

Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan

<http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Sastra Wijaya^{1*)}

¹⁾STKIP Pelita Pratama, Serang, Indonesia

^{*)}e-mail korespondensi : sastrawijaya0306@gmail.com

Riwayat Artikel : diterima: 09 Januari 2020; direvisi: 20 Januari 2020; disetujui: 26 Januari 2020

Abstrak. Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Studi ini dengan Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Walantaka Kecamatan Walantaka Kota Serang Tahun Ajaran 2017/2018). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dari hasil observasi siklus I data hasil belajar siswa dalam pembelajaran, guru hanya mendapatkan skor 61,3. Siswa sudah mulai aktif, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi siswa yang sudah mencapai 61,3. Kemudian dari hasil belajar siswa pada siklus I Pertemuan 1 ini diperoleh data, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 45,83 dengan nilai rata-rata 54,17. Dari data hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 2 hasil observasi pembelajaran, guru mendapatkan skor 74,9. siswa sudah mulai aktif, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi siswa yang sudah mencapai 74,9. Kemudian dari hasil belajar siswa pada siklus I Pertemuan 2 ini diperoleh data, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 70,83 dengan nilai rata-rata 67,35. Dari data hasil belajar siswa pada siklus II hasil observasi pembelajaran, guru mendapatkan skor 86,4., siswa sudah mulai aktif, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi siswa yang sudah mencapai 88,89 Kemudian dari hasil belajar siswa pada siklus II ini diperoleh data, ketuntasan belajar siswa mencapai 100% dengan nilai rata-rata 77,39. Berdasarkan data diatas disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (role playing) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 1 Walantaka Kecamatan Walantaka Kota Serang tahun 2017/2018.

Kata Kunci: bermain peran; hasil belajar; ilmu pengetahuan sosial

APPLICATION OF THE ROLE TO PLAY LEARNING MODEL TO IMPROVE RESULTS LEARN IN LESSONS SOCIAL SCIENCES

Abstract. Application of Role Play Learning Model to Improve Learning Outcomes in Social Science Learning (This Study with Classroom Action Research Approach for Class IV Students of State Elementary School 1 Walantaka Walantaka District Serang City 2017/2018 Academic Year). This research is a Classroom Action Research (CAR). From the results of observations of the cycle I data on student learning outcomes in learning, teachers only get a score of 61.3. Students have started to be active, this is evidenced by the results of student observations that have reached 61.3. Then from the results of student learning in the first cycle of Meeting 1 obtained data, student learning completeness only reached 45.83 with an average value of 54.17. From the data of student learning outcomes in the first cycle of meeting 2 results of learning observation, the teacher gets a score of 74.9. students have started active, this is evidenced by the results of student observations that have reached 74.9. Then from the results of student learning in the first cycle of Meeting 2 obtained data, student learning completeness only reached 70.83 with an average value of 67.35. From the data of student learning outcomes in cycle II learning observation results, the teacher gets a score of 86.4., Students have begun to be active, this is evidenced by the results of student observations that have reached 88.89 Then from student learning outcomes in cycle II obtained data, student learning completeness reaches 100% with an average value of 77.39. Based on the above data it is concluded that the application of role playing learning models can improve learning outcomes in social studies lessons at SD Negeri 1 Walantaka, Walantaka District, Serang City in 2017/2018.

Keywords: role play; learning outcomes; social sciences.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah faktor yang paling penting dan prioritas utama yang membutuhkan perhatian serius dari semua pihak, karena pendidikan adalah penentu kemajuan bangsa di masa depan (Nurjanah, 2018). Tujuan dan cita-cita nasional, untuk kehidupan intelektual bangsa terkandung dalam UUD 1945. Pemerintah bersama masyarakat terus

mencari pengembangan pendidikan demi terwujudnya bangsa yang mandiri, unggul dan siap menghadapi dunia globalisasi (Suchyadi, 2017).

Pengembangan mata pelajaran IPS dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa kedepan peserta didik akan menghadapi tantangan dalam kehidupan global (Sumantri, 2010). IPS merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk

mengembangkan pengetahuan siswa, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Winataputra, 2008).

Budaya sekolah dapat diidentifikasi dari setiap lapisan budaya sekolah yang terbagi dua yaitu lapisan yang dapat diamati dan lapisan yang tersembunyi atau lapisan yang tidak dapat diamati (Pertiwi & Suchyadi, 2019). Dalam karakteristik Pembelajaran IPS di SD memiliki tujuan utama untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala persoalan sosial yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa sosial masyarakat dan lingkungan disekitarnya (Trianto, 2009).

Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lebih agar tujuan pembelajaran sepenuhnya tercapai tentang keterampilan yang berhubungan dengan penggunaan pengetahuan IPS yang merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar, penelitian ini berfokus kepada Hasil Belajar Siswa Dengan Model Bermain Peran Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 Walantaka Kecamatan Walantaka Kota Serang.

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang diberikan pada jejang pendidikan formal dari mulai tingkat sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah atas. Dalam pembelajaran IPS terkadang guru bingung dalam menentukan model pembelajaran yang akan membuat siswa memahami pembelajaran yang disampaikan (Nasution, 2010). Materi disampaikan kepada siswa selalu diarahkan pada kognitifnya saja, siswa didorong hanya untuk mengingat materi, sehingga siswa mudah lupa setelah pembelajaran selesai (Sagala, 2009)). Selama ini mata pelajaran IPS tidak terlalu diminati oleh siswa dibandingkan pembelajaran IPS ataupun yang lainnya karena berifat monoton, membosankan dan menggunakan media dan metode yang kurang bervariasi.

Menurut Somantri dalam Sapria (2009) Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisirkan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar bertujuan mengenalkan siswa dengan kondisi yang nyata terhadap kehidupan di masyarakat dan lingkungan, memiliki nilai-nilai sosial, dan berinteraksi dengan baik terhadap orang lain dan alam sekitar (Tantya 2008).

Menurut (Muhibbin,1995:92) mengemukakan bahwa “belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”. Dari pendapat tersebut dapat dilihat bahwa melalui proses belajar seseorang akan tampak terlihat perbedaannya dengan makhluk lain.

Dalam proses pembelajaran seorang guru harus memperhatikan komponen-komponen pembelajaran (Ernalis, 2009). Komponen pembelajaran itu terdiri dari komponen tujuan pembelajaran, guru, siswa, model, materi, media, sumber belajar dan evaluasi. Dari semua komponen tersebut satu sama lain saling mendukung dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Abidin (2009) mengatakan bahwa Sumber belajar merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran, sehingga kesesuaian suatu sumber pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Sumber belajar itu sangat banyak sekali ragamnya, salah satu diantaranya adalah Lingkungan Sebagai Sumber Belajar. Sumber belajar ini mengarahkan pada pembelajaran yang mendekati siswa dengan lingkungan yang berada disekitar siswa, maksudnya lingkungan tersebut dijadikan objek belajar siswa dalam memperoleh pengetahuannya. Sedangkan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar menurut (Sumardjono:2008) merupakan “kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup, termasuk didalamnya manusia dan prilakunya serta makhluk hidup lainnya yang dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan”.

Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar, khususnya pada materi pemanfaatan sumber daya alam untuk kegiatan ekonomi harus menekankan pembelajaran dengan pendekatan lingkungan, karena dalam indikator pembelajarannya siswa harus melakukan pengamatan sumber daya alam di daerahnya untuk kegiatan ekonomi (Sumardjono:2008). Dengan demikian otomatis siswa harus belajar atau mengamati dilingkungan tempat tinggalnya.

Keterampilan siswa yang diamati adalah keterampilan proses tentang mengelompokkan sumber daya alam di daerahnya berdasarkan pemanfaatan bagi masyarakat di sekitar lingkungannya, mengkomunikasikan tentang pengamatan sumber daya alam di lingkungannya, dan mengajukan beberapa pertanyaan tentang pengamatan siswa terhadap pemanfaatan sumber daya alam di lingkungannya (Rahayasa, 2008). Selanjutnya berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas IV SD Negeri 1 Walantaka tentang keterampilan siswa dalam mengamati lingkungannya ternyata banyak siswa yang kurang terampil. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa keterampilan siswa dalam mengamati lingkungan tentang pemanfaatan sumber daya alam untuk kegiatan ekonomi masih rendah.

Dalam hal ini guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan di lingkungannya. Dengan demikian aktivitas siswa pada pembelajaran IPS hanya menyimak ceramah guru dan mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam mengamati lingkungannya pada materi pemanfaatan sumber daya alam untuk kegiatan ekonomi yang diberikan guru. Hasil belajar yang didapatkan dalam proses pembelajaran tidak berjalan optimal, karena kinerja guru dalam proses pembelajaran sebagai penyampai materi pemanfaatan

sumber daya alam untuk kegiatan ekonomi secara *drill* kepada siswa.

