

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PADA SISWA KELAS V SD INPRES 5 DOBO**

Antomina Kaury, Arience Lesnussa, Elsinora Mahananingtyas
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FKIP PSDKU ARU
antominakaury@gmail.com

ABSTRAK

Bedasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SD INPRES 5 DOBO menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar IPS yang tergolong masih rendah, sebagian besar siswa belum tekun menghadapi tugas. Untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa kelas V SD Inpres 5 Dobo, maka penelitian ini akan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yang merupakan model pembelajaran bermain peran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V terkhusus mata pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Role palying* dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas V SD Inpres 5 Dobo. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan model Arikunto tahun 2010. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres 5 Dobo yang berjumlah 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal baru 52,17% atau 12 siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori minimal baik. Berangkat dari temuan tersebut peneliti berusaha meningkatkan hasil belajar IPS menggunakan model *Role Playing*. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 73,91% dari 17 siswa memiliki motivasi belajar dengan kategori minimal baik. Hal ini membuktikan bahwa tindakan pada siklus I memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar IPS siswa. Akan tetapi, peningkatan tersebut belum dikatakan berhasil. Hal ini dikarenakan presentase siswa yang mencapan kategori minimal baik belum mencapai = 80%. Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan menjadi 95% atau 22 siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori minimal baik. Selain itu, hasil refleksi menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus II suasana pembelajaran lebih efektif dan optimal. Sebagian besar siswa mulai aktif baik dalam proses pembelajaran maupun dalam bermain drama.

Kata kunci: Pembelajaran *Role Playing*, Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Menurut Uno (2017: 3) mengatakan bahwa motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkahlaku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhann. Kaitannya dengan kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan balajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dalam belajar dapat tercapai. Oleh karena itu, peranan motivasi sangat diperlukan

dalam kegiatan belajar, agar siswa dapat mengembangkan aktivitas dan dapat mengarahkan serta memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SD Inpres 5 Dobo menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar IPS yang tergolong masih rendah, sebagian besar siswa belum tekun menghadapi tugas. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan, siswa kebingungan dan bertanya kepada teman yang lain tanpa berusaha sendiri untuk menjawab pertanyaan sendiri untuk menjawab pertanyaan tersebut. Siswa juga belum terlihat ulet dalam menghadapi kesulitan/tugas, hal ini terlihat ketika siswa diberi pertanyaan dari guru, siswa tidak berusaha untuk memberikan/mencari jawaban di buku, siswa langsung mengatakan jika mengetahui jawabannya. Selanjutnya siswa juga belum menunjukkan minat belajar ketika mengikuti pelajaran IPS. Hal ini terlihat sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru namun siswa terlihat bergurau dengan teman sebangkunya.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti bermaksud untuk membuat penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas V SD Inpres 5 Dobo”**

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Role palying* dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas V SD Inpres 5 Dobo.

KAJIAN TEORI

A. Hakekat Model Pembelajaran

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru, sebagai salah satu unsur pendidikan, agar mampu melaksanakan tugas profesionalnya adalah memahami bagaimana peserta didik belajar dan bagaimana mengorganisasikan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peserta didik, serta memahami tentang bagaimana siswa belajar. Untuk dapat memahami proses belajar yang terjadi pada diri siswa, guru perlu menguasai hakikat dan konsep dasar belajar. Dengan menguasai hakikat dan konsep dasar tentang belajar diharapkan guru mampu menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran, karena fungsi utama pembelajaran adalah memfasilitasi tumbuh dan berkembangnya belajar dalam diri peserta didik (Winataputra,2014: 46).

a. Pengertian Model Pembelajaran

Istilah model pembelajaran amat dekat dengan strategi pembelajaran. Amri (2013) dalam bukunya mendefinisikan strategi, model, pendekatan dan teknik pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Strategi pembelajaran adalah seperangkat kebijaksanaan yang terpilih, yang telah dikaitkan dengan faktor yang menentukan warna atau strategi tersebut, yaitu : pemelihan materi pembelajaran (guru dan siswa), penyaji materi pelajaran (perorangan atau kelompok).
2. Pendekatan pembelajaran adalah jalan atau arah yang ditempuh oleh guru atau siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dilihat bagaimana materi itu disajikan
3. Model pembelajaran adalah cara mengajar secara umum yang dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, misalnya mengajar dengan model ceramah, tanya jawaab, penemuan terbimbing dan sebagainya.

4. Teknik mengajar adalah penerapan secara khusus atau model pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kemampuan dan kebiasaan guru, ketersediaan media pembelajaran serta kesiapan siswa.
Joyce dan Weli : 1980 mengemukakan bahwa model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru dapat memilih model yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Oleh sebab itu model pembelajaran yang di terapkan harus dilakukan oleh seorang guru dalam menyusun suatu strategi atau model pembelajaran kepada siswanya.
- b. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*
Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Model pembelajaran bermain Peran (*Role Playing*) dipelopori oleh George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata (Uno, 2012) 103.
Menurut Djamarah (2010) 104 model *Role Playing* (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran – peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakann dan kemudian memberikan saran/pendapat bagi pengembangan peran tersebut. Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* adalah suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh Guru.
- c. Langkah–langkah Model Pembelajaran *Role Playing*
langkah–angkah penerapan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) adalah sebagai berikut :
Menurut Uno (2007), terdapat tujuh langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran bermain peran, yaitu sebagai berikut:
 1. Menghangatkan Suasana dan Memotivasi Peserta Didik. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan demi mencapai tujuan tertentu. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan.
 2. Memilih Peran, pada tahap ini peserta didik dan guru mendiskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.
 3. Menyusun tahap-tahap peran, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan.
 4. Menyiapkan Pengamat. sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.

5. Pemeran. Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing, pemeran dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup.
6. Diskusi dan Evaluasi. Setelah melakukan peran, langkah berikut adalah analisis dari bermain peran tersebut. Para pemain diminta untuk mengemukakan perasaan mereka tentang peran yang dimainkan, demikian pula dengan peserta yang lain. Diskusi dimulai dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.
7. Membagi Pengalaman dan Mengambil Kesimpulan. Pada tahap ini peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

B. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pengertian Ilmu pengetahuan social (IPS)

Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum pendidikan tingkat dasar merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut beberapa ahli Pendidikan dan IPS di Indonesia, diantaranya:

- a) Menurut Sapriya (2008:9) mengemukakan bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adeptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.
- b) TIM IKIP Surabaya mengemukakan bahwa IPS merupakan bidang studi yang menghormati, mempelajari, mengolah, dan membahas hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah human relationship hingga benar-benar dapat dipahami dan diperoleh pemecahannya. Penyajiannya harus merupakan bentuk yang terpadu dari berbagai ilmu sosial yang telah terpilih, kemudian disederhanakan sesuai dengan kepentingan sekolah-sekolah.

Berdasarkan uraian pendapat yang dikemukakan para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa IPS merupakan perpaduan dari berbagai ilmu-ilmu sosial yang dikemas dan disajikan secara ilmiah dan psikologis yang mempelajari kegiatan manusia di masyarakat sehingga dapat memberikan pengetahuan dasar bagi siswa

B. Motivasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Bell-Gredler (dalam Winataputra, 2008) pengertian belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skills, and attitude*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat

Skinner menyatakan bahwa belajara merupakan “tingkah laku sebagai hubungan antara perangsang. Haryanto dan Suyono (2011: 63). Oleh sebab itu belajar merupakan proses perubahan dalam diri siswa itu sendiri. Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kecakapan pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir, dan lain-lain kemampuannya. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat ditarik

kesimpulan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seeperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain.

