

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* PADA MUATAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SDN DINOYO 1 KOTA MALANG**

SKRIPSI

OLEH
SOVIANA DETA KARERE
2019720016



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
PROGRAM SARJANA
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADewi
MALANG
2023**

RINGKASAN

Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN Dinoyo 1 Kota Malang, pendekatan pembelajaran langsung Membayangkan akan ditampilkan dalam evaluasi ini.

Pemeriksaan ini menggabungkan taktik realistik abstrak dengan metodologi Investigasi Gerakan Homeroom (Kendaraan). Ini dibagi menjadi siklus I dan II, yang masing-masing berisi empat langkah perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Selain itu, tanggapan dalam wawancara pendidik seringkali bersifat sentimental.

Hasil penelitian menegaskan hal ini: (1) Siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2 menunjukkan penggunaan model pembelajaran langsung Pretending dengan 78% pada kelas sangat cukup dan siklus II pertemuan 1 dan 2 dengan 81% pada klasifikasi umum luar biasa. (2) Penggunaan model pembelajaran langsung Berpura-pura pada investigasi ramah untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ujian sosial Pada siklus I pertemuan kepala sekolah jumlah keseluruhan 1.705 dengan nilai rata-rata 60,8%, sedangkan jumlah keseluruhan 1.865 dengan nilai rata-rata 66,6%. Pada pelaksanaan siklus kedua terjadi peningkatan pertemuan pokok; jumlah seluruhnya 1.935 dengan nilai rata-rata 69,10%, dan jumlah seluruhnya 2.335 dengan nilai rata-rata 83,3%. Oleh karena itu, penggunaan teknik Pretending dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi akademik siswa kelas V SDN Dinoyo 1 Kota Malang.

Kata Kunci: *Role Playing*, Hasil Belajar Siswa.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Sosiologi Sarjana (IPS) memainkan peran kunci dalam melatih siswa untuk menangani kesulitan dalam kehidupan publik. Menurut Suchyo (2015), hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan IPS yaitu membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk memajukan pengetahuan ilmu sosial sebagai respon terhadap kemajuan dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan inovasi.

Karena siswa lebih terlibat dan terlibat saat menggunakan metode pembelajaran daripada saat menggunakan taktik lain, mengintegrasikan pembelajaran Berpura-pura dengan investigasi sosial sangat penting untuk keberhasilan siswa. Untuk mengilustrasikan tes sosial dalam jadwal otonomi Indonesia, metode pura-pura ini telah banyak digunakan di sekolah-sekolah, terutama di SDN Dinoyo 1 di Kota Malang. Para ahli telah menggunakan metode ini sebelumnya.

Menurut Sanjaya (2016), peran pendidik sebagai sumber ilmu pengetahuan sangatlah penting. Nilai pekerjaan sebagai alat pembelajaran terkait erat dengan keunggulan topik. Untuk mencapai tujuan dari pengalaman pendidikan, materi harus disajikan dengan benar. Guru yang ingin tampil menonjol di mata siswa harus mahir dalam mengintegrasikan pembelajaran. Karena salah satu peran penting seorang instruktur adalah memfasilitasi pembelajaran, maka peran pendidik sangat

besar dalam menentukan hasil dari pengalaman belajar mengajar di kelas. (Sugiharto. 2002).

Banyak instruktur di lembaga pendidikan setuju bahwa metode berpura-pura ini harus digunakan dengan siswa agar mereka dapat memahami konten dengan lebih mudah dan jelas. Dalam mata pelajaran tes persahabatan tentang otonomi, siswa harus memiliki pemahaman yang wajar tentang individu dan organisasi yang terlibat dalam dekrit kemerdekaan Indonesia. Khususnya di SDN Dinoyo 1 Kota Malang dalam kaitannya dengan materi ketetapan kemerdekaan Indonesia, strategi pura-pura telah diterapkan secara maksimal dalam pengalaman pendidikan untuk konten ujian sosial untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Prastowo, 2014).

Guru dapat menggunakan temuan dari pembelajaran ujian sosial untuk mengukur sejauh mana pengalaman pendidikan ujian sosial berlangsung dengan hasil persepsi di SDN Dinoyo 1 Kota Malang. Artinya, dengan anggapan materi IPS di SDN Dinoyo 1 Kota Malang menghasilkan prestasi yang lebih baik, maka materi IPS di sana akan dipandang bermanfaat dalam pengalaman mengajar dan mendidik. Teknik pura-pura akan dianggap berhasil jika siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya. Siswa berimajinasi (bertindak) seperti yang diarahkan oleh Pretending untuk mengungkapkan perasaan, sudut pandang, cara bertindak, dan nilai-nilai mereka sebagai bagian dari pendekatan instruksional yang dikenal dengan strategi Pretending.

Alasan sebenarnya untuk berpura-pura adalah mengambil peran orang lain untuk meniru emosi, ideologi, dan model mental mereka. Dalam pembelajaran yang baru selesai, metodologi adalah tindakan yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan teknik adalah pendekatan yang luas terkait dengan

menerjemahkan gagasan ke dalamnya, mengorganisasikannya, dan melaksanakannya secara terus menerus (Mustafida, 2017). Metode pengajaran yang dipilih oleh pendidik tergantung pada bagaimana mereka mendekati proses pembelajaran.

Penggunaan lembar penegasan oleh instruktur kelas V yang dinilai menggunakan wawasan palsu telah diperiksa dalam kaitannya dengan tugas yang diperoleh sebelumnya. Setiap siswa kelas V di SDN Dinoyo 1 Kota Malang akan mengetahui kelebihan dan kekurangannya; ciri-ciri ini tidak ditentukan sebelumnya oleh hasil pandangan terang. Kekurangan dari kelas ini adalah masih terdapat siswa berkebutuhan khusus, namun lebihnya siswa kelas 5 saat ini menggunakan media yang menarik dan siswa di SDN Dinoyo 1 Kota Malang menggunakan LCD di setiap kelas.

Hal ini tergantung dari perkembangan akademik siswa SDN Dinoyo 1 Kota Malang tahun pelajaran 2022–2023. Hanya 13 dari 28 pendaftar KKM yang mendapat nilai dasar 70, terhitung 67,85% dari total, sementara 15 pendaftar lainnya, terhitung 32,14 persen dari total, memiliki skor kurang dari 75 atau belum mendaftar ke KKM. Peningkatan pengalaman tampilan dan koordinasi guru dari informasi untuk pengajaran keduanya ditunjukkan oleh hasil belajar. Namun, guru telah memodifikasi instruksi mereka untuk kesulitan menyelesaikan KD karena mereka mengetahui kelebihan dan kekurangan siswa mereka.

Masalah yang harus diatasi adalah asimilasi siswa kelas V yang kurang baik dan tidak merata pada mata pelajaran ujian kooperatif, khususnya jenis-jenis organisasi dalam kebudayaan Indonesia, menurut pandangan awal yang dipimpin oleh para ahli di SD Negeri Dinoyo I Malang. 2018; Wikaksono, Antonius Alam,

dan Bariska. Hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 15 November 2022 sampai dengan hari Rabu tanggal 23 November 2022 di SDN Dinoyo 1 Kota Malang menunjukkan kegiatan pembelajaran yang efektif karena pengalaman mengajar dan mendidik pendidik melibatkan penggunaan aparatur sebagai berbagai media. Karena media umum dapat menampilkan baik suara maupun gambar, hal ini dilakukan untuk menghidupkan kegiatan pembelajaran sehingga dapat mendukung perkembangan pengalaman pendidikan dan efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut diskusi yang dilakukan dengan Bapak F.S.D, S.Pd, wali kelas kelas V SDN Dinoyo 1 Kota Malang, “Masih ada siswa yang berbicara dengan teman sekolahnya saat pembelajaran sedang berlangsung, namun guru memberikan materi kepada siswa sehingga cenderung dapat diterapkan dengan tepat, dan di SDN Dinoyo 1 Kota Malang telah memanfaatkan media pembelajaran agar siswa aktif di kelas sehingga dapat mengerjakan tugas yang diberikan tanpa mengalami kendala.” Penelitian ini difokuskan khusus pada guru wali kelas yang menggunakan metode *to the issue* untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Imagining*. Eksekusi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar telah berkembang. Pertemuan, ujian, dan persepsi digunakan dalam penyelidikan ini sebagai metode untuk mengumpulkan informasi (Mental et al., 2022). Untuk memulai mengumpulkan data pembelajaran, siswa SDN Dinoyo 1 Kota Malang ditanya tentang kesan pertama mereka tentang pengalaman pendidikan mereka. Persepsi terus berkembang ketika informasi dikumpulkan melalui pertemuan yang sedang berlangsung sebagai tanggapan atas berbagai fakta dari temuan penelitian.

Pertemuan para ahli diselenggarakan pada tanggal 3 April 2023 di kelas V SDN Dinoyo 1 Kota Malang. Wawancara ini dilakukan oleh wali kelas V dengan Bapak F.S.D., S.Pd SDN Dinoyo 1 Kota Malang. Kemajuan sedang dibuat dengan memanfaatkan pembelajaran yang terinspirasi melalui wawancara siswa. Sebelum persiapan, wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi kursus dan metodologi pembelajaran yang tampaknya memiliki jumlah praktik yang paling sedikit. reaksi guru kelas V SDN Dinoyo 1 Kota Malang. menyatakan bahwa hasil belajar siswa tahun pelajaran 2022–2023 di SDN Dinoyo 1 Kota Malang menunjukkan hal tersebut. Hanya 13 siswa dari 28 siswa yang KKM-nya diterapkan mendapat nilai 70 dengan taraf 67,85 persen, sedangkan 15 siswa yang di bawah KKM dengan taraf 32,14 persen mendapat nilai 75 atau belum mencapai KKM. berkaitan dengan penggunaan hasil pembelajaran yang ditemukan melalui wawancara pasca-eksekusi. Wawancara dengan siswa dilakukan untuk memahami perspektif mereka tentang akting dan kesulitan yang mereka hadapi saat belajar.

Guru harus memiliki kebebasan untuk memilih media yang tepat untuk mendukung proses belajar mengajar, menjaga fokus siswa, dan menumbuhkan potensi siswa melalui paradigma pembelajaran Pretending. Memanfaatkan pendekatan pembelajaran Berpura-pura membantu memperlancar dan meningkatkan kegiatan pembelajaran untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perencanaan yang matang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran menggunakan pendekatan Pretending, dan sangat penting untuk membiasakan siswa dengan pilihan untuk secara efektif mengikuti pengalaman pendidikan menggunakan model Pretending.

Dua istilah "prestasi belajar" terdiri dari prestasi dan pembelajaran. Kesuksesan adalah hasil dari usaha sebagian orang. Kemudian, belajar melibatkan kontak atau usaha untuk berubah. Dengan demikian, prestasi belajar merupakan penilaian yang berguna tentang seberapa baik kemajuan siswa dalam pembelajarannya berdasarkan pengetahuan, keterampilan, atau bakat yang diperoleh di kelas. Ini mencakup semua yang dipelajari orang di sekolah.

Kelas V SDN Dinoyo 1 Kota Malang, Ujian Dipimpin oleh Zainudin (2015) Hasil Penggunaan Inovatif Teknik pada Materi IPS Sebagai Tambahan Menumbuhkan Pembelajaran Siswa. Permintaan tentang cara yang paling efektif untuk menggunakan berbagai metodologi pembelajaran untuk membantu evaluasi 5 siswa di SDN Dinoyo 1 Kota Malang yang telah mencapai berbagai tingkat keberhasilan skolastik. Sambil menunggu, guru mempertimbangkan bagaimana siswa kelas V SDN Dinoyo 1 di Kota Malang dapat memanfaatkan pendekatan inovatif. Upaya sengaja yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan pengetahuan baru yang bermanfaat, yang juga dapat menghasilkan informasi baru dan meningkatkan peluang setiap orang untuk berkembang (Sugiharto et al. 2020).

Program pelatihan Ujian Sosial bagi siswa sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam kepekaan sosial, sikap mental positif untuk menghilangkan segala ketidakseimbangan, dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Damanhuri et al. 2016).

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah penerapan model *Role Playing* pada muatan IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Dinoyo 1 Kota Malang?

2. Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar siswa pada model pembelajaran *Role Playing* di kelas V SDN Dinoyo 1 Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

Mengingat strategi isu di atas, tujuan eksplorasi berikut harus dicapai:

1. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada muatan IPS Materi Jenis Usaha Masyarakat Indonesia di kelas V SDN Dinoyo 1 Kota Malang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan melalui model pembelajaran *Role Playing* dalam muatan IPS di kelas V SDN Dinoyo 1 Kota Malang.

D. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

1. Ruang Lingkup

- a. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pembelajaran simulasi ujian yang bersahabat dapat membantu siswa kelas V SDN Dinoyo 1 Malang meningkatkan hasil belajarnya.
- b. Salah satu kelemahan dari permasalahan tersebut adalah bahwa penelitian ini hanya melihat pada mahasiswa, meskipun hasilnya konsisten dengan apa yang terjadi di lapangan selama rentang waktu penelitian.
- c. Penelitian ini adalah untuk Sekolah Dasar Negeri Dinoyo 1 Kota Malang dengan melihat kondisi yang ada dan hanya difokuskan untuk mengetahui efektivitas belajar *Role Playing* berupa nilai dan hasil belajar siswa.

2. Batasan Masalah

1. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Dinoyo 1 Kota Malang

2. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah siswa kelas V di SDN Dinoyo 1 Kota Malang mengalami peningkatan hasil belajar pada materi jenis usaha masyarakat Indonesia.
3. Penelitian ini yaitu penelitian untuk meneliti siswa saja akan tetapi apa yang terjadi dilapangan pada saat siklus yang dilaksanakan sesuai dengan pencapaian penelitian pada muatan IPS.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan bantuan yang memiliki hasil yang baik, terutama di bidang pendidikan. Daftar berikut mengilustrasikan manfaat ilmuwan ini.

1. Manfaat teoritis penelitian ini dapat mendukung penelitian lebih lanjut dan dapat membantu dalam bidang pendidikan.
 - a. Untuk memberikan umpan balik tentang bagaimana pendekatan bermain peran dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada jurusan persiapan guru sekolah dasar.
 - b. Penelitian ini berfungsi sebagai wahana pelatihan, peningkatan kapasitas, dan penerapan teori yang didapat dari perkuliahan bagi peneliti selanjutnya serta sebagai sumber penelitian yang relevan dan sebagai bahan pembanding.
2. Manfaat Praktis
 - a. Berdasarkan hasil penelitian, diyakini bahwa siswa kelas V SDN Dinoyo 1 Kota Malang akan belajar lebih banyak setelah menggunakan role playing model.

- b. Penggunaan metode role-playing diharapkan dapat meningkatkan antusiasme mahasiswa dalam proses pembelajaran dan kesediaan mahasiswa untuk bekerja sama dengan dosen, mempersiapkan mereka untuk lebih memperhatikan materi pelajaran yang dipelajari.
- c. Temuan-temuan penelitian tentang pemanfaatan pendekatan bermain peran untuk meningkatkan proses belajar mengajar guru dan siswa merupakan sesuatu yang dapat diantisipasi oleh sekolah. Selain itu, sekolah dapat membantu instruktur menciptakan metode pengajaran yang lebih menarik.
- d. Penelitian ini dapat memberikan data tekstual peneliti teknik role playing sekaligus sebagai sumber hasil belajar bagi siswa kelas V di SDN Dinoyo 1 Kota Malang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2015). *Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar*. Deepublish.
- Ananda, R., & Fadhilaturrehmi, F. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di SD. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.42>
- Angga, cucu suryana, ima nurwahidah, D. (2022). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Antonius Alam Wicaksono & Firsta Bagus Sugiharto. (2021). Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital. *Fakultas Tarbiyah Uin Raden Intan Lampung*, 07(1), 6. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=Iso3Z9sAAAAJ&citation_for_view=Iso3Z9sAAAAJ:BJrgspguQaEC
- Anwari M.R., Syakir, A., & Yunus, M. (2017). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*
- Ari Yanto. 2015. Metode Bermain peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas'*
- Arikunto, Suharsimi. 20017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Suplemen kurikulum 1994) Jakarta; Depdikbud
- Damanhuri, Hakim. Z. R., & Pratiwi, M. U. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inquiri terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS. *JPSD. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Suplemen kurikulum 1994) Jakarta; Depdikbud*
- Dewi, T. R., Tegeh, I. M., & Suarjana, I. M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gusus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2), 1-10. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10874>
- Djaila, M., Jamaludin, & Hanis, H. (2017). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pokok Bahasan Kegiatan Jual Beli Di Kelas III SDN Simdo. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(1), 101–116.
- Djumingin, 2015. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar. Badan Penerbit UNM.
- Firsta Bagus Sugiharto & Maria ina Penny. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Inquiry Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa.2 Sma Negeri Megang Sakti. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(2), 88–99. <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i2.287>
- frista Bagus Sugiharto&Wulandari Fika, Widodo, W. (2023). *PEMBENTUKAN KARAKTER MANDIRI MELALUI KEGIATAN PRAMUKA PADA SISWAMI AN NURUL MUNZAL BUMIAYU KOTA MALANG*. 2013–2015.
- Firsta Bagus Sugiharto & Paulus. (2022). *STRATEGI GURU DALAM MENUMBUHKAN NILAI KEBERSAMAAN PADA PENDIDIKAN MULTIKUTURAL DI KELAS I SEKOLAH DASAR MERJOSARI 4 KOTA MALANG*.
- Firsta Bagus Sugiharto & Ika Widyanti. (2016). *IMPLEMENTASI MODEL NHT*

BERBANTUAN MEDIA POP UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR TEMA 1 KELAS III DI SDN PANDESARI 1 KECAMATAN PUJON. 1–23.

- Firsta Bagus Sugiharto, Kardiana Metha Rozhana, F. I. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Bantuan CD Interaktif pada Siswa Sekolah Dasar Firsta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 29–41. <https://doi.org/10.30997/dt.v9i2.5628>
- Hasan S.N (1996) *Pendidikan ilmu-ilmu sosial buku 1 dan 2*, Bandung, Jurusan Pendidikan Sejarah UPI
- firsta Bagus Sugiharto, Moh. Farid Nurul Anwar, Y. Y. D. (2022). *PENERAPAN PEMBELAJARAN COOPERATIVE SCRIPTUNTUK MENINGKATKAN HASILBELAJARSISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III SDN MERJOSARI 01 KOTA MALANG.*
- Goretti, Nathalia. 2015. “*Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Santa Lucia*”. Medan : Universitas Negeri Medan. *Skripsi*
- Hasibuan, N. K. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Negeri 104201 Kolam Tahun Ajaran 2022 / 2023.* 1(3), 364–381.
- Iswantiningtyas, V. (2017). Penerapan Metode Bermain Peran untuk sMeningkatkan Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Efektor.*
- Kholid, I., & Rohaniawati, D. (2018). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Tari Bambu. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(1), 26–32. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v1i1.2328>
- Kognitif, B., Kelas, S., & Sdn, V. D. I. (2022). 3 1,2,3. 1(8), 1611–1620.
- Mata, P., & Ips, P. (2015). *Jurnal Cakrawala Pendas, Volume I, No. 1 Januari 2015 ISSN: 2442-7470.* 1(1).
- Mukhadis, A. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif.* Aditya Media Publishing.
- Pratiwi, mariana eva. (2014). Pengertian Role Playing. *Penerapan Mode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV*, 53(9), 1689–1699.
- Saefuddin, A., & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran efektif.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 58.
- Santoso, R.B.E. 2017. Model Pembelajaran Role Playing, (Online), <http://ras.eko.blogspot.com/2011/05/mondel-pembelajaran-role-playing.html>.
- IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Komunikasi Kelas VII F SMP Negeri 3 Majalengka. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.*
- Siswa, S., & Pembelajaran, D. (2018). 3) 1),2),3). 5(2), 124–132.
- Sucahyo, A., Budi, H.S., & Chamdani, M. (2015). Penerapan Model Kooperatif Tipe Make a Match dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Tentang Kegiatan Ekonomi Dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam. *Jurnal Kalam Cendekia.*
- Suhanadji dan Waspodo Tjipto S. 2003. *Pendidikan IPS.* Surabaya: Insan Cendekia.
- Wina Sanjaya. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan.* Jakarta: Prenada Media Group.
- Wicaksono, Antonius Alam dn Bariska, H. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Circuit Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Gadung Driyorejo Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(8), 31–38.

- Wicaksono, A., & Irianti, N. P. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Dasar Laboratorium Um Kota Malang*. 5(1), 46–50.
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>.

