



## **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI METODE SOSIODRAMA DI SEKOLAH DASAR**

**Euis Indriyani, Iis Nurasih, Irna Khaleda Nurmeta**

PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa sekolah dasar khususnya kelas V SD Negeri Sinarmekar. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, maka akan digunakan metode sosiodrama untuk meningkatkan rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sinarmekar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dari penelitian ini adalah kelas V SD Negeri Sinarmekar yang berjumlah 10 orang. Data dikumpulkan menggunakan tes, dokumentasi, dan observasi kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan metode sosiodrama telah terbukti secara empiris dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sinarmekar pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I, diperoleh hasil nilai rata-rata 67,6 dengan persentase ketuntasan klasikal 30%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus II adalah 80,4 dengan persentase ketuntasan klasikal 80%. Untuk hasil belajar aspek afektif pada pra siklus, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif adalah 43 dengan persentase ketuntasan klasikal 0%. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif adalah 66 dengan persentase ketuntasan klasikal 40%. Pada siklus II, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif adalah 91 dengan persentase ketuntasan klasikal 100%. Untuk hasil belajar aspek psikomotorik pada pra siklus, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek psikomotorik adalah 55 dengan persentase ketuntasan klasikal 0%. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek psikomotorik adalah 76 dengan persentase ketuntasan klasikal 50%. Pada siklus II, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek psikomotorik adalah 91 dengan persentase ketuntasan klasikal 100%

**Kata Kunci:** IPS, hasil belajar, metode sosiodrama.

## **PENDAHULUAN**

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yang meliputi penyempurnaan kurikulum, pengadaan sumber daya pembelajaran, peningkatan alat media pembelajaran, dan instrumen evaluasi. Upaya komprehensif ini bertujuan untuk memfasilitasi lingkungan belajar yang kondusif, efektif, dan efisien.

Aspek penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Seperti yang dikemukakan oleh Mahud (2021:96), mengoptimalkan keefektifan proses pembelajaran memerlukan penyesuaian metode pembelajaran yang dipilih dengan tujuan pendidikan yang diinginkan, yang secara signifikan mempengaruhi hasil pembelajaran. Meskipun pembelajaran terkadang membutuhkan metode yang berpusat pada guru, membina interaksi antara siswa dan siswa sangat penting untuk menumbuhkan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Kontribusi dari para guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan. Kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat sangat memengaruhi kualitas pembelajaran (Rohman & Susilo, 2019:173). Dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai yang sesuai, kegiatan pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dan bermakna.

Dalam praktiknya, ketika guru tidak tepat dalam memilih metode pembelajaran, hal ini dapat menyebabkan berkurangnya keterlibatan siswa dalam tugas-tugas pembelajaran. Siswa mungkin menjadi pasif dalam proses pembelajaran, terutama terbatas pada mencatat dan mendengarkan. Selain itu, ada dorongan yang terbatas bagi siswa untuk berpikir kritis dan berpartisipasi aktif dalam

upaya belajar. Hal tersebut membuat siswa menjadi tidak berminat dalam kegiatan pembelajaran. siswa merasa tidak antusias dan bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan untuk meneliti keadaan masyarakat agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam lingkungan sosial yang dinamis. Melalui pelaksanaan pendidikan IPS yang efisien, masalah-masalah sosial dapat dicegah dan dikurangi. Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa IPS merupakan komponen penting dalam kurikulum sekolah dasar dan menengah yang mencakup disiplin ilmu seperti ilmu bumi/geografi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya, dengan tujuan untuk mengembangkan keahlian, wawasan, dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi masyarakat (Jira, 2019:86). Pemerolehan pengetahuan pada mata pelajaran IPS diharapkan dapat membekali siswa dengan ketajaman yang diperlukan untuk terlibat secara bijaksana dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga dapat memfasilitasi pengentasan atau pencegahan berbagai tantangan sosial.

Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa dalam pembelajaran IPS di SD Negeri Negeri Sinarmekar terdapat berbagai masalah seperti, kegiatan pembelajaran yang membosankan, siswa tidak menyukai materi pelajaran IPS, metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Untuk memperbaiki hal tersebut diperlukan sebuah tindakan nyata yang dapat diterapkan di dalam kelas sehingga hasil belajar siswa menjadi tinggi.