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dapat tercapai. Sardiman (1988:75) mengatakan bahwa Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di daam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu tercapai. Motivasi merupakan syarat wajib yang harus dimiliki oleh setiap siswa (Mahananingtyas, 2019:16). Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau kekuatan dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan serta arah belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas dimana kegiatan tersebut merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.

Hasil PTK dapat digunakan untuk memperbaiki mutu proses belajar mengajar sesuai dengan kondisi dan karakteristik sekolah, siswa, dan guru. Melalui PTK guru dapat mengembangkan model-model mengajar yang bervariasi, pengelolaan kelas yang dinamis dan kondusif, serta penggunaan media dan sumber belajar yang tepat dan memadai.

Desain penelitian tindakan kelas yang dimaksud disajikan secara sistematis pada gambar berikutnya.



Gambar 3.1. Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas.

(Sumber: adopsi dari Arikunto 2010: 137)

Prosedur Penelitian

Penelitian ini diawali dengan penelitian pendahuluan (pra penelitian) dan akan dilanjutkan dengan dua siklus. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan siklus adalah satu putaran kegiatan beruntun yang kembali ke langkah semula, dimana tiap-tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu:

1. Penyusunan Rencana (*Planning*)

Dalam tahap ini, peneliti menyiapkan Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP) dan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah skala aktivitas belajar siswa dan lembar observasi aktivitas belajar siswa

2. Tindakan

Tahap ini adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yang telah dibuat, yaitu melaksanakan tindakan kelas.

3. Observasi

Dalam tahap ini peneliti melakukan pengamatan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk memperoleh data yang akurat untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Observasi dimaksudkan sebagai kegiatan mengamati, menggali, dan mendokumentasikan semua gejala indikator yang terjadi selama proses penelitian.

4. Refleksi

Tahap ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Hasil yang diperoleh dari pengamatan dikumpulkan dan dianalisis bersama peneliti dan kolaborator, sehingga dapat diketahui apakah kegiatan yang telah dilaksanakan mencapai tujuan yang diharapkan atau masih perlu adanya perbaikan. Setelah melakukan analisis pada siklus I, penelitian dilanjutkan ke siklus II karena indikator keberhasilan belum tercapai. Berdasarkan refleksi dari siklus II, penelitian ini hanya dilaksanakan 2 siklus, karena indikator keberhasilan sudah sesuai dengan yang diharapkan.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V di SD Inpres 5 Dobo Kabupaten Kepulauan Aru.

Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan mulai dari tanggal 18 Maret sampai 18 April 2021.

Tabel 3.1. Spesifikasi Waktu Penelitian

No	Hari/ Tanggal	Pertemuan	Siklus
1	Sabtu, 20 Maret 2021	Tes Awal	
2	Senin, 22 Maret 2021	Pertemuan Pertama	I
3	Kamis, 25 Maret 2021	Pertemuan Kedua	
4	Senin, 29 Maret 2021	Pertemuan Pertama	
5	Kamis, 1 April 2021	Pertemuan Kedua	II

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 5 Inpres Dobo Kabupaten Kepulauan Aru dengan jumlah siswa sebanyak 23 Orang. Terdiri dari 15 Orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Tes

Tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara. Jenis tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda, dimana setiap akhir siklus diberikan tes.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan yang telah dicapai. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, untuk mengetahui indikator motivasi belajar siswa

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah model yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber `tertulis atau dokumen-dokumen, baik berupa buku-buku, majalah, peraturan-peraturan, catatan harian dan sebagainya. Dari pendapat tersebut dapat diketahui, bahwa model dokumentasi digunakan peneliti untuk mendapatkan data tentang profil sekolah, jumlah guru, jumlah siswa, sarana prasarana sekolah dan semua data yang berhubungan dengan sekolah.

Instrumen Penelitian

Arikunto (2006) 71: mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan menjadi mudah.

Dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh data tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, silabus yang digunakan dalam pembelajaran, jumlah guru dan karyawan, jumlah peserta didik, profil sekolah, denah lokasi serta data sarana dan prasarana sekolah.