Oleh karena itu, berdasarkan hal tersebut di atas peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran IPS pada materi (pokok bahasan) pemanfaatan sumber daya alam untuk kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV SDN 1 Walantaka melalui penggunaan lingkungan sekitar sekolah sebagai sumber belajar. Penulis memilih menggunakan sumber belajar ini, dikarenakan bahwa dalam indikator pembelajaran siswa melakukan pengamatan di lingkungan setempat, maka pembelajaran pun harus dilakukan di luar kelas, sehingga dengan mengarahkan penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar kepada keterampilan proses tersebut, maka diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat dengan sendirinya.

Karakteristik Pembelajaran IPS di SD merupakan Keterampilan yang berhubungan dengan penggunaan secara optimal dan profesional seluruh alat indera untuk menggambarkan karakteristik obyek sesuatu yang diamati. Pemahaman konsep dan Keterampilan Proses meningkat setelah siswa mengalami proses pembelajaran tugas kelompok (Suchyadi & Karmila, 2019). Sedangkan keterampilan proses merupakan suatu pengembangan keterampilan-keterampilan intelektual, fisik, dan sosial yang bersumber dari kemampuan dasar yang telah ada pada diri peserta didik (Hamdani, 2008). Maka penulis menentukan keterampilan proses yang akan ditingkatkan pada penelitian ini adalah mengelompokkan dan mengkomunikasikan serta mengajukan pertanyaan. Alasannya penulis menentukan tiga keterampilan proses tersebut dikarenakan disesuaikan dengan karakteristik dari materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial pada materi (pokok bahasan) pemanfaatan sumber daya alam untuk kegiatan ekonomi. Berdasarkan pemaparan peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial".

II. METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN 1 Walantaka Kecamatan Walantaka Kota Serang dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Walantaka Kecamatan Walantaka Kota Serang pada semester I tahun pelajaran 2017/2018, Subyek penelitian adalah siswa-siswi Kelas IV yang berjumlah 24 orang yaitu 13 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan Tahun Pelajaran 2017/2018 dalam pembelajaran IPS.

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan penelitian tindakan kelas. Desain penelitian alur (siklus) PTK adalah desain penelitian siklus PTK secara konseptual (Sugiono, 2008). Desain penelitian tindakan kelas menggunakan model Mc. Taggart Elliotts yang terdiri dari empat tahap (Aqib, 2008)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian dimulai pada prasiklus, kemudian dilanjutkan ke siklus I dan siklus II hingga mencapai nilai ketuntasan hasil belajar.

1. Deskripsi Hasil Penelitian Tes Awal (Pra Siklus)

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Tes Awal (Pra Siklus)

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	5	20,83%
Belum Tuntas	19	79,17%
Jumlah	24	100,00%

Tabel 1 menunjukkan bahwa ketuntasan sebesar 20,83 % (5 siswa) dan yang belum tuntas sebesar 79,17% (24 siswa) masih jauh dari indikator keberhasilan belajar minimal 75 % dari jumlah siswa yang mencapai KKM = 60.

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan I

Tabel 2. menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa sebesar 45,83% (11 siswa) dan yang belum tuntas sebesar 54,17% (13 siswa) belum berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Maka hasil tersebut perlu ditingkatkan.

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar siklus I Pertemuan I

Keberhasilan	Jumlah siswa	Persentase	KKM
Tuntas	11	45,83%	60
Belum Tuntas	13	54,17%	60
Jumlah	24	100%	

3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan II

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar siklus I Pertemuan II

Keberhasilan	Jumlah siswa	Persentase	KKM
Tuntas	17	70,83%	60
Belum Tuntas	7	29,17%	60
Jumlah	24	100%	

Tabel 3. menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa sejumlah 70,83 % (17 siswa) dan yang belum tuntas sebesar 29,17% (7 siswa) artinya belum berhasil melampaui standar ketuntasan dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan presentasi kelulusan yang sudah ditentukan sebesar 75% dari jumlah siswa. Maka hasil tersebut perlu ditingkatkan dan dilanjutkan kepada siklus II.

4. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar siklus II

Keberhasilan	Jumlah siswa	Presentase	KKM
Tuntas	24	100%	60
Belum Tuntas	0	0	60
Jumlah	24	100%	

Tabel 4. menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa sejumlah 100% (24 siswa) dan tidak ada yang tidak

tuntas artinya seluruh siswa sudah berhasil melampaui kriteria kelulusan 60 dengan presentasi yang sudah ditentukan sebesar 75% dari jumlah keseluruhan siswa.

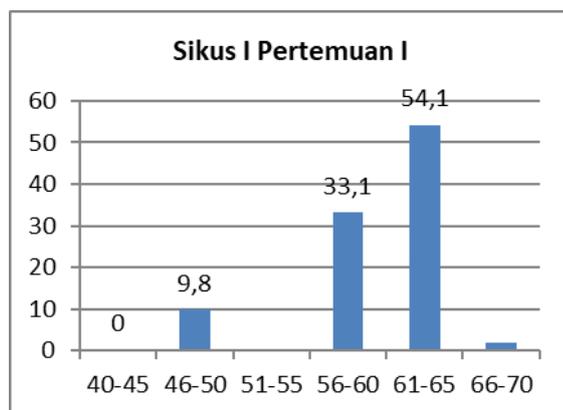
Hasil Penelitian dibahas pada setiap siklus, agar lebih jelas maka disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I, Siklus I Pertemuan II dan Siklus II.

No	Siklus	Perilaku Siswa	Rataan nilai hasil belajar	Jumlah siswa yang tuntas	Persentase
1	Siklus I Pertemuan I	61,3	54,17	11	45,83%
2	Siklus I Pertemuan II	74,9	67,35	17	70,83%
3	Siklus II	88,4	77,39	24	100%

5. Hasil Siklus I Pertemuan 1

Dari hasil observasi pembelajaran, guru hanya mendapatkan skor 61,3. Dari data hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1, siswa sudah mulai aktif, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi siswa yang sudah mencapai 61,3. Kemudian dari hasil belajar siswa pada siklus I Pertemuan 1 ini diperoleh data, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 45,83 dengan nilai rata-rata 54,17.



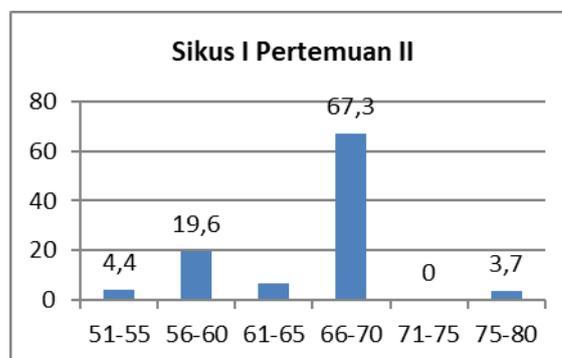
Gambar 1. Hasil Siklus I Pertemuan 1

Kendala yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Kendala yang dialami yaitu:

- Guru lupa mengingatkan siswa untuk menyiapkan buku panduan
- Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi mengenai topik atau materi pembelajaran yang akan dipelajari.
- Guru kurang memberikan motivasi kepada siswa selama pembelajaran berlangsung.
- Guru kurang meyakinkan anggota kelompok agar mengetahui jawaban dari hasil diskusi.

6. Hasil Siklus I Pertemuan 2

Dari hasil observasi pembelajaran, guru mendapatkan skor 74,9. Dari data hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 2, siswa sudah mulai aktif, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi siswa yang sudah mencapai 74,9. Kemudian dari hasil belajar siswa pada siklus I Pertemuan 2 ini diperoleh data, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 70,83 dengan nilai rata-rata 67,35.



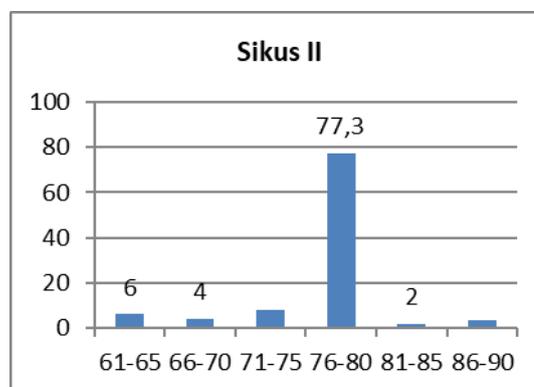
Gambar 2. Hasil Siklus I Pertemuan 2

Beberapa kendala terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Kendala yang dialami yaitu:

- Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi mengenai topik atau materi pembelajaran yang akan dipelajari.
- Guru kurang memberikan motivasi kepada siswa selama pembelajaran berlangsung.
- Guru terkadang lupa dalam pemberian reward kepada siswa setelah mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

7. Hasil Siklus II

Dari hasil observasi pembelajaran, guru mendapatkan skor 86,4. Dari data hasil belajar siswa pada siklus II, siswa sudah mulai aktif, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi siswa yang sudah mencapai 88,4. Kemudian dari hasil belajar siswa pada siklus II ini diperoleh data, ketuntasan belajar siswa mencapai 100% dengan nilai rata-rata 77,39.



