



Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas IV MI AL-Hudzaifah Dobo

Improving Speaking Skills Through the Role-Playing Method in Fourth-Grade Students at MI Al-Hudzaifah Dobo

Helendia Goin, Zainudin Notanubun, Fridolin Vrosansen Borolla*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jl. Pendidikan, PSDKU Universitas Pattimura, Indonesia

*Email korespondensi: fridolin.borolla@psdku.unpatti.ac.id**

Info Artikel	Abstract
Riwayat Artikel Diterima: 10 Desember 2022 Disetujui: 25 Januari 2023 Publikasi: 15 Maret 2023	<p>This research aims to describe the improvement of students' speaking skills in class IV MI AL Huzdaifa Dobo using the Role Playing method. This type of research is classroom action (Classroom Action Research). The subjects in this research were all class IV students at MI AL. Huzdaifa Dobo with a total of 21 students. For the research sample, 9 people were taken, with details of 3 people with the highest scores, 3 people with medium scores and 3 people with the lowest scores. The data obtained in this research will be analyzed using quantitative analysis and qualitative analysis. The research results show that the role-playing method can be used to improve the speaking skills of class IV MI AL Huzdaifa Dobo students. This is proven by an increase in the percentage of student learning activities, student speaking skills test results and student completion scores based on the KKM. The percentage value of student learning activities at meeting 1 of Cycle I was 58.56%, increasing at meeting 2 of Cycle I to 66.67%. The percentage value of student learning activities in meeting 1 of Cycle II was 75%, increasing in meeting 2 of Cycle II to 81.25%. The average student speaking skills test score in Cycle I was 70.56, increasing in Cycle II to 77.22. The student's completeness score in Cycle I was 66.67%, increasing in Cycle II to 88.89%.</p> <p>Keyword: Skills: Speaking, Role Playing Method</p> <p>Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbicara siswa di kelas IV MI AL Huzdaifa Dobo dengan metode bermain peran. Jenis penelitian ini adalah tindakan kelas (Classroom Action Research). Lokasi penelitian adalah MI.AL.Huzdaifa Dobo Kabupaten Kepulauan Aru. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI AL.Huzdaifa Dobo dengan jumlah siswa 21 orang. Untuk sampel penelitian diambil 9 orang dengan rincian 3 orang dengan nilai tertinggi, 3 orang dengan nilai sedang dan 3 orang dengan nilai terendah. Penelitian ini menggunakan empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan metode bermain peran dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV MI AL Huzdaifa Dobo. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya peningkatan persentase aktivitas belajar siswa, hasil tes keterampilan</p>

berbicara siswa dan nilai ketuntasan siswa berdasarkan KKM. Nilai persentase aktivitas belajar siswa di pertemuan 1 Siklus I adalah 58,56% meningkat di pertemuan 2 Siklus I menjadi 66,67%. Nilai persentase aktivitas belajar siswa di pertemuan 1 Siklus II adalah 75% meningkat di pertemuan 2 Siklus II menjadi 81,25%. Nilai rata-rata tes keterampilan berbicara siswa pada Siklus I adalah sebesar 70,56 meningkat di Siklus II menjadi 77,22. Nilai ketuntasan siswa di Siklus I sebesar 66,67% meningkat pada Siklus II menjadi 88,89%.

Kata Kunci: Keterampilan, Berbicara, Metode Bermain Peran.

1. PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang perlu dimiliki dan dikuasai dengan baik oleh peserta didik SD agar mampu berkomunikasi secara lisan. Oleh karena itu, peranan pengajaran Bahasa Indonesia khususnya pengajaran berbicara di SD menjadi sangat penting. Pengajaran Bahasa Indonesia di SD yang bertumpu pada kemampuan dasar berbicara dan menulis juga perlu diarahkan pada tercapainya kemampuan berbicara peserta didik dengan baik. Keterampilan berbicara dan menulis, khususnya keterampilan berbicara harus segera dikuasai oleh para peserta didik di SD karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar peserta didik di SD. Keberhasilan belajar peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan berbicara mereka. Dalam pembelajaran di sekolah, keterampilan berbicara diperlukan sebagai alat menyatakan pendapat, memberi informasi atau menerima informasi (Ningsih, 2014 dalam Husada dkk, 2019). Tarigan (2021) menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Tarigan (2021) berpendapat bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi atikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain.

