

## Pengaruh Model Bermain Peran Berbantuan Atribut Terhadap Hasil Belajar Ips Melalui Karakter Gotong Royong

Yulianti<sup>(1)</sup> Debby Ayu Wulandari<sup>(2)</sup>

Program Studi Pendidikan Guru SD, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia  
[yulianti@unikama.ac.id](mailto:yulianti@unikama.ac.id) , [debbyayu456@gmail.com](mailto:debbyayu456@gmail.com)

### Abstrack

*This study aimsto determine the effect of the effect of role playing models attributes on social studies learning outcomes through the character of mutual cooperation. The approach of this study is used quantitative research by using experimental research. The population of this study was fourth grade of Elementary School. The method of collecting the data include tests and documentation. The instruments for tests consist of validity, reliability and difficulty level test. Data analysis that is consisted of normality, homogeneity and hypothesis. The hypothesis in this study is using the t-test. The results of this study indicate that there is an influence of the use of assisted role playing models attributes on social studies learning out comes of fourth grade of Elementary School. Based on the results of the hypothesis obtained a significance value (sig) of  $0,001 < 0,05$ , then  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected.*

**Keywords:** Role Playing, Mutual cooperation, Learning Outcomes

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model bermain peran berbantuan atribut terhadap hasil belajar IPS melalui karakter gotong royong. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD. Metode pengumpulan data diantaranya tes dan dokumentasi. Uji instrumen untuk tes adalah uji validitas, uji reliabilitas dan uji tingkat kesukaran soal. Uji analisis data terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t (*t-test*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model bermain peran berbantuan atribut terhadap hasil belajar IPS kelas IV SD. Berdasarkan hasil hipotesis diperoleh nilai signifikansi (sig) sebesar  $0,001 < 0,05$  maka dinyatakan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

**Kata Kunci:** Bermain peran, Gotong royong, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana penting untuk membekali peserta didik menghadapi masa depan. Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan siswa, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta bertujuan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan IPS ialah perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang di dalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama dan psikologi. Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interkasinya dalam masyarakat (Susanto, 2013).

Pendidikan IPS memiliki tujuan sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan. (2) mempunyai kemampuan dasar untuk berfikir logis, kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam

kehidupan sosial. (3) mempunyai komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global (Sapriya, 2009).

Namun, kenyataannya masih banyak yang beranggapan bahwa pendidikan IPS kurang memiliki kegunaan yang besar bagi siswa dibandingkan pendidikan IPA dan matematika yang mengkaji bidang pengembangan dalam sains dan teknologi. Anggapan tersebut kurang tepat, karena pendidikan IPS dikembangkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang pengetahuan, nilai dan sikap, serta kecakapan dasar siswa pada kehidupan nyata (Susanto, 2013). Realita saat ini guru masih menggunakan paradigma lama (pembelajaran konvensional) yang cenderung membosankan, kaku, dan siswa menjadi pasif karena lebih menekankan pada hasil dibandingkan pengalaman atau proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran seperti itu, dampaknya tidak melatih sikap gotong royong yang menjadi kebiasaan siswa dalam kehidupannya. Karakter gotong royong ini merupakan salah satu ciri khas karakter bangsa Indonesia yang harus di lestarikan. Nilai karakter gotong royong merupakan sikap dan perilaku menghargai kerja sama dalam menyelesaikan masalah bersama, dengan cara menjalin komunikasi dan persahabatan, pemberian pertolongan bantuan kepada orang yang membutuhkan. Model bermain peran dapat menanamkan karakter pada siswa, salah satunya karakter gotong royong (Nancy Angelia, 2017). Penanaman itu dapat dilakukan sedini mungkin yaitu pada usia sekolah dasar yang dapat dilakukan melalui model pembelajaran bermain peran.

Model bermain peran ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung apa yang diperankan (Miftahul, 2013). Penerapan model pembelajaran bermain peran sangat sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung senang bermain dan kurang aktif dalam pembelajaran. Dengan diterapkannya model pembelajaran bermain peran dapat menstimulus aspek kognitif siswa; siswa dapat menjadi kreatif, aktif, senang dan tidak bosan pada pembelajaran. Sehingga siswa tidak hanya bermain saja tetapi dapat menambah pengetahuan sambil bermain (Shoimin, 2014).

Menurut Susanto (2013) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil adalah siswa yang mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Namun ada faktor-faktor

yang mempengaruhi hasil belajar, sehingga hasil belajar siswa tidak mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2009) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari faktor intern dan ekstern. Faktor intern meliputi, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa, konsentrasi siswa, rasa percaya diri siswa, kebiasaan belajar siswa. Sedangkan faktor ekstern meliputi, lingkungan sosial siswa, kurikulum sekolah, prasarana dan sarana pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada semester II Tahun ajaran 2018/2019 di SDN Ngadimulyo 01 Kecamatan Sukorejo Kabupaten Pasuruan, diperoleh fakta bahwa:

1. Siswa kurang konsentrasi pada materi yang disampaikan oleh guru,
2. siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran dan masih banyak siswa yang bermain sendiri pada saat proses belajar mengajar.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah yaitu dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
4. Guru kurang inovatif dalam menerapkan model pembelajaran.
5. Guru kesulitan dalam menyampaikan materi dan menanamkan pendidikan karakter terutama pendidikan karakter gotong royong.

Sehingga dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran berbantuan atribut bisa meningkatkan hasil belajar IPS melalui karakter gotong royong.

Adapun rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini ialah:

1. Apa pengaruh model bermain peran berbantuan atribut terhadap hasil belajar IPS melalui karakter gotong royong ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPS siswa dilihat dari karakter gotong royong ?

Sedangkan, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran bermain peran berbantuan atribut terhadap hasil belajar IPS melalui karakter gotong royong.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa dilihat dari karakter gotong royong.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan bentuk eksperimen *Quasi Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas IV SDN Ngadimulyo 01. Sampel dalam penelitian ini adalah

kelas IV yang berjumlah 56 siswa terdiri dari 28 siswa kelas IVA dan 28 siswa kelas IV B Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh yaitu teknik pengambilan sampel bila semua populasi digunakan sebagai sampel.

Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar tes untuk mengukur hasil belajar siswa dengan jumlah soal sebesar 20 soal pilihan ganda. Sebelum instrumen tes dibagikan maka, peneliti menguji kelayakan soal tes dengan uji validitas, uji reliabilitas dan uji tingkat kesukaran soal. Untuk mengetahui pengaruh model bermain peran berbantuan atribut terhadap hasil belajar IPS melalui karakter gotong royong maka data akan diuji menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini dari data tes yang berupa nilai *posttest* dan *pretest* dengan menggunakan uji instrumen dan uji analisis data. Uji instrumen terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas dan uji tingkat kesukaran soal, Sedangkan uji analisis data terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Uji validitas yaitu suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila alat ukur yang dipakai untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut bisa dipakai untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2016).

Hasil uji validitas butir soal dari 20 soal dinyatakan valid karena dari nomor 1-20 memiliki  $r_{hitung} > r_{tabel}$  = dengan taraf signifikansi 5%. Sehingga dari 20 soal ini akan digunakan untuk penelitian. Berikut hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas**

Nomor Butir Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	keterangan
1	0.454	0.388	Valid
2	0.486	0.388	Valid
3	0.417	0.388	Valid
4	0.398	0.388	Valid
5	0.451	0.388	Valid
6	0.429	0.388	Valid
7	0.400	0.388	Valid
8	0.436	0.388	Valid
9	0.459	0.388	Valid
10	0.397	0.388	Valid
11	0.400	0.388	Valid
12	0.428	0.388	Valid
13	0.417	0.388	Valid

14	0.398	0.388	Valid
15	0.449	0.388	Valid
16	0.420	0.388	Valid
17	0.418	0.388	Valid
18	0.426	0.388	Valid
19	0.420	0.388	Valid
20	0.398	0.388	Valid

Sumber: Hasil analisis data menggunakan SPSS 16.0 For Windows

Reliabilitas adalah suatu alat ukur yang bisa dipercaya untuk dijadikan sebagai alat pengumpul data dari instrumen yang sudah baik atau dapat dipercaya (Arikunto, 2013). Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang sering dipakai untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Hasil uji reliabilitas menggunakan *Spearman-Brown (Split-Half)* dengan nilai sebesar 0,663. Karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka dapat dinyatakan instrumen soal tersebut reliabel. Berikut hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics			
	Part 1	Value	,659
		N of Items	10 <sup>a</sup>
Cronbach's Alpha	Part 2	Value	,637
		N of Items	10 <sup>b</sup>
		Total N of Items	20
		Correlation Between Forms	,497
Spearman-Brown Coefficient		Equal Length	,664
		Unequal Length	,664
		Guttman Split-Half Coefficient	,663

Sumber: Hasil analisis data menggunakan SPSS 16.0 For Windows

Uji tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal. Soal yang baik ialah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Hasil uji tingkat kesukaran soal dijelaskan bahwa terdapat 5 butir soal termasuk dalam kategori mudah, karena indeks kesukaran 0,70-1,00. Sedangkan 15 butir soal termasuk kategori sedang, karena indeks kesukaran 0,30-0,70. Berikut hasil uji tingkat kesukaran soal dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Uji Tingkat kesukaran**

Nomor Butir Soal	Indeks Kesukaran	Keterangan
Butir soal 1	0,54	Sedang
Butir soal 2	0,65	Sedang
Butir soal 3	0,58	Sedang
Butir soal 4	0,50	Sedang
Butir soal 5	0,73	Mudah

Butir soal 6	0,73	Mudah
Butir soal 7	0,61	Sedang
Butir soal 8	0,58	Sedang
Butir soal 9	0,61	Sedang
Butir soal 10	0,58	Sedang
Butir soal 11	0,61	Sedang
Butir soal 12	0,80	Mudah
Butir soal 13	0,58	Sedang
Butir soal 14	0,50	Sedang
Butir soal 15	0,77	Mudah
Butir soal 16	0,61	Sedang
Butir soal 17	0,38	Sedang
Butir soal 18	0,65	Sedang
Butir soal 19	0,61	Mudah
Butir soal 20	0,50	Sedang

*Sumber: Hasil Analisis Data Menggunakan Microsoft Excel 2007*

Tahap selanjutnya adalah uji analisis data yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas yaitu untuk mengetahui apakah dalam sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan nilai signifikan pada kelas eksperimen sebesar 0,056 yang berarti  $0.056 > 0.05$ . Sedangkan, nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0.091 yang berarti  $0.091 > 0.05$ . Nilai signifikansi dari kedua kelas lebih besar dari 0.05, maka data *pretest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Uji Normalitas *Pretest***

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas eksperimen	.162	28	.056	.942	28	.125
kelas kontrol	.153	28	.091	.937	28	.094

*Sumber: Hasil analisis data menggunakan SPSS 16.0 For Windows*

Untuk uji normalitas pada *posttest* juga menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan nilai signifikan pada kelas eksperimen sebesar 0.072 yang berarti  $0.072 > 0.05$ . sedangkan, nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar 0.094. yang berarti  $0.094 > 0.05$ . Maka data *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6. Nilai Uji Normalitas Posttest**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kelaseksperimen	.158	28	.072	.947	28	.166
kelas kontrol	.152	28	.094	.944	28	.142

*Sumber: Hasil analisis data menggunakan SPSS 16.0 For Windows*

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data yang digunakan homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0.567 yang berarti  $0.567 > 0.05$ , maka data *pretest* tersebut dinyatakan data yang memiliki variansi yang sama atau homogen. Berikut hasil uji homogenitas dilihat pada tabel 7.

**Tabel 7. Tabel Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances			
hasilpretest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.331	1	54	.567

*Sumber: Hasil analisis data menggunakan SPSS 16.0 For Windows*

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model bermain peran berbantuan atribut perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan uji t-test sampel. Hasil uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0.001, karena nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $< 0.05$  maka data tersebut dinyatakan  $h_a$  diterima dan  $h_o$  ditolak.

Sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran bermain peran berbantuan atribut terhadap hasil belajar IPS melalui karakter gotong royong. Berikut hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 8.

**Tabel 8. Tabel Hasil Uji Hipotesis**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	6.794	.012	3.638	54	.001	8.214	2.258	3.688	12.741
	Equal variances not assumed			3.638		47.041			.001	8.214

*Sumber: Hasil analisis data menggunakan SPSS 16.0 For Windows*

Berdasarkan hasil analisis data model pembelajaran bermain peran berbantuan atribut melalui karakter gotong royong berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh, yaitu kelas eksperimen 61,96 dan kelas kontrol 57,67. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh, yaitu kelas eksperimen 79,28 dan kelas kontrol 71,07. Hal ini diperkuat dengan hasil uji analisis yang menggunakan uji t (*t-test*) menunjukkan nilai signifikansi (sig) sebesar  $0,001 < 0,05$  maka dinyatakan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga ada pengaruh model pembelajaran bermain peran berbantuan atribut terhadap hasil belajar IPS melalui karakter gotong royong. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran di kelas eksperimen, siswa kelas IVA terlihat antusias dan aktif saat belajar IPS dengan menggunakan model bermain peran. Melalui model bermain peran siswa dapat memahami materi pelajaran dengan cara memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati sesuai imajinasi dan penghayatan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Hamdani, 2011) model bermain peran adalah cara menguasai materi-materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Selain itu, model pembelajaran bermain peran juga melatih siswa untuk memecahkan masalah di lingkungan sosial dengan bekerjasama antar teman. Dengan menerapkan model bermain peran pada materi masalah-masalah sosial di lingkungan setempat dapat meningkatkan karakter gotong royong pada siswa, karena siswa dapat melakukan gotong royong dengan cara bekerjasama, menyelesaikan

masalah bersama dan saling membantu. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Veronica (2017) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran bermain peran berbantuan media uang mainan terhadap prestasi belajar siswa kelas III SDN 02 Sukun Malang, dari hasil penelitiannya memperoleh hasil rata-rata nilai kelas IIIA lebih besar daripada kelas IIIB, yaitu nilai rata-rata kelas IIIA 86,12 dan kelas IIIB 73,16. Hal ini didukung oleh hasil uji t yang nilai signifikansi (sig) sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima artinya ada pengaruh model pembelajaran bermain peran berbantuan media uang mainan terhadap prestasi belajar siswa.

Berkenaan dengan hasil penelitian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa adanya penggunaan model pembelajaran bermain peran dalam penerapan konsep IPS pada materi masalah-masalah sosial di lingkungan setempat sebagai model yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS melalui karakter gotong royong.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran bermain peran berbantuan atribut terhadap hasil belajar IPS melalui karakter gotong royong hal tersebut dapat dilihat pada hasil uji t (*t-test*) yang nilai signifikansi (sig) sebesar  $0,001 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada pengaruh penggunaan model pembelajaran bermain peran berbantuan atribut terhadap hasil belajar IPS melalui karakter gotong royong. Penerapan model bermain peran berbantuan atribut dapat meningkatkan karakter gotong royong dalam materi masalah-masalah sosial di lingkungan setempat pada siswa sekolah dasar. Karena dengan menggunakan model bermain peran siswa melakukan gotong royong dengan cara bekerjasama untuk memerankan suatu naskah agar berjalan dengan lancar.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang diberikan yaitu bagi siswa, diterapkannya model bermain peran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan karakter gotong royong melalui pengalaman. Bagi guru, guru dapat menggunakan model bermain peran sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPS karena dapat meningkatkan karakter gotong royong pada siswa. Bagi kepala sekolah, dapat dijadikan sebagai perbaikan dan peningkatan dalam proses pembelajaran di

sekolah. Dan bagi peneliti, dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya, yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Angelia, N. 2017. Model Pembelajaran Pendidikan Karakter di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*. 2 (2). 105-107.
- Dewi, T., Tegeh, I., & Suarjana, I. 2017. pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 5 (2). 2-3.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kristin, F. 2018. Meta-analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Refleksi Edukatika*. 8 (2). 172-173.
- Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Utomo, E. 2018. Internalisasi Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pembelajaran IPS Untuk Membangun Modal Sosial Peserta Didik. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*. 3 (2). 96-97.