

PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN METODE PERMAINAN *OPEN THE BOX*

Agil Setiawan

Universitas Sanata Dharma
agilsetiawan576@gmail.com

Agnes Herlina Dwi Hadiyanti

Universitas Sanata Dharma
agnes.hadiyanti@gmail.com

Yohanes Bruri Kriswanto

SD Kanisius Demangan Baru I
nikiwanto2010@gmail.com

Abstract: This research aims to improve students social skills and students learning outcomes of class IV Kanisius Demangan Baru I Elementary School in social learning through a problem based learning model. This type of research used is Classroom Action Research . The research subjects were 23. This research was conducted in the even semester of the 2022/2023 academic year. The data were collected by means of interviews, observations, and test. The data analysis techniques used were qualitative and quantitative. Based on the results of this research, it shows that the problem based learning model can improve students social skills and social learning outcomes in class IV of Kanisius Demangan Baru I Elementary School. Based on the results of data analysis, there was an increase social skills starting from the precycle stage to cycle 2, which initially the average social skills of students was 26% to 78%. The average social skills of students in one class increased 52%. Students learning outcomes also increased, based on preliminary data from pre-cycle to cycle 2. The average completeness of student learning outcomes in the pre-cycle stage was 26% to 78%. Average of social learning outcomes off class IV increased 48%.

Keyword : Social Skills, Learning Outcomes, Problem Based Learning

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa kelas IV SD Kanisius Demangan Baru I pada pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian berjumlah 23. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *problem based learning* dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar pada muatan pembelajaran IPS di kelas IV SD Kanisius Demangan Baru I. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari keterampilan sosial siswa terdapat peningkatan mulai dari tahap pra-siklus hingga siklus 2 yang mulanya rata-rata keterampilan sosial siswa yaitu 26% menjadi 78%. Rata-rata keterampilan sosial siswa dalam satu kelas naik 52%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, berdasarkan data awal pra-siklus sampai pada siklus 2. Rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus yaitu 35% menjadi 83% pada siklus 2. Rata-rata ketuntasan hasil belajar IPS siswa kelas IV naik 48%.

Kata Kunci : Keterampilan Sosial, Hasil Belajar, *Problem Based Learning*

PENDAHULUAN

Sekolah dasar sebagai institusi formal tidak hanya berperan dalam mengembangkan kemampuan akademik saja namun juga kemampuan lainnya salah satunya adalah keterampilan sosial. Hal ini sejalan dengan yang diutarakan oleh (Yustiana, 1999:54) bahwa kemampuan dasar yang harus dimiliki anak tidak terbatas pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung tetapi juga kemampuan intelektual, pribadi dan sosial. Keterampilan sosial ini adalah bagian dari tujuan dalam proses pendidikan agar bermanfaat untuk masyarakat. Siswa diberikan bekal agar mampu menghadapi permasalahan sosial yang ada sehingga mampu bersosialisasi dengan baik di masyarakat. Pengetahuan dan keterampilan dalam bermasyarakat sangat penting mengingat di masa sekarang sering ditemukan kasus-kasus sosial yang melibatkan siswa sekolah dasar seperti bullying, pelecehan dan kekerasan. Keterampilan sosial merupakan faktor penting bagi siswa untuk memulai kehidupan sosialnya. Bagi siswa yang tidak memiliki keterampilan sosial, maka akan mengalami kesulitan dalam memulai dan menjalin hubungan yang positif dengan lingkungannya, bahkan boleh jadi siswa akan ditolak atau diabaikan oleh lingkungannya. Dampak yang muncul dari

akibat penolakan ini adalah siswa akan sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan baik di lingkungan rumah maupun lingkungan sekolahnya. Hal ini dapat memberikan pengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa karena siswa kurang mampu dalam menempatkan diri dalam kehidupan sosial terutama dalam belajarnya.

