

PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IVA SD NEGERI 111 PEKANBARU

(Use of Role Playing Method to Improve Student Learning Results in IPS Subject at Class IVA SD Negeri 111 Pekanbaru)

Oleh: Amiati*)

*)SD Negeri 111 Pekanbaru

ABSTRACT

Most of the students in elementary school argue that IPS subject matter is a bit difficult to absorb, thus reducing students' motivation to study IPS. Student learning motivation can arise, among others, through a variety of learning methods and fun. One of the learning model that is expected to improve student's learning motivation is role playing learning. From the result of data analysis as a whole can be seen the total number of complete students in IPS lesson is 42 students from 44 students. Student learning completeness also progressed, from 69% to 75%. Completeness is also progressing, from 34.1% to 95.5%. Thus it can be concluded that the application of role playing learning can improve the motivation of students learning grade IVa SD Negeri 111 Pekanbaru.

Kata Kunci: *Pembelajaran Role Playing, motivasi belajar, IPS.*

PENDAHULUAN

Tujuan Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat (PP No.19 tahun 2005). Salah satu perwujudannya melalui pendidikan bermutu pada setiap satuan pendidikan di Indonesia. Pembelajaran yang berhasil ditunjukkan adanya perubahan sikap pada diri siswa dan dikuasanya materi pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan oleh guru dalam rencana pembelajaran. Tingkat penguasaan siswa dinyatakan dengan nilai. Dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran yang optimal dan memberikan layanan sesuai dengan variasi gaya belajar peserta didik, guru hendaknya mampu menggunakan berbagai metode, pendekatan, dan model pembelajaran. Praktisi pendidikan telah memperkenalkan dan menerapkan berbagai metode, pendekatan, model pembelajaran sesuai dengan tujuan dan karakteristik mata pelajaran. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang optimal seorang guru sebaiknya menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan topik yang akan disajikan dan

dipelajari peserta didik. Beberapa model pembelajaran yang dikemukakan pakar pendidikan, didasari oleh teori belajar tertentu dan digunakan untuk tujuan tertentu pula. Untuk tujuan pembelajaran yang berbeda maka digunakan model pembelajaran yang berbeda pula. Misalnya tujuan pembelajaran perubahan perilaku yang berbentuk keterampilan motorik berbeda dari tujuan pembelajaran peningkatan keterampilan berpikir. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan,

pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Dasar (SD), meliputi bahan kajian: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi. Bahan kajian itu menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat (Nursid Sumaatmaja, 1980:20). Dalam implementasinya, perlu dilakukan berbagai studi yang mengarah pada peningkatan efisiensi dan efektivitas layanan dan pengembangan sebagai konsekuensi dari suatu inovasi pendidikan. Salah satu bentuk efisiensi dan efektivitas implementasi kurikulum, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran kurikulum. Pembahasan tentang pendidikan IPS tidak bisa dilepaskan dari interaksi fungsional perkembangan masyarakat Indonesia dengan sistem dan praktis pendidikannya. Yang dimaksud dengan interaksi fungsional disini adalah bagaimana perkembangan masyarakat mengimplikasi terhadap tubuh pengetahuan pendidikan IPS, dan sebaliknya bagaimana tubuh pengetahuan pendidikan IPS turut memfasilitasi pengembangan aktor sosial dan warga negara yang cerdas dan baik, yang pada gilirannya dapat memberikan kontribusi

yang bermakna terhadap perkembangan masyarakat Indonesia. Dalam mengkaji perubahan dalam masyarakat, perlu diawali dengan postulat yang telah diterima secara umum, bahwa dalam kehidupan ini perubahan merupakan suatu keniscayaan karena tidak ada yang tetap kecuali perubahan. Perubahan merupakan bagian yang melekat dalam kehidupan manusia dan niscaya terjadi terus menerus. Proses perubahan yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah berbagai aspek perubahan yang berkaitan erat langsung atau tak langsung dalam pemikiran, sikap dan tindakan manusia dalam lingkup global yang memberi konteks terhadap pemikiran, sikap dan tindakan manusia Indonesia.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran guru seringkali menggunakan beberapa metode yang bervariasi. Pemilihan berbagai metode pembelajaran yang banyak jenisnya tentu harus dipertimbangkan sebelum digunakan. Pendekatan kooperatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang akhir-akhir ini sering digunakan. Pendekatan ini lebih menekankan kerja sama antar siswa. Kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari siswa-siswa yang bekerja sama dalam satu perencanaan kegiatan mengajar. Setiap anggota kelompok diharapkan dapat saling bekerja sama secara sportif satu sama lain dan bertanggung jawab baik kepada dirinya sendiri maupun pada anggota dalam satu kelompok. (Lie, 2008: 24)

