

---

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
IPAS KELAS IV SD NEGERI 39 PADANG KALUA

A. Dian<sup>1</sup>, SumarlinMus<sup>2</sup>, Husrah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: [dianangraini981028@gmail.com](mailto:dianangraini981028@gmail.com)

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: [sumarlinmus@unm.ac.id](mailto:sumarlinmus@unm.ac.id)

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Guru SD Negeri 39 Padang Kalua

Email : [husrah82@guru.sd.belajar.id](mailto:husrah82@guru.sd.belajar.id)

---

**Artikel info**

Received; 7-12-2023

Revised;10-12-2023

Accepted;1-2-2024

Published,15-2-2024

---

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 39 Padang Kalua, dalam mengikuti pembelajaran di kelas dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 39 Padang Kalua tahun ajaran 2023/2024 semester I. Penelitian ini dilakukan secara bersiklus yang dimana siklus I dan siklus berikutnya berkaitan, dengan jumlah pertemuan tiap siklusnya dua kali pertemuan dalam satu siklus. Gambaran umum yang dilakukan ialah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setelah dilakukan tindakan selama dua siklus, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada tindakan pra-siklus dari 20 siswa sebanyak 5 siswa telah tuntas dengan persentase ketuntasan secara klasikal sebanyak 30% dengan nilai rata-rata secara klasikal 65. Tindakan siklus I dari 20 siswa yang mencapai KKM sebanyak 13 dengan nilai persentase klasikal 65% dan rata-rata secara klasikal 68,5. Siklus II siswa yang mencapai KKM 17 dengan nilai persentase klasikal 85% dan rata-rata secara klasikal 76,25. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran siklus I ke siklus II menunjukkan peningkatan dengan persentase secara klasikal yaitu dari 75% ke 94% dengan kategori sangat aktif.

---

**Key words:**

*Role playing, hasil belajar.*

artikel pinisi:journal of teacher proffesonal dengan akses ter



lisensi  
CC BY-4.0

## PENDAHULUAN

UU No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku peserta didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada. Pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir.

Sanjaya (Suprihatiningrum, 2016:76) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah penyederhanaan atau adaptasi dari prinsip-prinsip ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Sedangkan Somantri (Sapriya, 2016:11) mengatakan bahwa IPS adalah serangkaian kegiatan pembelajaran di sekolah yang mempelajari isu-isu sosial yang berkembang di masyarakat yang memuat keadaan geografis, perkembangan sejarah dan kegiatan ekonomi masyarakat.

Menggunakan model pembelajaran adalah cara untuk menumbuhkan semangat dan rasa senang siswa terhadap suatu pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran dan memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Diantara beberapa model yang ada, salah satunya adalah model pembelajaran *role playing*. Suatu model pembelajaran dengan cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Dekdikbud, 1987 dalam Prasetyo, 2009).

Menurut Hasibuan dan Moedjiono (2009:25), mengemukakan kelebihan menggunakan model pembelajaran *role playing* yaitu siswa dapat melatih dirinya untuk memahami, mengingat dan menghayati isi cerita yang harus diperankan, siswa akan terlatih berinisiatif dan berkreasi, kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan di bina sebaik mungkin, siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama, melatih siswa berpikir kritis sehingga siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang termotivasi dilibatkan dalam proses pembelajaran (penemuan) sehingga mendorong siswa untuk berpikir. Mempermudah siswa untuk meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas belajar siswa dan pengalaman belajar yang menarik. Hal ini diyakini dapat membantu proses belajar mengajar di SD Negeri 39 Padang Kalua. Penerapan model pembelajaran *role playing* pada akhirnya dapat diharapkan akan berpengaruh pada hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis pada bulan Juli 2023 di Sekolah Dasar Negeri 39 Padang Kalua Kelas IV, penulis melihat hasil belajar siswa masih rendah. Hasil belajar yang dimaksud disini adalah nilai tes yang diberikan oleh guru setelah mata pelajaran berlangsung. Siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran, mengakibatkan hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Batas nilai KKM yang telah ditentukan adalah 70. Terbukti dari 20 siswa, hanya 5 siswa yang mencapai nilai KKM 70, sedangkan 15 siswa lainnya belum mencapai KKM nilai rata-rata siswa hanya 65 diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPAS masih menggunakan

pembelajaran konvensional yang bersifat monoton dan kurang menarik serta tidak menggunakan media sehingga masih ada siswa yang sibuk bercerita dengan teman sebangkunya. Berhubungan dengan hal tersebut Pendidikan yang baik akan ditunjang dengan proses pembelajaran yang baik pula. SD Negeri 39 Padang Kalua dalam kondisi umum pembelajaran khususnya di kelas IV, kondisi pembelajarannya sangat kurang menarik. Suasana pembelajaran tidak kondusif, sehingga siswa menjadi bosan. Maka dari itu perlu adanya perubahan pada proses pembelajaran. Tidak lagi dengan cara klasik (pembelajaran konvensional) yaitu pengajaran berpusat pada guru sehingga pembelajaran di kelas terlihat monoton, tetapi dapat mengatasi perbedaan individual siswa, sehingga pembelajaran dirasakan lebih bermakna bagi siswa.

Berdasarkan fokus masalah di atas maka peneliti memberikan solusi melalui penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 39 Padang Kalua”.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah jenis penelitian tindakan (action research) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Adapun metode dari jenis penelitian ini yaitu dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi, dan refleksi.

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc, Taggart, (2010) dengan pelaksanaan II siklus. Model visualisasi bagan yang disusun setiap siklusnya yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 7-11 Agustus tahun ajaran 2023/2024. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 39 Padang Kalua yang berlokasi di kecamatan Kamanre Kabupaten Luwu.

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri 39 Padang Kalua 20 siswa. Siswa laki-laki sebanyak 7 orang dan siswa perempuan 13 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes, observasi, dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskripsi kuantitatif dan kualitatif. Analisis kualitatif yaitu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah (1) analisis observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan persentase ketuntasan  $\geq 80\%$  dengan kategori sangat aktif, (2) analisis observasi keaktifan belajar siswa dengan persentase ketuntasan  $\geq 70\%$  dengan kriteria aktif, (3) analisis tes hasil belajar untuk ketuntasan individu minimal mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal) 70 dan untuk ketuntasan hasil belajar secara klasikal minimal mencapai 70% siswa yang mencapai KKM.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 39 Padang Kalua pada mata pelajaran IPAS masih di bawah rata-rata. Adapun data hasil belajar mata pelajaran IPAS sebelum diberikan tindakan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil belajar siswa kelas IV pra penelitian

Siswa	Kriteria Ketuntasan	Presentasi Ketuntasan	Nilai rata-rata
5	Tuntas	30%	65
15	Tidak tuntas	70%	

Dapat kita lihat pada tabel 1 di atas bahwa hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah. Batas nilai KKM di SD Negeri 39 Padang Kalua adalah 70, dari 20 siswa hanya 5 atau 30% orang siswa yang mencapai KKM dan 15 atau 70% siswa tidak mencapai KKM. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di SD Negeri 39 Padang Kalua seorang siswa dinyatakan tuntas hasil belajarnya apabila mencapai nilai KKM 70 dan secara klasikal apabila mencapai 70% maka hasil belajarnya tuntas. Melihat data pada tabel 1 perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *role playing* sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Hasil belajar siswa yang dimaksud disini yaitu nilai tes yang diberikan peneliti kepada siswa setelah pembelajaran selesai atau di akhir siklus.

### SIKLUS I

Siklus I dilaksanakan dengan dua kali pertemuan. Dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil belajar siswa siklus I

Siswa	Kriteria Ketuntasan	Presentasi Ketuntasan	Nilai rata-rata
13	Tuntas	65%	68,5
7	Tidak tuntas	35%	

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa siswa yang mencapai nilai KKM melalui penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 39 Padang Kalua siklus I, siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas sebanyak 13 (65%) dengan kategori tuntas dan siswa yang memperoleh nilai 68,5 ke bawah sebanyak 8 (35%) dengan kategori tidak tuntas. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di SD Negeri 39 Padang Kalua seorang siswa dinyatakan tuntas hasil belajarnya apabila mendapat nilai ketuntasan minimal mencapai KKM 70 dan secara klasikal apabila mencapai 70% siswa di

kelas tersebut tuntas hasil belajarnya. Berdasarkan hasil belajar siswa, maka perlu dilanjutkan ke siklus II untuk perbaikan dalam pembelajaran.

## SIKLUS II

Tindakan pada siklus II dilaksanakan 2x pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2023, pada jam 07.30-09.00. sedangkan pada pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2023. Adapun proses pembelajaran yang dilakukan pada siklusII yaitu,

Tabel 3. Hasil belajar siswa siklus II

Siswa	Kriteria Ketuntasan	Presentasi Ketuntasan	Nilai rata-rata
17	Tuntas	85%	76
3	Tidak tuntas	15%	

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar pada siklus II secara klasikal sebanyak 17 orang siswa atau 85% sedangkan 3 orang siswa atau 15% tidak tuntas. Berdasarkan KKM yang telah ditetapkan di SD Negeri 39 Padang Kalua bahwa seorang siswa dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ketuntasan secara individu 70 dan apabila siswa di kelas tersebut mendapat nilai secara klasikal 70%, pada tabel 3 dapat di lihat dengan jelas bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal di kelas mencapai 80% yang berarti bahwa lebih besar dari 70% yang telah ditentukan. Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran dapat di tarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Dapat dilihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 105 Lamasi, hal ini dapat dilihat pada nilai pra penelitian dari 20 orang siswa hanya 5 orang siswa yang tuntas (30%), sedangkan sebanyak 15 orang siswa (70%) tidak tuntas. Setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siklus I mengalami peningkatan yaitu dari 20 orang siswa, yang tuntas sebanyak 13 orang (65%), sedangkan yang tidak tuntas 7 orang siswa (35%) dan pada siklus II dari 20 orang siswa, yang tuntas sebanyak 17 orang siswa (85%), sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 3 orang siswa (15%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I dan II mengalami peningkatan dengan penerapan model pembelajaran *role playing*.

## PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPAS, mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan model *role playing*, keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS masih kurang aktif, pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru kurang maksimal, cara guru menyampaikan materi masih menggunakan metode yang kurang bervariasi yaitu hanya menggunakan metode

ceramah dan penugasan yang membuat siswa cenderung bosan untuk belajar di kelas, sehingga pada saat pembelajaran masih banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga siswa sibuk bercerita dengan teman sebangkunya. Pembelajaran yang seperti itu menyebabkan hasil belajar siswa rendah, sehingga peneliti menerapkan model pembelajaran *role playing*.

Aspek keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama yaitu 13 (65%) dan pertemuan kedua 13 (87%) dengan nilai persentase rata-rata aspek yang terlaksana pada siklus I yaitu 83% dan masuk dalam kategori sangat baik. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus II, pada pertemuan pertama ada 12 (86%) aspek yang terlaksana dan pertemuan kedua ada 13 (93%) aspek yang terlaksana. Nilai rata-rata aspek yang terlaksana pada siklus II yaitu 89% dan masuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dalam proses pembelajaran pertemuan pertama dan kedua nilai rata-rata yang diperoleh dari aktivitas siswa yaitu 75% Aktif. Pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran siklus I pertemuan pertama dan kedua nilai rata-rata yang diperoleh dari observasi aktivitas siswa yaitu 94% dengan kategori sangat aktif. Ketuntasan hasil belajar siklus I, siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  sebanyak 15 siswa (68,5%) dengan kategori tuntas dan siswa yang memperoleh nilai  $\leq 70$  sebanyak 5 siswa (30%) dengan kategori tidak tuntas, dengan demikian siswa dikatakan tidak tuntas atau belum berhasil apabila nilai KKM sekolah siswa dinyatakan tuntas apabila mencapai 75% yang memperoleh nilai  $\geq 70$ . Melalui hal tersebut dapat dikatakan bahwa, hasil ketuntasan pada siklus I menjadi acuan peneliti untuk lebih meningkatkan pembelajaran pada siklus II.

Berdasarkan ketuntasan hasil belajar siklus II, siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  sebanyak 17 siswa atau (85%) dengan kategori tuntas dan siswa yang memperoleh nilai  $\leq 70$  sebanyak 3 siswa atau (15%) dengan kategori tidak tuntas. Siswa dikatakan tuntas hasil belajarnya apabila mencapai nilai 75%. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri 39 Padang Kalua Kecamatan Suli Kabupaten Luwu. Hasil ketuntasan pada siklus II menjadi acuan peneliti untuk tindak lanjut pada siklus berikutnya.

Secara umum dari keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa dan hasil belajar dapat dikatakan tuntas karena sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Hasil ini memperlihatkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat memberikan hasil belajar belajar yang lebih baik pada pembelajaran IPAS. Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa terlihat aktif dan lebih banyak berperan dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, faktor motivasi atau keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS juga sangat memengaruhi karena dengan motivasi belajar siswa, siswa dapat lebih aktif didalam pembelajaran. Jika siswa aktif dalam pembelajaran maka siswa dapat belajar IPAS dengan mudah melalui model pembelajaran *role playing*. Dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 39 Padang Kalua Kecamatan Kamanre, Kabupaten Luwu.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmatnyalah penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Tak lupa pula penulis ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan artikel ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak, cukup sulit bagi penulis untuk menyelesaikan artikel ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan artikel ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu diharapkan kritikan dan saran yang membangun untuk dapat menyempurnakan artikel ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih dan semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

### PENUTUP

#### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 39 Padang Kalua kecamatan Kamanre, kabupaten Luwu telah meningkat dengan adanya penerapan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa pada siklus I, dan siklus II. Skor rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I dengan menggunakan model *role playing* dalam menghasilkan nilai rata-rata 68,5 dengan persentase ketuntasan sebesar 65% dan siklus II nilai rata-rata yang diperoleh siswa 76,25 dengan persentase ketuntasan sebesar 85%. Melihat peningkatan dari siklus I ke siklus II, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan hasil belajar yang diharapkan.

#### Saran

Berdasarkan hasil yang telah dicapai dalam penelitian ini, maka peneliti ingin menyampaikan beberapa saran sebagai tindak lanjut sebagai berikut :

✓ Bagi Sekolah

Agar hasil perbaikan pembelajaran bermanfaat bagi sekolah, maka sangatlah perlu dilakukan peningkatan mutu layanan baik peningkatan kompetensi pendidik ataupun peningkatan sarana dan prasarana pendidikan terutama yang berkaitan langsung dengan pembelajaran.

✓ Bagi Guru

Agar kualitas kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat meningkat, maka hendaklah memperhatikan dan menyesuaikan metode pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi suatu kegiatan yang menarik.

✓ Bagi Siswa

Untuk membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar, guru perlu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar agar siswa merasa senang.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2019. *Belajar dan Pembelajarannya*. Bandung:Alfabeta
- Desmita. 2019. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung:PT Remaja Rosada Karya
- Eko, Wahyudi, A. B. 2013. *Meningkatkan Karakter dan Hasil Belajar IPS dengan Menerapkan Metode Bermain Peran Pada Siswa SDN Tridadi Sleman*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fahreza, Febri. 2018. *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS di SD Negeri Pasi Pinang Kab. Aceh Barat Kelas IV*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta:Bumi Aksara
- Hasibuan, Mujiono. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Remadja Karya
- Huda, Miftahul. 2019. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta:Pustaka Belajar
- Indah, P. N. 2009. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi, aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kota Anyar Kabupaten Probolinggo*. Skripsi. Jawa Barat. Universitas Negeri Malang.
- Kamdi. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Malang:Universitas Negeri Malang.
- Kurniawan. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung:PT Remaja Rosda Karya
- Kemmis & MC. Taggart. 2010. *The Action Research Planner*. Geelong:Deaken Univercity Press.
- Rustam. 2013. *Belajar dan Pembelajarannya Berbasis Komputer*. Bandung:Alfabeta
- Suprihatiningrum. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta:Ar-ruzz Media
- Sanjaya. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta:Prenada Media Cipta
- Supriya. 2016. *Pendidikan IPS*. Bandung:PT Remaja Rosda Karya
- Supardi. 2011. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung:PT Remaja Rosda Karya
- Uno, Hamsah B. 2016. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efisien*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Wicaksono. 2016. *Teori Pembelajaran Bahasa:Suatu Catatan Singkat Edisi Revisi*. Yogyakarta:Garudhawaca