

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS V UPTD SPF SDN 19 SEWO
KECAMATAN LALABATA KABUPATEN SOPPENG**

Asviani Aprilia

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar
e-mail: asvianiaprilia@gmail.com

Abstrak, Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya nilai hasil belajar siswa yang terlihat pada mata pelajaran IPS kelas V UPTD SPF SDN 19 Sewo Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng. Beranjak dari masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah gambaran penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar IPS? (2) Bagaimakah hasil belajar IPS setelah diterapkan model pembelajaran *make a match*? (3) Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar IPS ? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* serta pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif dengan jenis penelitian *Pre-Eksperimen Design* dan menggunakan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design* . Variabel penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan Hasil Belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa UPTD SPF SDN 19 Sewo Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng sampel penelitian ini adalah kelas V yang berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan melakukan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik infrensial. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa diperoleh $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS .

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam menjadikan manusia berilmu, berbudaya, bertaqwa untuk masa depan manusia itu sendiri. Pendidikan akan melahirkan peserta didik yang mempunyai kompetensi dan keterampilan untuk dikembangkan di tengah-tengah masyarakat. Dengan kata lain pendidikan merupakan interaksi individu dengan lingkungannya, baik secara formal di sekolah ataupun secara non formal di luar sekolah. Merujuk pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, maka pendidikan harus lebih menekankan pada siswa sebagai manusia yang memiliki potensi untuk belajar dan berkembang. Purwanto (2018:48) “belajar merupakan suatu perubahan dalam kepribadian sebagai suatu pola baru yang berupa kecakapan sikap kebiasaan”.

Dalam proses pembelajaran, siswa harus aktif dalam pencarian dan pengembangan pengetahuan. Guru harus menjadi fasilitator yang membimbing siswa dalam belajar. Guru harus menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar tidak jenuh dalam menerima pelajaran. Selain itu, guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif seperti pada salah satu mata pelajaran pokok di sekolah dasar yaitu mata pelajaran IPS. Untuk tingkat Sekolah Dasar, guru harus memahami karakter siswa dan memilih model pembelajaran yang sesuai dan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru serta data hasil belajar siswa kelas V UPTD SPF SDN 19 Sewo Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng terungkap bahwa salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa pada saat pembelajaran adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada saat proses pembelajaran berlangsung materi pelajaran IPS masih di dominasi oleh guru sebagai *techear center* dengan menggunakan model ceramah. Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran dikarenakan setelah guru menjelaskan, siswa cenderung hanya diberi tugas saja. Dengan demikian nuansa pembelajaran kurang

efektif pola pembelajaran yang demikian membuat siswa jenuh. Hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Melihat faktor tersebut, menurut Awali (2018:65) sesuai dengan karakteristik siswa SD yang suka bermain dan kondisi guru, salah satu hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang menarik dan dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang diterapkan yaitu model pembelajaran *Make A Match*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat menjadikan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui proses mencari pasangan, dengan kata lain menciptakan suasana belajar sambil bermain melalui mencocokkan kartu soal / jawaban yang dibagikan. Dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam proses pembelajaran tentunya akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Shoimin (2014:98) mengatakan bahwa “salah satu keunggulan *Make a Match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan”.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari model *Make A Match* yaitu : Ibnu Hidayat (2019:17) (1) Meningkatkan aktifitas belajar siswa dari segi kognitif dan psikomotorik, (2) Kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, (3) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi, (4) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (5) Melatih mental dan keberanian peserta didik, serta (6) Melatih kedisiplinan peserta didik dalam memanfaatkan waktu. Sedangkan kekurangan model *Make A Match* yaitu : (1) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang, (2) Peserta didik mungkin masih akan merasa malu terhadap pasangannya diawal kegiatan (3) Memerlukan pengarahan ekstra dari pendidik agar suasana kelas tetap kondusif, (4) Membutuhkan keputusan yang bijak dalam menentukan *punishment* agar tidak menurunkan mental peserta didik, serta (5) Jika diterapkan terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

Sebagai suatu model pembelajaran *Make A Match* memiliki langkah – langkah pembelajaran tertentu. Langkah – langkah menurut Hidayat (2019:101)

- (1) Pendidik mempersiapkan beberapa kartu berisi konsep atau topik yang cocok digunakan dalam sesi *review* .
- (2) Dalam hal ini, satu bagian kartu memuat soal sedangkan lainnya merupakan jawaban.
- (3) Masing – masing peserta didik diberikan sebuah kartu berisi soal dan jawaban.
- (4) Setiap peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- (5) Peserta didik mencari pasangan yang memiliki kartu sesuai dengan kartunya (jawaban/soal).
- (6) Peserta didik yang mampu mencocokkan kartu sebelum waktu yang ditentukan habis berhak memperoleh nilai.
- (7) Jika peserta didik tidak dapat mencocokkan kartunya sampai batas waktu habis maka akan mendapatkan *punishment* (hukuman) sesuai dengan kesepakatan sebelumnya.
- (8) Setelah menyelesaikan satu babak, kartu kembali dikocok agar peserta didik memperoleh kartu yang berbeda dari sebelumnya. Jumlah babak menyesuaikan kebutuhan.
- (9) Pada akhir kegiatan, pendidik dan peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari tersebut.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Menurut Rusman (2016:67) “hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Purwanto (PindoHutauruk:2018) mengatakan bahwa “Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung pada tujuannya”.

Penelitian lainnya telah dilakukan oleh telah menjadi bahan penelitian oleh peneliti Febri Puspitaningrum dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 2 Branti Raya pada tahun 2018” dan

Ningtyas S.E dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Make A Match Berbantuan Media Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar IPS “. Dari data penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh signifikan , dimana nilai probabilitasnya dengan taraf signifikan 0.05.

Berdasarkan uraian diatas, calon peneliti bersama guru akan melakukan suatu perbaikan pembelajaran dengan melakukan suatu penelitian eksperimen yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V UPTD SPF SDN 19 Sewo Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Adapun bentuk penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre Eksperimen Design*. Jenis rancangan yang digunakan *One Group Pretest-Posttest Design* dalam penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol. Rancangan tersebut digambarkan sebagai berikut :

Nilai Pretest	Treatment	Nilai Posttest
O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono,

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa UPTD SPF SDN 19 Sewo Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng yang berjumlah 123 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* . Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 orang siswa yang berasal dari kelas V . Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes. Sedangkan instrumen yang dipakai dalam penelitian adalah lembar tes yang terdiri dari pretest dan posttest dalam bentuk *multiple choice* atau soal pilihan ganda dengan jumlah 20 nomor. Observasi untuk memperoleh data tentang situasi dan proses pembelajaran. Dokumentasi merupakan data penunjang dalam

penelitian ini, meliputi daftar jumlah absensi siswa, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan pengambilan gambar pada saat proses pembelajaran.

Proses penelitian ini berlangsung sebanyak 4 kali pertemuan yaitu pada pertemuan pertama diberikan soal *pretest*, pertemuan kedua dan ketiga diberikan perlakuan (*treatment*), dan pertemuan ke empat diberikan soal *posttest*. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Make A Match* dianalisis dari data *pretest* dan *posttest* yang selanjutnya dilakukan uji normalitas. Berdasarkan uji normalitas yang diperoleh bahwa data *pretest* dan *posttest* masing – masing berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis yaitu uji *Paired Sample T- Test* untuk membandingkan perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SPF SDN 19 Sewo Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng yang dimulai dari tanggal 08- 23 September 2020. Setelah dipilih kelas V untuk dijadikan sampel yang berjumlah 20 siswa. Adapun hasil penelitian secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

Gambaran Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa .

Proses penerapan model pembelajaran *Make A Match* di kelas V UPTD SPF SDN 19 Sewo Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng berjalan dengan baik . Dimana pada pertemuan pertama peneliti membawakan materi Jenis- jenis kegiatan ekonomi di Indonesia kategori pembelajaran yang dihasilkan baik pada aktivitas guru maupun siswa masih tergolong dalam kategori sedang. Hal ini dilihat dari indikator lembar observasi masih ada yang belum terpenuhi. Pertemuan kedua membawakan materi Jenis Usaha Pariwisata di Indonesia kategori pembelajaran yang dihasilkan mengalami peningkatan dari pembelajaran sebelumnya, dilihat dari indikator lembar observasi aktivitas guru dan siswa sebagian besar telah terpenuhi. Berdasarkan data penilaian observasi guru dan

siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran melalui pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berlangsung secara baik dikarenakan presentase kategori untuk setiap pertemuan meningkat. Pernyataan ini di dukung oleh Ibnu Hidayat (2019) “ kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa dari segi kognitif dan psikomotorik”.

Gambaran Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS dengan Penarapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match

Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Make A Match* di kelas V UPTD SPF SDN 19 Sewo Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang telah dilakukan. Pada *pretest* (tes awal) dapat dilihat bahwa nilai *pretest* pada kelas eksperimen, nilai tertinggi yaitu 75, nilai terendah yaitu 40, rata-rata (*mean*) yaitu 57,75 nilai tengah (*median*) yaitu 57,50, modus yaitu 50, simpangan baku (standar deviasi) yaitu 9,797, nilai varians yaitu 95,98 dan rentang (*range*) yaitu 35. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 57,75 yang berada pada kategori rendah dengan nilai terendah 40,00 dan nilai tertinggi 75,00.

Hasil *pretest* hasil belajar atas selanjutnya dikelompokkan ke dalam lima kategori dengan skor frekuensi dan persentase. Hasil *pretest* hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada mata pelajaran IPS masih tergolong sedang rendah sebanyak 1 orang dengan persentase 5 %, tergolong sedang 12 orang dengan persentase 60%, dan tergolong tinggi 7 orang dengan persentase 35%. Pada tabel distribusi dan persentase skor nilai *pretest* siswa kelas eksperimen jumlah siswa dinyatakan lulus dengan rentang nilai 61-80 dengan kategori tinggi sebanyak 35% dan jumlah siswa dinyatakan tidak lulus dengan rentang nilai 41-60 dengan kategori sedang sebanyak 12%.

Sedangkan pada *posttests* (tes akhir) dapat dilihat bahwa nilai *posttest* pada kelas eksperimen, nilai tertinggi yaitu 95, nilai terendah yaitu 70, rata-rata (*mean*) yaitu 82,25 nilai tengah (*median*) yaitu 80, modus sebesar 80. Simpangan baku (standar deviasi) 6,781, nilai varians sebesar 45,987, dan rentang (*range*) 25. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* adalah 82,25 yang berada pada kategori tinggi dengan nilai terendah 70,00 dan nilai tertinggi 95,00.

Hasil *posttest* hasil belajar atas selanjutnya dikelompokkan ke dalam lima kategori dengan skor frekuensi dan persentase. Hasil *posttest* hasil belajar siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada mata pelajaran IPS. Pada tabel distribusi dan persentase skor nilai *posttest* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen jumlah siswa yang dinyatakan lulus dengan rentang nilai 81-100 dengan kategori sangat tinggi sebanyak 45 %, dan dengan rentang nilai 61-80 dengan kategori tinggi sebanyak 55%.

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa.

Dilakukan analisis yang kedua yaitu analisis statistik inferensial untuk melihat nilai probabilitas dari data *pretest* dan *posttest* yang telah dikumpulkan. Uji pertama yang dilakukan yaitu uji normalitas *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPS siswa di kelas eksperimen menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Setelah itu, dilakukan uji hipotesis yaitu dengan uji *Paired Sample t-Test* dengan bantuan program *SPSS 24.0*

diperoleh nilai sebesar $0,000 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang artinya terdapat pengaruh pemberian pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V UPTD SPF SDN 19 Sewo Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Gambaran pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada mata pelajaran IPS di kelas V UPTD SPF SDN 19 Sewo Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng dapat dikatakan sangat baik. Hal ini terlihat dari keaktifan dan antusias siswa pada saat guru melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS setelah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dibuktikan oleh nilai rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dari nilai rata-rata *pretest*.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa di kelas V UPTD SPF SDN 19 Sewo Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.

Saran

Adapun saran yang diberikan oleh peneliti terhadap beberapa pihak adalah sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih

bermakna dan melatih kedisiplinan siswa serta dapat pula mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan berkelompok.

2. Guru diharapkan dapat mengarahkan siswa dengan baik, karena siswa akan merasa malu apabila berpasangan dengan lawan jenisnya dan akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
3. Bagi peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian yang sama hendaknya memperhatikan jumlah siswa karena model pembelajaran *make a math* cocok untuk jumlah siswa yang genap karena pelaksanaannya dilakukan secara berpasangan, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan, dimana kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan refleksi demi penyempurnaan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Awali, M. (2018). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Hasil Pembelajaran Bola Basket. *Gelandang Olahraga* , 1 No.2.
- Bundu, P. (2016). *Asesmen Pembelajaran (Untuk Guru dan Calon Guru Sekolah Dasar)*. Padang: Hayfa Press.
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Taqfir* , XI.
- Hasbullah. (2013). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hidayat, I. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: Diva Pers.
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* . Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hutauruk, P. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Paraga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *SJE (School Education Journal)* , Vol.8 No. 2.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning (Efektifitas Pembelajaran Kelompok)* . Bandung: Alfabeta.
- Ningtyas, S. E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Make A Match Berbantuan Media Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* , 3.
- Puspitaningrum, F. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 2 Branti Raya. *Skripsi*
- Ricardo, Rini Intansari. (2017). Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* , Vol.2 No.2, 188-201.
- Rusman. (2016). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi Pembelajaran ; Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi Paikem)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yusuf L.N, S. &. (2016). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali Pers.