



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 4125 - 4132

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Model Kooperatif Tipe *Role Playing* pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

Tia Anggraini^{1✉}, Sukasno², R. Angga Bagus Kusnanto³

Universitas PGRI Silampari (UNPARI), Indonesia^{1,2,3}

E-mail: tiaanggraini53@gmail.com¹, sukasno@gmail.com², radenangga4@gmail.com³

Abstrak

Observasi ini bermaksud untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar IPS sesudah diterapkan Model *Role Playing* pada pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Widodo. Penelitian ini merupakan jenis eksperimen semu, dengan menggunakan desain pre test and post-test group. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Widodo, sebanyak 20 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berbentuk essay. Data tersebut di analisis menggunakan uji-z pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil analisis data post-test didapatkan Zhitung = 6,31 dan Ztabel = 1,64 berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Widodo sesudah diimplementasikan dengan model kooperatif tipe *Role Playing* secara signifikan tuntas. Rata-rata hasil belajar IPS siswa sebesar 79,6 sehingga mencapai 90% jumlah siswa yang tuntas.

Kata Kunci: Model Kooperatif Tipe *Role Playing*, Hasil Belajar, IPS

Abstract

This observation aims to determine the completeness of social studies learning outcomes after the Role Playing Model is applied to social studies learning for fourth-grade students of SD Negeri 1 Widodo. This research is a quasi-experimental type, using a pre-test and post-test group design. The research population is all fourth-grade students of SD Negeri 1 Widodo, as many as 20 students. Sampling was done employing the saturated sampling technique. The data collection technique used a test in the form of an essay. The data were analyzed using the z-test at the confidence level = 0.05. Based on the results of post-test data analysis, Z-count = 6.31 and Z-table = 1.64 means H_0 is rejected and H_a is accepted, so that the social studies learning outcomes for fourth-grade students of SD Negeri 1 Widodo after being implemented with the Role Playing type cooperative model are significantly complete. The average social studies learning outcome of students is 79.6 so it reaches 90% of the total number of students who complete.

Keywords: Role-Playing Type Cooperative Model, Learning Outcomes, Social Studies.

Copyright (c) 2022 Tia Anggraini, Sukasno, R. Angga Bagus Kusnanto

✉ Corresponding author :

Email : tiaanggraini53@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2729>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai faktor utama dalam menentukan kualitas suatu bangsa. Upaya untuk dapat mengembangkan kualitas pendidikan di Sekolah dengan membenarkan proses pembelajaran di sekolah. Guru merupakan seseorang yang memiliki peran penting dalam proses pendidikan. Guru sangat mempengaruhi mempengaruhi kualitas suatu pendidikan. Semakin baik dan profesional seorang guru maka akan semakin baik pula suatu pendidikan.

Paradigma pendidikan yang dikembangkan saat ini dalam kurikulum 2013 adalah paradigma konstruktivis. Pandangan konstruktivisme tentang pengembangankurikulum, dan banyak hal lain yang berkaitan dengan tujuan konstruktivisme dalam pendidikan sains (Barlia, 2011). teori konstruktivis bahwa siswa menghasilkan pengetahuan dan membentuk makna pembelajaran berdasarkan pengalaman mereka (Susanto, 2014). Guru sebagai fasilitator yang bertanggung jawab memberi kemudahan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat berperan aktif menemukan dan menerapkan ide-ide yang mereka punya dalam proses pembelajaran. Kurikulum dipahami dengan makna semacam rencana dan peraturan mengenai implikasinya sebagai pedoman bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Alawiyah, 2013).

Pada kurikulum 2013 pembelajar tematik terpadu terdapat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada tematik memiliki peranan penting sama hal dengan muatan materi lainnya (Novianti et al., 2020). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memuat disiplin ilmu sosial serta penalaran siswa, menjadikan siswa lebih aktif. (Hasyda & Djenawa, 2020) Pembelajaran IPS bersifat partipatoris, artinya proses sosialisasi yang memfokuskan partisipasi dengan cara menanamkan kebiasaan, nilai, dan norma. (Aprilianingrum & Wardani, 2021) Pada keterampilan abad 21 IPS merupakan pengetahuan dasar yang berperan penting dalam mewujudkan SDM yang bermakna dan sanggup bersaing.