Dalam kegiatan pembelajaran IPS yang dilaksanakan, siswa cenderung

pasif dan tidak banyak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi karena selama pembelajaran, guru lebih dominan dan tidak menuntut siswa untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dominan adalah menulis. Selama kegiatan pembelajaran IPS, daripada melakukan diskusi ataupun melakukan pembelajaran aktif lainnya, siswa lebih banyak melakukan kegiatan menulis. Guru banyak menugaskan kepada siswa untuk menulis dan menyalin apa yang ada di dalam buku pelajaran. Sebagai akibat dari hal tersebut membuat kegiatan pembelajaran menjadi membosankan dan siswa cenderung jadi tidak menyukai pembelajaran IPS karena siswa menganggap bahwa materi IPS banyak dan harus dihapalkan sehingga membuat siswa menjadi sulit untuk memahami materi-materi yang ada dalam pembelajaran IPS.

Selanjutnya, masalah utama yang menyebabkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sinarmekar menjadi rendah adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang bervariasi. Dalam melaksanakan pembelajaran IPS, guru hanya melakukan ceramah, pemberian tugas, dan menulis materi pelajaran. Guru jarang menggunakan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran. Sebagai akumulasi dari berbagai masalah yang telah dikemukakan di atas, hasilnya adalah kegiatan pembelajaran IPS memiliki kualitas yang rendah dan siswa cenderung sulit untuk menguasai materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Sebagai seorang guru, sudah semestinya memiliki upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Untuk meningkatkan hasil belajar dipilih tindakan yaitu penggunaan metode sosiodrama. Metode sosiodrama adalah metode

pembelajaran yang menggunakan permainan peran untuk menggambarkan skenario sosial yang menggabungkan masalah, sehingga memungkinkan siswa untuk mengatasi kesulitan yang berasal dari konteks sosial budaya (Latifa & Juanda, 2015:4). Metode sosiodrama cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS karena sarat akan materi yang berhubungan dengan aspek sosial. Penggunaan metode sosiodrama akan membuat siswa menjadi lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran dan akan membuat siswa lebih meningkatkan hasil belajarnya pada mata pelajaran IPS.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK), atau dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research (CAR)*, adalah suatu bentuk penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran di kelasnya (Arikunto dkk., 2017:58). Penelitian ini berkonsentrasi pada semua aspek di dalam kelas, yang meliputi faktor yang berwujud dan tidak berwujud. Pada intinya, pelaksanaan PTK atau *CAR* bertujuan untuk mengatasi masalah yang muncul di dalam kelas (Uno, 2014:86).

Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah desain Kemmis dan Mc Taggart. Didalam desain penelitian Kemmis dan Mc Taggart dikenal sistem siklus. Artinya dalam satu siklus terdapat suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Asrori & Rusman, 2020:23). Ketika siklus satu hampir berakhir, namun peneliti masih menemukan kekurangan ketika dilakukan refleksi, peneliti bisa melanjutkan pada siklus kedua. Siklus kedua dengan masalah yang sama, namun dengan teknik yang berbeda.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan pada semester ganjil

tahun pelajaran 2023/2024 mulai bulan Oktober 2023 sampai dengan selesai. Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri Sinarmekar, Kecamatan Kalibunder, Kabupaten Sukabumi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sinarmekar yang berjumlah 10 orang terdiri dari 7 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti diantaranya adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Tes pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi berbentuk hasil tes, lembar aktivitas guru, hasil angket hasil belajar, modul ajar, daftar nama siswa, informasi sekolah dan foto saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Observasi akan dilakukan terhadap guru dan siswa selama melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan metode sociodrama. Observasi dilakukan oleh peneliti sendiri dengan bantuan seorang observer. Pada saat melakukan observasi, observer menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebagai panduan.

Setelah dilakukan evaluasi hasil belajar pada siklus I maupun siklus II, selanjutnya data nilai siswa diolah menggunakan rumus-rumus berikut ini.

a. Daya Serap Individu

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

(Rudi dkk., 2015:48)

b. Nilai Rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  : nilai rata-rata

$\sum x$  : jumlah seluruh nilai

$n$  : jumlah seluruh siswa

(Pratama & Hadi, 2023:178)

c. Ketuntasan Klasikal

$$\text{KBK} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa tidak tuntas}} \times 100\%$$

(Masnur, 2017:581)

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah jika nilai rata-rata yang diperoleh siswa  $\geq 80$  dan siswa yang mencapai nilai KKM 75 sebanyak  $\geq 75\%$ .

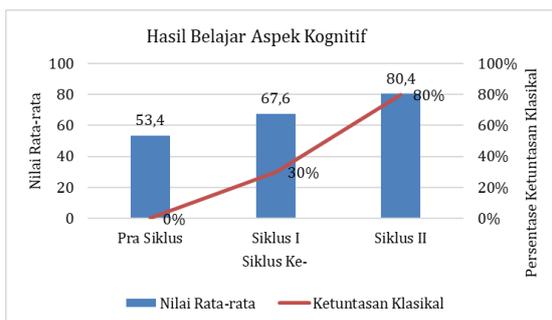
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari peran guru dalam melaksanakan dan mengorganisir pembelajaran di dalam kelas. Kemampuan guru dalam melaksanakan dan mengorganisir pembelajaran memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran karena dalam pembelajaran melibatkan guru dan siswa sebagai partisipan aktif dalam proses pembelajaran. Pada saat melaksanakan pembelajaran, guru tidak boleh mendominasi pembelajaran dan harus melibatkan siswa karena siswa juga merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Guru harus dapat merencanakan dan mengelola pembelajaran dengan baik sehingga akan dihasilkan kualitas pembelajaran yang baik bagi guru dan siswa. Menurut pendapat Fatimaningrum (2021:5), seorang guru perlu melakukan perencanaan dan persiapan dalam melaksanakan pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih baik.

Masalah yang ditemui di kelas V SD Negeri Sinarmekar adalah rendahnya hasil belajar siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Seorang guru yang baik akan secara konsisten berpikir untuk menemukan strategi yang lebih efisien untuk mendidik (Henson & Eller dalam Fatimaningrum, 2021:4). Tindakan yang dipilih dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan metode

pembelajaran sosiodrama. Taniredja (2012:39) mendefinisikan sosiodrama sebagai metode penyajian isi pelajaran melalui peragaan dan pemeranan yang mempertunjukkan tingkah laku yang pantas dalam interaksi sosial. Kelebihan dari metode sosiodrama adalah dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran (Harsini dalam Anggarasari, 2017:3).

Pada siklus pertama, sebelum menerapkan metode sosiodrama, guru memberikan instruksi kepada siswa cara melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman siswa tentang tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh mereka serta kegiatan yang akan mereka lakukan selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I, diperoleh hasil nilai rata-rata 67,6 dengan persentase ketuntasan klasikal 30%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus II adalah 80,4 dengan persentase ketuntasan klasikal 80%. Untuk lebih jelasnya, peningkatan hasil belajar siswa aspek kognitif dapat dilihat pada gambar grafik di bawah ini.



**Gambar 1 Perkembangan Hasil Belajar Aspek Kognitif**

Berdasarkan gambar grafik di atas, dapat dilihat dengan jelas bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif setelah digunakan metode pembelajaran sosiodrama. Dari pra siklus ke siklus I terjadi peningkatan nilai rata-rata sebanyak 14,2 dan peningkatan persentase ketuntasan

klasikal 30%. Sedangkan dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata sebanyak 12,8 dan peningkatan persentase ketuntasan klasikal sebanyak 50%. Saat dilakukan tes hasil belajar pada akhir siklus I, siswa dapat menjawab pertanyaan dengan banar dan siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi pelajaran yang dipelajari.

Selain pada hasil belajar aspek kognitif, hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik siswa juga mengalami peningkatan. Untuk hasil belajar aspek afektif pada pra siklus, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif adalah 43 dengan persentase ketuntasan klasikal 0%. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif adalah 66 dengan persentase ketuntasan klasikal 40%. Pada siklus II, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif adalah 91 dengan persentase ketuntasan klasikal 100%. Untuk lebih jelasnya, peningkatan hasil belajar siswa aspek afektif dapat dilihat pada gambar grafik di bawah ini.

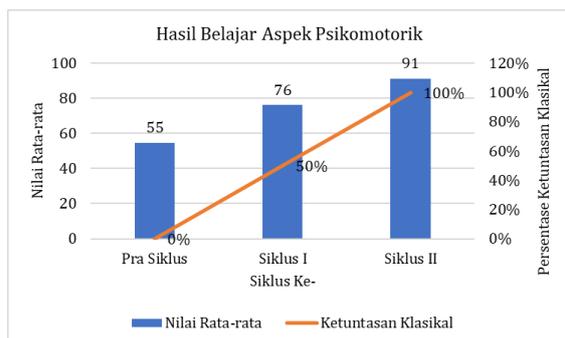


**Gambar 2. Perkembangan Hasil Belajar Aspek Afektif**

Gambar grafik di atas, menunjukkan dengan jelas bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada aspek afektif. Dari pra siklus ke siklus I terjadi peningkatan nilai rata-rata sebanyak 23 dan dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata sebanyak 25. Sedangkan untuk persentase ketuntasan klasikal, dari pra siklus ke siklus I terjadi peningkatan nilai rata-rata sebanyak 40% dan dari siklus I

ke siklus II terjadi peningkatan sebanyak 60%. Total secara keseluruhan dari pra siklus ke siklus II terjadi peningkatan persentase ketuntasan klasikal sebanyak 100%.

Untuk hasil belajar aspek psikomotorik pada pra siklus, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek psikomotorik adalah 55 dengan persentase ketuntasan klasikal 0%. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek psikomotorik adalah 76 dengan persentase ketuntasan klasikal 50%. Pada siklus II, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek psikomotorik adalah 91 dengan persentase ketuntasan klasikal 100%. Untuk lebih jelasnya, peningkatan hasil belajar siswa aspek psikomotorik dapat dilihat pada gambar grafik di bawah ini.



**Gambar 3. Hasil Belajar Aspek Psikomotorik**

Gambar grafik di atas, menunjukkan dengan jelas bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada aspek psikomotorik. Dari pra siklus ke siklus I terjadi peningkatan nilai rata-rata sebanyak 21 dan dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata sebanyak 15. Sedangkan untuk persentase ketuntasan klasikal, dari pra siklus ke siklus I terjadi peningkatan nilai rata-rata sebanyak 50% dan dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebanyak 50%. Total secara keseluruhan dari pra siklus ke siklus II terjadi peningkatan persentase ketuntasan klasikal sebanyak 100%.

Peningkatan hasil belajar siswa yang konsisten dari pra siklus sampai siklus II terjadi karena guru melakukan refleksi untuk memperbaiki kesalahan atau kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya setelah dilaksanakan proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan metode sociodrama. Adapun kekurangan yang terjadi pada siklus I adalah siswa kurang bersemangat saat pembelajaran dan kurang termotivasi. Saat melakukan drama siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk memilih sendiri peran yang diinginkan dan diberikan kebebasan untuk menyusun naskah drama yang akan diperagakan dengan tema yang telah ditentukan sebelumnya. Namun hal tersebut menjadi masalah karena persiapan siswa sangat lama disebabkan ada siswa yang berebut peran dan naskah yang dihasilkan siswa juga kurang mengakomodasi pengetahuan yang harus mereka miliki dan cenderung tidak ada pembahasan mengenai materi pelajaran sehingga pemahaman siswa akan materi pelajaran menjadi rendah menyebabkan indikator keberhasilan pada siklus I tidak tercapai.

Kendala yang ditemui pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II. Untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa pada siklus I, pada siklus II akan diberikan hadiah bagi siswa yang berpenampilan paling baik saat melakukan drama. Menurut Rumhadi (2017:40), salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan memberikan hadiah. Sedangkan untuk mengatasi masalah siswa yang berebut peran, guru akan membagikan peran kepada siswa sesuai dengan karakter siswa. Tugas seorang guru adalah untuk memahami karakter siswa selama proses pembelajaran agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik (Slavin dalam Fatimaingrum, 2021:5). Lebih lanjut, Slavin (dalam Fatimaingrum, 2021:5)

menjelaskan bahwa guru harus memiliki kemampuan mengatur kelas. Dalam hal ini, proses pemeragaan pada siklus I yang kurang efektif karena siswa membuat sendiri naskah dramanya sehingga tidak sesuai dengan materi pelajaran akan diperbaiki dengan guru menyusun naskah dramanya sehingga dapat dikontrol pengetahuan yang harus dimiliki siswa dan naskahnya dapat disesuaikan dengan hal tersebut.

Selama proses pembelajaran, guru menjelaskan materi pelajaran dengan mengidentifikasi berbagai masalah yang ada di dunia nyata kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperagakan dalam bentuk drama situasi yang terjadi sesuai dengan masalah yang dikemukakan. Dalam hal ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dimana siswa memperagakan secara langsung situasi-situasi yang mungkin terjadi di dunia nyata dan menghubungkannya dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Menurut Sagala (2017:213), penggunaan sosiodrama sebagai metode pembelajaran melibatkan pemberlakuan situasi sosial dengan suatu masalah, yang memungkinkan siswa untuk menangani dan menyelesaikan masalah yang muncul dari situasi tersebut. Dengan melibatkan siswa dalam pemecahan masalah di dunia nyata, pemahaman akan materi pelajaran akan meningkat, yang mengarah pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, sosiodrama mendorong pengembangan keterampilan pemecahan masalah, memungkinkan siswa untuk secara efektif menangani masalah kehidupan nyata dengan menghubungkannya dengan pengetahuan yang mereka miliki dan pada akhirnya menemukan solusi.

Pada intinya, penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran sosiodrama menghasilkan efek yang

sangat baik pada peningkatan nilai pembelajaran siswa secara keseluruhan. Setelah diteliti dengan seksama, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar setelah digunakan metode sosiodrama.

## SIMPULAN

Penggunaan metode sosiodrama telah terbukti secara empiris dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sinarmekar pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I, diperoleh hasil nilai rata-rata 67,6 dengan persentase ketuntasan klasikal 30%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus II adalah 80,4 dengan persentase ketuntasan klasikal 80%. Untuk hasil belajar aspek afektif pada pra siklus, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif adalah 43 dengan persentase ketuntasan klasikal 0%. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif adalah 66 dengan persentase ketuntasan klasikal 40%. Pada siklus II, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif adalah 91 dengan persentase ketuntasan klasikal 100%. Untuk hasil belajar aspek psikomotorik pada pra siklus, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek psikomotorik adalah 55 dengan persentase ketuntasan klasikal 0%. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek psikomotorik adalah 76 dengan persentase ketuntasan klasikal 50%. Pada siklus II, nilai rata-rata hasil belajar siswa aspek psikomotorik adalah 91 dengan persentase ketuntasan klasikal 100%.

## DAFTAR PUSTAKA

Anggarasari, N. H. (2017). Perbedaan Strategi Pembelajaran Sosiodrama dan Presentasi dalam Proses Pembelajaran. *EARLY CHILDHOOD : JURNAL PENDIDIKAN*, 1(1), 1-9. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v1i1.51>

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Asrori, & Rusman. (2020). *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru*. Banyumas: CV. Pena Persada.

Fatimaningrum, A. S. (2021). Karakteristik Guru Dan Sekolah Yang Efektif Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(2), 1–12.

Jira. (2019). Hasil dan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Melalui Metode Kooperatif Tipe Modelling The Way. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(1), 85–102. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v17i1.989>

Latifa, D., & Juanda, A. (2015). Sosiodrama pada Pembelajaran IPS sebagai Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 16(4), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v16i4.3513>

Mahud. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Melalui Supervisi Klinis Di SDN 12 Alur Bandung. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 6(2), 94–104.

Masnur, M. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Penggunaan Media Peta pada Siswa Kelas V SDN 005 Bukit Timah Dumai. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 557–584. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v6i2.4547>

Pratama, A. D., & Hadi, M. S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Implementasi Media Belajar Mika Hologram 3d Pada Pembelajaran IPA SD Kelas 5. *Jurnal Perseda : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 172–183.

Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Studi Kasus di TK Muslimat NU Maslakul Huda. *JURNAL REFORMA*, 8(1), 173–177. <https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>

Rudi, R., Palimbong, A., & Jamaludin, J. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas V SDN Osan. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 3(3), 41–60.

Rumhadi, T. (2017). Urgensi Motivasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 11(1), 33–41.

Sagala, S. (2017). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Taniredja, T. (2012). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.

Uno, H. B. (2014). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.