

PENERAPAN KOMBINASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)*, *THINK PAIR AND SHARE (TPS)* DAN *ROLE PLAYING* DALAM RANGKA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI KOPERASI PADA SISWA KELAS IV SDN SUNGAI LUMBAH 1 KABUPATEN BARITO KUALA

Ahmad Muhyani Rizalie & Muhammad Ridha
Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin
E-mail: muhyani.rizalie@gmail.com

Abstrak: Sekolah Dasar Negeri Sungai Lumbah 1 Kabupaten Barito Kuala belum sepenuhnya menerapkan kurikulum 2013 dan pelajaran belum melibatkan siswa secara aktif sehingga pelajaran yang diterimanya kurang bermakna. Masalah ini terjadi disebabkan karena dalam proses pembelajaran tidak menggunakan pendekatan saintifik, sehingga menjadikan siswa kurang aktif dan kurang bersemangat dalam menerima pembelajaran. Dalam rangka untuk mengatasi hal tersebut di atas, peneliti mencoba menggunakan *Problem Based Learning (PBL)* dikombinasi dengan *Think Pair and Share* serta divariasi dengan *Role Playing*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Sungai Lumbah 1 Kabupaten Barito Kuala pada semester II tahun pelajaran 2014/2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* kombinasi dengan *Think Pair and Share* dan *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS pada materi Koperasi

Kata kunci: Hasil Belajar, Koperasi, *Problem Based Learning (PBL)*, *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing*.

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan nasional dewasa ini menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan dan menyediakan kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing di era global ini. Upaya yang dirasa paling tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui proses pendidikan yang berkualitas. Karena pendidikan menempati posisi *leverenge effect* yang mampu memberi dampak terhadap aspek-aspek lain dalam kehidupan manusia.

Salah satu perkembangan pendidikan di Indonesia adalah dengan ditetapkannya Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai pengganti dari Undang-undang nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang masih bernuansa sentralistik dan birokratik. Perubahan sistem pendidikan nasional tersebut di atas didorong dengan adanya pengalaman penyelenggaraan pendidikan pada masa lalu yang serba dikendalikan oleh aparat birokrasi diluar sekolah dan dalam rangka upaya pembaharuan pendidikan kearah peningkatan mutu.

Sejalan dengan itu, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 3 juga menyebutkan bahwa “pendidikan nasional yang bermutu diarahkan untuk pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman

bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (UU Sisdiknas, 2011:198).

Perkembangan pendidikan yang pesat di atas haruslah diimbangi dengan perkembangan minat dan motivasi anak bangsa untuk terus maju ke arah situasi masa depan yang sangat menentukan dan menjadi barometer kualitas bangsa dan Negara. Oleh itu pendidikan harus diarahkan untuk dapat memberikan implikasi yang positif dalam pembentukan kualitas bangsa yang berkarakter dan memiliki jiwa berlandaskan nilai-nilai luhur bangsa. Sehingga dengan dibekalnya anak bangsa dengan pendidikan yang berkualitas maka pada akhirnya akan membawa kualitas bangsa dan negara ke arah kondisi yang lebih baik.

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia menurut sistem pendidikan nasional dimaksud di atas ditempuh melalui jalur, jenjang dan jenis pendidikan. Jalur pendidikan adalah wahana yang dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Jalur pendidikan ini dibagi menjadi tiga yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal. Jalur pendidikan formal adalah jalur persekolahan, jalur pendidikan non formal adalah jalur luar sekolah atau masyarakat dan jalur non formal adalah jalur keluarga atau rumah tangga.

Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, telah dirancang sedemikian rupa untuk memberikan kesempatan bagi anak didik untuk melakukan berbagai macam kegiatan belajar dibawah bimbingan, arahan serta pimpinan guru dan kepala sekolah. Tempat, waktu, materi ajar telah ditentukan dan disusun secara sistematis dan terakomodir dalam suatu satuan kurikulum inti dan pengembangannya serta teraplikasi dalam rencana pembelajaran. Dengan demikian pendidikan pada jalur formal ini merupakan jalur pendidikan yang benar-benar memenuhi semua aspek akuntabilitas pendidikan. Seorang pakar bernama Hamalik (2013:79-80) mengatakan bahwa pendidikan jalur formal adalah proses pendidikan yang dilaksanakan dalam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan, yang menyediakan bermacam kesempatan bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar sehingga para siswa memperoleh pengalaman pendidikan. Dengan demikian, mendorong pertumbuhan dan perkembangan ke arah suatu tujuan yang dicita-citakan.

Layaknya sebuah lembaga pendidikan formal, sekolah dirancang dalam berbagai jenjang termasuk diantaranya Pendidikan Dasar, khususnya Sekolah Dasar (SD). Disinilah semuanya berawal, pada jenjang Sekolah Dasar (SD) akan diajarkan semua hal yang nantinya bisa dijadikan bekal pengetahuan untuk menempuh pendidikan selanjutnya.

Pendidikan dasar adalah jembatan bagi upaya meningkatkan pengembangan SDM bangsa untuk dapat berkompetisi dalam skala regional maupun internasional. Disamping itu juga, sekolah dasar merupakan landasan bagi pendidikan selanjutnya. Mutu pendidikan menengah dan pendidikan tinggi tergantung kepada dasar kemampuan dan keterampilan yang dikembangkan sejak tingkat sekolah dasar (Susanto, 2014:92).

Pencapaian pendidikan yang bermutu di jenjang sekolah dasar tidak semudah membalik telapak tangan, akan tetapi diperlukan proses atau kegiatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa unsur atau komponen. Salah satu komponen yang berperan penting dalam menentukan kualitas pendidikan adalah peranan pendidik atau guru. Peranan guru adalah multi dimensional yang antara lain Guru sebagai unsur manusiawi dalam pendidikan dan sebagai orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik yang biasa dijuluki sebagai pendidik.

Pada sisi lain Guru adalah “pemimpin dalam kelas, kemampuan seorang guru dalam mengorganisasi dan mengendalikan perilaku siswa merupakan suatu hal yang sangat penting untuk menghasilkan output pendidikan yang berkualitas. Seorang guru juga harus memiliki jiwa

kepemimpinan yang baik agar dapat mengelola kelas secara efektif” (Sutirman, 2013:69). Sebenarnya masih banyak peran guru dalam pendidikan ini, namun sengaja tidak disebutkan satu persatu dengan alasan tertentu.

Komponen yang tidak kalah penting dalam terselenggaranya pendidikan yang bermutu adalah kurikulum. Kurikulum adalah seperangkat atau sistem rencana atau pengaturan mengenai isi dan bahan pembelajaran yang dipedomani dalam aktivitas belajar mengajar, atau dengan istilah lain kurikulum adalah seperangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan pada sekolah-sekolah tertentu diberlakukan juga Kurikulum 2013 (K-13) atau disebut juga dengan istilah Kurikulum Berbasis Karakter.

Pada sekolah-sekolah yang masih memberlakukan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD), telah diberlakukan delapan mata pelajaran pokok, yaitu Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Penjaskes, dan SBK. Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional terdapat sejumlah pasal yang berkaitan dengan KTSP, yang salah satunya pada pasal 37 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat salah satunya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang sering disebut IPS (Himpunan Lengkap Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, 2014:33).

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran terpadu. Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan sosial (Ahmadi, 2011:10). Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta menjadi Warga Negara Indonesia yang cinta damai.

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV terdapat materi koperasi yang disajikan pada setiap semester 2. Di dalam materi koperasi tersebut terdapat tujuan agar siswa dapat mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Dengan menerapkan kompetensi dasar tersebut siswa diharapkan mampu

menjelaskan pengertian dan makna lambang koperasi, menjelaskan manfaat dan tujuan koperasi, menyebutkan macam-macam koperasi dan menjelaskan pentingnya usaha bersama dalam koperasi. Sejumlah tujuan di atas merupakan suatu harapan agar dalam pembelajaran materi koperasi dapat dituntaskan oleh siswa bersama-sama guru.

Ketuntasan belajar yang diharapkan di atas, sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IV di SDN Sungai Lumbah 1 Barito Kuala pada hari Selasa tanggal 20 Oktober 2014 pukul 09.30 WITA diketahui bahwa masih ada masalah-masalah yang muncul dalam pembelajaran di sekolah ini antara lain rendahnya nilai belajar IPS. Hal ini terlihat jelas bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada kelas IV masih rendah atau dibawah KKM. Menurut data Tahun ajaran 2014/2014 yang diinformasikan Guru kelas IV SDN Sungai Lumbah 1 Barito Kuala tadi, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa secara individual berada dibawah 65. Dari 28 Siswa hanya 10 orang yang tuntas secara klasikal yaitu 35,71%, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 18 orang siswa atau 64,29%.

Proses pembelajaran yang baik adalah rangkaian kegiatan yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan memberi ruang untuk terwujudnya komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik. Lebih jauh lagi, proses pembelajaran tidak hanya menekankan pada materi apa yang dipelajari tetapi menekankan bagaimana ia harus belajar untuk saling menghargai pendapat temannya, melatih kesiapan peserta didik, dan saling berbagi pengetahuan serta mampu menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapinya. Selain itu diharapkan juga dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritisnya, yang mampu merangsang minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang pada saatnya nanti pembelajaran menjadi menyenangkan (*fun learning*), bermakna (*meaningful*) dan berpusat pada siswa (*student centered*) serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. Salah satu alternatif untuk pengajaran tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dikombinasi dengan model *Think Pair and Share* (TPS) dan divariasi dengan model *Role Playing*.

METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Rochiati dalam Kunandar, (2013:46), pendekatan kualitatif adalah prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan, peneliti merupakan instrumen utama dalam pengumpulan data, proses

sama pentingnya dengan produk. Perhatian peneliti diarahkan kepada pemahaman bagaimana berlangsungnya suatu kejadian atau efek dari suatu tindakan. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas mencakup empat langkah yaitu : (1)Perencanaan yaitu pembuatan skenario pembelajaran, mempersiapkan fasilitas yang diperlukan di kelas, mempersiapkan instrument pengamatan dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan (2) Tindakan yaitu pelaksanaan tindakan meliputi siapa melakukan, apa, kapan, dimana, dan bagaimana. (3) Observasi yaitu dilakukan perekaman data meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. (4) Refleksi yaitu hasil observasi dianalisis , guru dapat merefleksikan diri.

Penelitian ini menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning* (PBL), *Think Pair and Share* (TPS) dan *Role Playing* dengan langkah sebagai berikut : Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa untuk terlibat pada aktivitas pemecahan masalah (*PBL*). Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (*PBL*). Guru membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, sambil mengajukan pertanyaan yang terkait dengan pembelajaran untuk difikirkan oleh siswa (*PBL dan TPS*). Guru membentuk kelompok berpasangan dan menugaskan siswa untuk berdiskusi serta membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya (*TPS dan PBL*). Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari dan memperagakan skenario yang akan ditampilkan (*Role Playing*). Guru meminta kelompok yang lain untuk mengamati peragaan (*Role Playing*). Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan (*Role Playing dan PBL*). Guru bersama-sama siswa menyimpulkan pembelajaran. (*Role Playing*)

Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV di SDN Sungai Lumbah 1 Kabupaten Barito Kuala semester II tahun pelajaran 2013/2014 pada proses pembelajaran materi Koperasi.

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah : (1) aktivitas guru dinyatakan berhasil jika mencapai rentang skor antara 26 – 32 dengan kategori sangat baik; (2) aktivitas siswa dinyatakan berhasil jika 80% dari jumlah seluruh siswa sudah mencapai skor dengan kategori sangat aktif dengan rentang skor 26 – 32 3. (3) hasil belajar siswa secara

individu dinyatakan berhasil jika berhasil meraih nilai ≥ 80 dan secara klasikal dinyatakan berhasil apabila 80% jadi jumlah seluruh siswa mendapatkan nilai ≥ 80 atau meraih kriteria tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dilakukan berdasarkan rumusan masalah yang ditentukan kemudian berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi yang telah dilakukan kemudian akan diuraikan sesuai dengan data yang diperoleh di lapangan, baik mengenai aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa terhadap tindakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning (PBL)*, *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing* pada mata pelajaran IPS terhadap materi Koperasi di kelas IV SDN Sungai Lumbah 1 Kabupaten Barito Kuala, yang hasilnya dapat diuraikan sebagai berikut:

Aktivitas guru dalam pembelajaran ini selalu mengalami perbaikan dan dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru yaitu siklus I pertemuan 1 dengan total skor 19, siklus I pertemuan 2 dengan total skor 22, siklus II pertemuan 1 dengan total skor 24 dan siklus II pertemuan 2 dengan total skor 28.

Berdasarkan data hasil aktivitas guru tersebut dapat dipahami bahwa aktivitas guru mempunyai kecenderungan mengalami perbaikan pada setiap kali pertemuannya. Indikator keberhasilan yang dicapai pada akhir siklus dengan kategori kualifikasi sangat baik.

Ketercapaian ini tidak lepas dari ketepatan guru dalam memilih, menentukan dan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing* yang dikombinasi dalam satu kesatuan sintak pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Sungai Lumbah 1 Kabupaten Barito Kuala.

Keberhasilan di atas ditemukan pada peran Guru dalam menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa untuk terlibat pada aktivitas pemecahan masalah (*PBL*). Dalam proses pembelajaran tersebut peran guru sangatlah penting karena membangun minat dan motivasi sangat menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan pendapat Susanto (2013:13) yang menyatakan bahwa guru dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Seorang guru harus mampu mengarahkan, membimbing dan memberikan motivasi kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran. Kemudian ditambahkan oleh Suriansyah, (2014:5), 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 dipundak guru. Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru.

Di dalam pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* guru bertindak sebagai pembimbing sekaligus tutor bagi para siswa yang dapat memberikan motivasi, semangat, dan membantu dalam menguasai keterampilan pemecahan masalah. Dalam hal ini guru dituntut dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa haruslah dengan penyampaian yang lugas dan mudah dipahami. Selain itu materi yang diajarkan haruslah terfokus pada materi yang akan disampaikan. Suriansyah (2014:67) dalam menyampaikan bahan pelajaran, guru jangan membicarakan pokok bahasan yang lain, yang tidak ada hubungannya dengan pokok bahasan yang sedang diberikan kepada peserta didik. Pokok bahasan harus terfokus pada masalah tertentu, sehingga peserta didik mudah menyerap bahan pelajaran yang diberikan. Dalam hal ini diperlukan keterampilan seorang guru sebagaimana yang dinyatakan Hamalik (2013:119) yaitu setiap guru harus menguasai pengetahuan yang mendalam dalam spesialisasinya sehingga mudah dipahami dan tersimpan permanen di dalam diri para siswa.

Di dalam pembelajaran *Problem Based Learning* guru membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, sambil mengajukan pertanyaan yang terkait dengan pembelajaran untuk difikirkan oleh siswa. Dengan demikian guru dituntut kreatif untuk memancing umpan balik, baik melalui Tanya jawab maupun melakukan refleksi yang dijadikan dasar untuk ketuntasan pembelajaran tersebut. Hamalik (2013:207) menyatakan bahwa guru perlu memperoleh umpan balikan tentang kegiatan atau hasil belajar siswa. Dalam hal ini guru bertujuan mengecek kemajuan belajar siswa. Siswa yang memiliki pengetahuan yang memadai tentang penggunaan bahasa standar misalnya, akan mempengaruhi proses pembelajaran mereka. Djamarah (2006:141-142) menyatakan bahwa interaksi dalam bentuk tanya jawab dilakukan, dikarenakan asumsi guru bahwa kemungkinan besar sebagian anak didik belum mengerti dan belum menguasai bahan pelajaran yang baru disampaikan. Sebagai orang yang menginginkan keberhasilan dalam mengajar, guru selalu mempertahankan agar umpan balik selalu berlangsung dalam diri anak didik. (Suriansyah, 2014:9) menambahkan bahwa siswa yang memiliki pemahaman dalam mempelajari materi akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Di dalam pembelajaran *Think Pair and Share* guru meminta siswa berpikir mengenai materi yang telah disampaikan. Dengan demikian guru dituntut cerdas dalam mengajak siswa untuk berfikir, sehingga secara merata seluruh siswa secara aktif dapat melakukannya dengan terarah dan baik. Menurut Susanto (2013: 53) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosialnya. Sebab dalam proses pembelajaran sangat diharapkan aktivitas siswa terlihat semakin menonjol. Hal ini sependapat dengan Trianto (2014:121) yang menyatakan bahwa aktivitas pembelajaran harus lebih banyak berpusat pada peserta didik agar dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya.

Di dalam pembelajaran *Think Pair Share*, guru meminta siswa untuk berpasangan dengan teman di sebelahnya dan saling mengutarakan hasil pemikiran masing-masing tentang materi pembelajaran yang disampaikan. Dengan demikian guru dituntut secara kritis menetapkan dan mendesain pasangan peserta didik yang harmonis idealis agar supaya benar-benar terjadi saling memberi dan menerima diantara mereka. Ngilimun (2013:90) menyatakan bahwa masalah yang dijadikan sebagai fokus pembelajaran dapat diselesaikan siswa melalui kerja kelompok sehingga dapat memberi pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada siswa, seperti kerja sama dan interaksi dalam kelompok, disamping pengalaman belajar yang berhubungan dengan pemecahan masalah. Selain itu dalam aktivitas ini siswa dituntut aktif dalam pembelajaran agar meningkatkan kerja sama dalam memecahkan masalah. Hal di atas diperjelas lagi oleh Rusman, (2011:324), bahwa pembelajaran aktif memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta menganalisis dan mensintesis, serta melakukan kajian terhadap berbagai peristiwa belajar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, keterlibatan siswa aktif dalam proses belajar dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya

Di dalam pembelajaran *Role Playing*, guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok yang anggotanya antara 4 sampai 5 orang siswa. Dengan demikian guru harus cerdas dalam merancang kelompok siswa yang dibentuk agar seimbang antara jumlah anggota dengan bobot materi pembelajaran yang diberikan, sehingga walaupun dibentuk kelompok, namun suasana kelas masih bisa terkontrol dengan baik. Rusman (2014:203) menyatakan bahwa di dalam pembelajaran kooperatif akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan

komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru. Selain itu pendapat senada juga dikemukakan oleh Shoimin, (2014:161), bahwa siswa diberikan kesempatan untuk menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri-sendiri dan orang lain dalam merespon situasi belajar.

Apa yang dikemukakan di atas, ternyata didukung dengan adanya hasil penelitian sebelumnya, yang diantaranya hasil penelitian Muhammad Arif Rahman (2013) yang judul "Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran IPA Pada Konsep Cahaya dan Sifat-Sifatnya Menggunakan Model *Problem Based Learning* Siswa Kelas V SDN Pekauman 2 Martapura Kabupaten Banjar". Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kualitas aktifitas guru pada mata pelajaran IPA konsep cahaya dan sifat-sifatnya dikelas V SDN Pekauman 2 Martapura. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berada pada kategori sangat baik (skor 94,28).

Kemudian penelitian relevan yang dilakukan oleh Emma Astarin (2013) dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sumber Daya Alam dan Penggunaannya Menggunakan Model *Think Pair Share* di Kelas IV SDN Loktabat 1 Banjarbaru". Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Think Pair Share* dapat meningkatkan kualitas aktifitas guru pada mata pelajaran IPA materi Sumber Daya Alam dan Penggunaannya IV SDN Loktabat 1 Banjarbaru". Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan model *Think Pair Share* berhasil menempati kategori sangat baik (skor 90,62).

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dari siklus I pertemuan 1 sampai kepada siklus II pertemuan 2 terlihat adanya kecenderungan semakin meningkat keaktifannya, terakhir pada Siklus II pertemuan 2 tercatat skor rata-rata kelas mencapai 87,97 kategori sangat aktif dan secara klasikal mencapai 96,43 dengan kategori hampir seluruh siswa pada kondisi aktif.

Dari deskripsi di atas dapat dimaknai bahwa aktivitas siswa, baik secara klasikal maupun secara rata-rata kelas pada setiap pertemuan selalu mengalami peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan kata lain ketercapaian pada indikator aktivitas siswa disini, tidak lepas dari

ketepatan guru dalam memilih, menentukan dan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing* yang dikombinasi dalam satu kesatuan sintak pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Sungai Lumbah 1 Kabupaten Barito Kuala.

Dalam sintak kombinasi model di atas terdapat keharusan bahwa aktivitas siswa dalam kelompok harus mengalami pengembangan komunikasi antar anggota kelompok. Hal ini sudah dilakukan ketika siswa mengutarakan pemikiran masing-masing dengan teman sebangkunya untuk mencari dan menemukan jawaban yang benar. Dengan demikian peningkatan aktivitas siswa dalam kelompok ini sudah menunjukkan yang lebih baik yaitu pembelajaran sudah sepenuhnya berpusat pada siswa.

Peningkatan dari segi rata-rata kelas pada aktivitas siswa ini, menunjukkan bahwa sebaran aktifitas sangat aktif dan merata pada setiap siswa. Sedangkan dari segi klasikal pada aktivitas siswa ini, menunjukkan bahwa siswa-siswa yang berkategori aktif, sudah hampir seluruhnya. Ngilimun (2013:90) menyatakan bahwa masalah yang dijadikan sebagai fokus pembelajaran dapat diselesaikan siswa melalui kerja kelompok sehingga dapat memberi pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada siswa, seperti kerja sama dan interaksi dalam kelompok, disamping pengalaman belajar yang berhubungan dengan pemecahan masalah. Selain itu dalam pembelajaran berkelompok juga mengajarkan peserta didik untuk berinteraksi sosial dengan teman sebayanya dan melatih peserta didik untuk bertukar pikiran.

Model *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang melatih siswa berpikir secara kritis dan melibatkan keaktifan siswa dalam menemukan suatu masalah dan memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian siswa dituntut terlibat penuh melalui kreatifitas guru dalam proses pembelajaran maupun dalam membangun pengetahuan. Barrow dalam Huda, (2014:271) mendefinisikan *Problem Based Learning (PBL)* sebagai pembelajaran yang mempunyai karakteristik khusus dan menghasilkan pemahaman melalui proses identifikasi dan pengenalan terhadap resolusi suatu masalah. Masalah tersebut harus ditemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran. Hal ini ditambahkan oleh Sani, (2013:140), menyatakan bahwa *Problem Based Learning (PBL)* merupakan pembelajaran yang penyampaian dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog.

Kemudian dalam model pembelajaran *Think Pair and Share* ini siswa diarahkan untuk

melakukan interaksi dengan sesama dengan maksud permasalahan yang ditemukan pada model *Problem Based Learning (PBL)* dapat ditemukan solusinya ketika terjadi interaksi dimaksud. Hal ini telah didukung oleh pendapat Aqib, (2013:24), bahwa *Think Pair and Share (TPS)* dirancang untuk mempengaruhi pada interaksi sesama siswa. Arends dalam Trianto, (2007:61) menyatakan bahwa *Think Pair and Share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam *Think Pair and Share* dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, untuk merespons dan saling membantu. Penggunaan model ini juga dapat meningkatkan nilai siswa pada hasil belajar akademiknya.

Sementara itu ada pendapat lain menambahkan bahwa manfaat model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair and Share (TPS)* yakni memungkinkan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama secara berpasangan, mengoptimalkan partisipasi siswa, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain” (Huda, 2013:206).

Kombinasi model lain yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah model *Role Playing*. Dalam model ini siswa dituntut untuk menghayati dan mensimulasikan secara sungguh-sungguh pokok-pokok pembelajaran sebagai proses elaborasi siswa. Dengan demikian, melalui bimbingan guru siswa diajak bermain peran menjadi orang lain dalam situasi tertentu. Kurniasih, (2014:68) menjelaskan bahwa *Role Playing* merupakan model pembelajaran dengan maksud membangun penguasaan terhadap bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung pada apa yang diperankan.

Model pembelajaran *Role Playing* ini sangat bermanfaat untuk membangun pemahaman. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi tertentu yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri-sendiri dan orang lain (Shoimin, 2014:161). Hal ini senada dengan pendapat Winarno (2013:34) bahwa model pembelajaran kooperatif sangat baik untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, sebab semua siswa dituntut untuk bekerja dan bertanggung jawab

masing-masing, sehingga dalam kerja kelompok tidak ada anggota kelompok menitip nama saja, tetapi semua anggota kelompok harus aktif. Dalam pembelajaran kooperatif semua anggota diharuskan terlibat aktif dalam memecahkan masalah dan saling bertukar pikiran sehingga seluruh anggota mempunyai peran masing-masing. Slavin dalam Rusman, (2011:22) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif juga menggalakkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Sanjaya (2012:220) memiliki beberapa kelebihan yang dapat membantu siswa yaitu pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran, pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa, pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa, pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah kehidupan nyata pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu pemecahan masalah dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya

Model pembelajaran *Think Pair Share* menurut Shoimin (2014:211-212) memiliki beberapa kelebihan yang dapat membantu siswa yaitu menyediakan waktu berpikir untuk meningkatkan kualitas respon siswa, siswa menjadi lebih aktif dalam berpikir mengenai konsep dalam mata pelajaran., siswa lebih memahami tentang konsep topik pelajaran selama diskusi, siswa dapat belajar dari siswa lain, setiap siswa dalam kelompoknya mempunyai kesempatan untuk berbagi atau menyampaikan ide nya.

Model Pembelajaran *Role Playing* juga memiliki keunggulan diantaranya Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam kesetiakawanan sosial yang tinggi, dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik buli-buli hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri (Shoimin, 2014:162-163).

Berdasarkan hal tersebut, dari paparan data serta beberapa pendapat ahli yang diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan kombinasi

model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing* terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Penelitian yang relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya antara lain penelitian yang dilakukan oleh Mulia Ita (2013) dengan judul *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada materi Penggunaan Pecahan dalam Masalah Perbandingan dan Skala Menggunakan Model model Problem Based Learning (PBL)*. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga mencapai 89,99 dengan kategori sangat aktif.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Ratna Hidayah dengan judul *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Think Pair Share (TPS) pada Materi Sumber Daya Alam dan Lingkungan di Kelas IV SDN Sungai Jelai I Kecamatan Tambang Ulang Kabupaten Tanah Laut*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga mencapai 84,89 dengan kategori sangat aktif.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi koperasi yang dihimpun pada empat kali pertemuan (pembelajaran) terlihat selama proses pembelajaran berlangsung dari siklus I pertemuan 1 sampai kepada siklus II pertemuan 2 telah menunjukkan keberhasilan yang baik. Dari nilai yang ditetapkan oleh KKM yaitu ≥ 65 hasilnya dirinci pada siklus I pertemuan 1 mencapai 42,86 % tuntas. Sedang pada siklus II pertemuan 2 (pertemuan terakhir) mencapai 89,29 %, atau hampir seluruh siswa tuntas.

Data diatas menunjukkan bahwa pada setiap kali pertemuan selalu terjadi peningkatan prosentasi ketuntasan. ketuntasan hasil belajar dipengaruhi oleh pelaksanaan proses pembelajaran yang tepat beserta cara penyampaian informasi yang benar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing* yang diterapkan pada pembelajaran IPS materi koperasi pada kelas IV SDN Sungai Lumbah 1 Kabupaten Barito Kuala dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut K. Brahim dalam Susanto, (2014:5) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Kemudian ditambahkan oleh Rusman, (2013:13) bahwa hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta

digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran.

Pada kondisi awal hasil belajar siswa secara rata-rata masih berada di bawah KKM yang ditetapkan. Kondisi ini secara bertahap dapat diatasi dengan penerapan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing* yang dilaksanakan dengan baik dan benar. Hasil belajar yang diukur dengan pemberian test tertulis kepada siswa ini, sering dijawab atau dikerjakan dengan kurang teliti dan dukungan pengetahuan yang masih kurang dipahami. Hal inilah yang menyebabkan posisi hasil belajar siswa pada awalnya berada dibawah KKM.

Adanya peningkatan hasil belajar ini merupakan dampak dari aktivitas guru dan aktivitas siswa itu sendiri yang menerapkan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing*. Hal ini sudah sesuai dengan pendapat Djamarah, (2013:157-158) yang menyatakan bahwa unsur penting yang sangat mendukung keberhasilan hasil belajar siswa adalah variasi metode/model yang digunakan guru pada saat mengajar. Karena untuk mencapai suatu tujuan tidak mesti menggunakan hanya satu metode/model saja. Apalagi bila rumusan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai itu lebih luas dan lebih kompleks. Dalam hal ini diperlukan penggabungan penggunaan beberapa metode/model mengajar. Dengan demikian kekurangan metode/model yang satu dapat ditutupi oleh kelebihan metode/model yang lain. Karena penggunaan metode/model yang bervariasi dapat menjembatani gaya-gaya belajar anak didik dalam menyerap bahan pelajaran.

Sejalan dengan pendapat di atas, Suprijono (2014:61) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Kemudian senada dengan ungkapan di atas, dinyatakan bahwa agar pembelajaran lebih menyenangkan lagi juga diperlukan inovasi dan kreasi pembelajaran dengan menciptakan suatu metode/model pembelajaran yang baru atau metode/model hasil rekayasa inovatif. (Shoimin, 2014:21).

Dengan menerapkan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing*, berarti guru dalam menjelaskan materi pokok dituntut melakukannya dengan memberikan pengulangan penjelasan, memperbanyak melakukan tanya jawab dengan siswa, agar mengetahui seberapa jauh siswa menyerap pelajaran. Hal ini sudah sesuai dengan

prinsip belajar yang dikemukakan oleh Dimiyanti, (2009:42-49) bila guru menjelaskan suatu unit pelajaran, maka perlu diulang-ulang. Ingatan siswa itu tidak setia, oleh itu perlu dibantu dengan mengulangi pelajaran yang sedang dijelaskan. Pelajaran yang diulang-ulang akan memberikan tanggapan yang jelas, dan tidak mudah dilupakan oleh siswa. Selanjutnya ditambahkan oleh yang bersangkutan bahwa belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, daya menanggapi, daya mengingat, daya mengkhayal, daya merasakan, daya berfikir, dan sebagainya. Selain itu Daryanto (2012:72) juga berpendapat pengulangan sangat membantu untuk memperbaiki kesan yang samar-samar menjadi kesan yang jelas didalam ingatan. Rusman (2010:86) menambahkan bahwa guru dituntut untuk dapat menjelaskan materi pelajaran kepada siswa secara profesional. Guru harus bisa membimbing siswa dalam memahami konsep, fakta dan prinsip baik itu secara objektif dan bernalar.