Kenyataan di lapangan, saat pembelajaran IPS berlangsung masih saja ditemui kegiatan belajar mengajar yang hasil pembelajarannya kurang maksimal. Paling tidak ada dua macam faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat minat dan kemampuan dalam mengikuti pembelajaran yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Yang termasuk faktor eksternal, di antaranya pengaruh lingkungan, yakni lingkungan dalam kelas yang melihat tingkah laku dari

temannya dan dari keluarga yang kurang memperhatikan kemajuan belajar siswa. Akibatnya, siswa terbiasa untuk melakukan kegiatan yang menurut dia benar.

Dari faktor internal, faktor-faktor yang berpengaruh di antaranya pendekatan pembelajaran, metode, media, atau sumber pembelajaran. Jika kondisi pembelajaran semacam itu dibiarkan berlarut-larut, bukan tidak mungkin kemampuan aktifitas pembelajaran dikalangan siswa akan terus berada pada tataran yang rendah. Para siswa akan terus-menerus mengalami kesulitan dalam mengekspresikan kemampuan dan minatnya.

Selain itu, berdasarkan pada hasil penilaian mata pelajaran IPS yang ditemukan pada saat ujian, rata-rata ketuntasan siswa sangat rendah (kurang dari KKM). Melihat hal demikian itu maka penulis berusaha untuk mengoptimalkan nilai hasil belajar tersebut dengan cara pemakaian model pembelajaran *role playing*. Usia anak SD memang pas dengan dunia permainan. Sehingga dalam belajar pun kadang harus dikondisikan seperti bermain, yang mana anak – anak merasa senang dengan materi, cara mengajar, media, maupun metode pembelajaran. Maka langkah berikutnya guru mengkondisikan kelas sehingga hasil belajar IPS bertambah baik.

Dari uraian latar belakang masalah tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian kelas dengan judul “Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas IVa SD Negeri 111 Pekanbaru”.

Hasil pengamatan sementara di atas diperkuat dengan hasil rata-rata ulangan semester I tahun pelajaran 2016/2017 kelas IVa SD Negeri 111 Pekanbaru dimana pelajaran IPS menempati urutan ke delapan dari sembilan mata pelajaran dengan rata-rata hanya 60. Oleh sebab itu perlu ditindak lanjuti oleh guru kelas dengan melakukan perbaikan dalam proses

belajar mengajar sehingga lebih efektif dan efisien. Selama proses pembelajaran berlangsung ditemukan data sebagai berikut :

- a. Hasil ulangan tes formatif pada mata pelajaran IPS pokok bahasan pahlawanku di kelas IVa hanya 15 siswa yang berhasil mendapat nilai di atas 71 dari 44 siswa atau 34 % yang mampu menguasai materi pelajaran.
- b. Guru hanya menggunakan metode tanya jawab pada saat mengajarkan materi pelajaran tentang dampak globalisasi sehingga materi yang begitu kompleks terasa kurang bermakna bagi sebagian siswa karena hanya mengandalkan daya ingat. Oleh karena itu guru peneliti berusaha untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran dengan memperbaiki metode pengajaran dari konvensional ceramah menjadi *role playing*.

Dari rumusan masalah masalah tersebut maka alternatif tindakan yang dapat dilakukan adalah dengan melaksanakan tahapan-tahapan tindakan dengan pembelajaran metode *role playing* , yaitu:

- 1) Membangun pengetahuan dasar siswa melalui pengalaman yang pernah dialami dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya. Dalam kegiatan pembelajaran terjadi kegiatan tanya jawab antara guru dengan siswa.
- 3) Menciptakan masyarakat belajar. Siswa melakukan diskusi kelompok membahas materi yang sedang dipelajari.
- 4) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran. Proses pembelajaran dengan memeragakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh semua siswa.

Melakukan refleksi di akhir pertemuan pembelajaran. Refleksi merupakan proses pengendapan pengalaman belajar yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali kejadian-

kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi para peserta didik.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas IVa SD Negeri 111 Pekanbaru Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Pelaksanaan penelitian pada semester genap/ semester 1 tahun pelajaran 2016 / 2017 selama Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli – September2017.

Data diproses dan dianalisa berdasarkan nilai hasil Belajar siswa dan dibandingkan SKM (Standar Ketuntasan Minimal) mata pelajaran IPS yang telah ditentukan oleh sekolah. Analisa data meliputi : analisa nilai minimal, rata-rata kelas dan tarap serap materi pembelajaran. Dari hasil pengolahan nilai akan digunakan untuk menentukan Tuntas dan Tidak Tuntas peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Selain itu analisa data diambil dari perubahan sikap atau perilaku siswa setelah proses pembelajaran selesai. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode observasi, metode tes dan dokumentasi.

Sumber Data adalah :

- a. Siswa
Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus kedua, hasil evaluasi dan hasil wawancara guru pengamat (observer).
- b. Guru
Sumber data guru berasal dari lembar observasi aktivitas guru oleh observer.
- c. Data dokumen
Sumber data dokumen berasal dari data awal hasil tes, hasil pengamatan, dan catatan lapangan selama proses pembelajaran dan hasil foto.
- d. Catatan lapangan

Sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan adalah:

- a. Data berupa hasil belajar IPS yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rerata. Adapun penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk presentase. Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas,
- b. Data kualitatif berupa data hasil observasi aktifitas guru dalam model pembelajaran role playing, serta hasil catatan lapangan dan angket dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Skor tes hasil belajar yang diperoleh dianalisis berdasarkan :

- 1. Daya serap
Daya serap siswa diperoleh dengan menggunakan rumus
$$DS = \frac{JB}{BS} \times 100\% \dots\dots\dots (Depdikbud, dalam Mayasari 2007)$$

Keterangan :
DS = Menyatakan daya serap siswa
JB = Menyatakan jumlah jawaban yang benar
BS = Jumlah semua butir soal
Untuk mengetahui daya serap siswa dari hasil belajar dianalisis menggunakan kriteria seperti tabel berikut:

Tabel1. Daya serap siswa

Interval	Kategori
----------	----------

90-100	Amat Baik
80-89	Baik
70-79	Cukup
60-69	Kurang
0-59	Kurang Sekali

2. Ketuntasan Belajar Siswa.
a. Ketuntasan individu dengan rumus

$$\begin{aligned}
 &: \\
 & \text{ketuntasan individu} \\
 &= \frac{\text{Jumlah siswa jawab benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%
 \end{aligned}$$

Dengan kriteria apabila seorang siswa (individu) telah mencapai nilai KKM 71 maka individu dikatakan tuntas.

- b. Ketuntasan Klasikal dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 & \text{ketuntasan klasikal} \\
 &= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah sluruh siswa}} \times 100\%
 \end{aligned}$$

Dengan kriteria apabila kelas mencapai 75% dari jumlah siswa yang tuntas dengan nilai 71 maka kelas itu dikatakan tuntas.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan PTK yang memiliki tahap dalam proses pembelajaran. Adapun tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu : (1) Hasil data pratindakan, (2) Data hasil siklus I, (3) Data hasil siklus II. Data pra tindakan terdiri atas data awal yang hasilnya diperoleh dari hasil tes pra tindakan. Dari hasil data tersebut maka dapat dijadikan sebagai tolak keberhasilan pembelajaran selanjutnya. Data tersebut disajikan sebagai berikut :

Hasil belajar siswa	Nilai Awal
Jumlah siswa yang tuntas	15
Jmlh siswa yang tidak tuntas	29
Rata2ketuntasansiswa (%)	69
Ketuntasan klasikal (%)	34,1

Data hasil belajar diperoleh tes dilakukan setelah selesai pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas siklus I. Soal yang diberikan pada post-test ini adalah pada kegiatan pra tindakan, yaitu tentang

pahlawan yang sudah ada ditentukan temanya dan bentuk tes lisan. Data tersebut disajikan pada tabelberikut :

Hasil belajar siswa	Nilai Awal
Jumlah siswa yang tuntas	28
Jmlh siswa yang tidak tuntas	16
Rata2ketuntasansiswa (%)	72
Ketuntasan klasikal (%)	63,6

Berdasarkan tabel hasil test siklus I terlihat hasil belajar pada peserta didik kelas IVa SD Negeri 111 Pekanbaru dengan rata-rata 72 ketuntasan secara klasikal 63,6% termasuk kriteria cukup tercapai, karena masih belum memenuhi syarat ketuntasan belajar sebagai peserta didik masih belum ketuntasan belajar mencapai ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran IPS yaitu 71. Data hasil post test pada tabel di atas menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik pada saat penelitian tindakan kelas siklus I.

Data hasil belajar diperoleh dari tes yang dilakukan setelah selesai pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan siklus II. Soal yang diberikan test ini sama dengan soal yang diberikan pada test yaitu tentang pahlawan sesuai tema yang telah ditentukan dan bentuk tes lisan. Data tersebut disajikan pada tabel berikut ini :

Hasil belajar siswa	Nilai Awal
Jumlah siswa yang tuntas	42
Jmlh siswa yang tidak tuntas	2
Rata2ketuntasansiswa (%)	75
Ketuntasan klasikal (%)	95,5

Berdasarkan tabel hasil tes siklus II terlihat dari nilai hasil belajar IPS peserta didik kelas IVa SD Negeri 111 Pekanbaru dengan rata-rata 75 dan tingkat ketercapaian keberhasilan pembelajaran sudah memenuhi syarat ketuntasan klasikal yakni 95,5% peserta didik mencapai ketuntasan belajar termasuk dalam kategori tercapai sedangkan peningkatan hasil belajar juga termasuk dalam kategori baik sehingga penelitian ini tidak perlu dilanjutkan.

Dari observasi yang dilakukan oleh observer dapat pula disimpulkan kegiatan guru dan siswa sebagai berikut :

NO	Aktivitas yang diamati	Rata-rata Nilai			
		Siklus I		Siklus II	
			%		%
1	Aktivitas Pendidik	2,8	70	3,3	83
2	Aktivitas Peserta Didik	2,57	64	3,14	79

Dari hasil tes kondisi awal rata-rata nilai peserta didik adalah 69% setelah dilaksanakan siklus I nilai rata –rata peserta didik meningkat menjadi 72% bahwa terjadi peningkatan hasil pada siklus II nilai rata –rata peserta didik meningkat menjadi 95% semua peserta didik mencapai nilai tuntas diatas KKM membuktikan dengan media role playing mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS kelas IVa SD Negeri 111 Pekanbaru.

Selain itu penilaian juga dapat dilihat ketika siswa melakukan praktek bermain peran. Data hasil dalam praktek bermain peran ini diperoleh dari apayang dipraktekan peserta didik setelah selesai pelaksanaan kegiatan belajar dari siklus I sampai siklus II. Kegiatan tentang materi pahlawan sesuai tema yang telah ditentukan. Data tersebut disajikan pada tabel berikut ini :

NO	KATEGORI	KETERCAPAIAN	
		SIKLUS I	SIKLUS II
1	Penghayatan	77,50	86,25
2	Ekspresi	74,38	85,00
3	Intonasi	76,25	84,38

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan duasiklus dengan media role playing dalam pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IVa SD Negeri 111 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2016/ 2017 dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan menggunakan role playing efektif untuk meningkatkan motivasi,

prestasi belajar IPS SD Negeri 111 Pekanbaru,dapat dilihat pada daftar nilai siklus IIterlampir.

2. Cara meningkatkan motivasi, prestasi belajar dengan menggunakan media role playing adalah :
 - a. Peran dibuat yang menarik
 - b. Guru harus trampil memilih tema,menyusun kegiatan untuk peserta didik dengan baik
 - c. Peserta didik harus menyukai dan mau melaksanakannya.
3. Cara mengatasi kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media role playing adalah :
 Karena jumlah peserta didik cukup banyak yang ingin mengikuti maka guru mengadakan seleksi peran sesuai dengan kemampuannya.Berdasarkanhasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus tersebut diatas,ternyata hipotesus yang dirumuskan telah terbukti kebenarannya.Ternyata pembelajaran menggunakan media role playing dapat meningkatkan motivasi,prestasi pembelajaran IPS kelas IVa SD Negeri 111 Pekanbaru tahun Pelajaran 2016/2017. Dengan demikian penerapan pembelajaran IPS dengan menggunakan media role playing dapat dilaksanakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPSa khususnya di kelas Iva sehingga dapat meningkatkan motivasi,prestasi belajar peserta didik.

Dalam akhir pembahasan ini akan disampaikan saran-saran yang mungkin membawa manfaat yang besar dalam usaha kita meningkatkan mutu pendidikan.Bertolak dari pembahasan di atas maka saran-saran yang dapat peneliti ajukan adalah :

1. Kepada Kepala Sekolah

- a. Kepala Sekolah diharapkan dapat memberikan perhatian dan penugasan kepada guru agar dalam mengajarnya senantiasa menggunakan metode pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran yang berprinsip PAKEM.
 - b. Kepala Sekolah diharapkan selalu memberikan anjuran pada guru agar senantiasa menggunakan berbagai pendekatan dan metode pengajaran yang bervariasi dalam mengajar sehingga tidak membosankan dan agar peserta cenderung untuk aktif.
 - c. Kepala sekolah hendaknya selalu mengingatkan guru untuk memberi pengayaan pada peserta didik yang mempunyai kemampuan lebih dan memberi remedial pada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar.
 - d. Menyediakan media pembelajaran yang memadai dan dirancang bagi peserta didik dan guru atau memakai sesuai dengan kurikulum dan kemajuan teknologi.
 - e. Ikut mendorong peserta didik untuk belajar dan berprestasi dengan baik, khususnya dalam mata pelajaran IPS.
2. Kepada Guru :
- a. Agar memilih dan menggunakan media pembelajaran yang lengkap sesuai dengan topik yang dibahas dalam proses belajar mengajar.
 - b. Memberikan dorongan /motivasi kepada peserta didik untuk memiliki cara belajar yang baik.
3. Kepada peserta didik
- a. Perlu memperbanyak latihan soal berkaitan dengan materi belajar IPS sehingga akan dapat menguatkan kemampuan.
 - b. Perlunya bertanya pada teman yang lebih pandai dalam mata pelajaran IPS agar berhasil dalam belajarnya. Perlunya kreativitas untuk mempergunakan daya nalar dan daya pikir

untuk mempelajari IPS, setiap saat dimanapun kita berada bisa mempelajari IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin Ram dan Tita Sobari.1999. Sosiologi Jilid 1. Jakarta : Penerbit Erlangga., . 1999. Sosiologi Jilid 2. Jakarta : penerbit Erlangga
- A.K Pringgodigdo. 1980. Sejarah Pergerakan Rakyat Indonesia. Dian Rakyat . Jakarta Arifinal Chaniago, Christian Tomeula, dkk, 1994, Ekonomi, Bandung, Angkasa
- Bagong Suyanto. 2004. Stratifikasi Sosial. Malang :PPP G IPS da PMP.
- Bakat Maulidun Noor, 1989, Ekonomi Koperasi jilid 1, Jakarta, PT Intan Pariwara.
- Balai Pustaka. 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi Baru. Pustaka Phoenix: Jakarta
- Budiman, Arief. 1995. Teori Pembangunan Dunia Ketiga. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Chilcote, Ronald H. 2003. Teori Perbandingan Politik: Penelusuran Paradigma. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cohen, Bruce J. 1992. Sociology Suatu Pengantar. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Dahlan ,M.A, (1997). Pendidikan IPS sebagai upaya strategis Pembangunan Manusia Seutuhnya. Jakarta: Panitia Sarasehan dan Forum Komunikasi Pimpinan FPIPS se – Indonesia VIII.
- Davies, Ivor K. 1981 .Instructional Technique. McGraw-Hill Book Company: New York
- Depdiknas , (2008) ,Model Silabus KTSP SD,Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 250.
- Daryanto, Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 102-1 24.
- Effendy, Onong Uchjana. 2005. Komunikasi Dan Modernisasi. Bandung: Mandar Maju.

