

Penerapan Model Role-Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Peran Para Tokoh dan Pejuang Kemerdekaan Indonesia di Kelas V UPTD SDN Sejati 5 Camplong Kabupaten Sampang Tahun Pelajaran 2019/2020

Suharno

SDN Sejati 5, Sejati, Kecamatan Camplong, Kabupaten Sampang, Jawa Timur
Harno.Karim@gmail.com

Abstract

School is a place to develop students' abilities. This ability can develop in teaching and learning activities carried out by teachers at school. This study aims to determine the increase in learning outcomes through the application of the Role-Playing Model in Social Studies subjects in Class V. The application of role-playing models in Social Studies subjects is proven to improve learning outcomes, but this learning has weaknesses, namely the different levels of student understanding and takes a long time. In cycle I, student learning outcomes increased from learning outcomes in pre-action, which was originally 7 students (25%) to 8 students (28.57%) and experienced another increase in cycle II to 17 students (60.71%).

Keywords: Model Role-Playing, improve student learning outcomes

Abstrak

Sekolah adalah tempat untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa. Kemampuan tersebut dapat berkembang dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui penerapan Model Role-Playing pada mata pelajaran IPS di Kelas V. Penerapan model bermain peran pada mata pelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan hasil belajar, akan tetapi pembelajaran ini memiliki kelemahan yaitu tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda dan memerlukan waktu yang panjang. Pada siklus I ini hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari hasil belajar pada pra tindakan, yang semula 7 siswa (25 %) menjadi 8 siswa (28,57 %) dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II menjadi 17 siswa (60,71 %).

Kata kunci : Model Role-Playing, meningkatkan hasil belajar siswa

Copyright (c) 2023 Suharno

Corresponding author: Suharno

Email Address: Harno.Karim@gmail.com (Sejati, Kecamatan Camplong, Kabupaten Sampang, Jawa Timur)

Received 20 January 2023, Accepted 26 January 2023, Published 29 January 2023

PENDAHULUAN

Seperti yang kita kenal pada masa ini, yakni Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam pengembangannya, tiap-tiap sekolah di tiap-tiap wilayah dapat menyesuaikan penyusunan kurikulum dengan kondisi kebutuhan masing-masing wilayah. Lingkungan belajar anak di sekolah perlu ditata sedemikian rupa sehingga anak didik dapat belajar menghadapi lingkungan belajar yang nyaman, cerah dan menyenangkan baik lingkungan fisik maupun mental.

Sekolah adalah tempat untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa. Kemampuan tersebut dapat berkembang dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di sekolah. Pengembangan kemampuan yang dimiliki siswa merupakan salah satu tugas bagi guru yang bisa dikatakan sebagai tugas yang tidak mudah. Sebelum mengajar guru hendaknya mengetahui lebih dahulu kemampuan dari masing-masing siswa, setelah itu baru guru menyusun tindakan apa saja yang akan dilakukan dalam tahap perencanaan, pelaksanaan dan penilaian dalam pembelajaran.

Tahap perencanaan yang dilakukan oleh guru meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang di dalamnya memuat identitas mata pelajaran, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode dan model pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media dan sumber belajar, penilaian hasil belajar.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, guru hendaknya dapat menyampaikan materi sesuai dengan RPP. Hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam penyampaian materi pelajaran pada siswa adalah tidak mendominasi selama pembelajaran berlangsung, melaksanakan tugas guru sebagai motivator dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode, model dan media pembelajaran yang sesuai. Tahap akhir dalam pembelajaran adalah penilaian. Penilaian yang dilakukan guru bisa bermacam-macam. Guru bisa melakukan penilaian pada awal, proses dan akhir pembelajaran. Penilaian pada awal pelajaran bisa dilakukan sebelum pelajaran dimulai atau biasa disebut pre tes, penilaian semacam ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan masing-masing siswa pada materi yang akan diajarkan. Untuk penilaian proses dapat dilakukan selama pembelajaran berlangsung melalui pengamatan keaktifan siswa baik secara individu maupun kelompok. Selanjutnya, untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran yang sudah berlangsung guru bisa melakukan tes atau penilaian pada akhir pembelajaran. Pada dasarnya IPS di SD bertujuan untuk mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan sekitar. Selain itu, IPS juga mengajarkan siswa untuk mengkaji seperangkat fakta yang terjadi di lingkungan sekitar dan mengetahui serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah yang dialami siswa secara nyata. Untuk mengatasi beberapa permasalahan berkaitan dengan materi yang harus dihafalkan oleh siswa, guru dapat menerapkan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) sebagai salah satu alternatif. Model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) merupakan sebuah model yang menekankan pada pembelajaran sosial yang menekankan pada hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain.