Gambar 3. Hasil Siklus II

Pelaksanaan PTK dengan menggunakan pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) sudah berjalan lancar sesuai rencana. Dalam pelaksanaannya, tidak ada kendala yang dialami oleh peneliti. Berikut adalah hasil pengamatan siklus II.

- a) Guru sudah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi mengenai topik atau materi pembelajaran,
- b) Guru memberikan motivasi kepada siswa,
- c) Sudah teliti dalam mengawasi anggota kelompok, ,
- d) Media yang digunakan inovatif,
- e) Memperhatikan pengelolaan waktu pelaksanaan kegiatan diskusi kelompok,

Memberi bimbingan karena terlihat banyak siswa yang masih belum memahami soal yang didiskusikan. Dalam hal ini peneliti dapat mengantisipasi kendala-kendala muncul dengan memperhatikan kekurangan pembelajaran *Role Playing* itu sendiri, sedangkan.

IV. SIMPULAN

Dari hasil observasi siklus I data hasil belajar siswa dalam pembelajaran, guru hanya mendapatkan skor 61,3. Siswa sudah mulai aktif, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi siswa yang sudah mencapai 61,3. Kemudian dari hasil belajar siswa pada siklus I Pertemuan 1 ini diperoleh data, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 45,83 dengan nilai rata-rata 54,17. Dari data hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 2 hasil observasi pembelajaran, guru mendapatkan skor 74,9. siswa sudah mulai aktif, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi siswa yang sudah mencapai 74,9. Kemudian dari hasil belajar siswa pada siklus I Pertemuan 2 ini diperoleh data, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 70,83 dengan nilai rata-rata 67,35.

Dari data hasil belajar siswa pada siklus II hasil observasi pembelajaran, guru mendapatkan skor 86,4, siswa sudah mulai aktif, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi siswa yang sudah mencapai 88,89. Kemudian dari hasil belajar siswa pada siklus II ini diperoleh data, ketuntasan belajar siswa mencapai 100% dengan nilai rata-rata 77,39.

Berdasarkan data diatas disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS di SD Negeri 1 Walantaka Kecamatan Walantaka Kota Serang tahun 2017/2018.

REFERENSI

- Abidin, Y. 2009. *Guru dan Pembelajaran Bermutu*. Bandung: Rizqi.
- Aqib, Z. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: YramaWidia.
- Ernalis. Dan Bakar, Z. 2009. *Pendidikan dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Bandung: Upi Kampus Cibiru.

- Hamdani, N. A. dan Hermana, D. 2008. *Classroom Action Research*. Bandung:
- Muhibbin Syah. 1999. *Psikologi Belajar*, Logos Wacana Ilmu, Jakarta, Cet. Ke-1
- Nasution, N., dkk. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Pertiwi, R., & Suchyadi, Y. 2019. Implementasi Program Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Negeri Lawanggantung 01 Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 02, 41–46. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.994>
- Rahayasa. Isjoni. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, S. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sapria. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Suchyadi, Y. 2017. Relationship between Work Motivation and Organizational Culture in Enhancing Professional Attitudes of Pakuan University Lecturers. *Journal Of Humanities And Social Studies*, 01(01), 41–45. <https://doi.org/10.33751/jhss.v1i1.372>
- Suchyadi, Y., & Karmila, N. 2019. The Application Of Assignment Learning Group Methods Through Micro Scale Practicum To Improve Elementary School Teacher Study Program College Students ' Skills And Interests In Following Science Study Courses. *JHSS (Journal of Humanities and Social Studies)*, 03(02), 95–98. <https://doi.org/10.33751/jhss.v3i2.1466>
- Nurjanah. & Suchyadi, Y., 2018. Relationship between Principal Supervision in Increasing the Job Satisfaction of Private Junior High School Teachers in East Bogor District. *Journal Of Humanities And Social Studies*, 02(01), 26–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.33751/jhss.v2i1.818>
- Sumantri, M. dan Permana, J. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Dekdikbud.
- Sumardjono. 2008. *Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. [Online]. Available at :<http://ilmuanmuda.wordpress.com/pemanfaatan-lingkungan-sebagai-sumber-belajar-untuk-anak-usia-dini/>.
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tantya, Winardi Hisnu. 2008, *Ilmu Pengetahuan Sosial 4:SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan , Departemen Pendidikan Nasional
- Trianto. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: PrestasiPustaka Publisher.
- Winataputra, dkk. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka