

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DI SALAH SATU SEKOLAH DASAR (SD) KATOLIK
DI NUSA TENGGARA TIMUR**

Vinsensius Hubertus

Sekolah Dasar Katolik Likot, Waigete, Sikka, Nusa Tenggara Timur, vinsensiush@gmail.com

Diterima 22 Juli 2019, disetujui 28 September 2019, diterbitkan 31 Oktober 2019

Pengutipan: Hubertus, V. (2019). Efisiensi Pemasaran Ikan Kakap Merah (*Lutjanus Argentimaculatus*) di Wilayah Kerja Tpi Karangsong, Kabupaten Indramayu. *Gema Wiralodra*, Vol 10, No 2, Hal 320-319, Oktober 2019

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui informasi tentang proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar PKn. Pendekatan penelitian adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini fokus pada proses aktivitas siswa dan guru dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dan fokus hasil belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Penelitian dilaksanakan di salah satu SD Katolik di Nusa Tenggara dengan subjek adalah siswa kelas VI yang berjumlah 37 orang, yang terdiri dari 19 laki-laki dan 18 perempuan. Prosedur dan desain penelitian yang digunakan yakni: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Dari pelaksanaan diperoleh data yang dikumpulkan dengan teknik observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Selanjutnya data tersebut dianalisis dan diolah secara kualitatif. Hasil belajar yang diperoleh dari taraf keberhasilan siswa yang tuntas mencapai KKM sekolah, yang cenderung mengalami peningkatan, berturut-turut: siklus I, kualifikasi cukup, dan siklus II, kualifikasi baik. Kesimpulan hasil penelitian yaitu terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui pembelajaran kooperatif tipe *role playing* di kelas VI.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Metode Role Playing

ABSTRACT

The research aims to find out information about the process of implementing learning by using role-playing models in improving Civics learning outcomes. A research approach is a qualitative approach to the type of research is classroom action research. This study focuses on the process of student and teacher activities by applying cooperative learning to role-playing types and focusing on student learning outcomes after the implementation of learning by using role-playing type cooperative learning models. The study was conducted in one Catholic elementary school in Nusa Tenggara with the subject being 37th-grade students, consisting of 19 men and 18 women. The research procedures and design used are: planning, implementing actions, observing and reflecting. From the implementation obtained data collected by observation techniques, learning outcomes tests, and documentation. Then the data is analyzed and processed qualitatively. Learning outcomes obtained from the level of success of students who have successfully reached the KKM school, which tends to increase, respectively: cycle I, sufficient qualifications, and cycle II, good qualifications. The conclusion of the

research results is an increase in student learning outcomes in Civics subjects through cooperative learning role-playing types in class VI.

Keywords: Learning Outcomes, Role Playing Method

PENDAHULUAN

Pembelajaran di Sekolah Dasar merupakan tahapan pembelajaran penting bagi seorang anak yang sedang dalam masa pertumbuhan (Burhaein, 2017). Perkembangan serta masa-masa peka sebagai tempat penanaman nilai dan moral (Sardila, 2015). Oleh karena itu, pentingnya tahapan tersebut maka didedikasi, keahlian dan keterampilan mengajar para guru SD harus lebih profesional lebih bervariasi dan berkualitas. Salah satu mata pelajaran yang tercantum dalam Kurikulum 2013 yakni Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Di sekolah dasar mata pelajaran Pkn terdapat di sekolah dasar kelas VI. Mata Pelajaran PKn di SD kelas IV dapat diwujudkan dengan penelaahan konsep PKn yang benar, baik dalam bentuk sikap dan konsep-konsep yang benar dapat berimplikasi pada pembelajaran. Oleh karena, mata pelajaran PKn masih sangat luas dan memerlukan banyak pengembangan konsep, sehingga untuk mencapai hasil belajar yang baik dan efektif maka sudah tidak diragukan lagi insan pendidik harus memahami dan menerapkan model-model pembelajaran yang benar dan sesuai dengan materi yang dipelajari.

Pada dasarnya mata pelajaran PKn merupakan pelajaran yang menyenangkan jika disajikan dengan metode yang tepat. Mengingat PKn adalah Mata pelajaran yang menekankan pada pengembangan nilai, moral, dan etika maka dalam pembelajaran perlu diterapkan model *role playing*. Model ini mengarahkan siswa untuk mengkreasi peristiwa sejarah atau kejadian yang akan muncul pada era globalisasi (Tarigan, 2016). Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengangkat penerapan model pembelajaran *role playing* sebagai solusi konkret untuk meningkat hasil belajar PKn pada siswa kelas VI SD Katolik Likot. Untuk mendapatkan fakta yang melandasi perlunya pelaksanaan penelitian, peneliti mengadakan kegiatan pra penelitian pada tanggal 08 September 2018 di SD Katolik Likot.. Kegiatan pra penelitian tersebut yaitu mengumpulkan data keadaan awal melalui observasi awal terhadap siswa kelas VI di sekolah tersebut.