Memang setiap orang menganggap mudah untuk bisa berbicara atau berkomunikasi secara lisan, tetapi tidak semua memiliki keterampilan untuk berbicara secara baik dan benar. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbicara seharusnya mendapat perhatian dalam pembelajaran keterampilan berbahasa di pendidikan formal khususnya di sekolah dasar. Keterampilan berbicara di SD merupakan inti dari proses pembelajaran bahasa di sekolah, karena dengan pembelajaran berbicara murid dapat berkomunikasi di dalam maupun di luar kelas sesuai dengan perkembangan jiwanya. Keterampilan berbicara penting diajarkan karena dengan keterampilan itu seorang murid akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir tersebut akan terlatih ketika mereka mengorganisasikan, mengonsepan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan (Zaenab, 2021).

Guru diharapkan mampu untuk menggunakan metode pembelajaran secara tepat. Metode dalam pembelajaran memang banyak dan baik tetapi tidak semua metode tepat digunakan dalam pencapaian tujuan pembelajaran tertentu. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru agar timbul proses belajar mengajar sehubungan dengan strategi yang digunakan oleh guru. Kegiatan belajar mengajar di kelas diperlukan menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi murid dan materi tersampaikan secara efektif sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal. Salah satu

bentuk metode yang dapat diterapkan secara tepat dan melibatkan murid aktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara murid sekolah dasar adalah metode bermain peran (*Role Playing*).

Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Peserta didik melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka (Yamin, 2013). Menurut Anggoro (2016), metode bermain peran atau *Role Playing* menurut Corsin adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya. Yamin (2015) menyatakan bahwa metode bermain peran (*Role Playing*) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua murid atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Murid melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakoninya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research/ CAR*). Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi observasi (pengamatan) dan tes. Data yang dikumpulkan terdiri dari nilai aktivitas belajar siswa serta nilai kognitif, yang mencakup hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, data hasil observasi dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi tingkat keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Kedua, data hasil tes dianalisis secara kuantitatif dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* guna mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan tindakan. Ketiga, hasil analisis tersebut diinterpretasikan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Analisis data ini bertujuan untuk menentukan sejauh mana metode pembelajaran yang diterapkan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar, serta memberikan gambaran mengenai efektivitas strategi yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Pelaksanaan Siklus I

Sebelum melaksanakan tindakan pada Siklus I, peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal (*pre-test*) kepada seluruh siswa kelas IV MI Al-Hudzaifa Dobo yang berjumlah 21 siswa pada 27 Februari 2023. Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam keterampilan berbicara sebelum diberikan perlakuan dengan metode bermain peran.

Selama proses pembelajaran pada Siklus I, dilakukan observasi terhadap aktivitas belajar siswa dalam dua pertemuan. Hasil observasi pada Pertemuan 1 dianalisis berdasarkan nilai aktivitas belajar dari 9 siswa yang dijadikan subjek penelitian, dengan mempertimbangkan nilai tertinggi, sedang, dan terendah. Data ini disajikan dalam Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I, Pertemuan 1

No.	Inisial Siswa	Skor	Persentase (%)	Kualifikasi
1	FSR	31	64,58%	Baik
2	MUN	29	60,42%	Baik
3	MN	29	60,42%	Baik
4	IW	29	60,42%	Baik
5	MFAS	28	58,33%	Baik
6	NH	28	58,33%	Baik
7	KSP	27	56,25%	Baik
8	MAR	26	54,17%	Baik
9	KAY	26	54,17%	Baik
	Rata-rata	28,11	58,56%	Baik

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas belajar siswa pada Pertemuan 2 Siklus I mengalami peningkatan, dengan nilai rata-rata 66,67% dalam kategori baik. Untuk mengukur keterampilan berbicara siswa setelah diberikan tindakan, dilakukan tes akhir Siklus I yang menggunakan empat aspek keterampilan berbicara, yaitu: Pengucapan, Tata Bahasa, Kosakata, Kelancaran. Hasil tes akhir Siklus I disajikan dalam Tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Hasil Pencapaian Keterampilan Berbicara Siswa pada Tes Akhir Siklus I

No.	Inisial Siswa	Pengucapan	Tata Bahasa	Kosakata	Kelancaran	Nilai	Kualifikasi	KKM
1	FSR	5	4	4	4	85	Baik	Tuntas
2	MN	5	4	4	4	85	Baik	Tuntas
3	MUN	4	4	4	4	80	Baik	Tuntas
4	IW	4	3	4	4	75	Cukup	Tuntas
5	MFAS	4	3	4	4	75	Cukup	Tuntas
6	KAY	3	3	4	3	65	Cukup	Tuntas
7	KSP	3	3	3	3	60	Gagal	Tidak Tuntas
8	MAR	3	3	3	2	55	Gagal	Tidak Tuntas
9	NH	3	3	3	2	55	Gagal	Tidak Tuntas
	Rata-rata	3,78	3,33	3,67	3,33	70,56	Baik	Tuntas