Hakekat Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai, yang biasanya disebut kapabilitas. Timbulnya kapabilitas tersebut muncul dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Gagne, maka belajar menurut Dimiyati (2006:7) merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa yang memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan untuk membelajarkan siswa. Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen belajar. Guru dalam pembelajaran memegang peranan yang sangat penting, apalagi pada siswa usia sekolah dasar. Peran guru tidak dapat pada sekolah dasar tidak mungkin dapat digantikan oleh orang maupun

perangkat lain, seperti televisi, computer ataupun radio. Hal itu karena siswa adalah anak yang sedang berkembang dan memerlukan bimbingan serta bantuan orang dewasa.

Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Wiyono (dalam Toha 2009:50) mengatakan bahwa “ Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah program pendidikan atau bidang studi dalam kurikulum sekolah yang mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat serta perhubungan atau interaksi antar manusia dengan lingkungannya (sosial dan phisik)”.

IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (social science), maupun ilmu pendidikan (Sumantri. 2001:89).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di dalamnya ilmu-ilmu sosial dan ilmu pendidikan.

Model Bermain Peran (Role-Playing)

1. Pengertian Bermain Peran (Role-Playing)

Role-play adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. *Role-play* berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam *role-play*, peserta melakukan tawar-menawar antara ekspektasi-ekspektasi sosial suatu peran tertentu, interpretasi dinamik mereka tentang peran tersebut, dan tingkat dimana orang lain menerima pandangan mereka tentang peran tersebut. Sebagaimana peserta didik yang memiliki pengalaman peran dalam kehidupannya biasanya dapat melakukan *role-play*.

Role-play dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, di mana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario). Hasil dari interaksi pembuat peran dengan skenario, individu-individu, atau teman lain dalam kelas, atau kedua-duanya belajar sesuatu tentang seseorang, problem dan/atau situasi yang spesifik dari bidang studi tersebut.

2. Perencanaan Bermain Peran (Role-Playing)

Perencanaan yang hati-hati adalah kunci untuk sukses dalam *Role-Play*. Berikut ini adalah daftar beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru atau dosen sebelum masuk kelas dan memulai *role-play*.

- a. Mengetahui Peserta Didik
- b. Menentukan Tujuan Pembelajaran
- c. Mengidentifikasi Skenario
- d. Menempatkan Peran
- e. Pengajar Berpartisipasi sebagai Pemeran dan atau Mengamati Saja

3. Tahapan Pelaksanaan Bermain Peran (*Role-Playing*)

Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran (*role-playing*) tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi nyata (*real life situation*).

Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu:

- a. Pemanasan
- b. Memilih partisipan
- c. Menyiapkan pengamat
- d. Menata panggung
- e. Memainkan peran
- f. Diskusi dan evaluasi
- g. Memainkan peran ulang
- h. Diskusi dan evaluasi kedua
- i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi hasil belajar dan tindak mengajar. Menurut Hamalik (2002 :155) hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hal ini juga dijelaskan oleh Bloom (dalam Sudjana, 2002), proses belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah menghasilkan tiga pembentukan kemampuan yang dikenal sebagai *taxonomy Bloom*, yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah-ranah tersebut.

METODE

Jenis penelitian yang akan diterapkan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian ini bertujuan untuk mengatasi dan menyelesaikan permasalahan yang terjadi di suatu kelas.

Data yang diambil dari guru ini berupa persepsinya terhadap dampak digunakannya *Role-Playing* dalam konteks pelaksanaan tugasnya sebagai pendidik. Guru disini bertindak sebagai peneliti mitra yang akan memberikan pengamatan terhadap peneliti utama.

Analisis Data, Evaluasi dan Refleksi

Data tentang hasil belajar ranah kognitif IPS dinyatakan dengan nilai (skor) yang dicapai siswa atas penilaian latihan dan penugasan. Ketuntasan hasil belajar siswa dari segi ranah kognitif yang diterapkan di UPTD SDN Sejati 5 Camplong Kabupaten Sampang adalah jika telah mencapai skor 70% skor maksimum. Kelas dikatakan berhasil atau tuntas belajar jika 85% siswanya mempunyai skor 70. Rumus untuk mengetahui ketuntasan belajar adalah sebagai berikut:

Persentase ketuntasan belajar klasikal= $\frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$

Sedangkan untuk data kualitatif berupa catatan pengamatan (catatan lapangan), dokumen portofolio siswa, dan rekaman wawancara (tanya jawab) akan dianalisis dengan analisis kualitatif dengan tahapan: pemaparan data, reduksi-penyederhanaan data, kategorisasi data-pengelompokan data sesuai fokus masalah, refleksi dan pembahasan.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan angket (terlampir) yang telah dibagikan kepada siswa kelas V UPTD SDN Sejati 5 didapat hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Respon siswa terhadap mata pelajaran IPS

No	Soal	Jawaban (Siswa)				
		SS	S	R	TS	STS
1	Pertama	8	6	5	9	-
2	Kedua	4	19	-	-	10
3	Ketiga	1	8	15	9	-
4	Keempat	1	4	16	12	-
5	Kelima	-	10	15	8	-

Catatan ;

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

R = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Dari tabel di atas diketahui bahwa pembelajaran di kelas cenderung menggunakan metode ceramah, ini terlihat pada jawaban soal pertama. Sedangkan pada soal kedua, siswa menganggap pelajaran IPS merupakan pelajaran hafalan.

