

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERISTIWA SEKITAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* YANG DIVARIASIKAN DENGAN *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD)* DI KELAS V SDN KELAYAN SELATAN 9 BANJARMASIN

Mahrita & Ahmad Muzakir
Program Magister Manajemen Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin

Abstrak: Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setting penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kelayan Selatan 9 Banjarmasin pada semester 2 tahun ajaran 2014/2015, dengan jumlah siswa 20 orang yaitu terdiri dari 9 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Jenis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dengan tes hasil belajar sedangkan data kualitatif diambil dengan cara mengobservasi aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran. Hasil penelitian aktivitas guru pada siklus I memperoleh skor 28 kategori baik menjadi 34 kategori sangat baik pada siklus II. Aktivitas siswa pada siklus I 70% kategori aktif menjadi 90 % kategori sangat aktif pada siklus II. Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I 70% menjadi 90% pada siklus II melebihi kriteria ketuntasan klasikal $\geq 80\%$. Hal ini menunjukkan bahwa telah tercapainya indikator keberhasilan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yang divariasikan dengan *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*.

Kata kunci: *Role playing, STAD.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang utama di dalam kehidupan masa sekarang ini. Melalui proses pendidikan yang baik, maka akan menghasilkan produk pendidikan yang berkualitas dan berdaya saing tinggi, terlebih lagi pada era globalisasi sekarang ini yang menuntut sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, dan cepat beradaptasi pada kemajuan. Melalui pendidikan akan menghasilkan tenaga terampil dalam bidangnya masing-masing atau dengan kata lain lulusan dari proses pendidikan, dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing tidak hanya di dalam negeri, tetapi secara internasional. Dalam

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Bab I Pasal 1 menyatakan bahwa 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 (Undang-Undang, 2012:60).

Pendidikan di SD bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut (Tim Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, 2011: 5).

“IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji

seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai moral, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya. Pada dasarnya tujuan dari pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan ini memberikan tanggung jawab yang berat kepada guru untuk menggunakan banyak pemikiran dan energi agar dapat mengajarkan IPS dengan baik (Susanto, 2013:143).

“Sejauh ini, pembelajaran masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai fakta untuk dihapal” (Rusman, 2014:187). Pada umumnya guru hanya menyajikan pembelajaran yang menuntut siswa untuk menghafal isi pelajaran berupa kalimat-kalimat tanpa memperhatikan aspek pemahaman siswa tersebut terhadap pelajaran yang disampaikan. Guru seharusnya dapat melaksanakan proses pembelajaran di kelas secara kreatif dan menyenangkan, sehingga siswa selalu merasa

antusias dalam belajar.

Kenyataan ini juga berlaku untuk mata pelajaran IPS. Guru hanya menyampaikan materi pelajaran tanpa disertai model pembelajaran yang menarik, sehingga setelah pembelajaran berlangsung, tidak ada kesan yang berbekas dalam diri siswa.

Berdasarkan hasil wawancara observasi serta wawancara dengan wali kelas V SDN Kelayan Selatan 9 yang dilakukan pada tanggal 16 Februari 2014. Menurut penuturan wali kelas V, selama ini siswa kelas V memang menemui kesulitan untuk memahami materi IPS kelas V semester 2 yang didominasi oleh peristiwa sejarah sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari nilai ulangan harian IPS tahun ajaran 2013/2014 di kelas V semester genap pada materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesiadengan nilai rata-rata yang hanya mencapai 65 dan ketuntasan klasikalnya hanya mencapai 68%. Nilai ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% siswa tuntas secara klasikal dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70.

Data hasil wawancara diperkuat setelah peneliti melakukan pre test kepada siswa kelas V tahun ajaran 2014/2015 pada tanggal 12 Maret 2014. Hasil test yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia ternyata masih rendah dengan nilai rata-rata siswa yang berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 secara individual. Dari jumlah 20 siswa yang terdiri atas sembilan orang laki-laki dan 11 orang perempuan, siswa yang tuntas secara klasikal hanya 25% yaitu sebanyak 5 orang dan yang belum tuntas sebanyak 75% yakni 15 orang sedangkan yang ditetapkan oleh sekolah adalah 80% siswa tuntas secara klasikal.

