

ARTIKEL PENELITIAN

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DALAM
PEMBELAJARAN IPS DENGAN METODE *LEARNING TOURNAMENT*
DI SD NEGERI 08 LIMBANANG KABUPATEN 50 KOTA**

**OLEH:
RIANDA MUFIWAN
NPM: 1010013411205**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN

ARTIKEL PENELITIAN

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DALAM
PEMBELAJARAN IPS DENGAN METODE *LEARNING TOURNAMENT*
DI SD NEGERI 08 LIMBANANG KABUPATEN 50 KOTA**

Disusun Oleh:

**RIANDA MUFIWAN
NPM: 1010013411205**

Telah Disetujui oleh
Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Sebagai Syarat Mengeluarkan Nilai Tugas Akhir Skripsi

Pembimbing I

Padang, Januari 2015
Pembimbing II

Dr. Muhammad Sahnun, M.Pd.

Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd.

PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DALAM PEMBELAJARAN IPS DENGAN METODE *LEARNING TOURNAMENT* DI SD NEGERI 08 LIMBANANG KABUPATEN 50 KOTA

Rianda Mufiwan¹, Muhammad Sahnan¹, Yulfia Nora¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail: riandabastian@gmail.com

Abstract

This research of background by lowering of result and creativity learn IPS class student of V SD Negeri 08 Limbanang Kabupaten 50 Kota. Target of this research is to improve result and creativity learn IPS class student of V SD Negeri 08 Limbanang Kabupaten 50 Kota by using Method of Learning Tournament. This Research is done/conducted by using Research Of Action Class (PTK) which is executed in two cycle. Source of data is class student of V SD Negeri 08 Limbanang Kabupaten 50 Kota amount to 12 people. Research instrument the used is teacher activity observation sheet, student creativity observation sheet, field note sheet, and tes result of learning. Execution of study of IPS pass/through Method of Learning Tournament at class of V take place better. Known from result of research at cycle of I, mean ofis amount of percentage of student creativity reply/ answer question of cycle of I at percentage 29,16% becoming 79,16% at cycle of II. Creativity Student in discussion at cycle of I at percentage 37,50% becoming 74,99% at cycle of II. Result learn also experience of the make-up of from cycle of I student 50,00% with class average value 68,33 mounting to become 83,33% with class average value 90 at cycle of II. Matter this means indicator goals in this research succeed and reached. This inferential research that Method of Learning Tournament can improve creativity learn IPS class student of V SD Negeri 08 Limbanang Kabupaten 50 Kota.

Keyword: Creativity, Result Of Learning, Learning Tournament, IPS.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya dan dalam kehidupan masyarakat. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan.

Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD, siswa

diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar IPS serta memiliki keterampilan dan sikap yang baik dalam memecahkan persoalan serta masalah hidup dalam sosial masyarakat yang kompleks di lingkungannya.

Penggunaan metode dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Metode merupakan alat untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran dan memahami pembelajaran dengan mudah. Dengan menggunakan metode dalam proses

pembelajaran, akan dapat menghilangkan kebosanan siswa dalam menerima pelajaran.

Mengingat pentingnya metode pembelajaran, seorang guru dituntut memilih dan menggunakan metode yang baik. Hal ini berguna untuk dapat meningkatkan kreatifitas siswa dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS SD.

Kreativitas adalah kemampuan untuk memberi gagasan-gagasan baru dan menerapkan dalam pemecahan masalah dalam rangka mengembangkan pola pikir, sehingga menjadi kreativitas belajar yang didorong oleh diri pribadi dan lingkungan yang kondusif dengan proses kreativitas belajar mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil orisinalitas, kebaruaran dan kebermaknaan.

Berdasarkan observasi pada pembelajaran IPS di SD Negeri 08 Limbanang pada umumnya masih terpusat pada guru, sehingga siswa hanya menerima informasi dari guru dan tidak tampak kekreativan dari siswa. Siswa kurang diikutsertakan dalam proses pembelajaran secara langsung membuat pelajaran menjadi tidak menarik dan tidak menemukan sesuatu yang baru dari pembelajarannya. Selama observasi, dalam proses pembelajaran IPS, peneliti juga melihat kurangnya keinginan siswa untuk bertanya sedangkan mereka belum memahami materi yang diajarkan guru, kurangnya siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil ujian mid semester II tahun ajaran 2013/2014, terlihat bahwa nilai siswa masih belum mencapai KKM, berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan disekolah yaitu 70, jumlah siswa yang mencapai nilai KKM hanya 4 orang (40%) dari 10 siswa, sementara jumlah siswa yang nilainya berada dibawah KKM adalah 6 orang (60%) dari 10 orang. Secara ringkas, gambaran pencapaian KKM di kelas IV SD Negeri 08 Limbanang .

Berdasarkan permasalahan di atas, banyak Metode pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran IPS, salah satunya dengan metode pembelajaran *Learning Tournament*. Istilah *Learning Tournament* dalam bahasa Indonesia dikenal pembelajaran secara kelompok. *Learning Tournament* dapat juga diartikan suatu motif kerjasama (yang mana setiap individu dihadapkan pada pilihan-pilihan yang harus diikuti) atau memilih kerjasama, yang mana setiap individu dihadapkan pada pilihan yang harus diikuti, apakah memilih kerjasama, berkompetensi atau individualitas.

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah:

1. Mendeskripsikan peningkatan kreativitas menjawab pertanyaan siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode *Learning Tournament* di kelas V

SD Negeri 08 Limbanang Kabupaten 50 Kota?

2. Mendeskripsikan peningkatan kreativitas diskusi kelompok siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode *Learning Tournament* di kelas V SD Negeri 08 Limbanang Kabupaten 50 Kota?
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif tingkat pemahaman pada pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode *Learning Tournament* kelas V SD Negeri 08 Limbanang Kabupaten 50 Kota?

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai pendidik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 08 Limbanang Kabupaten 50 Kota. SD Negeri 08 Limbanang merupakan sekolah yang terletak di Kecamatan Suliki, Nama Kepala Sekolah SD Negeri 08 Limbanang adalah Ibu Yeni Ariani, S. Pd.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V semester 1 Tahun Ajaran 2014/2015 SD Negeri 08 Limbanang Kabupaten 50 Kota, yang mana jumlah siswanya 12 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I, penelitian ini

dilaksanakan sebanyak dua siklus. Penelitian dilakukan dengan mengacu pada disain (Suharsimi Arikunto dkk, 2010:16) yang terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan dan refleksi.

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila persentase kreativitas siswa dalam pembelajaran sudah masuk dalam kategori baik dan sangat baik, Siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah mencapai acuan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah tempat penelitian yaitu 70.

Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif yaitu bersifat deskriptif dan disajikan berupa informasi yang berbentuk kalimat, serta dapat memberikan gambaran tentang aktivitas siswa yang mengikuti pembelajaran dan data kuantitatif diperoleh melalui nilai hasil belajar siswa yang dapat dianalisis secara deskriptif dan menggunakan statistik deskriptif untuk mengolah karakteristik data yang berkaitan dengan menjumlah, mencari rata-rata dan mencari persentase yang diikuti dengan alur berpikirnya.

Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Tes adalah pengumpulan data untuk mengukur

kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Digunakan untuk mengamati berlangsungnya proses pembelajaran IPS, serta mencatat hal-hal yang tidak tampak/terlihat di luar observasi. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu:

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Tujuannya adalah untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Dengan berpedoman kepada lembar observasi, peneliti dapat mengamati apa yang terjadi dalam proses pembelajaran.

2. Lembar Observasi Kreativitas Siswa

Lembaran observasi kreativitas belajar siswa digunakan untuk mengamati berlangsungnya proses pembelajaran IPS.

3. Lembar Catatan Lapangan

Catatan lapangan berfungsi untuk mengamati kreativitas dalam pelaksanaan mengacu pada apa yang tertera pada butir-butir lembar observasi di samping itu, juga memuat rancangan refleksi, berdasarkan pengamatan yang tidak terdapat dalam lembar observasi.

4. Lembar Tes

Hasil belajar dapat dilihat melalui tes yang diberikan kepada siswa. Dan tes

yang dilakukan, nantinya akan terlihat apakah kriteria ketuntasan yang ditargetkan oleh guru sudah dicapai oleh siswa atau belum.

5. Kamera

Kamera dipakai untuk mengambil dokumentasi peneliti saat sedang melakukan proses belajar mengajar, yaitu berupa foto-foto peneliti dan siswa yang sedang mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir.

Kegiatan guru dilihat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru yang dibuat dalam bentuk lembar observasi guru. Di sini peneliti mengamati guru mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup. Data Kreativitas siswa dapat dibuat dalam bentuk lembar kreativitas siswa. Rata-rata persentase kreativitas siswa dari siklus yang terdiri dari dua pertemuan dibandingkan dengan rata-rata persentase pada siklus berikutnya. Jika rata-rata persentase tersebut telah meningkat 25%, maka dapat dikatakan aktivitas siswa meningkat.

Data hasil belajar siswa dilakukan dengan cara memberikan evaluasi kepada siswa. Peneliti memberikan butir-butir soal. Peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPS dikatakan berhasil apabila setelah diadakan tes pada akhir pembelajaran, siswa mendapatkan nilai rata-rata melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70. Hal ini berarti Metode *Learning*

Tournament dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas V dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 08 Limbanang Kabupaten 50 Kota.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I

Hasil analisis *observer* terhadap aktivitas guru pada pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran yang peneliti laksanakan tidak berlangsung dengan baik. Begitu juga halnya dengan pengamatan terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran belum optimal. Untuk lebih jelasnya, hasil observasi *observer* terhadap kreativitas belajar siswa diuraikan sebagai berikut:

1) Data hasil observasi kreativitas belajar siswa

Data hasil observasi ini didapatkan melalui lembar observasi kreativitas belajar siswa, dan digunakan untuk melihat proses dan perkembangan kreativitas yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Indikator kreativitas belajar siswa yang diobservasi adalah: kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan, dan kreativitas siswa dalam diskusi. Hasil analisis kreativitas belajar siswa terhadap pembelajaran IPS dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1: Persentase Hasil Observasi kreativitas Belajar Siswa pada Siklus 1

Indikator yang Diamati	Pertemuan Ke				Rata-rata persentase (%)	Kriteria
	1		2			
	Jml	%	Jml	%		
Menjawab pertanyaan	3	25,00%	4	33,33%	29,16%	Sedikit
Diskusi kelompok	3	25,00%	6	50,00%	37,50%	Sedikit

2) Data hasil observasi proses pembelajaran guru

Berdasarkan lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus I, maka jumlah skor dan persentase aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2: Persentase Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I

Pertemuan I	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kriteria
I	15	10	66,66%	Cukup
II	15	11	73,33%	Baik
Rata-rata			69,99%	Baik

3) Data Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV pada Siklus I

Berdasarkan hasil tes siklus I, persentase siswa yang tuntas dan rata-rata skor tesnya dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3: Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Uraian	Nilai
Jumlah siswa yang mengikuti tes	12
Jumlah siswa yang tuntas belajar	6
Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	6
Persentase ketuntasan belajar siswa	50%
Rata-rata nilai belajar	68,33

2. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Hasil analisis *observer* terhadap aktivitas guru pada pembelajaran

menunjukkan bahwa pembelajaran yang peneliti laksanakan tidak berlangsung dengan baik. Begitu juga halnya dengan pengamatan terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran belum optimal. Untuk lebih jelasnya, hasil observasi *observer* terhadap kreativitas belajar siswa diuraikan sebagai berikut:

1) Data hasil observasi kreativitas belajar siswa

Data hasil observasi ini didapatkan melalui lembar observasi kreativitas belajar siswa, dan digunakan untuk melihat proses dan perkembangan kreativitas yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Indikator kreativitas belajar siswa yang diobservasi adalah: kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan, dan kreativitas siswa dalam diskusi. Hasil analisis kreativitas belajar siswa terhadap pembelajaran IPS dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4: Persentase Hasil Observasi Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus II

Indikator yang Diamati	Pertemuan Ke				Rata-rata persentase (%)	Kriteria
	1		2			
	Jml	%	Jml	%		
Menjawab pertanyaan	9	75,00%	10	83,33%	79,16 %	Banyak Sekali
Diskusi kelompok	8	66,66%	10	83,33%	74,99 %	Banyak

2) Data hasil observasi proses pembelajaran guru

Berdasarkan lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus II, maka jumlah skor dan persentase aktivitas

guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 : Persentase Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II

Pertemuan I	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Persentase (%)	Kriteria
I	15	13	86,66%	Baik
II	15	14	93,33%	Sangat Baik
Rata-rata			89,99%	Baik

3) Data Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV pada Siklus II

Berdasarkan hasil tes siklus II, persentase siswa yang tuntas dan rata-rata skor tesnya dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 6: Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Uraian	Nilai
Jumlah siswa yang mengikuti tes	12
Jumlah siswa yang tuntas belajar	10
Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	2
Persentase ketuntasan belajar siswa	83,33%
Rata-rata nilai belajar	90

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali tes hasil belajar pada akhir siklus. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan Metode *Learning Tournament*. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi kreativitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan tes hasil belajar siswa berupa ulangan.

1. Kreativitas Belajar Siswa

Hal yang paling mendasar dituntut dalam proses pembelajaran adalah kreativitas belajar siswa. Kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa ataupun siswa itu sendiri sehingga suasana belajar menjadi segar dan kondusif, yang mana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin.

Tabel 7 : Persentase Rerata Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Indikator Kreativitas Belajar Siswa	Rerata Persentase (%)	
	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Siswa menjawab pertanyaan	29,16%	79,16%
Siswa diskusi kelompok	37,50%	74,99%

2. Kegiatan Pembelajaran Guru

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran pada umumnya dilihat juga dari pengelolaan pelaksanaan pembelajaran pada persentase kegiatan guru. Dalam hal ini terlihat peningkatan dari siklus I ke siklus II, yang mana hal itu dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8 : Persentase Rerata Kegiatan Pembelajaran Guru pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rerata per Siklus (%)
I	69,99%
II	89,99%
Rerata Persentase	79,99%

3. Hasil Belajar

Data mengenai hasil belajar siswa diharapkan melalui tes hasil belajar di akhir siklus. Dalam hal ini terlihat perbedaan peningkatan ketuntasan dhasil belajar pada siklus I dan siklus II pada tabel dibawah ini.

Tabel 9. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Siklus	Presentase dan jumlah siswa yang telah mencapai nilai ≥ 70	Presentase dan jumlah siswa yang belum nilai mencapai > 70	Nilai rata-rata kelas
Siklus I	50,00% = 6 orang	50,00% = 6 orang	68,33
Siklus II	83,33% = 10 orang	16,66% = 2 orang	90

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode *Learning Tournament* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, untuk indikator kreativitas siswa menjawab pertanyaan, rata-rata persentase pada siklus I adalah 29,16%, sedangkan pada siklus II rata-rata persentase mencapai 79,16%.
2. Pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode *Learning Tournament* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, untuk indikator kreativitas siswa dalam diskusi, rata-rata persentase pada siklus I adalah 37,50%, sedangkan pada siklus II rata-rata persentase mencapai 74,99%.

3. Pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode *Learning Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, rata-rata persentase pada siklus I adalah 50,00% dengan nilai rata-rata kelas 68,33, sedangkan pada siklus II rata-rata persentase mencapai 83,33% dengan nilai rata-rata kelas 90. Dari perbandingan kedua siklus tersebut terdapat peningkatan, hal ini berarti bahwa kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPS sudah meningkat dari sebelumnya.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka peneliti mengemukakan beberapa saran dalam pelaksanaan pembelajaran melalui Metode *Learning Tournament* sebagai berikut:

1. Bagi kreativitas belajar siswa dalam menjawab pertanyaan, dan kreativitas siswa dalam diskusi, agar ikut aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan keterlibatan dalam proses pembelajaran tersebut sangat menunjang terhadap penguasaan materi pelajaran.
2. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran melalui Metode *Learning Tournament* dapat dijadikan salah satu alternatif variasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Agar lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan situasi dunianya. Perlu memberikan perhatian, bimbingan dan motivasi belajar secara

benar-benar kepada peserta didik yang berkemampuan kurang dan pasif dalam kelompok dan meningkatkan nalar pola pikir, karena peserta didik yang demikian sering mengantungkan diri pada temannya.

3. Bagi sekolah dan pejabat terkait, diharapkan menambah pengetahuan dan menambah inovasi atau pembaharuan khususnya dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan yang nantinya bermanfaat setelah mengajar di SD, dan bagi peneliti yang ingin menerapkan model pembelajaran ini diharapkan dapat melakukan penelitian serupa dengan materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BNSP
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar, 2007. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kunandar, 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ngalimun, dkk. 2013. *Perkembangan dan pengembangan kreativitas*. Agustus: Aswaja pressindo.

- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Sanjaya, Wina, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:Kencana.
- Sapriya, dkk. 2006. *Pembelajaran dan evaluasi hasil belajar IPS*. Bandung: Upi Press.
- Silbeman, Melvin, 2007. *101 Strategi Pembelajaran Aktif : Active Learning*.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana, 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprijono, 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad, 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Taufik, Taufina dan Muhammadi. 2011. *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Sukabina press.