Teknik Analisis Data

Analisis data pada dasarnya bertujuan mengolah informasi kuantitatif dan kualitatif sedemikian rupa sehingga lebih bermakna. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis nilai hasil belajar siswa dengan model bermain peran (*role playing*). Adapun langkah - langkah untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa yaitu jumlah yang diperoleh siswa dibagi dengan banyaknya jumlah siswa.

2. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk memberikan informasi yang menggambarkan peningkatan hasil kinerja guru dan aktivitas siswa dengan

menggunakan bermain peran (*role playing*) yang diterapkan selama pelaksanaan pembelajaran .

HASIL PEMBAHASAN

A. Hasil Siklus I

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan banyaknya siswa yang memiliki motivasi dengan kategori minimal baik, yaitu dari 12 siswa atau 52.17% menjadi 17 siswa atau 73,91%. Pencapaian 73,91% siswa yang memiliki motivasi dengan kategori minimal baik belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% siswa memiliki motivasi dengan kriteria minimal baik.

Tabel 4.2 Perbandingan Hasil Angket Motivasi Belajar Prasiklus dengan Siklus I

Motivasi Belajar	PraSiklus		Siklus I	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah siswa	Persentase
Sangat Baik	4	17,39%	8	34,78%
Baik	8	34,78	9	39,13%
Cukup	11	47,82	6	26,08%

B. Hasil Siklus II

Penilaian terhadap keberhasilan tindakan pada siklus II dilakukan dengan memberikan angket siklus II kepada siswa. Hasil angket siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil angket siklus I. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Perbandingan Hasil Angket Motivasi Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Motivasi Belajar	PraSiklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah siswa	Persentase	Jumlah siswa	Persentase
Sangat Baik	4	17,39%	8	34,78%	18	78,26 %
Baik	8	34,78%	9	39,13%	4	17,39%
Cukup	11	47,82%	6	26,08%	1	4,34%

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan banyaknya siswa yang memiliki motivasi dengan kategori minimal baik, yaitu dari 17 siswa atau 73,91% menjadi 22 siswa atau 95,65%. Pencapaian 95,65% siswa yang memiliki motivasi dengan kategori minimal baik sudah melebihi kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% siswa memiliki motivasi dengan kriteria minimal baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar kelas V SD INPRES 5 DOBO, karena setelah siswa mengikuti pelajaran dengan menggunakan model *role playing* motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri Sofan. 2013. Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Arikunto, Suharsini. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah.. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta Harsono. 2011. Penelitian Pendidikan. UMS
- Haryanto dan Suyono. 2011. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamdayana, Jumanta. 2014. Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Joyce, Bruce and Weil, Marsha. 1980. Models of Teaching (Second Edition). Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Mahananingtyas, E. 2019. Jurnal Belajar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Efikasi Diri Siswa PGSD. *Seminar Nasioanal PGSD UNIKAMA*. 12-20.
- Nugraha, Abdi Rizka, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni. "Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (pjbl) untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa ipa pada siswa kelas 5 sd ." *Kalam Cendekia* 6.4.1 (2018): 9-15
- Permendikbud.(2013).Permendikbud No. 67, tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah/madrasah ibtdaiyah.
- Sardiman.1988.InteraksidanMotivasiBelajarMengajar.Jakarta:RajawaliPers.
- Uno, Hamzah B. 2007. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah. 2017. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno. (2012).Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif . Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sardiman, A, M. 1988. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar : Pedoman bagi Guru dan Calon Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sapriya (2008: 9) Pendidikan IPS, Bandung Laboratorium PKn LPI Press 2008
- Suriansyah (2011) *PROFESIONALISME GURU, INOVASI PEMBELAJARAN DAN STRATEGI PENGEMBANGANNYA*. In: Seminar

Winataputra, Udin S.dkk. 2008. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka

Winataputra, dkk. 2014. Hakekat belajar dan pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.