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa pada Siklus I adalah 70,56 (kategori baik). Namun, jumlah siswa yang mencapai KKM (≥ 64) hanya 6 siswa (66,67%), sementara 3 siswa (33,33%) belum tuntas. Karena pencapaian ini belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian, yaitu ketuntasan minimal 75% siswa, maka penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

2. Pelaksanaan Siklus II

Pada Siklus II, tindakan dilakukan dengan perbaikan strategi pembelajaran, seperti meningkatkan keterlibatan siswa dalam bermain peran, memberikan instruksi yang lebih jelas, dan membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam berbicara. Setelah implementasi metode bermain peran, dilakukan tes akhir untuk menilai keterampilan berbicara siswa. Hasilnya disajikan dalam Tabel 3.3 berikut:

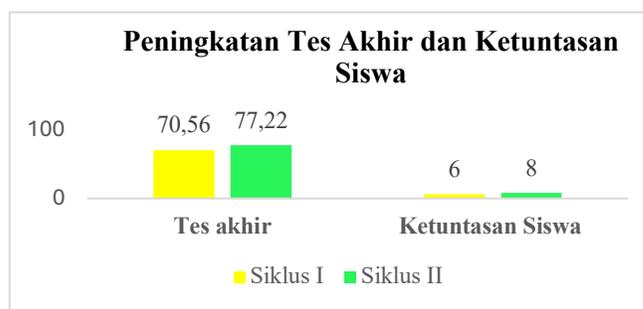
Tabel 3.3 Hasil Pencapaian Keterampilan Berbicara Siswa pada Tes Akhir Siklus II

No.	Inisial Siswa	Pengucapan	Tata Bahasa	Kosakata	Kelancaran	Nilai	Kualifikasi	KKM
1	MN	5	5	4	4	90	Sangat Baik	Tuntas
2	FSR	5	4	4	4	85	Baik	Tuntas
3	MFAS	5	4	4	4	85	Baik	Tuntas
4	IW	4	4	4	4	80	Baik	Tuntas
5	MUN	4	4	4	4	80	Baik	Tuntas
6	KAY	4	3	4	4	75	Cukup	Tuntas
7	MAR	4	3	4	3	70	Baik	Tuntas
8	NH	4	3	4	3	70	Baik	Tuntas
9	KSP	3	3	3	3	60	Gagal	Tidak Tuntas
Rata-rata		4,22	3,67	3,89	3,67	77,22	Baik	Tuntas

Pada Siklus II, nilai rata-rata keterampilan berbicara meningkat menjadi 77,22, dengan 88,89% siswa mencapai KKM, sehingga penelitian dinyatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II. Berikut Gambar 3.1 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dan Gambar 3.2 Peningkatan Tes Akhir dan Ketuntasan Siswa.



Gambar 3.1 Peningkatan Hasil Belajar



Gambar 3.2 Tes Akhir dan Ketuntasan Siswa.

Hasil ini membuktikan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Trisda (2022: 59), yang menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada Siklus II (92,64%) lebih tinggi dibandingkan Siklus I (61,76%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berkontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, khususnya pada materi "Indahnya Keberagaman Suku Bangsa di Indonesia". Peningkatan hasil belajar terlihat dari persentase ketuntasan siswa yang meningkat dari 42,85% pada Siklus I menjadi 85,67% pada Siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis, penggunaan metode bermain peran memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui simulasi dan interaksi sosial. Menurut Uno (2009), metode bermain peran memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran, antara lain:

- a. Menggali perasaan siswa, sehingga mereka lebih memahami konsep yang diajarkan.
- b. Mendorong pemahaman yang lebih dalam, karena siswa mengalami sendiri situasi yang disimulasikan.
- c. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam situasi sosial.
- d. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahab (2009), yang menyatakan bahwa pendekatan bermain peran dapat meningkatkan pemahaman konsep karena siswa secara langsung mengalami dan mempraktikkan materi yang dipelajari. Hal ini menjelaskan mengapa dalam penelitian ini, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan metode bermain peran.

