PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING

THE IMPROVMENT OF SOCIAL STUDIES LEARNING OUTCOME USING ROLE PLAYING METHOD

Oleh: Defit Christiyana Isabetty
defichristiyana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) meningkatkan proses pembelajaran, dan 2) meningkatkan hasil belajar IPS menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri Daratan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Subjek penelitian ini siswa kelas V yang berjumlah 12 siswa. Desain penulisan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar. Proses pembelajaran dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan siswa mudah memahami pelajaran IPS. Peningkatan hasil belajar pada siklus I sebesar 6,67 menjadi 12,92 .

Kata Kunci: hasil belajar, metode role playing, kelas V SD

Abstract

The research are intended to 1) enhance the learning process, 2) improve social studies learning outcome using role playing of fifth grade students in SD Negeri Daratan. This research was a classroom action research. The subjects were fifth grade students, totalling 12 students. Research design using the Kemmis and Mc Taggart model. Data collection methods used test, observation, and documentation. The techniques of data analysis using quantitative and qualitative descriptive. The results show that learning outcome can increase using role playing method. The increase of the learning process of students' activity can be seen in the following study, and students easily understand social studies. The improvement learning outcomes in the first cycle of 6.67 to 12.92 in second cycle.

Keywords: learning outcomes, role playing method, fifth grade

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dan pengaruh globalisasi yang terus menerus terjadi di Indonesia, menuntut masyarakat untuk menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan ketrampilan agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman.Dengan pendidikan yang berkualitas maka diharapkan membentuk manusia yang cerdas dan terampil untuk mengikuti perkembangan zaman. Salah satu proses pembentukan ini dilakukan dalam kegiatan pendidikan baik secara formal, informal, maupun nonformal.

Proses belajar mengajar, diharapkan adanya suasana pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa secara aktif. Namun pada proses pembelajaran yang berlangsung dalam dunia pendidikan umumnya masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan bukan pada siswa (*student centered).*

Kondisi ini dipertegas pendapat yang disampaikan oleh Thomas Armstrong dalam bukunya Sekolah Para Juara juga mendeskripsikan model pembelajaran klasik yang antara lain memunculkan asumsi-asumsi: Pertama, para guru cenderung memisahkan atau memberikan identifikasi kepada para muridnya sebagai murid-murid yang pandai di satu sisi, dan murid-murid yang bodoh di sisi lain. Kedua, suasana kelas cenderung monoton dan membosankan. Hal ini dikarenakan para guru biasanya hanya bertumpu pada satu atau dua jenis kecerdasan dalam mengajar, yaitu cerdas berbahasa dan cerdas logika. Ketiga, mungkin seorang guru agak sulit dalam membangkitkan minat murid-muridnya karena proses pembelajaran yang kurang kreatif (Hermansyah, 2003:18).

Teori di atas sesuai dengan hasil pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri Daratan, Sendangarum, Minggir, Sleman pada materi keanekaragaman budaya dan Kegiatan Ekonomi Indonesia. Berdasarkan pengamatan awal siswa belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran IPS.Dalam pembelajaran siswa terlihat pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa mengajukan pertanyaan.Metode ceramah yang digunakan hanya untuk mengejar target materi pelajaran yang harus disampaikan sehingga siswa hanya sebagai penerima pelajaran.Pembelajaran yang monoton membuat siswa merasa sulit memahami pelajaran IPS, kurang penggunaan metode pembelajaran dan siswa yang pasif berdampak pada hasil belajar yang rendah pula.

Berdasarkan perolehan data hasil belajar Pra tindakan dapat dilihat pada perolehan nilai di bawah ini

Tabel 1. Data Ketuntasan Siswa Pra Tindakan untuk Pelajaran IPS

JML	Banyaknya siswa tuntas		Rata-rata kelas
	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)	
12	4 (33%)	8 (67%)	63,75

Data diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), KKM pelajaran IPS adalah 65. Dari 12 siswa ada 3 (33%) tuntas dalam belajar karena memperoleh nilai ≥ 65sedangkan 8 (67%) siswa memperoleh nilai kurang dari 65. Hal tersebut menandai ketuntasan belajar IPS belum maksimal.