Pembelajaran IPS yang menyenangkan dan efektif dapat dilakukan oleh guru beserta siswa dalam proses pembelajaran secara aktif sampai bisa menghindari kegiatan belajar yang monoton dan membosankan, adapun peranan penting dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran. (Hamid et al., 2021) Salah satu yang mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan adalah proses pembelajaran di kelas. Guru mampu menerapkan model pembelajaran, metode pembelajaran yang tepat agar tercapainya objek pembelajaran. Tentu saja hal ini sangat mempengaruhi proses pembelajaran disekolah (Adisusilo, 2017). Model pembelajaran adalah pedoman pembelajaran yang memiliki langkah-langkah secara sistematis pada pembelajaran (Prastowo, 2013). Model pembelajaran memiliki fungsi yaitu membantu guru untuk menciptakan perubahan perilaku siswa yang diharapkan (Sundari, 2015). Untuk itu, dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan model yang tepat sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif serta sanggup menciptakan suasana senang dalam proses pembelajaran, sehingga siswa bersemangat dan bisameningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah dilakukan wawancara dan observasi di SD Negeri 1 Widodo dengan wali kelas IV Ibu Hartini, S.Pd diperoleh keterangan jumlah siswa kelas IV terdiri dari 20 siswa, menerapkan kurikulum 2013 dan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS SD Negeri 1 Widodo yaitu 60. Sedangkan untuk permasalahan disekolah tersebut yaitu terletak pada hasil belajar siswa. (Sudjana, 2016) hasil belajar merupakan pemerolehan kemampuan-kemampuan setelah menerima pengalaman dari proses belajarnya. Hasil belajar adalah suatu perubahan yang diperoleh dari proses belajar (Handayani & Subakti, 2020). Mengenai hasil belajar siswa, pada pembelajaran IPS terlihat dari data nilai ulangan harian pada pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Widodo yang berjumlah 20 siswa, terdapat yaitu dari 5 (25,00%) siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal dan 15 (75,00%) yang tidak memenuhi standar ketuntasan minimal.

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan permasalahan ketidaktuntasan peserta didik, yaitu siswa hanya memperhatikan apa yang diberikan guru dalam proses pembelajaran, serta model pembelajaran sangat jarang

digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya proses pembelajaran, guru menggunakan model konvensional dengan metode ceramah. Siswa mempunyai masalahnya sendiri dalam minat belajar, sebagian siswa tidak percaya diri untuk maju, mengeluarkan pendapat, siswa masih malu-malu mereka hanya diam saja ketika guru meminta mereka berbicara dan menjawab pertanyaan, Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa kurang memahami materi, kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS. Disamping itu dalam proses pembelajaran tidak melibatkan nilai-nilai sosial dan keterampilan sosial, dan pembelajaran lebih menekankan pada pengungkapan isi buku daripada proses penalaran tentang isi buku. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dalam studi IPS.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, agar siswa lebih termotivasi pada pembelajaran IPS. Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan dalam proses pembelajaran. (Putri & Taufina, 2020) Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang membuat siswa memahami pembelajaran dengan pembentukan kelompok. Pembelajaran menggunakan model kooperatif diharapkan dapat memberikan solusi sehingga siswa lebih termotivasi pada proses pembelajaran. (Hamdani, 2011) model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar kolektif untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yaitu model pembelajaran dengan ide-ide inovatif menekankan aktivitas siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah model kooperatif. (Shoimin, 2014) Model kooperatif yaitu pengkajian yang bekerjasama pada himpunan secara kolaboratif dengan maksud mengartikan materi yang diberikan oleh guru. Pembelajaran kooperatif memiliki tiga tujuan yang dikembangkan, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan kesepakatan serta pengembangan keterampilan sosial.