2. Peran Guru dalam Pembelajaran Bermain Peran

Dalam penelitian ini, peran guru sangat menentukan keberhasilan penerapan metode bermain peran. Pada Siklus I, ditemukan bahwa masih terdapat beberapa kendala, seperti kurangnya partisipasi siswa dan kesulitan dalam menjawab pertanyaan diskusi. Namun, pada Siklus II, guru telah melakukan perbaikan, antara lain dengan:

- a. Memandu diskusi kelompok secara lebih efektif, sehingga siswa lebih aktif dalam berbagi pendapat.
- b. Memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi.
- c. Mengontrol jalannya bermain peran agar setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi.

Menurut Arends (2012), peran guru dalam metode bermain peran tidak hanya sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai pengarah dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu membimbing siswa dalam memahami karakter yang diperankan serta menghubungkannya dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini dapat dikaitkan dengan perbaikan strategi pengajaran yang dilakukan oleh guru.

3. Motivasi dan Partisipasi Siswa

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa motivasi dan partisipasi siswa meningkat setelah diterapkannya metode bermain peran. Hal ini terlihat dari peningkatan keaktifan siswa dalam diskusi serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Menurut Slavin (2009), pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung cenderung meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa memiliki peran dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut Hamruni (2012), metode yang berbasis interaksi sosial, seperti bermain peran, dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial, termasuk komunikasi dan kerja sama dalam kelompok.

Dalam penelitian ini, peningkatan partisipasi siswa juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan bekerja sama dengan teman-temannya.

4. Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS

Metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPS. Menurut Depdiknas (2008), IPS bertujuan untuk membentuk warga negara yang aktif, kritis, dan memiliki kepedulian sosial. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang berbasis interaksi sosial, seperti bermain peran, sangat sesuai untuk mata pelajaran ini.

Studi sebelumnya juga menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam IPS karena melibatkan mereka dalam pengalaman belajar yang lebih nyata (Sardiman, 2011). Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia, tetapi juga merasakan bagaimana interaksi sosial terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, metode bermain peran juga mengurangi kebosanan dalam pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Djamarah (2010), pembelajaran yang monoton dan hanya berpusat pada guru cenderung membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang fokus. Dengan adanya variasi pembelajaran, seperti bermain peran, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Kristen Dobo. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan ketuntasan siswa dari 42,85% pada Siklus I menjadi 85,67% pada Siklus II. Keberhasilan metode ini didukung oleh beberapa faktor, di antaranya; (1) Peningkatan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, (2) Peran guru yang lebih aktif dalam membimbing dan memfasilitasi pembelajaran, (3) Motivasi siswa yang meningkat karena suasana pembelajaran lebih menarik dan interaktif, (4) Kesesuaian metode bermain peran dengan karakteristik pembelajaran IPS, yang menekankan pada interaksi sosial dan pemecahan masalah. Dengan demikian, metode bermain peran dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran dalam mata pelajaran IPS, terutama untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan, Khoiru, A. (2010). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Prestasi Pustaka.
- Anitah, Sri. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Aqib, Z. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLTP, dan SLTA*. Bandung: Yrama Widya.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta
- Dananjaya, Utomo. (2011). *Media Pembelajaran Aktif Buku Pelajaran Bahasa Indonesia*.

- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2010). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamruni. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hasan S.N (1996) *Pendidikan ilmu-ilmu sosial buku 1 dan 2*. Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah UPI
- Nyoman. (2019). Community based tourism as sustainable tourism support. *Russian Journal of Agricultural and Socio-Economic Sciences*
- Sani, Abdullah R. (2016). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Slavin, R. E. (2009). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson Education.
- Sudarmin. (2015). *Model Pembelajaran Inovatif Kreatif*. Semarang: Swadaya Manunggal
- Supardanayasa, I Ketut. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi Dan Penugasan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Bakti Saraswati*, 10 (01), 26-36.
- Supardi. (2022). Disadvantaged students' experiences with social studies distanced learning: A phenomenological study, *The Qualitative Report*, 27(5), 1460-1478, DOI: <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2022.5237>
- Susanto, Ahmad. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana.
- Uno, H. B. (2009). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. Hamzah B. (2008) *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utomo Dananjaya. (2010). *Metode Pembelajaran Sosial*. Jakarta: PT. Grafindo Persada Jakarta: Sinar Hudaya
- Wahab, A. (2009). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi: Implementasi Kurikulum 2004*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahab, A. A. (2009). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Jakarta: Alfabeta.