Tabel 2. Profil Kelas Sebelum Tindakan

Nilai rata-rata	Mata pelajaran				
	Bahasa	PKn	IPA	IPS	Matematika
	78	72	77	66	70

Sumber : Data nilai kelas V

Dari data di atas dapat dilihat dari setiap mata pelajaran bahwa nilai rata-rata mata pelajaran IPS terendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Selain itu Pembelajaran kurang menarik perhatian siswa, karena pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*). Guru sebagai perancang pembelajaran sebenarnya dapat memilih metode yang sesuai dengan materi serta strategi pembelajaran yang digunakan untuk mendukung kelengkapan penyajian materi. Berdasarkan fakta tersebut dapat dikatakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode konvensional sudah tidak efektif lagi pelaksanaannya karena tidak

meningkatkan hasil belajar siswa. Sebab dengan metode pembelajaran yang menarik tentu akan membuat siswa antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga akan berdampak pula pada hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

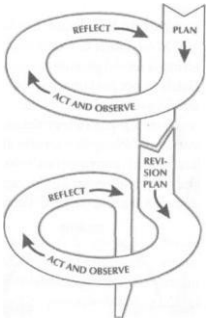
Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa di dalam kelas. Salah satu metode tersebut adalah *Role Playing* atau metode bermain peran.*Role playing* juga disebut dengan sosiodrama merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 1996:10.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalahpenelitiantindakan kelas kolaborasi.

DESAIN PENELITIAN

Desain penelitian yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Model Spiral

(Kemmis dan Mc Taggart, 1988: 11)

Pembelajaran IPS pada siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada penelitian ini setiap siklus terdiri dari empat langkah seperti model penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Suwarsih Madya, 1994 : 25).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Daratan yang beralamatkan di Daratan 3, Sendangarum, Minggir, Sleman, pada semester I tahun pelajaran 2016/2017.SD Negeri Daratan berada di sekiar daerah pemukiman penduduk, letak yang sangat strategis dan kondusif dalam kegiatan belajar.SD Negeri Daratan memiliki 6 ruang kelas untuk 6 rombongan belajar, mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Fasilitas lain yang dimiliki SD Negeri Daratan yaitu ruang kepala sekolah, ruang guru, perpustakaan, UKS, kantin, mushola gudang.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri Daratan pada tahun pelajaran 2016/2017. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal mata pelajaran IPS. Pada siklus I penelitian dilakukan dalam 2 pertemuan dan Siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan.

Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas V Sekolah dasar Negeri Daratan, sendangarum,Minggir, Sleman, Yogyakarta siswa 12 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Pertimbangan peneliti mengambil subjek tersebut yaitu kelas V memiliki permasalahan hasil belajar IPS rendah dilihat dari rata-rata nilai IPS.

Prosedur

Dalampenelitianinimenggunakanlangkah-langkahmetode*role playing* yaitu:

1) Pemanasan (pengantar serta pembahasan cerita dari guru). Cerita pengantar disampaikan guru untuk menarik perhatian siswa dan membantu siswa masuk dalam suasana yang hendak dimainkan dalam role playing.
2) Memilih siswa yang akan berperan. Pemilihan siswa sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang hendak dibawakan.
3) Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi. Penonton harus mengetahui tugasnya saat permainan role playing dilaksanakan.
4) Mengatur panggung. Panggung diatur untuk memberikan ruang gerak untuk para pemain.
5) Permainan.
   Permainan siswa jangan dinilai dari aktingnya karena tujuan utama permainan adalah menyampaikan materi. Jika terjadi kemacetan guru membimbing dengan pertanyaan jika tidak berhasil, maka mencari pemain pengganti. Apabila pemain pengganti tidak ada langsung pada diskusi dan evaluasi.
6) Diskusi dan evaluasi
   Diskusi membantu siswa dalam menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar, dan mereaksi permainan yang dilakukan yang berdampak pada pengetahuan dan sikap siswa
7) Permainan berikutnya
   Permainan berikutnya dapat menambah pemahaman siswa mengenai materi yang dipelajarinya.
8) Diskusi lebih lanjut.
   Diskusi lebih lanjut digunakan untuk memperdalam analisis, penafsiran, dan, reaksi siswa
9) Generalisasi. Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari melalui model *role playing*.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Tujuan utama penelitian adalah memperoleh data. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan observasi tes.Menurut Nana Sudjana (2011: 35) tes digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa. Tes merupakan salah satu cara untuk menaksir kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respons seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa soal tes. Soal tes diberikan setelah dilakukan tindakan. Soal tes berisi butir soal yang mengukur variabel. Hasil setiap tes dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui keefektifan tindakan dengan melihat kembali indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah, (Suharsimi Arikunto, 2006: 160). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan soal tes.

Macam data, bagaimana data dikumpulkan, dengan instrumen yang mana data dikumpulkan, dan bagaimana teknis pengumpulannya, perlu diuraikan secara jelas dalam bagian ini.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian data diperoleh dari data hasiltes. Analisis data hasil tes Data hasil tes siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif yaitu dengan cara mencari nilai reratata setiap akhir siklus.

Cara untuk mengetahui kenaikan hasil belajar siswa adalah dengan menghitung persentase siswa yang berhasil memperoleh nilai KKM atau di atas KKM dari jumlah siswa di kelas itu. Hasil tes siklus I akan dibandingkan dengan hasil tes siklus berikutnya. Jika terdapat kenaikan prosentasi siswa yang lulus KKM pada siklus I sampai siklus II, maka dapat dikatakan hasil belajar IPS siswa meningkat dengan menggunakan metode *role playing*. Rumus untuk menghitung prosentasi siswa yang lulus adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \text{x } 100$$

Keterangan :

P = angka persentase yang dicari

f = frekuensi yang sedang dicari presentasinya (dalam hal ini adalah jumlah siswa yang mencapai nilai KKM)

N = jumlah frekuensi/ banyaknya individu dalam subjek penelitian (Anas Sudjiono, 2009: 43)

Setelah mencari rerata dan persentase ketuntasan siswa, untuk menentukan klasifikasi hasil belajar yaitu dengan kriteria penilaian kecakapan akademik maka terlebih dahulu dikonsultasikan dengan guru sejawat SD Negeri Daratan. Menurut Eko Putro Widyoko, (2009: 242) "Standar ketuntasan komponen kecakapanakademik tersebut bersifat tentatif dalam arti sekolah dapat menentukan standar ketuntasan yang berbeda sesuai dengan target maupun karakteristik sekolah yang bersangkutan".

Tabel 3.KriteriaPencapaianKecakapanAkademik

No	Interval	Klasifikasi
1	86 - 100	SangatBaik
2	71 – 85	Baik
3	56 – 70	CukupBaik
4	0 – 55	Kurang

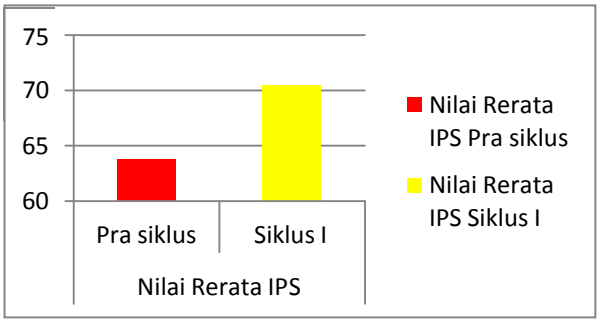
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasakan hasil tes siklus I penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan nilai rerata pada siklus I sebesar 6,67 yang kondisi awal 63,75 meningkat menjadi 70,42. Untuklebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Siklus I

Kelas	Nilai Rerata IPS	
	Pra siklus	Siklus I
V	63,75	70,42

Tabel di atas meupakan nilai rerata pada tindakan siklus I. Peningkatan rerata dari dari pra tindakan sampai siklus I dapat divisualisasikan dalam diagam berikut.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar IPS

Bila dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar IPS dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I meningkat sebesar 7 siswa atau 58%, yang kondisi awal 4 siswa atau 33%. Klasifikasi hasil belajar IPS yang diperoleh pada siklus I yaitu 1 siswa kurang dengan persentase 8,3%, 5 siswa cukup baik dengan persentase 41,6%, dan 6 siswa baik dengan pesentase 50%.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pelajaran, siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran. Kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaranmenjadikan perhatian siswa kurang terhadap materi yang dipelajari, sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari juga rendah. Pada kondisi tersebut, maka guru menerapkan metode pembelajaran role playing pada mata pelajaran IPS. Pemilihan metode pembelajaran role playing disebabkan karena keunggulan yang dimilikinya. Metode pembelajaran role playing merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.Penggunaan metode pembelajaran role playing pada mata pelajaran IPS tepat karena ciri khas pembelajaran pendidikan IPS adalah menekankan pada aspek pendidikan, yaitu siswa diharapkan memperoleh pemahaman konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Penggunaan metode role playing disebabkan karena keuntungan menggunakan metode itu sendiri, yaitu siswa lebih tertarik perhatianya pada pelajarannya; melalui bermain peran sendiri, mereka mudah memahami masalah-masalah sosial tersebut; melalui bermain peran sebagai orang lain, siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang lain, dan siswa dapat merasakan perasaan orang lain sehingga menumbuhkan sikap saling perhatian.