Model pembelajaran kooperatif salah satunya merupakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Model *role playing* untuk membantu anak mendapatkan kuantitas sosial dan dapat menopang memecahkan masalah individual siswa dengan bantuan suatu kelompok, mempengaruhi anak dalam menumbuhkan sikap bekerjasama serta peduli dengan keadaan sosial yang ada disekitarnya (Shoimin, 2014). Model *role playing* memiliki ketertarikan sendiri bagi siswa sehingga materi pembelajaran dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Pembelajaran menggunakan model *role playing* merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa yang sulit untuk dilupakan (Imas, 2015). Dengan teknik *role-playing* bisa meningkatkan kepercayaan diri dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga korelasi antar siswa terjalin dengan baik (Rizki, 2018). Tujuan pembelajaran IPS adalah mendukung siswa dalam mengatasi persoalan yang dituju serta memahami lingkungan sosial masyarakatnya. Seperti yang diharapkan oleh dirinya, orang tua, masyarakat, dan agama (Sumantri, 2015). Pengkajian IPS di SD harusnya mengarahkan siswa pada pemahaman moral serta kapasitas sosial pada siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe Role Playing Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Widodo”.

METODE

(Sugiyono, 2016) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang didalamnya mencoba menemukan pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu dalam keadaan yang terkontrol. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen semu (*pre-experimental designs*), eksperimen semu ini fokus di satu kelas eksperimen minus kelompok atau kelas pembandingan. Penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest*.

$O_1 \times O_2$

(Sugiyono, 2018)

Keterangan:

O_1 : *Pretest*

X : Perilaku

O₂ : Posttest

Adapun populasi penelitian ini yaitu 20 siswa kelas IV SD Negeri 1 Widodo Tahun Ajaran 2021/2022 dengan rincian yang ada pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1
Populasi Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Σ Siswa
	Laki-Laki	Perempuan	
IV	9	11	20

(Sumber: Dapodik SD Negeri 1 Widodo)

Dalam pengambilan sample dengan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel, apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel yakni kurang dari 30 orang (20 orang).

Validitas merupakan alat ukur data yang terjadi pada observasi dengan data yang bisa dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2016). Untuk mengetahui validitas butir soal, digunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{N \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

(Jakni, 2016)

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi variabel X dan variabel Y

X: Skor yang diperoleh dari seluruh item

Y: Skor total yang diperoleh dari seluruh item

N : Banyaknya responden

Konsep reliabilitas adalah sebatas mana hasil atau suatu proses pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2013). Pada penelitian ini, penulis menggunakan uji reliabilitas dengan rumus yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^t}{\sigma^2_t} \right)$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

K : Banyaknya butir soal

$\sum \sigma b^t$: Jumlah varians butir

σ^2_t : Varians total

Koefisien reliabilitas yang dihasilkan selanjutnya interpretasikan dengan menggunakan kriteria pada tabel

2.

Tabel 2
Interpretasi Nilai Koefisien Reliabilitas

Interpretasi Nilai	Kriteria
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Reliabilitas Sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Reliabilitas Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	Reliabilitas Cukup
$0,70 < r_{11} \leq 0,90$	Reliabilitas Tinggi

$$\frac{0,90 < r_{11} \leq 1,00}{\text{Reliabilitas Sangat Tinggi}} \\ \text{(Jakni, 2016)}$$

Daya pembeda butir soal merupakan keterampilan sebuah butir soal buat membedakan kelompok dalam aspek yang akan diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok tersebut (Bagiyono, 2017). Rumus yang digunakan adalah:

$$DP = \frac{JS_A - JS_B}{SI_A} \text{ atau } DP = \frac{JS_A - JS_B}{SI_B} \\ \text{(Jakni, 2016)}$$

Keterangan:

DP : Daya Pembeda

JS_A : Σ skor kelompok atas

JS_B : Jumlah skor kelompok bawah

SI_A / SI_B : Jumlah skor ideal salah satu kelompok atas atau bawah

Interpretasi nilai daya pembeda mengacu pada pendapat (Jakni, 2016) sebagai berikut:

Table 3
Kriteria Interpretasi Daya Pembeda

Nilai DP	Korelasi
$DP \geq 0,40$	Sangat Baik
$0,30 - 0,39$	Cukup Baik
$0,20 - 0,29$	Minimum
$DP \leq 19$	Jelek

(Jakni, 2016)

Perhitungan tingkat kesukaran artinya perhitungan dimana mencari kesukaran butir-butir soal sehingga diperoleh butir-butir soal yang termasuk dalam kategori mudah, sedang dan sukar (Bagiyono, 2017). Menurut Jakni (Jakni, 2016) mendapatkan nilai tingkat kesukaran butir soal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$IK = \frac{JS_A + JS_B}{SI_A + SI_B}$$

(Jakni, 2016)

Keterangan:

IK : Tingkat Kesukaran / Indeks kesukaran

JS_A : Jumlah skor kelompok atas

JS_B : Jumlah skor kelompok bawah

SI_A / SI_B : Jumlah skor ideal kelompok atas/bawah

Tabel 4
Kriteria Interpretasi Indeks Kesukaran

IK	Kriteria
TK	Tingkat Kesukaran
$0,00 - 0,30$	Sukar
$0,31 - 0,70$	Sedang
$0,71 - 1,00$	Mudah

(Jakni, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi dilakukan sejak 18-2 September 2021 dilaksanakan di SD Negeri 1 Widodo Kabupaten Musi Rawas tahun ajaran 2021/2022. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dengan jumlah 20 siswa. Pada kelas tersebut mendapatkan perlakuan model Kooperatif tipe *Role Playing*. Berdasarkan 10 soal esai yang diberikan, 10 soal yang memenuhi syarat untuk digunakan dalam penelitian. Setelah itu mengadakan *pre-test* di kelas sampel untuk mengetahui kualitas pertama siswa tentang pembelajaran IPS pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan tentang keberagaman. Sebelum diberikan perlakuan dengan model kooperatif tipe *Role Playing*.

Tabel 5
Rekapitulasi Data Hasil *Pre-test*

Nilai	Keterangan	<i>Pre-test</i>	
		Frekuensi	Presentase
> 60	Tuntas	2	10%
< 60	Tidak Tuntas	18	90%
Nilai Rata-Rata		36,75	

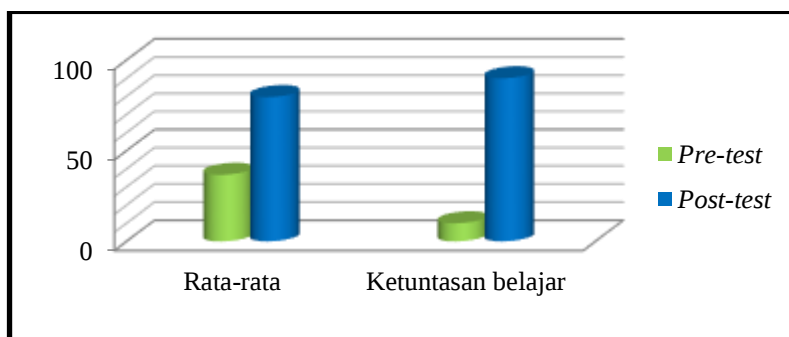
Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa jumlah 2 siswa yang tuntas sebesar 10%. Dapat dilihat bahwa kemampuan di awal siswa kelas IV SD Negeri 1 Widodo sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *role playing* belum tuntas.

Tabel 6
Rekapitulasi Data Hasil *Post-test*

Nilai	Keterangan	<i>Pre-test</i>	
		Frekuensi	Presentase
> 60	Tuntas	18	90%
< 60	Tidak Tuntas	2	10%
Nilai Rata-Rata		79,6	

Berdasarkan tabel 6 dapat disimpulkan bahwa secara deskriptif kemampuan akhir siswa kelas IV SD Negeri 1 Widodo setelah memakai model kooperatif tipe *role playing* mencapai kategori tuntas.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat dilihat gambaran nilai rata-rata tes awal serta akhir sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Perbandingan Rata-Rata Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Grafik nilai rata-rata *pre-test* serta *post-test* terlihat bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dengan *post-test* adalah 42,85.

Analisis Data Penelitian

1. Uji Normalitas

Pada uji ini untuk mengetahui sampel yang digunakan apakah berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Kriteria pengujian normalitas data, beserta taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$, dk = n-1, dinyatakan

n yaitu banyaknya kelas interval, apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka dapat dikatakan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas tes awal dan tes akhir dapat dilihat pada Tabel 7

Tabel 7
Hasil Uji Normalitas Tes Awal dan Akhir

Data	χ^2_{hitung}	Dk	χ^2_{tabel}	Keterangan
Post-test	1,8528	4	9,49	Data Normal

Berdasarkan tabel 7 tersebut, menunjukkan nilai χ^2_{hitung} data tes akhir adalah 1,85 dengan χ^2_{tabel} adalah 9,49, berarti $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Hasil analisis uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui model kooperatif tipe *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Widodo dapat dikategorikan tuntas. Untuk lebih jelasnya bisa diamati Tabel 8.

Tabel 8
Hasil Uji Hipotesis Nilai Post-Test

Data	Z_{hitung}	Dk	Z_{tabel}	Kesimpulan
Post-test	6,31	19	1,64	Data Normal

Berdasarkan table 8 tersebut, maka dilakukan uji hipotesis yang diketahui nilai $Z_{hitung} = 6,31$ dan $Z_{tabel} = 1,64$ menunjukkan bahwa $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis yang diajukan oleh peneliti terbukti kebenarannya, hal ini menunjukkan bahwapada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1Widodo sesudah diterapkan model kooperatif tipe *role playing* secara signifikan tuntas.

KESIMPULAN

Observasi beserta pembahasan yang diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Widodo setelah diterapkan model kooperatif tipe *role playing* lebih dari atau sama dengan 60 ($\mu \geq 60$) H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Kooperatif Tipe *Role Playing* pada pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Widodo secara signifikan tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, S. (2017). *Pembelajaran Nilai Karakter: Konstrutivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. PT Raja Grafindo Persada.
- Alawiyah, F. (2013). *Peran Guru dalam Kurikulum 2013 The Role of Teacher in Curricullum 2013*.
- Aprilianingrum, D., & Wardani, K. W. (2021). Meta Analisis: Komparasi Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Discovery Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1006–1017. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.871>
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. PT Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2013). *Reliabilitas dan Validitas* (4th ed.). Pustaka Belajar.
- Bagiyono. (2017). Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Sial Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1. *Widyanuklida*, 16(No. 1), 1–12.
- Barlia, L. (2011). Konstruktivisme dalam pembelajaran sains di SD: tinjauan epistemologi, ontologi, dan keraguan dalam praksisnya. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3).
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hamid, S. I., Dewi, D. A., Nugraha, A. R., Jaelani, W. R., & Vichaully, Y. (2021). Implementasi Nilai Persatuan

- 4132 *Model Kooperatif Tipe Role Playing pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar – Tia Anggraini, Sukasno, R. Angga Bagus Kusnanto*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2729>
- dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5731–5738.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Hasyda, S., & Djenawa, A. (2020). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Picture and Picture Bermedia Mind Map untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sosoal Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 696–706. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.414>
- Imas. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan* (1st ed.). Alfabeta.
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.323>
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Diva Press.
- Putri, E. N. D., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 617–623. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.405>
- Rizki, A. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(2580–1147), 37.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Pt Rosda Karya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (23rd ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat pendidikan Dasar*. Raja Grafindo Persada.
- Sundari, H. (2015). Model-Model Pembelajaran dan Pemerolehan Bahasa kedua/Asing. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 109–110.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Prenada Media Grup.