

PENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS DENGAN MODEL MAKE A MATCH DI KELAS IVA SDN DEMAKIJO 1

THE IMPROVEMENT OF SOCIAL STUDIES LEARNING QUALITY THROUGH MAKE A MATCH MODEL

Oleh: Sophia Rachma Qurrota, PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
sophiaqurrota@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas IVA SD Negeri Demakijo 1 Sleman Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah PTK, model spiral Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas IVA. Teknik pengumpulan data berupa tes hasil belajar dan lembar observasi. Tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar kognitif siswa, sedangkan lembar observasi digunakan untuk memperoleh gambaran aktivitas siswa serta implementasi guru dalam proses pembelajaran IPS menggunakan *Make a Match*. Peningkatan proses pembelajaran ditunjukkan oleh siswa yang lebih aktif, komunikatif serta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hasil belajar ditunjukkan dengan persentase ketuntasan pada pratindakan 27,23%, siklus I pertemuan pertama 57,58%, siklus I pertemuan kedua 72,27%, siklus II pertemuan pertama 87,88% dan siklus II pertemuan kedua 90,90%.

Kata kunci : *Kualitas pembelajaran, IPS, model pembelajaran kooperatif tipe make a match.*

Abstract

The aim of this research was to improve the social studies learning quality through cooperative learning model with Make a Match type in fourth grade students of class IVA SDN Demakijo 1 Sleman Yogyakarta. This research use classroom action research, Kemmis and Taggart spiral model and the subject was fourth grade student of class IVA. The data collection techniques used achievement test and observation sheets. The achievement test used to collect data cognitive learning outcomes of students, while the observation sheets were used to describe the student activities and the teacher's implementation in teaching learning process of social studies using Make a Match. The improvement of the learning process was shown by the students that more, active, communicative, and fun learning. The learning outcomes showed as a percentage of completeness at the preaction of completeness at the preaction is 27,23%, 57,58% at the first meeting of the first cycle, 72,27% at the second meeting of the first cycle, 87,88% at the first meeting of the second cycle, and 90,90% at second meeting of the second cycle.

Keywords: Social studies learning quality, cooperative learning model type make a match.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Usaha tersebut dapat dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan (Yusufhadi dalam

Yamin, 2013: 15). Dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar

mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Proses perubahan tingkah laku dapat dikatakan berhasil apabila disertai dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang ditunjukkan melalui peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

Pembelajaran dilaksanakan dari sekolah tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Pada tingkat sekolah dasar pembelajaran dilaksanakan untuk memberikan pengetahuan dasar yang diberikan kepada peserta didik untuk menjadi bekal di kehidupan selanjutnya. Dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah khususnya tingkat SD/MI menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, IPA, IPS, seni dan budaya, pendidikan jasmani, dan olahraga, keterampilan/kejuruan dan muatan lokal. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPS di SD/MI merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh siswa dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS di SD/MI dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju

kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat (BSNP, 2006: 575).

Menurut Somantri (Sapriya, 2009: 11) Pendidikan IPS adalah penyerdehanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah sangat erat kaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dengan humaniora dan ilmu pengetahuan alam yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk kepentingan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Dari uraian di atas, pembelajaran IPS di SD berperan aktif dalam membangun pengetahuan dan pengalaman siswa dalam bermasyarakat. Namun, untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan dari pembelajaran IPS di SD, pembelajaran yang diberikan haruslah mudah untuk ditangkap dan dipahami oleh siswa. Pembelajaran IPS yang kondusif dapat membuat siswa memahami pengetahuan yang diberikan. Dalam hal ini, peran guru sangatlah penting

untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif. Dalam mengajar IPS di SD guru harus mengemas pembelajaran dengan menarik dan melibatkan seluruh aspek kecerdasan siswa, baik dari sisi kognitif, afektif, serta psikomotor. Pembelajaran juga harus menyenangkan, supaya siswa tidak merasa jenuh dan mengabaikan materi yang diberikan. Melibatkan siswa secara aktif baik segi intelektual, fisik, emosional, dan mentalnya dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan memberikan hasil yang optimal.