Kemudian pembelajaran di kelas kurang menggunakan media, ini terlihat pada soal ketiga. Pada soal keempat dan kelima merupakan masalah mengenai kesulitan pelajaran IPS.

Sedangkan untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Prosentase Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pra Tindakan

Ketuntasan belajar	∑ Siswa	∑ Semua siswa	Prosentase (%)
Tuntas Belajar	5	28	17,85
Belum Tuntas Belajar	23	28	82,15

Dari tabel 2 diatas, dapat diketahui bahwa terdapat 5 siswa atau 17,85% yang telah mencapai ketuntasan belajar klasikal. Sedangkan sebanyak 23 siswa atau 82,15% belum mencapai ketuntasan belajar klasikal yang telah ditentukan oleh UPTD SDN Sejati 5 .

Berdasarkan hasil paparan di atas yang diperoleh pada pra tindakan tersebut perlu diadakan perbaikan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diadakan tindakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN Sejati 5 .

Dengan menerapkan sebuah model pembelajaran yaitu Model Bermain Perran (*Role-Playing*) sebagai alternatif pemecahan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran selama ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa UPTD SDN Sejati 5

Materi yang akan digunakan untuk penelitian adalah perjuangan para pejuang dan masyarakat dalam mencapai kemerdekaan dikarenakan IPS merupakan mata pelajaran yang juga mengajarkan tentang pengetahuan sejarah, maka diharapkan siswa lebih mudah memahami nilai-nilai perjuangan dan kemerdekaan setelah pembelajaran ini.

Hasil Belajar Siswa

Dalam pembelajaran yang diadakan setiap pertemuan dilakukan kegiatan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. Data keseluruhan hasil belajar siswa kelas V pada siklus I (terlampir)

Terdapat banyak siswa yang mencapai ketuntasan individu dengan memperoleh kategori nilai A sebanyak 2 anak (7,1%), B sebanyak 17 anak (60,7%), C sebanyak 4 anak (14,2%), D sebanyak 2 anak (7,1%).

Tabel 3 Prosentase Ketuntasan Belajar Siswa Pada Siklus I

Ketuntasan belajar	\sum Siswa	\sum Semua siswa	Prosentase (%)
Tuntas Belajar	8	28	28,57
Belum Tuntas Belajar	20	28	71,43

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa terdapat 8 siswa atau 28,57 % yang telah mencapai ketuntasan belajar klasikal dan 20 siswa atau sekitar 71,43 % yang belum mencapai ketuntasan belajar klasikal. Pada siklus I ini hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari hasil belajar pada pra tindakan, yang semula 21 siswa atau 75% menjadi 20 siswa atau sebesar 71,43 %.

Penerapan model pemerolehan konsep di UPTD SDN Sejati 5 dari siklus I sampai ke siklus II menunjukkan kenaikan hasil belajar siswa. Perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Perbandingan penilaian hasil belajar Siklus I dan Siklus II

No	NR Siklus I	NR Siklus II	Peningkatan Skor	Persentase Peningkatan
1	57,5	75,35	17,85	31,04%

Dari tabel di atas dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebanyak 31,04 % dari siklus pertama. Hal ini berarti bahwa penerapan model *Role-Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V dengan pokok bahasan peran para tokoh dan

pejuang dalam mencapai kemerdekaan. Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan hampir sebagian besar siswa menyukai pembelajaran Role-Playing dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara guru setelah menerapkan model pemerolehan konsep pada pokok bahasan masalah sosial menurut wali kelas V sekaligus guru bidang studi IPS mengatakan pembelajaran yang dilaksanakan sudah bagus karena dapat mengaktifkan siswa dan membuat siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Penerapan Model Pemerolehan Konsep Dalam Pokok Bahasan Masalah Sosial Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V UPTD SDN Sejati 5 Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang

Muslich (2007:48) menyimpulkan “Pendidikan pada dasarnya adalah proses pengembangan potensi peserta didik” Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya dirancang untuk mengembangkan potensi tersebut

Dengan menerapkan model pemerolehan konsep dalam pokok bahasan Masalah Sosial pada mata pelajaran IPS kelas V di UPTD SDN Sejati 5 Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang diharapkan dapat mengembangkan potensi siswa.