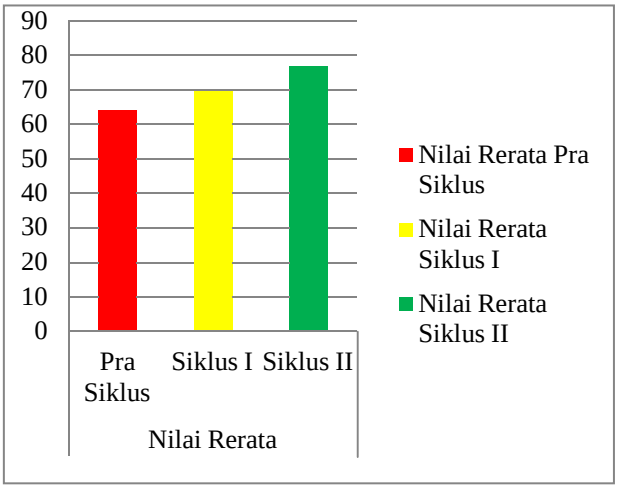
Setelah melaksanakan tindakan siklus Ipenggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan nilai rerata pada siklus I sebesar 6,67 yang kondisi awal 63,75 meningkat menjadi 70,42. sebesar 7 siswa atau 58%, yang kondisi awal 4 siswa atau 33%. Klasifikasi hasil belajar IPS yang diperoleh pada siklus I yaitu 1 siswa kurang dengan persentase 8,3%, 5 siswa cukup baik dengan persentase 41,6%, dan 6 siswa baik dengan pesentase 50%.

Berdasarkan hasil tes penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Daratan. Peningkatan hasil belajar pada siklus II sebesar 12,92 yang kondisi awal 63,75 menjadi 76,67. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 5. Nilai Rata –Rata Hasil Belajar IPS siklus II

Kelas	Nilai Rerata		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
V	63,75	70,42	76,67

Tabel di atas merupakan rerata pada tindakan siklus II peningkatan nilai rerata dari pra tindakan sampai tindakan siklus II dapat divisualisasikan dalam diagram berikut.



Gambar 3. Diagram nilai rerata

Bila dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar IPS dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus II meningkat sebesar 10siswa atau 83%, yang kondisi awal 4 siswa atau 33%. Klasifikasi hasil belajar IPS yang diperoleh pada siklus II yaitu 1 siswa kurang dengan persentase 8%, 2 siswa cukup baik dengan persentase 17%, dan 9 siswa baik dengan pesentase 75%

Tabel 6. Frekuensi Hasil Belajar Siklus II

Nilai	Jumlah Siswa						Kategori
	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II		
	jml	(%)	Jml	(%)	Jml	(%)	
86 – 100	2	17	0	0	1	8	Sangat Baik
71 – 85	2	17	6	70	8	67	Baik
56 – 70	4	31	5	42	2	17	Cukup Baik
0 – 55	4	31	1	8	1	8	Kurang

Untuk penjelasan lebih lanjut mengenai hasil belajar IPS siswa kelas V dengan menggunakan metode *role playing* dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 7. Hasil belajar pra siklus, siklus I, Siklus II

No	Nilai			KKM	
	Pra siklus	SiklusI	Siklus II	Naik	Tetap
1	60	75	85	√	
2	50	55	75	√	
3	70	85	80	√	
4	55	65	65		√
5	85	80	75	√	
6	65	75	85	√	
7	70	70	55		√
8	60	75	85	√	
9	50	60	85	√	
10	85	80	95	√	
11	60	65	75	√	
12	55	60	60		√
Total nilai	765	845	920		
Rata-rata	63,75	70,42	76,67		

Berdasarkan hasil penelitian siklus II, siswa merasa tertarik dengan pembelajaran dengan metode role playing karena metode pembelajaran ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan teori Hamdani (2011:87) yang menyatakan bahwa metode role playing merupakan metode yang diterapkan melalui permainan dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan karena metode role playing merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Uno Hamzah (2009:26), bahwa metode role playing dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mendalami materi dalam mata pelajaran dengan berbagai cara.