Keberhasilan pembelajaran di kelas sangat tergantung pada pendekatan, strategi, metode, serta model pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh guru. Berpatok pada tujuan pembelajaran IPS, guru harus menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai moral, serta motivasi kepada siswa yang nantinya akan berguna bagi kehidupan sehari-hari dan menjadi bekal di masa mendatang.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Demakijo 1 pada tanggal 3 dan 20 Oktober 2015 dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru lebih mendominasi pembelajaran yang menjadikan siswa pasif karena peran siswa hanya mendengar materi yang diberikan oleh guru. Selain itu, penggunaan metode ceramah yang kurang menarik, membuat siswa cepat merasa bosan dan mengabaikan gurunya, bahkan beberapa siswa asyik bermain dengan temannya. Sementara itu, guru kelas IVA SDN Demakijo 1 mengungkapkan masih merasa kesulitan

untuk memilih model dan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS agar hasil belajar siswa dapat optimal.

Pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang aktif dan enggan memperhatikan guru. Namun, saat guru menanyakan kepada siswa apakah materi yang disampaikan masih ada yang belum jelas, siswa hanya diam dan ketika guru memberikan soal, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah.

Dari kelima mata pelajaran pokok, yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, PKn, IPA, dan IPS diperoleh data bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Demakijo 1 tergolong paling rendah. Hasil belajar yang masih rendah ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan tengah semester siswa kelas IVA SDN Demakijo 1. Berikut tabel perolehan nilai rata-rata ulangan tengah semester kelas IVA.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ulangan Tengah Semester Kelas IVA

Mata Pelajaran	Nilai Rata-rata UTS
Matematika	82,44
Bahasa Indonesia	82,94
PKn	79,24
IPA	76,13
IPS	68,33

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata ulangan tengah semester mata pelajaran IPS tergolong rendah jika dibandingkan dengan nilai rata-

rata pada mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, PKn, dan IPA.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pada tanggal 10 November 2015, dari materi-materi IPS kelas IV yang sulit dipahami siswa dan hasil belajarnya masih rendah adalah materi Koperasi. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan tindakan untuk merubah proses pembelajaran IPS di kelas IV A SDN 1 Demakijo. Guru perlu menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat meningkat. Merujuk dari hal yang telah dikemukakan di atas, dalam penelitian ini peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS agar diperoleh hasil belajar yang optimal.

Cooper dan Henich (Nur Asma, 2006: 11) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas akademik bersama, sambil bekerja sama belajar keterampilan-keterampilan kolaboratif dan sosial. Anggota-anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.

Pembelajaran kooperatif mempunyai tujuan pencapaian hasil belajar. Pembelajaran kooperatif dapat memberi

keuntungan pada siswa yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa akan belajar dalam kelompok dimana mereka akan bertukar pikiran dan saling membantu untuk memahami materi dan memecahkan masalah. Bagi siswa yang sudah memahami dapat membantu temannya yang masih kesulitan dalam mendalami materi tertentu, dan bagi siswa yang masih kesulitan tentu akan merasa terbantu untuk lebih mudah memahami materi tersebut. Selain itu, dalam pembelajaran kooperatif siswa akan lebih leluasa bertanya kepada temannya.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu tipe *Make a Match*, dimana model pembelajaran ini bertujuan untuk mendalami materi, menggali materi, dan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam pembelajaran ini siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok secara heterogen. Sebelum pembelajaran guru harus menyiapkan kartu pertanyaan dan jawaban sesuai dengan materi yang telah diberikan sebelumnya. Setiap siswa akan mendapatkan sebuah kartu pertanyaan ataupun kartu jawaban, setelah itu siswa yang mendapat kartu pertanyaan harus mencari kartu jawaban dari pertanyaan pada kartu tersebut yang dipegang oleh temannya. Sedangkan siswa yang mendapat kartu jawaban harus mencari pertanyaan yang sesuai dengan jawaban pada kertas tersebut. Bagi siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu maka akan diberi poin. Lalu guru akan memanggil beberapa siswa yang sudah menemukan pasangan kartunya untuk mempresentasikan pertanyaan dan jawaban,

siswa lain memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah kartu mereka cocok atau tidak (Miftahul Huda, 2013: 251).

Menurut Arends sebagaimana dikutip oleh Nur Asma (2006: 26) dalam penelitiannya menyatakan bahwa tidak satupun studi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh negatif. Pembelajaran kooperatif memiliki dampak positif terhadap siswa yang mempunyai hasil belajar rendah dan dapat meningkatkan hasil belajar serta penyimpanan materi pelajaran yang akan lebih lama. .