- Encyclopaedia Britannica Library 2004
Deluxe Edition.
- Gatot Muhsetyo ,(2008) Pembelajaran IPS
SD, Jakarta, Universitas Terbuka.
- Gornick, Vivian, Wanita Dalam
Sains, Pustaka Sinar Harapan, 1988,
Jakarta.
- Gottslalk, Louis, 1975. Men gerti Sejarah,
terjemahan Nugroho Notosusanto,
Jakarta:Yayasan Penerbit Universitas
Indonesia.
- Hera lestari Mikarsa (2008), pendidikan
anak SD, Jakarta, Universitas
Terbuka.
- I Nyoman Dekker.1875. Sejarah
Pergerakan Nasional Indonesia.
Lembaga Penerbit IKIP Malang
- Irawan dan Suparmoko, M. 1992,
Ekonomika Pembangunan, edisi 5,
Yogyakarta, BFEE. Jam'an Satori
,(2008) Profesi Keguruan Jakarta,
Universitas Terbuka
- Josua Sahbandar, (2005), Pedoman
Penulisan Buku Pelajaran, Jakarta:
Depdiknas
- Jhonson, Doyle Paul, Teori Sosiologi
Klasik dan Modern, Jilid I, Gramedia,
1986, Jakarta.
- Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar.
(Bandung: Bumi Aksara, 2006), h. 30.
- Ktut Diara Aswata. 2004. Interaksi
Sosial. Malang : PPPG IPS dan PMP.
- Kuntowijoyo.2002. Perubahan Sosial
dalam Masyarakat Agraris Madura.
Mata Bangsa. Jogjakarta.
- Kymlicka, Will. 2002. Kewargaan
Multikultural. Jakarta: LP3ES.
- Lukman Ali, dkk. 1995. Kamus Besar
Bahasa Indonesia.Jakarta :
Depdikbud- Balai Pustaka.
- Mahmud, Syamsuddin, 1976, Dasar-dasar
Ekonomi dan Gerakan Koperasi,
Banda Aceh, PT Intermasa
- Marwati Djoened ,dkk. 1984. Sejarah
Nasional Indonesia, Jilid II ,III,IV dan
V. Balai Pustaka . Jakarta.
- Nugoro D, Riant dan Tri Hanurista S.
2005. Tantangan Indonesia: Solusi
Pembangunan Politik Negara
Berkembang. Jakarta: Gramedia
Pustaka Utama.
- Poloma, Margareth M. 1994. Sosiologi
Kontemporer. Jakarta: Raja Grafindo
Persada.
- Pontoh, Coen Husain. 2003. Akhir
Globalisasi Dari Perdebatan Teori
Menuju Gerakan Massa. Jakarta: C-
Books.
- Puskur Depdiknas, 2006, Bahan Sosialisasi
KTSP Semarang.
- Rahman, Bustami dan Harry Yuswadi.
2004. Sistem Sosial Budaya
Indonesia. Jember: Kelompok Peduli
Budaya dan Wisata Daerah Jawa
Timur.
- Sarjadi, Sugeng dan Sukardi Rinakit.2004.
Meneropong Indonesia 2020
Pemikiran Dan Masalah Kebijakan.
Jakarta: Sugeng Sarjadi Syndicated.
- Salim, Peter dan Salim, Yenny.1991.
Kamus Bahasa Indonesia
Kontemporer. Modern English Press:
Jakarta
- Sajogyo, pudjiwati, Peranan Wanita dalam
Perkembangan Masyarakat Desa,
Rajawali, 1983, Jakarta.
- Soekanto, Soerjono. 1975. Sosiologi Suatu
Pengantar. Jakarta ; Yayasan
Penerbitan Universitas Indonesia
- Soekmono. 1973. Pen gantar Sejarah
Kebudayaan Indinesia, Jilid 2 dan 3.
Kanisius. Jakarta
- Soetrisno, 1983, Kapita Selekt Ekonomi
Indonesia (suatu studi),Yogyakarta,
Andi Offset
- Sosrodihardjo, S. 1972. Perubahan
Struktur Masyarakat di Djawa; Suatu
Analisa.Karya. Jogjakarta.
- Sunarto, Kamanto. 2000. Pen gantar
Sosiologi. Jakarta; Lembaga
Penerbitan Fakultas Ekonomi
Universitas Indonesia.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan Nasional
RI, nomor 33/MPN/SE/2007
tertanggal 13 Februari, 2007. Perihal
Sosialisasi Kurikulum Tingkat Satuan
Pendidikan
- Suyanto Bagong, 2008. Struktur Sosial.
Pusat Pengembangan dan

- Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan PKn dan IPS
- Soekanto, Soerjono. 2002. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soekmono. 2002. *Pen gantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 2*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sugihardjanto, Ali. 2003. *Globalisasi Perspektif Sosialis*. Jakarta: C-Books.
- Sztompka, Piotr. 2005. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (1977) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Usman, Sunyoto. 2004. *Pembangunan Dan Pemberdayaan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winata putra , (2008) , *Materi Pembelajaran IPS SD*, Jakarta, Universitas Terbuka
- Widyanta, AB. 2004. *Problem Moderintas Dalam Kerangka Sosiologi Kebudayaan Georg Simmel*. Yogyakarta: Penerbit Cindelas Pustaka Rakyat Cerdas.