Menurut Caldarella & Merrel (Santoso, 2016: 72) indikator keterampilan sosial ada 2 yaitu keterampilan berhubungan dengan teman sebaya (*peer relational skills*) dan keterampilan akademik (*academic skills*). Keterampilan yang berhubungan dengan teman sebaya meliputi keterampilan sosial siswa dalam mengajak teman berdiskusi, hafal nama temannya, memperhatikan orang berbicara, menggunakan kontak mata ketika berbicara, menampung komentar dan ide orang lain serta berpartisipasi tepat dalam pembicaraan kecil. Sedangkan keterampilan akademik meliputi keterampilan sosial siswa dalam mencermati pemahaman orang dan mengajukan pertanyaan yang sesuai, meminta arahan/bantuan, fokus memperhatikan topik/materi yang sedang dibahas dan menyelesaikan tugas dengan baik. Keterampilan-keterampilan tersebut belum muncul secara optimal dalam pembelajaran di SD Kanisius Demangan Baru I. Berdasarkan observasi yang telah

dilakukan oleh peneliti di SD Kanisius Demangan Baru I, menunjukkan bahwa proses pembelajaran tampak kurang aktif. Pada kegiatan bertanya jawab hanya terdapat 5 siswa dari 23 siswa yang berani menjawab. Sebagian siswa takut dikritik dan disalahkan untuk menyampaikan pendapatnya. Saat diskusi kelompok terlihat masih pasif dan hanya beberapa yang bertanya dan menyampaikan pendapatnya. Hal ini menunjukkan tingkat keterampilan sosial siswa masih rendah.

Selain itu hasil belajar Penilaian Akhir Semester muatan pelajaran IPS, dari 23 siswa terdapat 8 siswa (35%) yang telah mencapai KKM dan 15 siswa (65%) belum mencapai KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal untuk muatan pelajaran IPS adalah 75. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV untuk muatan pelajaran IPS masih rendah.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, maka guru perlu menerapkan model pembelajaran yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam menguasai materi. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah *problem based learning*. Menurut Trianto (2009:61) mengemukakan bahwa: “pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk

memperoleh informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks”. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Model pembelajaran *problem based learning* melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Model pembelajaran *problem based learning* adalah salah satu pembelajaran yang dapat mendorong siswa belajar melakukan pemecahan masalah serta soal yang disajikan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang dekat dengan siswa, sehingga siswa dimungkinkan lebih mudah memahami pelajaran dan memiliki kemampuan pemecahan masalah. Dengan penerapan *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa serta mampu membangkitkan motivasi siswa agar siswa tidak beranggapan bahwa belajar IPS tidak membosankan. Pembelajaran dengan model *problem based learning* ini menerapkan metode permainan agar

pembelajaran menjadi menyenangkan untuk siswa. Perlunya pemilihan metode yang tepat sehingga proses pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan dengan tetap memperhatikan pribadi siswa. Siswa akan merasa senang dengan pelajaran apabila sesuai dengan gaya belajarnya. Karakteristik siswa yang beragam membawa pada gaya belajar yang berbeda, tetapi pada umumnya, siswa sekolah dasar yang masih dalam masa anak-anak selalu menyukai kegiatan bermain. Sehingga, pembelajaran akan dapat disajikan dengan menyenangkan apabila menggunakan metode permainan.

Desmita (2012: 141) menyatakan bahwa permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Permainan dipandang sebagai kegiatan yang menyenangkan dan tidak ada beban. Metode permainan ini sebagai penghubung guru memberikan ilmu ke dalam kegiatan yang menyenangkan dan tidak membebankan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa yang masih menyukai kegiatan bermain. Melalui kegiatan permainan, siswa akan saling berhubungan satu sama lain sehingga terjadi interaksi sosial sehingga keterampilan sosial siswa dapat meningkat. Selain itu, melalui permainan siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh

guru sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Permainan yang diterapkan dalam pembelajaran ini disebut permainan *open the box* dan dibuat menggunakan *wordwall*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SD Kanisius Demangan Baru I, Caturtunggal, Depok, Sleman. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan tes. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa terkait keterampilan sosial dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, observasi dilakukan untuk mendapatkan data keterampilan sosial siswa dan tes dilakukan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa.

Instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu wawancara, lembar observasi, dan instrumen tes yang berupa soal. Pedoman wawancara terdiri dari 10 pertanyaan terkait dengan keterampilan sosial siswa. Lembar observasi terdiri dari beberapa indikator yang didalamnya terdapat beberapa kriteria keterampilan sosial. Lembar observasi diisi dengan cara memberi tanda centang (√) pada kriteria keterampilan sosial yang muncul pada siswa. Instrumen tes yang digunakan yaitu

berupa soal tes yang terdiri dari 10 soal setiap siklus, dan setiap jawaban benar mendapatkan skor 10.