Apabila dibiarkan maka akan membuat siswa berasumsi bahwa mata pelajaran IPS itu sangat membosankan, jenuh, dan menjadi pasif dalam pembelajaran. Siswa cukup menjadi pendengar ketika dalam pembelajaran karena lebih mendominasinya metode ceramah. Siswa juga tidak termotivasi dan tidak bergairah dalam proses pembelajaran yang secara otomatis akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada ditemukan di lapangan, maka peneliti menawarkan solusi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yang divariasikan dengan *Student Team Achievement Division (STAD)* yang diharapkan dapat melibatkan siswa dan menarik minat siswa sehingga memberikan kemudahan bagi siswa dalam

memahami materi pelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Divariasikannya Model pembelajaran *Role Playing* dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* ini dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar, melibatkan seluruh siswa tanpa dibatasi oleh jenis kelamin, tingkat intelegensi, suku maupun ras dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran sehingga menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, karena dalam model ini siswa juga diajak untuk berkompetisi dalam meningkatkan hasil belajarnya melalui pemberian kuis, hal ini akan menjadikan motivasi tersendiri bagi siswa dalam belajar. Selain itu, variasi model pembelajaran ini menjadi sebuah model yang lebih inovatif dan saling melengkapi. Dengan mengaplikasikan model *Role Playing*, maka siswa yang seolah-olah menjadi orang lain atau tokoh-tokoh yang akan diperankan sesuai materi yang dipelajarinya, hal ini membuat penyajian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan bagi siswa sedangkan *Student Team Achievement Division (STAD)* merupakan model pembelajaran yang bertujuan memotivasi untuk saling bekerjasama menguasai materi yang telah disajikan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* yang Divariasikan dengan *Student Team Achievement Division (STAD)* di Kelas V SDN Kelayan Selatan 9 Banjarmasin”.

METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan peneliti untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan kinerja peneliti sebagai tenaga pendidik sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Dalam penelitian tindakan kelas ini ada 4 tahapan sederhana, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Arikunto: 2010: 16). Dari ke empat tahapan penelitian tersebut akan terbentuk sebuah siklus yaitu satu putaran kegiatan secara berurutan dan akan kembali dilakukan ke siklus selanjutnya apabila indikator belum tercapai/terpenuhi, baik indikator aktivitas guru, aktivitas siswa maupun hasil belajar.

Penelitian dilaksanakan di SDN Kelayan Selatan 9 Banjarmasin pada mata pelajaran IPS kelas

V semester II tahun ajaran 2014/2015. Jumlah seluruh siswanya adalah 20 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 11 orang perempuan.

Faktor yang diteliti adalah faktor guru, faktor siswa dan faktor hasil belajar. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. (1) Data kualitatif berupa aktivitas guru dan aktivitas siswa. Instrumennya berupa lembar observasi kegiatan belajar-mengajar guru dan lembar observasi belajar siswa. (2) Data kuantitatif berupa nilai tes hasil belajar. Instrument untuk teknik pengukuran ini berupa tes tertulis yang berisi tentang soal-soal mengenai konsep gaya.

Indikator keberhasilan (1) Indikator keberhasilan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran ini adalah jika aktivitas guru berada pada kriteria sangat baik diukur melalui lembar observasi, (2) Indikator keberhasilan aktivitas siswa dalam pembelajaran secara klasikal berada pada kriteria sangat aktif diukur melalui lembar observasi, (3) Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila ketuntasan hasil belajar siswa memperoleh nilai ≥ 70 secara individual serta memperoleh ketuntasan klasikal $\geq 80\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas guru, pelaksanaan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* yang divariasikan variasi dengan *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) mengalami perbaikan pada setiap pertemuannya serta aktivitas guru telah berhasil mencapai indikator yang ditetapkan.

Perbaikan ini terjadi karena guru sudah mampu mengaplikasikan penggunaan model *Role Playing* yang divariasikan variasi dengan *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan baik serta pengkajian refleksi yang dilakukan oleh guru setiap kali pertemuannya, dengan begitu guru mengetahui kekurangan-kekurangan apa saja selama pembelajaran dan memperbaikinya pada pertemuan berikutnya.

Selain berperan sebagai pengelola pembelajaran, guru juga berperan penting sebagai sumber belajar. Pribadi guru sendiri pada dasarnya merupakan sumber tak tertulis dan sangat penting serta sangat kaya dan luas, yang perlu dimanfaatkan secara maksimal. Itu sebabnya, guru-guru senantiasa terus belajar memperkaya dan memperluas serta mendalami ilmu pengetahuan, sehingga pada waktunya dapat dimanfaatkan sebagai sumber bahan belajar yang berdayaguna bagi kepentingan proses belajar siswa. (Hamalik, 2014:68).

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola

pembelajaran (*manager of learning*). Dengan demikian, efektivitas proses pembelajaran terletak di pundak guru. Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru. (Suriansyah, 2014:5).

Di lain pihak, Sanjaya (2013:96) berpendapat bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, guru memegang peranan yang sangat penting. Guru menentukan segalanya. Oleh karena begitu pentingnya peran guru, maka proses pengajaran hanya akan berlangsung manakala ada guru, dan tidak mungkin ada proses pembelajaran tanpa guru.

Menurut Rusman (2014:58) bahwa guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peranan dalam proses pembelajaran, di mana proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan.

Pada aktivitas siswa, pelaksanaan aktivitas siswa dalam mempelajari konsep gaya menggunakan model *Role Playing* yang divariasikan variasi dengan *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) mengalami perbaikan pada setiap pertemuannya serta aktivitas siswa telah berhasil mencapai indikator yang ditetapkan.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yang divariasikan dengan *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) ternyata dapat meningkatkan aktivitas siswa dimana siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, keaktifan siswa selalu meningkat di setiap proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini senada dengan pendapat yang Susanto (2014:58) yang mengatakan bahwa tujuan utama *Role Playing* adalah memperoleh pemahaman tentang suatu konsep, meningkatkan keaktifan belajar, memberikan motivasi belajar, melatih kerjasama kelompok serta melatih untuk memahami dan menghargai pendapat dan peranan orang lain. Di lain pihak, Rusman (2014:213) memaparkan bahwa "gagasan utama di belakang *Student Team Achievement Divisions* (STAD) adalah memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru". Penggunaan model ini membuat siswa lebih aktif, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan membuat siswa saling berinteraksi dengan temannya. Perpaduan kedua model ini mempunyai tujuan yang sama yaitu meningkatkan keaktifan siswa. Aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut (Kunandar, 2012:277).

Meningkatkan keaktifan siswa terhadap

pelajaran IPS perlu kiranya untuk menerapkan suatu pembelajaran yang menyenangkan dan menambah keaktifan siswa serta kesesuaian dengan karakteristik anak sekolah dasar. Sumantri (Hafizah, 2013:16) mengatakan “karakteristik anak usia SD adalah senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung”. Hal tersebut juga diperkuat dengan pendapat Deric, U dan Mc Alese (Susanto, 2014:59) yang menyatakan bahwa model bermain peran memiliki sifat utama yaitu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan karakteristik anak SD yang dikemukakan para ahli di atas maka model *Role Playing* yang divariasikan dengan *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) adalah model pembelajaran yang cocok dengan karakteristik tersebut.

Hasil belajar siswa, hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami perbaikan dan peningkatan disetiap pertemuannya. Peningkatan hasil belajar siswa ini disebabkan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* yang divariasikan dengan *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) membuat pembelajaran lebih bermakna, dan melekat pada ingatan siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Menurut Rusman (2014:138) Aktivitas bermain peran bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik menemukan nilai-nilai sosial dan pribadi melalui situasi tiruan. Melalui pelakonan tokoh dalam *Role Playing* oleh siswa itu sendiri maka pelajaran akan lebih mudah diterima dan akan memberikan suasana yang menggembirakan sehingga siswa senang dan antusias dalam mengikuti pelajaran sehingga kesan yang didapat siswa tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari akan lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Kelayan Selatan 9 Banjarmasin dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan guru pada siswa kelas V pada materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia di SDN Kelayan Selatan 9 Banjarmasin telah dilaksanakan dengan sangat baik
2. Aktivitas siswa secara klasikal telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.
3. Pembelajaran menggunakan model *Role Playing* yang divariasikan dengan *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dapat

meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas V SDN Kelayan Selatan 9 Banjarmasin. Hal ini dibuktikan melalui perolehan persentase hasil ketuntasan belajar akhir siklus I sebesar 70% dan meningkat pada siklus II yaitu 90%. Hasil belajar tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% siswa memperoleh nilai ≥ 70 .

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan di atas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran yang perlu dipertimbangkan yaitu:

1. Kepada guru dapat kiranya untuk mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* yang divariasikan dengan *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan siswa, menumbuhkan minat serta membangkitkan motivasi siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran.
2. Bagi kepala sekolah hendaknya selalu berupaya untuk memberikan saran-saran maupun masukan kepada guru-guru untuk dapat menggunakan model-model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* yang divariasikan dengan *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) maupun model pembelajaran lainnya khususnya pada mata pelajaran IPS yang disesuaikan dengan konsep agar dapat meningkatkan mutu pendidikan dan peningkatan kualitas proses pembelajaran IPS yang selama ini masih kurang dan perlu perbaikan.
3. Bagi peneliti lain diharapkan agar memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi serta memberikan wawasan untuk berinovasi lebih lanjut dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan mengajar baik dalam mata pelajaran IPS maupun mata pelajaran lainnya dalam upaya peningkatan kualitas sekolah dasar serta menjadi guru yang profesional.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi., Suharjo., Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dalyono, M. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dananjaya, Utomo. 2011. *Media Pembelajaran aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Djanali, S. 2010. *Kapita Selekta Pembelajaran*. Banjarmasin: Pendidikan Jarak Jauh Kerja Sama Dinas Pendidikan Kalimantan selatan FKIP Lambung Mangkurat.
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS Filosofi*,

- Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- Hamid & Istianti. 2006. *Pengembangan Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hanafiah & Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hidayati dkk. 2009. *Pengembangan Pendidikan IPS SD 3 SKS*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hissolihin. S. 2011. *Kelebihan dan Kekurangan Role Playing*, (Online), <http://sastra28.blogspot.com/>, diakses [11 Februari 2015].
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kusuman, W. & Dwitagama, D. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Lapono, Nasibi. 2009. *Belajar dan Pembelajaran SD 2 SKS*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Maulana, Erwan. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Masalah Sosial di Lingkungan Setempat Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) Pada Siswa Kelas IV SDN Berangas Barat 1 Kecamatan Alalak Kabupaten Barito Kuala*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin: PGSD FKIP UNLAM.
- Mawardi, Syaiful. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Materi Keputusan Bersama Melalui Pendekatan Kontekstual dengan Model Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas Va SDN Kertak Hanyar 1*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin: PGSD FKIP UNLAM.
- Muhibbinsyah. 2014. *Psikologi Pendidikan dan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L.J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nafisah, Siti. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD di Kelas IV SDN Sungai Jingah 6 Banjarmasin*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin: PGSD FKIP UNLAM.
- Nhowitzer. 2010. *Hakikat IPS*. (Online). <http://nhowitzer.multiply.com/journal/item/3.html>, diakses [24 Mei 2015].
- Nopetarsari, Ade. 2014. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Konsep Menghargai Keputusan Bersama Melalui Model Student Teams Achievement Divisions (STAD) pada Siswa Kelas V SDN Telaga Biru 8 Banjarmasin*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin: PGSD FKIP UNLAM.
- Nurrochim. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pirillah, Mustaq. 2012. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Melalui Model Pembelajaran Role Playing di Kelas VB SDN Berangas Timur 1 Barito Kuala*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin: PGSD FKIP UNLAM.
- Rahmawati. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Koperasi Melalui Pendekatan Kooperatif Model Role Playing Di Kelas IV SDN Surgi Mufti 1 Banjarmasin*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin: PGSD FKIP UNLAM.
- Rohman, Arif. 2009. *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Mediatama.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiyo dkk. 2009. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Sobur, A. 2009. *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran*, (Online) <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatan-strategi-metode-teknik-dan-model-pembelajaran/>, diakses [8 maret 2015].
- Suriansyah, Ahmad. 2013. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah Program PG-PAUD dan PGSD Universitas Lambung Mangkurat*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin: PGSD FKIP UNLAM.

- Suriansyah, Ahmad., Aslamiah., Sulaiman., Noorhafizah. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyono & Hariyanto. 2011. *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaifullah& Kristini. 2014. *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Kediri: Kasyamedia.
- Syamsu. 2011. *Pengertian Model Pembelajaran Role Playing*, (Online), <http://sharingkuliahku.wordpress.com/>, diakses [8 maret 2015].
- Thobroni, Muhammad.& Mustofa. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2011. *Paduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasi dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 & Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 11 Tahun 2011 Tentang Guru dan Dosen. 2012. Bandung: Citra Umbara.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wasito, Agus Dwi Doso Warso. 2014. *Publikasi Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Cendikia.