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan proses dan hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* kelas IVA Demakijo 1 Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman, Yogyakarta.

B. Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di dalam kelas dengan menggunakan sistem kelompok. Siswa dibagi ke dalam 6 kelompok dengan tingkatan yang heterogen dan dilaksanakan pada saat proses pembelajaran IPS berlangsung di kelas IV A SD Negeri Demakijo 1 Nogotirto, Guyangan, Sleman. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari sampai Maret 2016.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVA SD Negeri Demakijo 1 Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman, Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016. Jumlah siswa ada 33 terdiri dari 18 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Objek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV A SD Negeri Demakijo 1, Nogotirto, Guyangan, Sleman pada materi Koperasi.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan Model Kemmis dan Mc Taggart yang dikenal dengan model spiral.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan metode tes dan non test. Tes dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar yang berupa soal pilihan ganda. Sedangkan metode non test dilakukan melalui observasi untuk mengamati implementasi guru dan aktivitas siswa pada saat pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

1. Soal Tes
2. Lembar Observasi

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada instrumen penelitian yang digunakan, instrumen yang dimaksud yaitu soal hasil belajar dan lembar observasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis kuantitatif untuk menganalisis hasil tes tindakan dengan menggunakan teknik analisis data secara statistik deskriptif. Sedangkan teknik analisis kualitatif untuk menganalisis hasil observasi/pengamatan. Analisis data kuantitatif ini berupa nilai hasil tes, nilai rerata, serta persentase kelulusan pada pembelajaran materi koperasi dan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Nilai hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{\text{jumlah seluruh soal}} \times 100$$

Sedangkan rumus untuk menghitung persentase keberhasilan pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka persentase

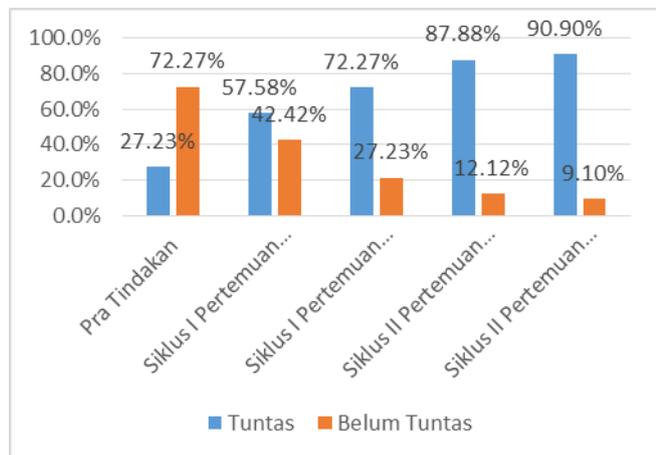
f : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini diuraikan mengenai hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan. Keberhasilan terhadap hasil belajar dan proses pembelajaran yang dicapai dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Dari hasil penelitian, diperoleh data bahwa hasil nilai tes siswa dari pra tindakan ke siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hasil nilai tes siswa yang meningkat dapat dilihat dari presentase ketuntasan belajar siswa dari pra tindakan, siklus I pertemuan pertama, siklus I pertemuan kedua, siklus II pertemuan pertama hingga siklus II pertemuan kedua. Pada tes pra tindakan, siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa atau sebesar 27,23% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 24 siswa atau sebesar 72,27% dengan nilai rata-rata 66,06. Hasil tes pada siklus I pertemuan pertama siswa yang belum tuntas sebanyak 19 siswa atau sebesar 57,58% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 14 siswa atau sebesar 42,42% dengan nilai rata-rata 73,63. Hasil tes siklus I pertemuan kedua siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa atau sebesar 72,27% dan yang belum tuntas sebanyak 9 siswa atau sebesar 27,23% dengan nilai rata-rata 78,79. Hasil tes siklus II pertemuan pertama siswa yang tuntas sebanyak 29 siswa atau sebesar 87,88% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 siswa atau sebesar 12,12% dengan nilai rata-rata 85,15. Hasil tes siklus II pertemuan kedua siswa yang tuntas sebanyak 30 siswa atau sebesar 90,90% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 3 siswa atau sebesar 9,10% dengan nilai rata-rata 86,36. Untuk memperjelas peningkatan presentase ketuntasan nilai belajar siswa, dapat dilihat dalam diagram berikut ini:



Gambar 1. Diagram Perbandingan Ketuntasan Belajar Pra Tindakan, Siklus I Pertemuan Pertama, Siklus I Pertemuan Kedua, Siklus II Pertemuan Pertama, dan Siklus II Pertemuan Kedua

Adapun faktor yang menyebabkan peningkatan hasil belajar antarlain adanya interaksi antar siswa ketika berdiskusi maupun ketika mencari pasangan kartu. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang menarik dan menyenangkan dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Selain itu, dari pengamatan yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan observer, diperoleh hasil bahwa partisipasi siswa meningkat setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Sebelum dilakukan tindakan, berdasarkan hasil pengamatan awal diperoleh bahwa selama proses pembelajaran siswa cenderung pasif atau belum terlalu aktif karena dalam proses pembelajaran guru lebih mendominasi jadi interaksi antara guru dan siswa masih kurang.

Pada siklus I hasil pengamatan aktivitas siswa masih belum menunjukkan adanya aktivitas secara maksimal. Dari 12 butir pernyataan pada siklus I pertemuan pertama terdapat 8 butir

pernyataan yang belum mencapai skor minimum, dan pada siklus I pertemuan kedua terdapat 2 butir pernyataan yang belum mencapai skor minimum. Hal tersebut terjadi karena siswa masih kurang aktif berpendapat dan menjawab pertanyaan dari guru. Siswa juga masih asik bermain sendiri, sehingga kurang memperhatikan guru selama proses pembelajaran. Saat menyelesaikan tugas kelompok, siswa kurang memanfaatkan waktu dengan baik, waktu mereka habis untuk memilih ketua kelompok. Pada saat mencocokkan kartu, siswa laki-laki yang berpasangan dengan siswa perempuan masih malu-malu dan berdiri berjauhan. Pada siklus II seluruh butir pernyataan pada ranah afektif dan psikomotor sudah melebihi dari skor minimum yang telah ditetapkan. Siswa semakin aktif dalam menyampaikan pendapat maupun memberi tanggapan saat proses pembelajaran. Setelah mendapat motivasi dari guru, siswa laki-laki yang berpasangan dengan perempuan tidak malu lagi saat membacakan kartu yang mereka miliki.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan proses dan hasil belajar IPS siswa kelas IV A SD Negeri Demakijo 1 Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman dapat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Peningkatan proses pembelajaran IPS tersebut terjadi karena penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan langkah-langkah (1) menyiapkan kartu pertanyaan dan jawaban; (2) menjelaskan aturan permainan dengan model

pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*; (3) membagikan kartu secara acak kepada siswa; (4) memberikan kepada siswa untuk memahami dan memikirkan kartu pertanyaan atau jawaban yang didapat; (5) memberikan kesempatan siswa untuk mencari pasangan kartu; (6) memanggil siswa yang menemukan pasangan kartu untuk presentasi; (7) memberikan poin kepada siswa yang dapat mencocokkan kartu dengan benar; (8) menyimpulkan pembelajaran bersama siswa. Dengan langkah-langkah tersebut keterampilan mengajar guru lebih baik dan siswa terlihat lebih aktif, komunikatif, serta suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sesuai langkah tersebut dilakukan dengan optimal sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Semula pada saat pra tindakan yang tuntas 9 siswa atau sebesar 27,23%, pada siklus I pertemuan pertama menjadi 19 atau sebesar 57,58%, pada siklus I pertemuan kedua menjadi 26 siswa atau sebesar 78,79%, pada siklus II pertemuan pertama menjadi 29 siswa atau sebesar 87,88%, dan meningkat lagi pada siklus II pertemuan kedua menjadi 30 siswa atau sebesar 90,90%. Pada saat proses pembelajaran siswa terlihat lebih aktif, komunikatif, serta suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini sesuai dengan meningkatnya aktivitas siswa pada ranah afektif dan psikomotor, serta implementasi guru selama pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Saran

Pada saat pembelajaran IPS, guru kelas IV untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada materi koperasi dan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Miftahul Huda. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR.
- Nana Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sardjiyo, dkk. (2009). *Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yamin, Martinis. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.