Menurut Zaini dkk (2008: 98) Penerapan model *Role-Playing* dalam pembelajaran meliputi tiga aspek utama, yaitu: (1) mengambil peran (*Role-Taking*), (2) membuat peran (*Role-Making*), (3) Tawar-menawar peran (*Role-Negotiation*).

Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara langsung dari guru. Namun juga menemukan dan menggali konsepnya dengan bantuan media yang berupa naskah yang disajikan dan yang terdapat pada LKS.

Zaini dkk (2008: 99) menyimpulkan *role-play* dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang mapuh, di mana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi. Namun, selama pelaksanaan model *role-paly* ini terdapat kekurangan pada siklus I yaitu siswa kurangnya pengaturan waktu sehingga terdapat kelompok yang penampilannya ditunda.

Siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran ini. Siswa masih takut mengungkapkan pendapatnya dalam mengkritik penampilan teman dan menyampaikan pendapatnya terhadap kejelasan materi yang disampaikan melalui naskah. Diperlukan waktu untuk dapat beradaptasi. Pada siklus II siswa hanya ditekankan hanya sampai siswa mamahami alur dan peran tokoh serta nilai dari peristiwa tersebut.

Penerapan Model Bermain Peran Dalam Pokok Bahasan Perjuangan Para Tokoh Dalam Mencapai Kemerdekaan Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di UPTD SDN Sejati 5 Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang .

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan kelas dengan menerapkan model pemerolehan konsep pada siklus II ini ternyata berhasil, hal ini ditunjukkan dengan hasil prestasi belajar siswa yang meningkat dari pra tindakan ke siklus I dan meningkat lagi pada siklus II.

Hasil belajar siswa pada pra tindakan yang memiliki ketuntasan belajar sebanyak 7 anak (25 %) mengalami kenaikan dari hasil belajar pada siklus I menjadi 8 siswa (28,57 %) dan mengalami kenaikan lagi pada siklus II menjadi 17 siswa (60,71%).

Penerapan model bermain peran pada mata pelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan hasil belajar, akan tetapi pembelajaran ini memiliki kelemahan yaitu tingkat pemahaman siswa yang berbeda beda dan memerlukan waktu yang panjang.

KESIMPULAN

Penerapan model pemerolehan konsep pada mata pelajaran IPS di kelas V UPTD SDN Sejati 5 Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang dengan pokok bahasan perjuangan para tokoh untuk meraih kemerdekaan memiliki beberapa tahapan. Fase I: (a) Siswa mempelajari naskah (b) Siswa menentukan peran; (c) Siswa berlatih dialog. Fase II: (1) Siswa berlatih mendeklamasikan naskah LKS; (2) Siswa menampilkan peran tertentu sesuai naskah dalam kelompok; (3) Siswa mendapat saran dari teman maupun guru. Fase III: (1) siswa bersama guru membahas materi yang terkandung dalam naskah; (2) Setelah itu siswa mempresentasikan jawaban, melakukan evaluasi dan guru menutup pelajaran.

Pada siklus I ini hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari hasil belajar pada pra tindakan, yang semula 7 siswa (25 %) menjadi 8 siswa (28,57 %) dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II menjadi 17 siswa (60,71 %).

Peneliti memberikan saran kepada guru, siswa dan sekolah serta bagi peneliti berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Kepala sekolah

Sebagai pihak yang berwenang dalam mengambil kebijakan hendaknya Kepala Sekolah memotivasi dan mengarahkan guru agar lebih terfokus dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar yang salah satunya dapat dilakukan dengan menerapkan model bermain peran (*role-playing*).

2. Guru

Guru hendaknya menggunakan model bermain peran untuk mata pelajaran IPS, karena pembelajaran menggunakan model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Peneliti lain

- a. Pembelajaran menerapkan model bermain peran masih memiliki kekurangan yaitu sulitnya pengaturan waktu yang efisien.
- b. Disarankan untuk peneliti melakukan penelitian sejenis yang menitik beratkan pada memperoleh konsep sesuai dengan karakteristik anak dan minat siswa terhadap pembelajaran *role-playing*

REFERENSI

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Edisi Revisi VI). Jakarta: Rineka Cipta.
- Akbar, Sa'dun. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Filosofi, Metodologi & Implementasinya*. Yogyakarta: Cipta Media Aksara.
- Hanafiah dan Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*.
- Hidayati dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Hudojo, H. 2005. *Pengembangan Kurikulum dan Pengajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Mashudi, Toha. 2009. *Startegi Belajar Mengajar IPS*. Malang : PHK S1 PGSD-A
- Muslich, Mansur. 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sardiman. 2007. *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Perdana Media Group.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2009. *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2006. Bandung: Fokusmedia.