

**PENGARUH METODE *SCRAMBLE* TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV  
SDI RAMAH ANAK**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Salah Satu Persyaratan untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Disusun Oleh:**

**FAUZAN ISMU ZAKI**

**1601025266**

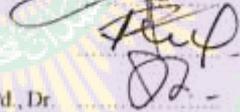
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA  
JAKARTA  
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : PENGARUH METODE *SCRAMBLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDI RAMAII ANAK  
Nama : Fauzan Ismu Zaki  
NIM : 1601025266  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA  
Hari : Sabtu  
Tanggal : 7 November 2020

Telah Diuji, Dipertalankan di Hadapan Penguji Skripsi, dan Direvisi sesuai saran penguji.

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Ika Yatri, M.Pd		12/11/21
Sekretaris	: Nurafni, M.Pd		12/11/21
Pembimbing	: Dr. H. Sukardi, M.Pd		06-01-21
Penguji I	: Sri Mawani, Dra., M.Pd., Dr.		02-11-20
Penguji II	: H. Nawawi, M.Si., Dr.		18-12-20

Disahkan Oleh,

  
Dr. Demang Babulasyah, M.Pd  
NIM 1601025266

## ABSTRAK

**Fauzan Ismu Zaki:** 1601025266. “Pengaruh Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDI Ramah Anak” pada Materi Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Oktober 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui adanya Pengaruh Metode *Scramble* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDI Ramah Anak tahun ajaran 2019-2020. Metode penelitian yang digunakan ini adalah dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Eksperimen* dengan *Posttest-Only Control Design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Sampel yang akan digunakan ini adalah kelas IV C sebagai kelas eksperimen dan kelas IV D sebagai kelas kontrol.

Pada uji validitas dengan menggunakan korelasi point biserial sebanyak 40 soal pilihan ganda dengan 34 soal yang terbukti valid dan 6 soal yang terbukti drop. Sedangkan pada uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 memperoleh *rhitung*  $0,913 \geq r_{tabel}$  0,361, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen hasil belajar IPS telah dikatakan “Reliabel”.

Uji persyaratan yaitu uji normalitas menggunakan Lilliefors dan uji homogenitas menggunakan Uji Fisher. Dari hasil belajar IPS pada kelas kontrol kondisi *Post-test* diperoleh  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $0,1933 > 0,1062$ . dan di kelas Eksperimen pada kondisi *Post-test* diperoleh  $F_{hitung} > F_{tabel}$   $0,1933 > 0,1212$  dengan  $n = 21$  dan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa dari kedua kelompok tersebut berdistribusi normal. Uji homogenitas didapat diperoleh  $F_{hitung}$  untuk *Post-test* = 2,124  $F_{tabel}$  = 1.612 dan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Karena hasil perhitungan *Post-test*  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa sampel tersebut adalah homogen.

Uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,926 > 2,021$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (DK) = 40 maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya terdapat pengaruh metode *Scramble* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDI Ramah Anak.

Kata Kunci: metode *Scramble*, hasil belajar, IPS

## ABSTRACT

**Fauzan Ismu Zaki:** 1601025266. "The Effect of the Scramble Method on the Social Studies Learning Outcomes of Class IV SDI Child Friendly Students" on the Utilization of Natural Resources in Indonesia. Thesis. Jakarta: Primary School Teacher Education Study Program, Teacher Training and Education Faculty, Prof. Muhammadiyah University DR. HAMKA, Oktober 2020.

This study aims to determine the effect of the Scramble Method on Social Studies Learning Outcomes for Class IV SDI Child Friendly Students in the 2019-2020 school year. The research method used in this is to use quantitative research methods with a Quasi Experiment research design with Posttest-Only Control Design. The sampling technique used was saturated samples. The sample to be used is class IV C as the experimental class and class IV D as the control class.

In the validity test using point biserial correlation there were 40 multiple choice questions with 34 questions that proved valid and 6 questions that proved to be drop. Whereas the reliability test using the KR-20 formula obtained  $r_{count} 0.913 \geq r_{table} 0.361$ , so it can be concluded that the social studies learning outcomes instrument has been said to be "reliable".

The requirement test is the normality test using the Lilliefors test and the homogeneity test using the Fisher Test. From the social studies learning outcomes in the control class, the post-test conditions obtained  $F_{count} > F_{table}$ , namely  $0,1933 > 0,1062$ . and in the Experiment class in the Post-test condition, it was obtained  $F_{count} > F_{table}$   $0,1933 > 0,1212$  with  $n = 21$  and a significant level  $\alpha = 0.05$ , it can be concluded that the two groups were normally distributed. Homogeneity test obtained  $F_{count}$  for Post-test =  $2,124$   $F_{table} = 1,612$  and a significant level  $\alpha = 0.05$ . Because the results of the Post-test calculation  $F_{count} > F_{table}$ , it can be concluded that the sample is homogeneous.

Hypothesis testing using the t-test found that  $t_{count} > t_{table} = 2.926 > 2.021$  at a significant level  $\alpha = 0.05$  and degrees of freedom (DK) = 40, it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, meaning that there is an effect of the Scramble method on student social studies learning outcomes. Class IV SDI Child Friendly.

**Keywords:** Scramble method, learning outcomes, social studies

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH .....	iii
MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
1. Manfaat Teoritis .....	6
2. Manfaat Praktis .....	6

### BAB II KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teoretis .....	8
1. Hasil Belajar IPS.....	8
a. Pengertian Belajar .....	8
b. Pengertian Hasil Belajar .....	10
c. Pengertian IPS .....	14

d. Pengertian Hasil Belajar IPS .....	15
e. Tujuan IPS .....	17
2. Metode <i>Scramble</i> .....	17
a. Pengertian Metode .....	17
b. Pengertian Metode <i>Scramble</i> .....	19
c. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Scramble</i> .....	20
d. Langkah-langkah Metode <i>Scramble</i> .....	21
<b>B. Penelitian Yang Relevan.....</b>	<b>21</b>
<b>C. Kerangka Berpikir .....</b>	<b>22</b>
<b>D. Hipotesis Penelitian .....</b>	<b>24</b>
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tujuan Penelitian .....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	25
1. Tempat Penelitian .....	25
2. Waktu Penelitian .....	26
C. Metode Penelitian .....	27
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	29
1. Populasi Penelitian .....	29
a. Populasi Target .....	30
b. Populasi Terjangkau .....	30
2. Sampel Penelitian .....	30
3. Teknik Pengambilan Sampel .....	31
4. Ukuran Sampel .....	32
E. Rancangan Perlakuan .....	32
1. Materi Pelajaran .....	32
2. Strategi Pembelajaran .....	32
3. Pelaksanaan Perlakuan .....	33
F. Teknik Pengumpulan Data .....	35
1. Instrumen Variabel Terikat .....	35

a. Definisi Konseptual .....	35
b. Definisi Operasional .....	35
c. Jenis Instrumen .....	36
d. Kisi-kisi Instrumen .....	37
e. Pengujian Validitas .....	38
f. Pengujian Reliabilitas .....	39
2. Instrumen Variabel Bebas .....	40
a. Definisi Konseptual .....	40
b. Definisi Operasional .....	41
G. Teknik Analisis Data .....	41
1. Uji Normalitas .....	41
2. Uji Homogenitas .....	42
3. Uji Hipotesis Penelitian .....	44
H. Hipotesis Statistik .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	46
B. Pengujian Persyaratan Analisis .....	51
1. Uji Normalitas .....	52
2. Uji Homogenitas .....	53
C. Pengujian Hipotesis .....	53
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	55
E. Keterbatasan Penelitian .....	57
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	58
B. Implikasi .....	59
C. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>65</b>

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan secara individu agar dapat merubah pola pikir atau membentuk sebuah karakter. Pendidikan sangat penting bagi siapa saja bukan hanya untuk anak-anak tetapi semua orang pasti membutuhkan yang namanya pendidikan untuk meningkatkan kemajuan. Melalui pendidikan, seseorang dapat membawa perubahan bagi dirinya dan masyarakat.

Manusia adalah makhluk sosial yang perlu berinteraksi antara satu dengan yang lain. Karena hal inilah manusia disebut sebagai makhluk sosial. Manusia dapat masuk kedalam kategori masyarakat sosial, yaitu interaksi antar manusia dengan manusia lainnya atau dengan masyarakat. Ilmu yang mempelajari tentang manusia adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS dapat diartikan dengan sebutan kajian masyarakat yang cabangnya meliputi pengajaran bidang sejarah, sosiologi, politik, dan pemerintahan. Di dalam Pendidikan IPS, peran masyarakat sangatlah penting karena manusia tersebut bisa mengembangkan karakter individual, emosional, pengetahuan sosial, dan pengalaman yang lebih. Melalui pendidikan IPS, manusia bisa lebih mudah berinteraksi dengan masyarakat lainnya, karena didalam pendidikan IPS itu sendiri karakter dapat mudah terbentuk dengan sendirinya.

Pembelajaran IPS sangat penting bagi siswa itu sendiri dikarenakan di dalamnya memuat materi yang mempersiapkan dan mendidik siswa untuk hidup dan memahami dunianya serta dapat menumbuhkan rasa sikap cinta terhadap tanah air. Tujuan IPS merupakan penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara yang disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah (Numan Sumantri, 2001 : 74).