Hasil observasi peneliti terungkap juga bahwa faktor dari siswa: (1) hasil belajar siswa rendah, disebabkan minat belajar siswa kurang, terlihat pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran sebagian siswa hanya bermain, 2) siswa kurang aktif

dalam pembelajaran. Ini terlihat ketika peneliti mengadakan observasi di SD tersebut, sehingga peneliti menarik kesimpulan bahwa kesalahan penggunaan metode adalah salah satu faktor turunnya perhatian dan minat siswa yang berdampak pada hasil belajar.

Sejalan dengan kesimpulan peneliti, Sukardjo dan Ukim Komaruddin (2009) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang ikut mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: (1) faktor guru, (2) materi dan media pembelajaran, (3) tujuan pelajaran, (4) metode mengajar, (5) instrumen.

Pendapat-pendapat tersebut dikatakan salah satu faktor menurunnya hasil belajar siswa dikarenakan oleh penggunaan metode mengajar yang tidak tepat. Menurut peneliti, dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *role playing* maka siswa dapat lebih mudah memahami suatu konsep karena siswa melakukan sendiri dibanding siswa hanya duduk diam dan mendengarkan saja penjelasan guru, olehnya peneliti menggunakan model ini untuk melakukannya pada penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi pada proses belajar mengajar mata pelajaran PKn pada murid kelas VI SD Katolik Likot tersebut, maka salah satu pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah dengan merubah pembelajaran yang digunakan kearah pembelajaran yang dapat memberikan peluang kepada murid untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Hal ini sesuai dengan pendapat Puswitasari (2008:1) yaitu: Pembelajaran Kooperatif tipe *role playing* dapat meningkatkan aktivitas, antusiasme, dan hasil belajar siswa. Peningkatan aktivitas, antusiasme dan hasil belajar siswa tersebut dicapai dengan mengoptimalkan perangkat pembelajaran dalam *role playing* itu sendiri.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dan mengoptimalkan perangkat dalam *role playing* itu sendiri maka, siswa akan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga pada akhirnya hasil belajar siswa akan lebih meningkat. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengadakan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan penelitian untuk mendeskripsikan aktifitas siswa dan guru dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) atau yang biasa juga disebut PTK dengan tahapan-tahapan pelaksanaan meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi secara berulang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama dua siklus dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*, ketika permasalahan belum terselesaikan dalam satu siklus tersebut, maka dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Penelitian yang dilaksanakan difokuskan pada dua aspek pengamatan utama, yaitu fokus pada proses/kegiatan pembelajaran dan fokus pada evaluasi hasil penggunaan model pembelajaran tipe *Role Playing*.

1. Fokus proses dalam penelitian ini yaitu memfokuskan pada langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dan mengamati siswa dalam proses belajar mengajar serta guru dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* yang digunakan.
2. Fokus hasil dalam penelitian ini adalah memfokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di salah satu SD Katolik di NTT, peneliti memilih lokasi ini karena ada beberapa faktor, diantaranya: 1) guru di sekolah tersebut belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* 2) peneliti adalah salah satu alumni dari sekolah tersebut. 3) di samping itu hubungan peneliti dan para guru-guru di sekitar sekolah sangat harmonis, sehingga akan memudahkan komunikasi dalam pelaksanaan. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD Katolik Likot yang jumlah siswanya sebanyak 37 orang, dengan rincian jumlah siswa laki-laki 19 orang dan siswa perempuan sebanyak 18 orang.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dalam satu siklus diadakan dua kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian dilakukan karena adanya permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran, kemudian dilakukan perencanaan tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, yang dilanjutkan dengan upaya pelaksanaan tindakan dan observasi dan refleksi.

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dilakukan dengan, pengamatan (Observasi), dokumentasi dan tes. Beberapa teknik tersebut diuraikan sebagai berikut: (1) Pengamatan (Observasi). Kegiatan pengumpulan data pengamatan terhadap proses pembelajaran. Data pengamatan tersebut dicatat dalam lembar observasi aktifitas guru dan lembar observasi aktifitas siswa, sehingga kedua lembar observasi tersebut menjadi alat/instrument observasi. (2) Tes; tes merupakan kegiatan pengumpulan data hasil belajar PKn melalui tes hasil belajar PKn sehingga dapat diketahui peningkatan hasil belajar PKn siswa. Instrument tes yang digunakan adalah soal tes, rambu-rambu jawaban, dan pekerjaan siswa. (3) Dokumentasi; dokumentasi merupakan kegiatan atau proses pekerjaan mencatat atau merekam suatu peristiwa dan objek (aktivitas) yang dianggap penting dan berharga serta perolehan data-data awal siswa dan guru kelas, dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang situasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran berupa arsip-arsip hasil belajar yang dapat memberi informasi data keberhasilan siswa dan dokumen berupa foto-foto yang menggambarkan situasi pembelajaran, sebagai pelengkap penelitian yang disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *role playing*.

Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data aspek guru dan aspek siswa. Teknik yang digunakan adalah tehnik analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (Moleong, 2001). yang terdiri dari 3 tahap kegiatan yaitu: (1) Mereduksi data, (2) Menyajikan data, (3) menarik kesimpulan dan verifikasi. Mereduksi data adalah proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan dan menyederhanakan semua data yang diperoleh mulai dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian. Menyajikan data adalah kegiatan mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Menarik kesimpulan dan verifikasi data adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran data evaluasi yang mencakup pencarian makna data serta memberikan penjelasan selanjutnya dilakukan kegiatan verifikasi yaitu menguji kebenaran, kekokohan makna-makna yang muncul dari data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang terdiri atas aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terbukti dari hasil observasi dalam pembelajaran dan hasil tes formatif siswa yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa terlaksana karena adanya kerjasama antara peneliti dan guru kelas yang secara kolaboratif menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang. Disetiap pelaksanaan siklus terdapat adanya kekurangan-kekurangan yang terjadi didalamnya, namun hal tersebut segera diperbaiki demi peningkatan hasil pembelajaran yang diinginkan.

Pada siklus I, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikualifikasikan kurang (K). Tujuan pembelajaran yang dirancang oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru kelas adalah (1) siswa mampu menjelaskan pengertian pemilu (2) siswa mampu menyebutkan asas-asas pemilu (3) siswa mampu mempraktekkan cara memilih secara sederhana. Pelaksanaan pembelajaran ini diawali dengan persiapan alat dan bahan yang digunakan peneliti dalam pembelajaran.

Didalam pelaksanaan pembelajaran masih terdapat berbagai kekurangan-kekuangan yang dilakukan oleh guru. Namun hal tersebut segera diperbaiki oleh guru untuk peningkatan hasil belajar yang diinginkan. Pada siklus I proses bermain peran belum berjalan dengan sempurna, hal ini dikarenakan ternyata siswa masih belum terbiasa dengan model belajar semacam ini karena selama ini metode yang biasa di pakai oleh guru kelasnya adalah ceramah dan diskusi. Peneliti tak menyadari hal ini, sehingga tidak terlalu rinci dalam menjelaskan dasar-dasar permainan peran. Selain itu, peneliti juga terlambat menyadari bahwa gambaran awal tentang materi pemilihan umum sangat urgen dalam membantu siswa mendalami perannya dalam pokok bahasan pemilihan umum. Akibatnya, terlihat pemahaman siswa terhadap materi pemilu dan pilkada dengan pokok bahasan pemilihan umum masih sangat rendah.

Hal ini dapat dilihat dari hasil tes evaluasi siswa. Pada tindakan siklus I, menunjukkan nilai rata-rata kelas 2,70 % dengan 1 orang siswa memperoleh kualifikasi sangat baik, 17 orang (45,94%) memperoleh kualifikasi baik, 8 orang (21,62%) berada pada kualifikasi cukup dan 6 orang (16,21%) berada pada kualifikasi kurang dan 5 orang

(13,51%) berada pada kualifikasi sangat kurang. Untuk lebih jelasnya akan ditampilkan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Penguasaan Siswa Terhadap Materi Siklus I

Kualifikasi	Nilai	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	85 - 100	1	2,70%
Baik	70 – 84	17	45,94%
Cukup	55 – 69	8	21,62%
Kurang	46 – 54	6	16,21%
Sangat Kurang	0 – 45	5	13,51%
Jumlah		37	100%

Pada siklus II proses bermain peran pada pembelajaran *role playing* telah berjalan dengan sangat baik, hal ini dikarenakan siswa telah terbiasa sebelumnya dengan model belajar bermain peran pada siklus I. Selain itu, siswa terlihat lebih rileks dalam menjalankan skenario bermain peran. Sehingga makna yang ingin disampaikan kepada masing-masing kelompok pengamat dapat dengan efektif tersampaikan.