Berdasarkan paparan data serta pendapat beberapa ahli dan analisis seperlunya, dapat disimpulkan bahwa kegiatan atau proses pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning (PBL)*, *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan ini didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Gina Pebdasari (2013) dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Matematika materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Menggunakan Model *Problem Based Learning (PBL)* pada Siswa Kelas IV SDN SN Sungai Mai 5 Banjarmasin. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa hasil penelitiannya dengan menggunakan Model *Problem Based Learning*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 100% mendapatkan nilai di atas KKM.

Penelitian yang dilakukan Didik Cahyo Purnomo (2014) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPS materi Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Mempertahankan Kemerdekaan Melalui Model Kombinasi *Cooperative Script* dan *Think Pair and Share* Siswa Kelas V SDN 6 Selat Hilir Kuala Kapuas”, dengan hasil menunjukkan bahwa dengan menggunakan model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang didapatkan melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas IV SDN Sungai Lumbah I Kabupaten Barito Kuala dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pelaksanaan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi Koperasi menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) kombinasi dengan Think Pair and Share (TPS) dan Role Playing pada siswa kelas IV SDN Sungai Lumbah 1 Kabupaten Barito Kuala memperoleh kualifikasi sangat baik.

Pelaksanaan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi Koperasi menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) kombinasi dengan Think Pair and Share (TPS) dan Role Playing pada siswa kelas IV SDN Sungai Lumbah 1 Kabupaten Barito Kuala memperoleh kualifikasi sangat aktif.

Hasil belajar IPS siswa pada mata pelajaran IPS materi Koperasi menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* kombinasi dengan *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing* telah mampu mencapai KKM yang ditetapkan dengan ketuntasan klasikal yaitu 96,43% atau hampir seluruh siswa mendapatkan ketuntasan dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suhardjono & Supardi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Erliani. 2013. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan Kemerdekaan Indonesia Melalui Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Kelas V SDN Pakan Dalam 1 Hulu Sungai Selatan*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin. Sarjana PGSD FKIP UNLAM.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ita, Mulia. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penggunaan Pecahan Dalam Masalah Perbandingan dan Skala Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL)*.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo
- Normaidah. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Penjumlahan Pecahan Melalui Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) Dengan Kombinasi Problem Based Learning (PBL) Kelas IV SDN Pengembangan 8 Banjarmasin*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin. Sarjana PGSD FKIP UNLAM.
- Pebdasari, G. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas IV SDN SN Sungai Miai 5 Banjarmasin*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin. Sarjana PGSD FKIP UNLAM.
- Ratnasari, Agustin E. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Melalui Model Kooperatif Tipe Mind Mapping Pada Siswa Kelas V SDN Standar Nasional Sungai Miai 5 Banjarmasin*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin. Sarjana PGSD FKIP UNLAM.
- Rahmawati, 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Koperasi Melalui Pendekatan Kooperatif Model Role Playing di Kelas IV SDN Sungai Mufti Banjarmasin*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin. Sarjana PGSD FKIP UNLAM.
- Riyani, Ahmad. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Perjuangan Bangsa Indonesia Dalam Mempertahankan Kemerdekaan Melalui Model Kooperatif Tipe Word Square Pada Siswa Kelas V SDN Kelayan Selatan I Banjarmasin*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin. Sarjana PGSD FKIP UNLAM.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada.
- Saberiansyah. 2012. *Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Penjumlahan Biasa dan Campuran Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Kelas V SDN Kasiau Raya Kecamatan Murung Pudak kabupaten Tabalong*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin. Sarjana PGSD FKIP UNLAM.
- Sanjaya,W. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setya, Rama.2013. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: CV. Rama Edukasitama.
- Shoihimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Suriansyah, Ahmad. 2011. *Landasan Pendidikan*. Banjarmasin:Comdes.
- Suriansyah, A., Sulaiman., Aslamiah., Norhafizah. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajawali Pers.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Tuminingsih. 2012. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Konsep Bangun Ruang Kubus dan Balok Dengan Pendekatan Kooperatif*

- Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas IV SDN 9 Kampung Baru Kecamatan Simpang Empat Kabupaten Tanah Bumbu. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin. Sarjana PGSD FKIP UNLAM.
- Trianto, 2012. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2014. Bandung: Citra Umbara
- .