HASIL

Kondisi awal dapat diketahui dengan melakukan kegiatan observasi pada siswa kelas IV SD Kanisius Demangan Baru I tahun pelajaran 2022/2023. Berdasarkan hasil observasi diketahui keterampilan sosial siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Diperoleh data rendahnya keterampilan sosial siswa yakni: (1) Mengajukan pertanyaan 3 siswa atau 30%, (2) Menjawab pertanyaan 4 siswa atau 40%, dan (3) Mengemukakan pendapat 2 siswa atau 20%. Sedangkan hasil pretest siswa sebelum mendapatkan tindakan yakni terdapat 15 siswa atau 65% dari 23 siswa yang belum mendapatkan nilai \geq KKM dengan KKM 75.

Hasil analisis data keterampilan sosial siswa pada muatan pelajaran IPS dapat dilihat pada tabel berikut,

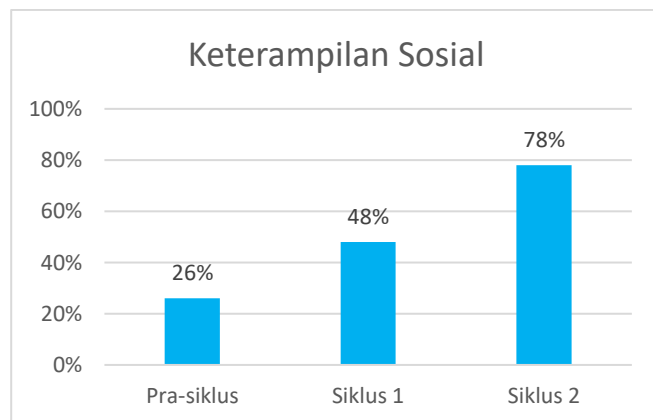
Tabel 1. Analisis Data Keterampilan Sosial

Siklus	Keterampilan Sosial
Pra-siklus	26%
Siklus 1	48%
Siklus 2	78%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui persentase keterampilan sosial

mulai dari tahap pra siklus hingga siklus 2. Pada tahap pra-siklus persentase rata-rata keterampilan sosial siswa dalam satu kelas yaitu 26%, pada siklus 1 48% dan pada siklus 2 78%.

Grafik 1. Analisis Data Keterampilan Sosial



Pada grafik 1. Dapat diketahui perbandingan persentase dan peningkatan persentase keterampilan sosial siswa mulai dari tahap pra-siklus sampai dengan siklus 2. Pada tahap pra-siklus menuju siklus 1 persentase naik 22 %, pada siklus 1 menuju siklus 2 persentase naik 30%.

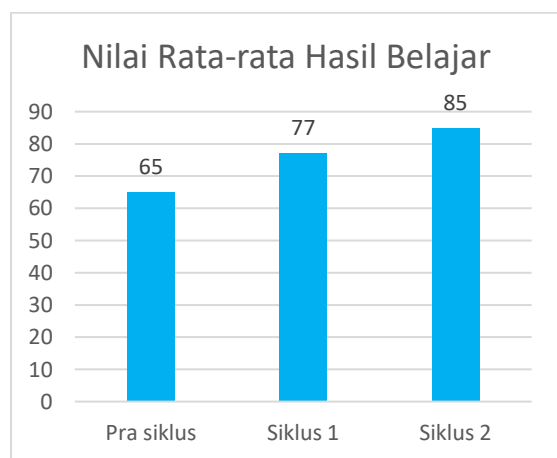
Tabel 2. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Tahapan	Nilai rata-rata siswa
Pra-siklus	65
Siklus 1	77
Siklus 2	85

Berdasarkan data pada tabel tersebut dapat diketahui rata-rata nilai hasil belajar siswa pada tiga tahapannya. Pada tahap

pra-siklus rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 65, pada siklus 1 rata-rata nilai hasil belajar siswa yaitu 77, dan pada siklus 2 rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 85.

Grafik 2. Nilai Rata-rata Hasil Belajar



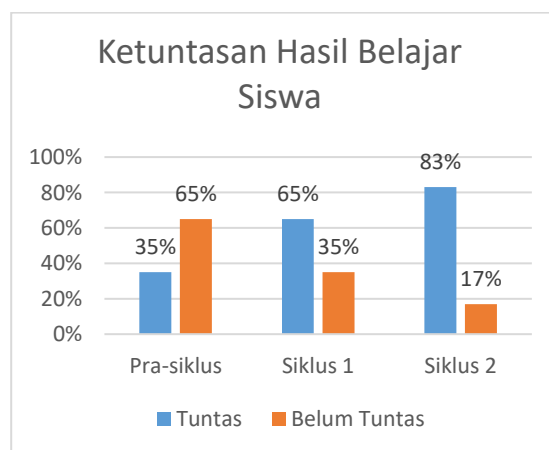
Pada grafik 2. Dapat diketahui peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas IV. Pada tahap pra-siklus rata-rata nilai siswa adalah 65 dan pada siklus 1 rata-rata nilai siswa adalah 77, peningkatan rata-rata nilai dari tahap pra-siklus menuju siklus 1 adalah 12 poin. Pada siklus 1 rata-rata nilai siswa adalah 77, sedangkan pada siklus 2 nilai rata-ratanya 85, peningkatan rata-rata nilai dari siklus 1 menuju siklus 2 adalah 8 poin.

Tabel 3. Analisis Data Hasil Belajar IPS

Kategori	Prasiklus		Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
Tuntas	8	35%	15	65%	19	83%
Belum Tuntas	15	65%	8	35%	4	17%

Pada tabel 3. Dapat diketahui analisis data hasil belajar IPS mulai dari tahap pra-siklus hingga tahap siklus 2. Pada tabel tersebut dapat diketahui banyaknya siswa dan persentase siswa yang tuntas dan belum tuntas. Penentuan ketuntasan siswa berdasarkan KKM sekolah yaitu 75. Pada tahap pra-siklus dari 23 siswa terdapat 8 siswa yang tuntas atau 35% siswa tuntas, pada siklus 1 terdapat 15 siswa yang tuntas atau 65% siswa tuntas, dan pada siklus 2 terdapat 19 siswa tuntas atau 83% siswa tuntas.

Grafik 3. Analisis Data Hasil Belajar IPS



Pada grafik 3. Dapat diketahui perbandingan persentase dan rata-rata peningkatan hasil belajar IPS siswa mulai dari tahap pra-siklus hingga siklus 2. Pada tahap pra-siklus menuju siklus 1 ketuntasan hasil belajar siswa dalam satu kelas naik 30%, pada tahap siklus 1 menuju siklus 2 persentase naik 18%.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan sebanyak 2 siklus penelitian masing-masing dilaksanakan sebanyak 2 pertemuan. Penelitian dilakukan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa menggunakan model *problem based learning* dengan menerapkan permainan *open the box*.

Indikator keterampilan sosial yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu keterampilan berhubungan dengan teman sebaya (*Peer relational skills*) dan keterampilan akademik (*Academics skills*). Keterampilan berhubungan dengan teman memiliki kriteria diantaranya mendorong teman untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan diskusi, hafal nama-nama temannya, memperhatikan orang yang sedang berbicara, menggunakan kontak mata dengan orang lain ketika berbicara, menampung komentar dan ide-ide orang lain dan berpartisipasi secara tepat dalam pembicaraan kecil. Keterampilan akademik memiliki kriteria diantaranya mencermati pemahaman orang lain dan mengajukan pertanyaan yang sesuai, meminta arahan atau bantuan, fokus terhadap topik yang dibahas dan menyelesaikan tugasnya dengan baik.

Berdasarkan indikator dan kriteria keterampilan sosial tersebut, peneliti

mendapatkan data melalui observasi. Peneliti mendapatkan hasil persentase keterampilan sosial masing-masing siswa yang kemudian didapatkan rata-rata keterampilan sosial siswa dalam satu kelas. Indikator dan kriteria yang muncul pada setiap siswa tentu berbeda-beda. Dari data yang didapatkan pada tahap pra-siklus, keterampilan sosial siswa dalam satu kelas berada pada persentase 26%. Hal tersebut menunjukkan masih rendahnya keterampilan sosial dalam satu kelas. Untuk itu peneliti menerapkan model *problem based learning* dengan menerapkan permainan *open the box* pada muatan pembelajaran IPS. Pada siklus 1 didapatkan data keterampilan sosial siswa menjadi 48%. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa naik 22%. Kemudian dari siklus 1 menuju siklus 2 didapatkan data keterampilan sosial siswa yaitu 78%, hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa naik 30%. Dari data tersebut, mulai dari tahap pra siklus menuju siklus 1 dapat diketahui bahwa keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan. Begitu pula dari tahap siklus 1 menuju siklus 2, keterampilan sosial siswa naik 30%. Berdasarkan data-data tentang keterampilan sosial tersebut didapatkan informasi bahwa keterampilan sosial siswa meningkat pada setiap tahapannya dengan

menggunakan model *problem based learning* dengan menerapkan permainan *open the box*. Melalui model *problem based learning* dengan menerapkan permainan *open the box* tersebut dapat melatih siswa dalam meningkatkan keterampilan sosialnya melalui interaksi dengan teman sejawatnya dan dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Maryani (2011) bahwa dalam kegiatan pembelajaran keterampilan sosial dapat dicapai melalui interaksi antarsiswa.

Data hasil belajar siswa mulai dari tahap pra siklus dilihat dari persentase ketuntasannya yaitu 35% siswa tuntas, kemudian pada siklus 1 65% siswa tuntas. Data tersebut menunjukkan rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa naik 30%. Pada siklus 2 ketuntasan rata-rata siswa dalam satu kelas yaitu 83%, dibandingkan dengan siklus 1 dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa 18%. Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar siswa tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap tahapannya dengan model *problem based learning*.

Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Delia Nurul Fauziah (2016) dengan judul “Penerapan Model *problem based learning* untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa

pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa adanya peningkatan, hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar IPS pada siklus I 35,3% siswa lulus Kriteria Ketuntasan Minimal, siklus II 64,7% dan siklus III 100%. Persamaan variabel yang diteliti sama yakni hasil belajar dengan menggunakan *problem based learning* dan muatan pelajaran IPS sedangkan perbedaannya pada penelitian ini tidak meneliti keterampilan sosial.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan metode permainan *open the box* dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV SD Kanisius Demangan Baru I. Model pembelajaran *problem based learning* menurut Aris Shoimin (2017) memiliki kelebihan diantaranya: 1) Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata, 2) Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar, 3) Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok, dan 4) Siswa memiliki kemampuan untuk menilai kemajuan belajarnya sendiri. Sedangkan media permainan menurut (Maryatun: 2015) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi baik animasi gambar

maupun foto, 2) Lebih merangsang anak mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji, 3) Pesan informasi visual mudah dipahami peserta didik, dan 4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* dengan menggunakan permainan *open the box* dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari data keterampilan sosial siswa terdapat peningkatan mulai dari tahap pra-siklus hingga hingga siklus 2 yang mulanya rata-rata persentase siswa 26% menjadi 78%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, berdasarkan data awal pra-siklus sampai pada siklus 2. Rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus yaitu 35% menjadi 83% pada siklus 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Jakarta. Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aliya, N.S. (2016). Peningkatan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Menggunakan Metode Permainan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 9 Tahun ke-5 2016*.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fauziah, D. N. (2016). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah dasar*. 1(1). 103-109.
- Hermawan, R.Y. (2012). Penerapan Metode Permainan Tebak Kata dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi di SD N Kebonsari Jember. Skripsi. Jember: UNEJ.
- Maryani, E. (2011). Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Keterampilan Sosial. Bandung: Alfabeta.
- Maryatun. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Power

- Point Terhadap hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015. *Journal Pendidikan Ekonomi UM*. 3(1). 1-14.
- Prihatina, RRN. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Pembelajaran IPS Siswa SMP. Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan IPS UNY*: 1-12.
- Sagala, S. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, S. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sapriya. (2015). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Santoso, A.B. (2016). Pengaruh Metode Role Playing pada Mata Pelajaran IPS terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, ISSN 2356 – 3443. Vol. 3 No.2.
- Shoimin, A. . (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto, (2009), *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Penerbit Prestasi Pustaka, Jakarta.
- Wahidmurni. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yustiana, Yusi. R. (1999). *Pengalaman Belajar Awal Yang Bermakna Bagi Anak Melalui Aktivitas Bermain*. Tesis. Bandung: Universitas Indonesia.