

Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 38 pada Pembelajaran IPA tentang Dampak Globalisasi

The Use of the Role Playing Method to Improve Student Learning Outcomes in Class VI of SD Negeri 38 in Science Learning about the Impact of Globalization

Ishak ✉

SDN 38 Pangkalpinang
abangjavier@gmail.com

DOI: 10.35438/cendekiawan.v5i1.172

Article Info

Abstract

Historical Articles

Submitted:

2020-04-27

Revised:

2021-12-03

Issued:

2023-06-06

Keywords: Methods, Role Playing and Learning Outcomes

Kata kunci: Metode, Role Playing dan Hasil Belajar

The background problem in this classroom action research is that students are not active because the teacher still uses conventional methods in the form of lectures, so that social studies learning outcomes for class VI students at SD Negeri 38 Pangkalpinang have not reached optimal mastery. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The PTK model uses 2 cycles, each cycle consisting of 4 stages, namely 1) planning, 2) action and 3) observation, and 4) reflection. The research subjects were 23 students of class VI at SD Negeri 38 Pangkalpinang. Data collection techniques are test techniques and observation techniques. The research instrument uses question items and observation sheets. The analysis technique used is descriptive comparative which includes average and percentage comparisons. The results of this study indicate an increase in social studies student learning outcomes about the impact of globalization, after using the role playing learning method. This can be seen in the comparison of the average value, namely in the pre-cycle conditions of 60, while in cycle 1 it rose to 65 and in cycle 2 it increased again to 70. The classical learning creativity score in the pre-cycle conditions was 55%; cycle I increased up to 75% and in cycle II increased to 85%.

Abstrak

Latar belakang masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa belum aktif karena guru masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah, sehingga hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri 38 Pangkalpinang belum mencapai ketuntasan yang optimal. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model PTK menggunakan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu 1) perencanaan, 2) tindakan dan 3) observasi, dan 4) refleksi. Subyek penelitian adalah 23 siswa kelas VI SD Negeri 38 Pangkalpinang. Teknik pengumpulan data adalah teknik tes dan teknik observasi. Instrumen penelitian menggunakan item pertanyaan dan lembar observasi. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif komparatif yang meliputi perbandingan rata-rata dan persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa IPS tentang dampak globalisasi, setelah menggunakan metode pembelajaran role playing. Hal ini terlihat pada perbandingan nilai rata-rata yaitu pada kondisi pra siklus 60, sedangkan pada siklus 1 naik menjadi 65 dan pada siklus 2 meningkat lagi menjadi 70. Skor kreativitas belajar klasikal pada pra siklus kondisinya 55%; siklus I meningkat hingga 75% dan pada siklus II meningkat hingga 85%.

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/. IPS mengkaji sekumpulan peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Di tingkat SD/MI, mata pelajaran IPS memuat mata pelajaran Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Proses perubahan yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah berbagai aspek perubahan yang secara langsung maupun tidak langsung berkaitan dengan pemikiran, sikap, dan tindakan manusia dalam lingkup global yang memberikan konteks pemikiran, sikap, dan tindakan masyarakat Indonesia. Berdasarkan hasil penilaian mata pelajaran IPS yang rendah (kurang dari KKM), penulis mencoba mengoptimalkan nilai hasil belajar tersebut dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran. Usia anak SD memang pas dengan dunia game. Sehingga dalam pembelajaran terkadang harus dikondisikan seperti bermain, dimana anak merasa senang dengan materi, metode pengajaran, media, dan metode pembelajaran. Maka langkah selanjutnya adalah guru mengondisikan kelas agar hasil belajar IPS meningkat.

Belajar adalah sikap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai akibat suatu hasil dari latihan atau pengalaman Morgan dalam (Purwanto, 2009: 84). Muhibbin (dalam Suhartinah, 2007) belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada seseorang yang disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi perilaku orang tersebut. (Slameto, 2003: 13) merumuskan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengamatan individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar pada hakikatnya merupakan salah satu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif dalam aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik, yang diperoleh melalui interaksi individu dengan lingkungannya (Pitriyana & Arafatun, 2022). Perubahan perilaku sebagai hasil belajar terjadi secara sadar, bersifat kontinu, relatif menetap, dan mempunyai tujuan terarah pada kemajuan yang progresif.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh setelah mengalami aktifitas belajar (Tri Anni, 2004: 4). Beberapa pendapat di atas, menggambarkan bahwa Hasil belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang merupakan hasil dari aktivitas belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka-angka seperti yang dapat dilihat pada nilai rapor. Hasil belajar juga diartikan sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan program pendidikan yang ditetapkan.

Slameto dalam Harminingsih (2008) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor jasmaniah dalam terdiri dari: (1) jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), (2) psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kesiapan, kesiapan), (3) dan kelelahan. Faktor luar yaitu: (1) keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), (2) sekolah (metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah), (3) dan masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Dari uraian latar belakang masalah tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian kelas dengan judul “Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pembelajaran IPS Terhadap Dampak Globalisasi”

Hasil observasi sementara di atas diperkuat dengan hasil rata-rata ulangan semester I tahun pelajaran 2019/2020 kelas VI SD Negeri 38 Pangkalpinang, IPS menempati urutan ke delapan dari sembilan mata pelajaran dengan rata-rata hanya 60. Oleh karena itu perlu untuk ditindaklanjuti oleh guru kelas dengan melakukan perbaikan dalam proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Selama proses pembelajaran, ditemukan data sebagai berikut:

Hasil ulangan tes formatif pada mata pelajaran IPS mata pelajaran dampak globalisasi di kelas VI hanya 13 siswa yang berhasil mendapatkan nilai di atas 70 dari 33 siswa atau 39% yang mampu menguasai materi pelajaran. Guru hanya menggunakan metode tanya jawab saat mengajarkan materi pelajaran tentang dampak globalisasi sehingga materi yang begitu kompleks dirasa kurang bermakna bagi sebagian siswa karena hanya mengandalkan ingatan. Oleh karena itu guru penelitian berusaha mengoptimalkan kualitas pembelajaran dengan memperbaiki metode pembelajaran dari ceramah konvensional menjadi bermain peran.

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut: apakah penggunaan metode role playing mampu meningkatkan hasil belajar IPS dampak globalisasi di kelas VI SD Negeri 38 Pangkalpinang?. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada materi dampak globalisasi dengan menggunakan metode role playing pada siswa kelas 6 SD Negeri 38 Pangkalpinang.

2. METODE

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas 6 SD Negeri 38 Pangkalpinang. Pelaksanaan penelitian pada semester genap/semester 2 tahun pelajaran 2019 / 2020 selama 2 minggu dengan menggunakan 8 jam pelajaran x 35 menit (4 x pertemuan). Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus - September.

Variabel yang akan diteliti, faktor yang hangus dalam penelitian ini adalah variabel: sesuatu yang dapat diubah-ubah (Winingsih & Yunaini, 2022). Variabel pada pokok masalah yang diteliti dikenal dengan variabel ikatan (Y). Dalam hal ini adalah hasil belajar IPS sebagai variabel ikatan. Masalah tidak berdiri sendiri selalu berkonstelasi dengan masalah lain. Masalah lain tersebut umumnya mengandung variabel bebas (X). Dalam hal ini variabel X nya adalah metode penggunaan role playing.

Rancangan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Tahapan penelitian ini adalah a) Perencanaan. Dalam tahap perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut: 1) Menelaah materi pembelajaran IPS kelas 6 semester 1 yang akan dilakukan tindakan penelitian dengan menelaah indikator-indikator pelajaran. 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan. 3) alat peraga peragaan yang digunakan dalam penelitian. 4) lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian. 5) penilaian alat yang berupa pre test dan post test, serta lembar kerja siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dengan melaksanakan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya yaitu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model role playing. Pelaksanaan tindakan penelitian ini direncanakan dalam dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model role playing. Pengamatan. Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati tingkah laku siswa dan sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran IPS yang menerapkan menggunakan model role playing. Pengamatan juga dilakukan terhadap guru yang menerapkan menggunakan model role playing. Refleksi. Setelah mengkaji hasil belajar IPS dan hasil pengamatan aktivitas guru, serta melihat ketercapaian indikator kinerja maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus dua agar pelaksanaannya lebih efektif.

Peneliti juga melihat apakah indikator kinerja yang telah diterapkan sebelumnya telah tercapai. Bila belum tercapai maka peneliti melanjutkan siklus berikut sampai mencapai indikator kinerja. Indikator Kinerja. Model pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas 6 SD Negeri 38 Pangkalpinang dengan indikator sebagai berikut:

1) Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model role playing meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.

2) Aktivitas guru dalam pembelajaran IPS menggunakan model role playing meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.

3) 80% siswa kelas 6 SD Negeri 38 mengalami ketuntasan belajar individu sebesar 60,85 Pangkalpinang dalam pembelajaran IPS

Analisis data, data diproses dan dianalisa berdasarkan nilai hasil belajar siswa dan dibandingkan SKM (Standar Ketuntasan Minimal) mata pelajaran IPS yang telah ditentukan oleh sekolah. Analisa data meliputi : analisa nilai minimal, rata-rata kelas dan tarap serap materi pembelajaran. Dari hasil pengolahan nilai akan digunakan untuk menentukan peserta didik Tuntas dan Bukan Tuntas dalam menguasai materi pembelajaran. Selain itu analisa data diambil dari perubahan sikap atau perilaku siswa setelah proses pembelajaran selesai.

Data sumber. Siswa. Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus kedua, hasil evaluasi dan hasil wawancara guru pengamat (observer). Guru. Sumber data guru berasal dari lembar observasi aktivitas guru oleh observer. Dokumen data. Sumber data dokumen berasal dari data awal hasil tes, hasil pengamatan, dan catatan lapangan selama proses pembelajaran dan hasil foto. Catatan lapangan. Sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran.

Jenis data. Data Kuantitatif. Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar IPS yang diperoleh siswa. Data Kualitatif. Diperoleh dari lembar pengamatan aktivitas siswa, skill guru, wawancara serta catatan lapangan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode observasi, metode tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah Data berupa hasil belajar IPS yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rerata. Adapun penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk presentase.

3. HASIL PENELITIAN

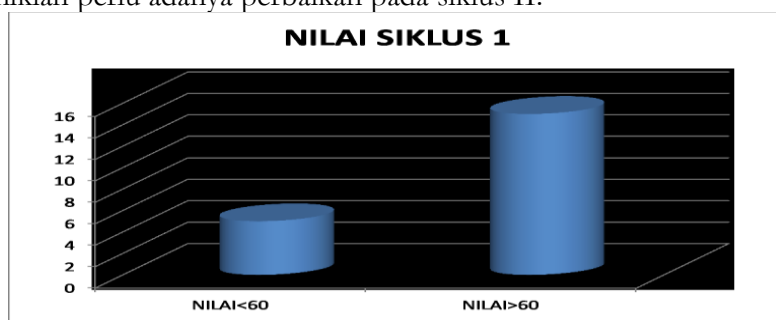
Deskripsi Kondisi Awal

- a. Masalah diidentifikasi bersama-sama dengan rekan sejawat guru berdasarkan studi kasus yang ditulis guru. Studi kasus ini secara naratif dan detail akan menjelaskan perencanaan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru, serta refleksi oleh guru. Dari studi kasus, diidentifikasi bahwa guru merasa kesulitan dalam mengajarkan materi IPS yang luas kepada siswa, dan pencapaian hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan diskusi dengan rekan sejawat guru dan juga dari beberapa pustaka, tindakan yang dipilih guru untuk memperbaiki proses belajar mengajar tersebut dengan memberikan latihan yang lebih banyak kepada siswa serta metode role playing sebagai salah satu solusi terbaik.
- b. Selanjutnya guru membuat perencanaan tindakan, terdiri dari penyusunan RPP untuk kegiatan belajar mengajar, mempersiapkan bahan pelajaran dari berbagai sumber, mengembangkan latihan dan butir soal untuk evaluasi hasil belajar, menyiapkan lembar observasi, meminta dua orang rekan guru untuk melakukan observasi kegiatan belajar, serta membuat denah kelas untuk memudahkan pelaksanaan observasi.
- c. Berdasarkan data-data yang penulis dapat selama pembelajaran awal sampai dengan siklus II dari hasil analisis terjadi peningkatan hasil belajar. Penulis dengan kesepakatan teman sejawat memilih perbaikan pembelajaran dengan pemberian contoh-contoh yang bervariasi dan penggunaan metode role playing, ternyata dari pengamatan pelajaran dapat mengubah tingkah laku siswa dalam memahami pelajaran. Hal ini dapat dilakukan berdasarkan beberapa temuan mengenai hubungan antara pemberian contoh-contoh dan penggunaan metode role playing. Dengan metode role playing sebagai solusi pemberian materi yang luas siswa dapat secara langsung melihat bagaimana cara bersikap, menyikapi perubahan dan membawa diri

dalam era globalisasi, sehingga dapat memperdalam pelajaran IPS yang sedang diajarkan. Dengan demikian ada korelasi antara keberhasilan siswa dalam belajar dengan pemberian contoh-contoh dan penggunaan metode role playing sebagai metode yang sesuai dan tepat dapat diperoleh hasil yang meningkat. Dari pembelajaran awal rata-rata nilai 60 menjadi 65 pada siklus I dan 70 pada siklus II.

Kondisi Siklus 1

- a. Hasil observasi kelas menyatakan bahwa ada kelebihan dari tindakan perbaikan ini antara lain: siswa mulai termotivasi untuk belajar, siswa secara aktif dan penuh kesungguhan mengerjakan tugas yang diberikan guru, bila diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi atau hasil pelaksanaan latihan siswa berlomba-lomba mengacungkan jari terlebih dahulu, siswa mulai berani tampil di depan kelas, siswa mulai berani mengajukan usul.
- b. Pencapaian pada pelaksanaan pra siklus perolehan nilai dari hasil pre-tes sangat rendah, jauh dari harapan. Setelah diadakan perbaikan pembelajaran dari 20 siswa tingkat ketuntasan baru mencapai 74% dari target yang diharapkan 75%. Adapun perolehan nilai rata-rata kelas ada kenaikan yang cukup signifikan, yaitu perolehan rata-rata kelas mencapai 65. Namun demikian perlu adanya perbaikan pada siklus II.

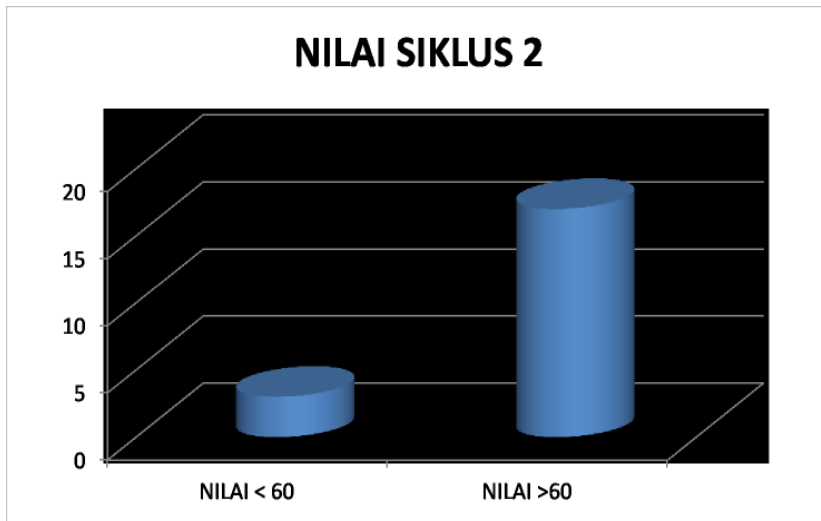


Grafik : 2 nilai siklus 1

Gambar 1 Nilai 2 siklus 1

Kondisi Siklus 2

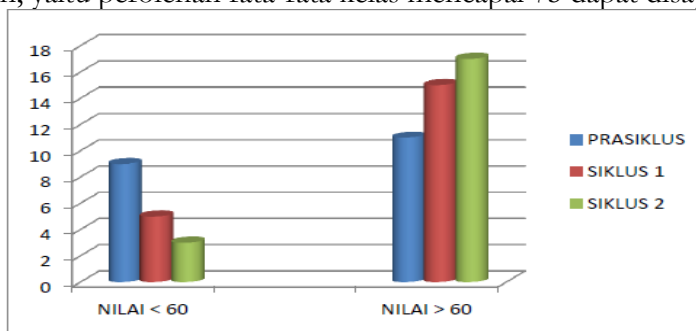
- a. Hasil Pembelajaran pada pelaksanaan pembelajaran siklus II
- b. Perolehan hasil pembelajaran pada siklus II menunjukkan kenaikan yang cukup signifikan, yaitu tingkat ketuntasannya mencapai 85% dari target yang diharapkan 75%. Adapun perolehan nilai rata-rata kelas juga ada kenaikan yang cukup signifikan, yaitu perolehan rata-rata kelas mencapai 75. Sehingga target ketuntasan belajar siswa di kelas 6 SD Negeri 38 tercapai. Untuk itu tidak diperlukan lagi perbaikan siklus III Untuk lebih jelasnya dapat kita lihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Nilai siklus 2

4. PEMBAHASAN

Setelah diadakan perbaikan pembelajaran dari 20 siswa tingkat ketuntasan baru mencapai 74% dari target yang diharapkan 75%. Adapun perolehan nilai rata-rata kelas ada kenaikan yang cukup signifikan, yaitu perolehan rata-rata kelas mencapai 65. Perolehan hasil pembelajaran pada siklus II menunjukkan kenaikan yang cukup signifikan, yaitu tingkat ketuntasannya mencapai 85% dari target yang diharapkan 75%. Adapun perolehan nilai rata-rata kelas juga ada kenaikan yang cukup signifikan, yaitu perolehan rata-rata kelas mencapai 75 dapat disajikan dalam grafik 3.



Gambar 3. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus 1 dan siklus 2

Ternyata dengan menggunakan metode Rol playing dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Dari hasil prosentase secara klasikal juga mengalami peningkatan, yaitu Tahap awal Nilai lebih dari 60 ada 11 anak = 55%. Nilai kurang dari 60 ada 9 anak = 45%. Artinya pada tahap awal perolehan nilai hasil belajar kurang dari KKM dan belum mencapai ketuntasan klasikal, karena yang memperoleh nilai kurang dari 60 mencapai setengah dari jumlah murid. Siklus I = Nilai lebih dari 60 ada 15 anak = 74%. Nilai kurang dari 60 ada 5 anak = 26%.

Pada kondisi ini mulai terjadi kenaikan hasil belajar yaitu sebanyak 74% anak mendapat nilai di atas 60. Ketuntasan klasikal hampir tercapai, hanya kurang 1% anak yang mendapat nilai di atas 60. Siklus II = Nilai lebih dari 60 ada 17 anak = 85%. Nilai kurang dari 60 ada 3 anak = 15%. Pada siklus 2 ini mulai terjadi kenaikan hasil belajar yang signifikan yaitu sebanyak 85% anak mendapat nilai di atas 60. Ketuntasan klasikal telah tercapai, karena 17 anak yang mendapat nilai di atas 60.

5. SIMPULAN

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar IPS, hal ini ditunjukkan pada hasil belajar IPS siswa tentang dampak globalisasi, setelah menggunakan metode role playing. Hal ini nampak pada perbandingan nilai rata-rata pada kondisi

prasiklus sebesar 60, pada siklus 1 naik menjadi 65 dan pada siklus naik lagi menjadi 70. Ada pun peningkatan presentasi hasil belajar klasikal pada kondisi prasiklus 55%, siklus 1 naik 75% dan pada siklus 1 naik menjadi 85%.

Berdasarkan pada temuan hasil penelitian penulis dapat menyimpulkan bahwa perbaikan yang terjadi dalam pembelajaran IPS kelas IV pokok bahasan Dampak Globalisasi dilakukan dengan memakai metode pembelajaran role playing agar proses belajar mengajar lebih menarik bagi siswa yang relevan dengan materi. Juga dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan sendiri sehingga siswa menjadi lebih memahami materi yang disampaikan.

REFERENSI

- Arifin, Z., 2009, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya
- Bagong Suyanto. 2004. *Stratifikasi Sosial*. Malang : PPPG IPS da PMP.
- Bakat Maulidun Noor, 1989, *Ekonomi Koperasi jilid 1*, Jakarta, PT Intan Pariwara.
- Balai Pustaka. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi Baru*. Pustaka Phoenix
- Jakarta Budiman, Arief. 1995. *Teori Pembangunan Dunia Ketiga*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Cohen, Bruce J. 1992. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Dahlan ,M.A, 1997. *Pendidikan IPS sebagai upaya strategis Pembangunan Manusia Seutubnya*. Jakarta: Panitia Sarasehan dan Forum Komunikasi Pimpinan FPIPS se – Indonesia VIII.
- Depdiknas , 2008 ,*Model Silabus KTSP SD*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Gatot Muhsetyo ,2008 *Pembelajaran IPS SD*, Jakarta, Universitas Terbuka. Gornick, Vivian, *Wanita Dalam Sains*, Pustaka Sinar Harapan, 1988, Jakarta.
- Diara Aswata. 2004. *Interaksi Sosial*. Malang : PPPG IPS dan PKn
- Michaelis, John U.1995.*Social Studies for Children: A Guide to Basic Instruction*. Prentice – Hall: New Jersey
- Muhammad Yamin, 1957. *Pengertian Sejarah Nasional Indonesia* (diklat kuliah) Mutakin Awan, Prof. Dr. M. Pd, 2007, *Proses Perubahan Sosial* dalam Google
- Pontoh, Coen Husain. 2003. *Akhir Globalisasi Dari Perdebatan Teori Menuju Gerakan Massa*. Jakarta: C-Books.
- Puskur Depdiknas, 2006, *Bahan Sosialisasi KTSP Semarang*.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyanto Bagong, 2008. *Struktur Sosial*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan PKn dan IPS
- Tri Anni. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa 1977. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Pitriyana, S., & Arafatun, S. K. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Kelas VI. *Cendekiawan*, 4(2), 141–153. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v4i2.303>
- Winingsih, D. Y., & Yunaini, N. (2022). Implikasi Perkembangan Kognitif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 4(2), 78–86. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v4i2.257>
- Winata putra , 2008 , *Materi Pembelajaran IPS SD*, Jakarta, Universitas Terbuka

Winarno, Budi. 2004. *Globalisasi Wujud Imperialisme Baru: Peran Negara Dalam Pembangunan*. Yogyakarta: Tajidu Pres