Adanya peningkatan menunjukkan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Nilai siswa secara individu mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini menjadikan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan secaraklasikal juga meningkat. Dengan adanyapeningkatan tersebut, maka terbukti bahwa penerapan metode pembelajaran

role playing mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah melaksanakan tindakan siklus II penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan nilai rerata pada siklus II sebesar 12,92 yang kondisi awal 63,75 meningkat menjadi 76,67. sebesar 10siswa atau 83%, yang kondisi awal 4 siswa atau 33%. Klasifikasi hasil belajar IPS yang diperoleh pada siklus II yaitu 1 siswa kurang dengan persentase 8%, 2 siswa cukup baik dengan persentase 17%, dan 9 siswa baik dengan pesentase 58%.Siswa yang belum tuntas belajar yaitu NAW, HSI. ASP, IBA, dan VED. Hasil belajar IPS siswa yang rendah disebakan perhatian siswa terhadap pembelajaran IPS kurang fokus dan keaktifan siswa dalam pembelajaran rendah (cenderung pasif).

Hasil tes evaluasi hasil belajar yang dikerjakan oleh siswa, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga berdampak positif pada peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase jumlah siswa yang sudah tuntas.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Adelia Shinta Dewi (2010) yang menunjukkan bahwa penerapan model role playing telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Purwodadi. Peningkatan hasil belajar tersebut dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dan peningkatan persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Rulasmini Khotimah (2009) yang menunjukkan bahwa penerapan role playing dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas II SDN Benerjowo.

Adanya peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori tuntas membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SD Negeri Daratan. Bagi siswa yang memperoleh nilai belum tuntas akan di berikan soal evaluasi sebagai perbaikan atau remidi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisi data penggunaan metode role playing dapat meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Daratan. Peningkatan proses pembelajaran terlihat bahwa sikap siswa terhadap pembelajaran meningkat, perhatian siswa terhadap penjelasan guru lebih fokus. Siswa berani bertanya, siswa mampu menjawab pertanyaan yang disampaikan guru. Siswa lebih bersemangat, disiplin, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.Siswa bersemangat berlatih, dan siswa lebih aktif menyampaikan pendapat. Peningkatan hasil belajar IPS pada siklus I sebesar 66,7 , yang kondisi awal 63,75 meningkat menjadi70,42. Pada siklus II meningkat sebesar 12,92 yang kondisi awal 63,75 meningkat menjadi 76,67.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai pertimbangan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode role playing yaitu sebagai berikut. Bagi Guru, diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran role playing dalam pembelajaran IPS dengan materi keanekaragaman Suku bangsa dan jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi. Salah satu siswa DMK pada peneitian siklus II hasil belajarnya mengalami penurunan, dalam hasil belajar maka siswa DMK ditangani oleh guru pada pelajaran selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Azis Wahab. (2012). Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Bandung: Alfabeta.

Abdul Hadis. (2006). Psikologi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Agus Suprijono. (2009). Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka

Bruce Joyce & Marsha Well. (2011). Model of Teaching (Model-Model Pengajaran). Penerjemah: Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dimyati & Mudjiono. (2002). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Etin Solihatin & Raharjo. (2007). Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS. Jakarta: Bumi Aksara.

Fakih Samlawi dan Bunyamin Maftuh. (1998). Konsep Dasar IPS. Bandung: Depdikbud, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Hidayati. (2002). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. Yogyakarta: UNY Press

M. Dalyono. (2009).Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.

Oemar Hamalik. (1999). Kurikulum Dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sugihartono, dkk. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyono.(2011). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta .

Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi. (2009). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

Suwarsih Madya. (1994). Panduan Penelitian Tindakan. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.

Suyono & Hariyanto. (2011). Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Syaiful Bachri Djamarah & Zain, Aswan. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.

W. Gulö. (2004). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Grasindo

Zainal Aqib. (2006). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Penerbit Yrama Widya.

Zainal Arifin. (2011). Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja R