Ngalim, 2011 : 84) menyatakan bahwa: “Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performance*-nya) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi”.

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan oleh guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu. Metode pembelajaran juga berarti seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas pembelajaran. Dalam pelaksanaannya tidak dapat dilepaskan dengan teori pembelajaran. Suatu metode pembelajaran yang sama dapat membedakan hasil pembelajaran, jika kondisinya berbeda. Metode pembelajaran adalah seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas pembelajaran (Riyanto, 2002: 32).

Metode *role playing* adalah metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial. Berdasarkan pengertian di atas metode pembelajaran simulasi ada yang menyebutnya dengan metode pembelajaran sosiodrama. Sosiodrama berasal dari kata : sosio dan drama. Sosio berarti sosial yaitu masyarakat, dan drama berarti mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan. Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu dan lainnya terjalin hubungan yang dikatakan hubungan sosial. Drama dalam pengertian luas adalah mempertunjukkan atau mempertontonkan keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, sifat dan tingkah laku orang (Taniredja, dkk, 2011: 39).

Perencanaan pembelajaran atau pengajaran menurut Degeng (Hamzah B, 2007 83), adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian ini secara implisit dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pembelajaran yang ada. Kegiatan-kegiatan

tersebut pada dasarnya merupakan inti dari perencanaan pembelajaran. Konsep pembelajaran yang dipakai dalam buku ini memiliki maksud yang sama dengan konsep pembelajaran yang telah disusun sebelumnya

Fungsi Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai pendidikan yaitu membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna untuk masa depannya, keterampilan sosial dan intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai SDM yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Ahmadi dan Amri, 2011: 9).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa terutama menyangkut kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang akan dicapai. Hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, perhatian, sikap kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Salah satu faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan instruksional. Pendapat ini sejalan dengan teori belajar di sekolah (*Theory of school learning*) bahwa ada 3 (tiga) variabel utama dalam teori belajar di sekolah, yaitu karakteristik individu, kualitas pengajaran, dan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*action research classroom*), karena penelitiannya dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di kelas. Dalam penelitian tindakan kelas ini, guru dijadikan sebagai peneliti dan penanggung jawab penuh. Guru dalam hal ini peneliti, terlibat secara penuh dalam perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi pada tiap-tiap siklusnya. Keempat tindakan tersebut saling terkait dan berkelanjutan. Hal ini merupakan salah satu ciri dari penelitian tindakan kelas.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 3 siklus, setiap siklus 2 pertemuan. Waktu tersebut dianggap mampu memenuhi kepuasan peneliti dalam mencapai hasil yang diinginkan dan mengatasi persoalan yang ada. Desain penelitian tindakan kelas ini menggunakan model spiral. Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdiri atas empat

tahapan yang lazim dilalui secara daur ulang melalui siklus-siklus pembelajaran (Arikunto, 2006: 16). Keempat tahapan tersebut, yaitu (1). Perencanaan, (2). Pelaksanaan, (3). Pengamatan dan (4). Refleksi. Selanjutnya hasil penelitian ini dapat memecahkan masalah pembelajaran mencakup proses dan hasil belajarnya sehingga merupakan solusi langsung atau segera atas permasalahan proses belajar mengajar tersebut.

Penelitian dilakukan di SDN Tambakrejo kelas IV yang berjumlah 20 siswa. Tema yang diambil dalam penerapan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian di lapangan dilakukan dalam waktu kurang lebih dua bulan, mulai bulan April hingga Mei. Rencana tindakan tersebut meliputi hal-hal sebagai berikut : (1) Membuat RPP, (2) Membuat jadwal kunjungan kelas dan pertemuan mingguan, (3) Mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan, kegiatan monitoring, perangkat tes awal dan membuat catatan awal, (4) Membuat alat bantu mengajar.

Pelaksanaan Tindakan meliputi: (1) Aktivitas siswa pada waktu menjawab pertanyaan, (2) Aktivitas siswa pada waktu mengerjakan tugas, (3) Aktivitas siswa dengan guru sewaktu siswa diminta untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.

Untuk observasi meliputi: (1) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang dibuat, (2) Mengadakan evaluasi sesuai dengan indikator yang terdapat pada RPP, (3) Mengadakan evaluasi akhir, dan (4) Melaksanakan penganalisaan terhadap hasil evaluasi. Kemudian untuk perefleksian meliputi : (1) Kegiatan refleksi diawali dengan memeriksa catatan hasil observasi, (2) Merevisi soal-soal yang masih dianggap sulit oleh siswa, (3) Memberi solusi untuk mengatasi masalah siswa.

Untuk mempermudah pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa metode, yaitu pengumpulan data dengan metode tes dan observasi.

Metode tes merupakan suatu metode penelitian psikologis untuk memperoleh informasi tentang berbagai aspek dalam tingkah laku dan kehidupan batin seseorang, dengan menggunakan pengukuran (measurement) yang menghasilkan suatu deskripsi kuantitatif tentang aspek yang diteliti.

Keunggulan metode ini adalah lebih akurat karena tes berulang-ulang direvisi dan instrument penelitian yang objektif. Sedangkan kelemahan metode ini adalah hanya mengukur satu aspek data, memerlukan jangka waktu yang panjang karena harus dilakukan secara berulang-ulang, dan hanya mengukur keadaan siswa pada saat tes itu dilakukan.

Metode observasi diartikan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Berikut alat dan cara melaksanakan observasi. Keunggulan metode ini adalah banyak gejala yang hanya dapat diselidiki dengan observasi, hasilnya lebih akurat dan sulit dibantah, banyak objek yang hanya bersedia diambil datanya hanya dengan observasi, misalnya terlalu sibuk dan kurang waktu untuk diwawancarai atau menisci kuesioner, kejadian yang serempak dapat diamati dan dan dicatat

serempak pula dengan memperbanyak observer, dan banyak kejadian yang dipandang kecil yang tidak dapat ditangkap oleh alat pengumpul data yang lain, yang ternyata sangat menentukan hasil penelitian.

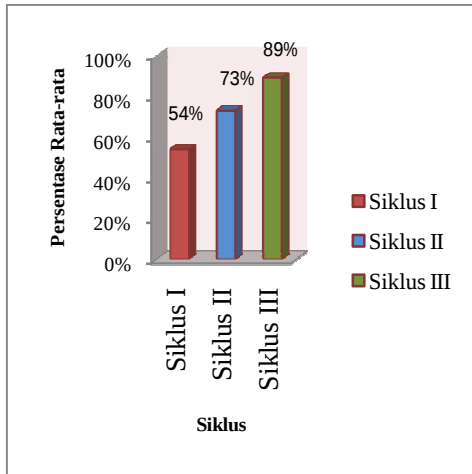
Kelemahan metode ini adalah observasi tergantung pada kemampuan pengamatan dan mengingat, kelemahan-kelemahan observer dalam pencatatan, banyak kejadian dan keadaan objek yang sulit diobservasi, terutama yang menyangkut kehidupan pribadi yang sangat rahasia, dan observasi sering menjumpai observer yang bertingkah laku baik dan menyenangkan karena tahu bahwa ia sedang diobservasi. Teknik pengumpulan data melalui tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah. Orang yang mengajukan pertanyaan dalam proses wawancara disebut pewawancara (*interview*) dan yang diwawancarai disebut (*interviewer*). Teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuisioner (daftar pertanyaan atau isian) untuk diisi langsung oleh responden seperti yang dilakukan dalam penelitian untuk menghimpun pendapat umum.

Sesuai dengan teknik pengumpulan data, peneliti juga menggunakan beberapa alat pengumpul data, yaitu, lembar tes, peneliti menggunakan tes hasil belajar (*Achievement Test*), yaitu tes yang mengukur apa yang telah dipelajari pada bidang studi IPS, jenis data yang dapat diambil menggunakan tes hasil belajar (*Achievement Test*) ini adalah taraf prestasi dalam belajar.

Dalam menggunakan metode observasi, peneliti menggunakan beberapa alat/cara, yaitu : (1) Wawancara, yaitu teknik pengumpulan data melalui tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah. Orang yang mengajukan pertanyaan dalam proses wawancara disebut pewawancara (*interview*) dan yang diwawancarai disebut (*interviewer*), (2) Lembar Angket, yaitu teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuisioner untuk diisi langsung oleh responden seperti yang dilakukan dalam penelitian untuk menghimpun pendapat umum, (3) Lembar angket dalam penelitian ini menggunakan skala penilaian, yaitu pencatatan data dengan alat ini dilakukan seperti *check list*. Perbedaannya terletak pada kategorisasi gejala yang dicatat. Dalam *rating scale* tidak hanya terdapat nama objek yang diobservasi dan gejala yang akan diselidiki akan tetapi tercantum kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan atau jenjang setiap gejala tersebut.

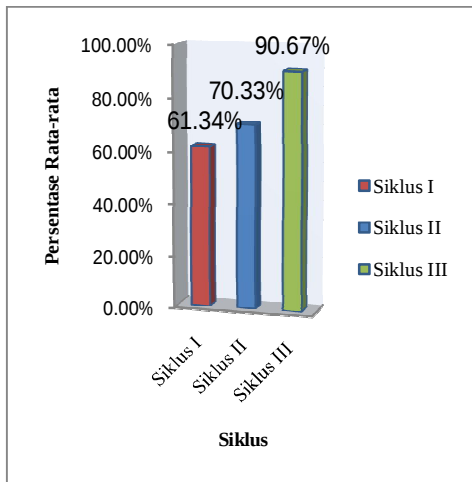
Untuk mengetahui keefektifan suatu media dalam kegiatan pembelajaran, perlu dilakukan analisis data. Pada penelitian tindakan kelas ini, digunakan analisis deskripsi kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Trianto, 2010: 78).

ANALISA DAN PEMBAHASAN



Grafik 1: Data Aktivitas Siswa Pada Siklus I-III

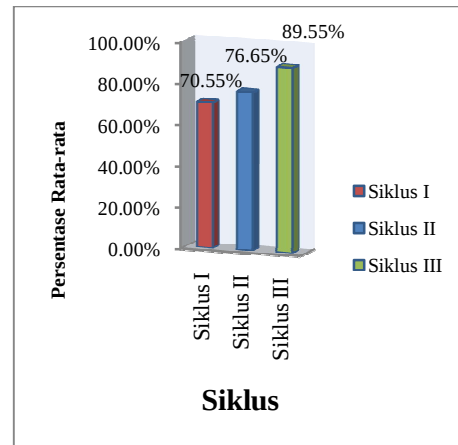
Dari grafik di atas, aktivitas siswa selama siklus I-III selalu mengalami peningkatan. Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam setiap siklus selalu mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 54%, siklus II sebesar 73%, dan pada siklus III sebesar 89%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS kelas IV mengalami peningkatan sesuai dengan kebaikan metode *role playing*.



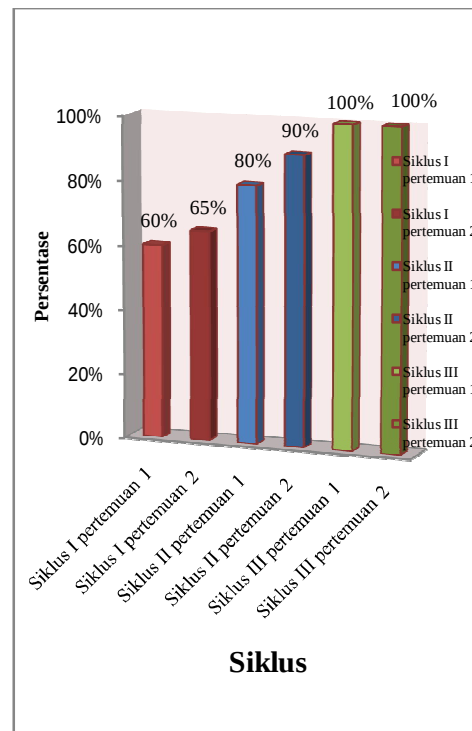
Grafik 2: Grafik Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran

Aktivitas guru selama siklus I-III selalu mengalami peningkatan. Hasil pengamatan aktivitas guru dalam setiap siklus selalu mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 61,34%, siklus II sebesar 70,3%, dan pada siklus III sebesar 90,67%. Hal ini menunjukkan

bahwa aktivitas guru selama penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS kelas IV mengalami peningkatan sesuai dengan karakteristik metode yang baik.



Grafik 3: Grafik Nilai Rata-rata Siswa



Grafik 4: Grafik Prosentase Ketuntasan Belajar Siswa

Hasil belajar siswa selama siklus I-III selalu mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa dalam setiap siklus selalu mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 70,55%, siklus II sebesar 76,65%, dan pada siklus III sebesar 89,55%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa selama penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS kelas IV mengalami peningkatan sesuai dengan kebaikan metode *role playing*.

Kendala-kendala dalam Penerapan Metode *Role Playing* antara lain: (1) Pada awal pembelajaran peneliti sulit mengontrol siswa karena siswa belum terbiasa

dengan penggunaan media dan metode bermain peran (*role playing*), sehingga pada awal-awal pembelajaran siswa masih sulit untuk beradaptasi sehingga menimbulkan pembelajaran yang kurang efektif, (2) Masih ada siswa yang bergurau dan mengganggu teman pada saat melakukan dialog, sehingga peneliti harus memberi bimbingan khusus pada setiap kegiatan pembelajaran, (3) Terbatasnya waktu untuk pembelajaran yang menerapkan metode bermain peran (*role playing*), (4) Siswa masih malu untuk membaca dialog dan memerankan tokoh yang ada didalam dialog, sehingga kegiatan pembelajaran dengan penerapan metode *role playing* kurang berjalan efektif.

Untuk mengetahui respon siswa dalam penerapan metode *role playing* pada kegiatan pembelajaran, guru menyebarkan angket kepada siswa kelas IV SDN Tambakrejo II Waru-Sidoarjo. Penyebaran angket dilakukan setelah guru menyelesaikan pembelajaran pada siklus III. Kemudian respon siswa dalam penerapan metode *Role Playing* adalah sebagai berikut: (1) Siswa menjadi antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar, (2) Siswa menjadi lebih paham dengan materi, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa, (3) Siswa tidak bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar.

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan di atas dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: (1) Penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS pada siswa kelas IV di SDN Tambakrejo II dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa, (2) Penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS di SDN Tambakrejo II dapat meningkatkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran, (3) Penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS pada siswa kelas IV di SDN Tambakrejo II dapat membantu peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (4) Kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan pembelajaran bermain peran (*Role Playing*), antara lain: Suasana kelas menjadi agak ramai, siswa masih malu untuk membaca dialog, (5) Respon siswa dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing* antara lain: Siswa menjadi antusias, siswa menjadi lebih paham dengan materi.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahmat Fathoni, 2006, "*Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*", Jakarta: Rineka Cipta.

Ardhana. 2008. *Teknik Pengumpulan Data Kualitatif*.

Asma, Nur, 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.

Badan Standar Nasional Pendidikan, 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Hamzah B. Uno, 2007, *:Model Pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara.

Iif Khoirul Ahmadi, Sofan Amri, 2010, *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

_____, 2011. *PAIKEM GEMBROT Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira, dan Berbobot (Sebuah Analisis Teoritis, Konseptual, dan Praktis)*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Julianto, dkk., 2001. *Teori dan Implementasi Model-model Pembelajaran Inovatif*, Surabaya: Unesa.

Kasful Anwar, Hendra Harmi, *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Alfabeta, Bandung: 2011.

Kriswanto, Joni. 2008. *Metode Pengumpulan Data*.

Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi, PT. Rineka Cipta, Jakarta: Januari 2006.

Muhammad Rifa'i, 2011, *Sosiologi Pendidikan*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Muslimin Ibrahim, dkk., 2000. *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya: Unesa University Press.

Purwanto, Ngilim, 2011. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Soehartono Irawan, 1995, *Metode Penelitian social*, Rosdakarya, Bandung.

Suprijono, Agus, 2010. *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, Eko. 2008. *Jenis Data dan Metode Pengumpulan Data*.

Tantya Hisnu P., Wianardi, 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas 4*, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Trianto, 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

_____, 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tingkatan Kelas (Classroom Action Research) Teori dan Praktek*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Tukiran Taniredja, dkk., 2011. *Model-model*