Pembelajaran IPS memiliki peran penting dalam pembentukan karakter bangsa. Sebab pembelajaran IPS memiliki kesamaan dengan pendidikan nilai atau pendidikan karakter yang masing-masing bertujuan untuk menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik, kemudian juga peduli terhadap masalah sosial dan lingkungannya, serta memiliki rasa kebangsaan yang tinggi.

Di dalam pelajaran IPS pada materi yang bertema tentang Kayanya Lingkungan Negeriku ini kelak siswa bisa menjaga lingkungannya sebagai contoh dalam kehidupan masing-masing, dari hal tersebut siswa bisa merasakan rasa peduli terhadap lingkungannya sendiri dan mempunyai rasa kontribusi mengajak kepada masyarakat sekitar untuk menjaga kekayaan alamnya. Didalam materi kayanya lingkungan negeriku pemanfaatan kekayaan alam pada mata pelajaran IPS siswa juga dapat memahami pentingnya menjaga dan melestarikan lingkungan.

Dalam mata pelajaran IPS siswa cenderung kurang antusias karena materinya terkadang lebih banyak hafalan teori. Permasalahan lain ialah masih

ada beberapa peserta didik, ketika guru menerangkan dan memberikan tugas diskusi kelompok, ada beberapa peserta didik yang masih saja asyik sendiri tidak terlalu memperhatikan proses pembelajaran. Ketidaksiapan guru ketika menguasai materi yang akan disampaikan kepada peserta didik juga menjadi faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran. Kurangnya sarana dan prasarana di dalam ruang kelas untuk mendukung pembelajaran IPS secara terpadu masih terbatas, dan masih kurangnya pendukung pembelajaran IPS. Disitulah permasalahan yang kerap terjadi didalam pembelajaran IPS.

Sementara itu, Interaksi edukatif harus menggambarkan hubungan aktif dua arah antara guru dan anak didik dengan sejumlah pengetahuan sebagai mediumnya. Dalam interaksi edukatif unsur guru dan anak didik harus aktif, tidak mungkin terjadi proses interaksi edukatif bila hanya satu unsur yang aktif. Maka dari itu pada pembelajaran IPS di dalam kelas bisa digunakan metode yang menyenangkan agar siswa lebih fokus dan senang mengikuti pembelajaran IPS. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode *Scramble* (Pembelajaran secara berkelompok). Metode pembelajaran ini bisa membantu dan melengkapi kekurangan di dalam pembelajaran IPS. Karena metode *Scramble* (Pembelajaran secara berkelompok) ini sangatlah cocok dengan pembelajaran IPS. Metode ini membuat peserta didik lebih aktif di dalam pembelajaran karena bisa bekerja sama antar kelompoknya masing-masing, lalu peserta didik sendiri bisa menambahkan kreatifitas, sosial yang tinggi, dan juga kekompakan di dalam kelompok tersebut (Ulfah, Khalida Rozana; Santoso, Anang; Utaya, 2016).

Dengan metode *Scramble* (Pembelajaran secara berkelompok) ini peserta didik lebih percaya diri dan lebih mampu menyelesaikan tugas yang sudah guru berikan kepada seluruh peserta didik. Pemilihan metode pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga peserta didik lebih mudah untuk belajar dengan menggunakan metode *Scramble* (Pembelajaran secara berkelompok). Metode ini juga dapat membantu memudahkan dan meningkatkan pemahaman peserta didik di dalam pembelajaran, karena metode ini sangat mudah dimengerti oleh peserta didik, Metode ini juga bisa di terapkan di semua pembelajaran, namun lebih cenderung diterapkan di dalam pembelajaran IPS. Metode *Scramble* (Pembelajaran secara berkelompok) ini juga dapat meningkatkan, dan mengembangkan pola pikir pada seluruh peserta didik yang sudah menggunakan metode ini.

Pada penelitian sebelumnya oleh Yuandita dengan metode yang serupa, siswa memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, sehingga aktivitas berpikir dan keterampilan siswa meningkat dengan cara yang menggembirakan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa (Yuandita, Vivi, Sugiyono, 2017). Oleh karena itu, peneliti merasa sangat tertarik untuk menerapkan metode *scramble* (Pembelajaran secara berkelompok) dalam pembelajaran IPS. Sehingga peneliti memfokuskan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Metode *Scramble* terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDI Ramah Anak”.

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pendidikan...

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang terlihat muncul didalam penelitian ini, antara lain:

1. Mengapa mata pembelajaran IPS dianggap kurang menyenangkan?
2. Bagaimana pemahaman siswa dalam proses pembelajaran IPS?
3. Apakah guru sudah menggunakan metode yang baik pada proses pembelajaran IPS kelas IV pada SDI Ramah Anak?
4. Apakah terdapat pengaruh metode *Scramble* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDI Ramah Anak?

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka batasan penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran IPS kurang menyenangkan
2. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS tidak mendalam dan menyeluruh
3. Guru belum memaksimalkan metode pembelajaran yang efektif agar kegigahan belajar mengajar menjadi menyenangkan
4. Penerapan metode *Scramble* di dalam pembelajaran IPS berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah serta pembatasan masalah diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut “Apakah metode *scramble* dapat merubah hasil belajar IPS siswa kelas IV SDI Ramah Anak?”

#### E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban dari permasalahan-permasalahan yang sudah dirumuskan, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan untuk mengetahui pemahaman dan keterampilan pada peserta didik didalam pembelajaran, dari penelitian ini peserta didik dapat mengasah kekompakan antar kelompok dimana peserta didik dapat bekerja sama dan bekerja dengan cepat melalui metode pembelajaran *scramble* (Pembelajaran secara berkelompok). Serta menambah wawasan dan pengalaman baru di dalam pembelajaran yang baru sebagai sumber penelitian.

##### 2. Manfaat Praktis:

###### a. Bagi Siswa

Bagi siswa sendiri agar dapat termotivasi untuk belajar dan memahami pembelajaran yang sudah di targetkan, sehingga lebih mudah

memahami materi yang diberikan oleh guru dengan baik dan mampu meningkatkan hasil belajar yang sudah di kuasai pada mata pelajaran IPS.

b. Bagi Guru

Sebagai sarana informasi dan sebagai penransfer ilmu, guru dapat merubah dan menggunakan metode pembelajaran yang baru sehingga pembelajaran tersebut akan mendapatkan kualitas yang terbaik, siswa yang berkualitas tinggi. Didalam pembelajaran ketika guru memberikan saran informasi, metode pembelajaran yang baru, dan penrasfer ilmu siswa akan lebih aktif didalam pembelajaran sehingga akan memberikan keuntungan bagi guru karena ilmu yang sudah di transfer sudah berhasil dan sudah sesuai dengan tujuan.

c. Bagi Sekolah

Untuk menaikan kualitas sekolah didalam akademik sekolah harus menyiapkan ilmu pengetahuan yang luas untuk generasi muda agar generasi muda tersebut dapat memiliki kecerdasan, karakter, moral, akhlak yang mulia, dan lebih maju.

d. Bagi Peneliti

★ Untuk seorang peneliti dimana kegiatan penelitian ini sangat membantu penuh didalam pembelajaran yaitu dengan memakai metode *Scramble* (Pembelajaran secara berkelompok) ini dapat memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ahmadi, A., Prasetya, J.T. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Aqib Zainal, (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Aunurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cucu Suhana, (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Dimiyati, dan Mudjiono, (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_, (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Diani, Rahma & dkk. (2016). Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble dengan Media Video terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat Vol. 5 No. 2. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiruNi*.
- Ginting, Abdurrahman. (2014). *Esensi praktis belajar pembelajaran*. Bandung Humainora.
- Hamalik, Oemar. (2000). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kusdiwelirawan, (2014). *Statistika Pendidikan*. Jakarta: Uhamka Press.
- Komalasari, Kokom. (2010). *Pembelajaran Konstektual: Konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- M. Numan Somantri. (2001) *Menggagas Pembaharuan IPS*. Bandung Remaja Rosda Karya.
- Nur Hamiyah, dan Muhammad Jauhar, (2014). *Strategi Belajar-Mengajar Di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Jakarta.
- Purwanto, (2014), *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riadi Edi, (2014). *Metode Statistika Parametrik dan Non Parametrik*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Riduwan, (2016). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rozana; Khalida Ulfah, Anang Santoso, Sugeng Utaya. 2016. *Hubungan Motivasi Dengan Hasil Belajar IPS*. Malang: Jurnal Pendidikan Vol. 1 No.8, Pendidikan Pascasarjana, Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono, (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_, (2016). *Cara Mudah Menyusun : Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_, (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_, (2017). *Statistik Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, Numan, (2001). *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung : Rosda Karya.
- Susanto Ahmad, (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- \_\_\_\_\_, (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nursid Sumaatmadja. (1984). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung : Alumni.

Shoimin, Aris. (2014). Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum (2013).  
Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Tri, A.C. (2007). Psikologi Belajar. Semarang: UPT MKK UNNES.

Wijayanti. (2009). Psikologi Belajar. Semarang: PT Bumi Aksara.