Sehingga terlihat pemahaman siswa terhadap materi pemilu dan pilkada dengan pokok bahasan pemilihan kepala daerah dan wakil kepala daerah mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes evaluasi siswa berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Siklus II

Kualifikasi	Nilai	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	85 – 100	3	8,10%
Baik	70 – 84	25	67,56%
Cukup	55 – 69	5	13,51%
Kurang	46 – 54	4	10,81%
Sangat Kurang	0–45	-	- %
Jumlah		37	100%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa diantara 37 siswa, terdapat 33 orang atau 89,18% siswa yang tuntas mencapai KKM (memperoleh nilai 70 ke atas), sementara 4 orang atau 10,81% lainnya belum tuntas memenuhi KKM (nilai perolehan di bawa 70). Taraf keberhasilan 77% berada pada rentang 70%-84% tabel keberhasilan dengan kulifikasi baik.

Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan keberhasilan yang signifikan di banding siklus I yang dilaksanakan sebelumnya. Perbaikan-perbaikan atas kekurangan yang terdapat pada siklus sebelumnya menyebabkan adanya peningkatan tersebut. Adapun kriteria yang digunakan untuk mengungkapkan kemampuan siswa adalah sesuai dengan kriteria standar yang diungkapkan oleh Mills, (2000 : 9). Berdasarkan kriteria standar tersebut, maka tindakan dari siklus pertama ke siklus kedua karena siswa telah memahami indikator pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing*. Hal ini juga selaras dengan hasil penelitiannya (1) Yanto (2015) menyimpulkan bahwa Para guru hendaknya menyadari bahwa pembelajaran yang menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) setiap proses pembelajaran. (2) Tuken (2016) menyimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui pembelajaran kooperatif tipe *role playing* di kelas VI SDN IV Kota Parepare. (3) Dewi (2016) diperoleh hasil Penilaian aspek RPP di siklus I 69,64 % dan meningkat pada siklus II menjadi 89.28%. Pelaksanaan pembelajaran pada aspek guru siklus I yaitu 73.86% dan meningkat pada siklus II menjadi 86.36%. Dari aspek siswa pada siklus I 75.00%, dan meningkat pada siklus II menjadi 84.09%. Hasil rata-rata belajar siswa pada siklus I 69,58%, dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata menjadi 85.35. Jadi, Metode Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa kelas V.

KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi data dan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa penerapan model

pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas VI SD Katolik di salah satu SD Katolik di NTT. Kesimpulan ini ditarik setelah menelaah hasil penelitian yang dilakukan setelah melalui tahap pra-penelitian sampai siklus II yang masing-masing dilakukan bertahap dan teratur peneliti menentukan tingkat kriteria keberhasilan tindakan pada penelitian ini dilihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa secara individu maupun klasikal pada setiap siklus telah meningkat dan menunjukkan tingkat pencapaian ketuntasan 70%. Dari grafik di atas kita dapat menarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas VI SD Katolik Likot. Dengan melihat indikator keberhasilan yang ditetapkan maka penelitian ini telah berhasil, sehingga pada penelitian di siklus II ini dihentikan karena menganggap hasil pencapaian telah berhasil. Dengan begitu hipotesis yang dibangun oleh peneliti yakni jika model pembelajaran *role playing* diterapkan dengan tepat, maka akan meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas VI di salah satu SD Katolik di NTT.

DAFTAR PUSTAKA

- Burhaein, E. (2017). Aktivitas fisik olahraga untuk pertumbuhan dan perkembangan siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51-58
- Dewi, Y. (2016). Peningkatan hasil belajar menggunakan metode bermain peran di kelas V sekolah dasar. *E-journal pembelajaran inovasi, jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 1(1).
- Dihardja, D. (2000). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyanti, M. (2002). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Depdikbud.
- Hanafiah & Suhana .(2009). Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung : Refika Aditama.
- Imron, S. (2009). Role Playing. http://gooogle/ipank_say.blogspot.com, diakses tanggal 23 September 2012.
- Khalik, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. UPP PGSD Parepare.
- Makhrufi. (2009). Role Playing : Suatu Alternatif Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan dalam Meningkatkan Keterampilan Murid. <http://www.infodiknas.com>, (diakses tanggal 23 September 2012).

- Samira. (2008). *Peranan Pembelajaran PKn dalam Meningkatkan Moral Siswa di Sekolah Dasar*. Makassar : Universitas Negeri Makassar
- Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grasindo.
- Siring, A, dkk. (2012). *Pedoman penulisan skripsi program S-I Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar: FIP
- Sardila, V. (2015). Implementasi Pengembangan Nilai-nilai Etika dan Estetika dalam Pembentukan Pola Prilaku Anak Usia Dini. *Jurnal Dakwah Risalah*, 26(2), 86-93.
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary*, 5(3), 102-112.
- Tuken, R. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe Role Playing di Kelas VI SDN IV Kota Parepare. *Publikasi Pendidikan*, 6(2).
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Surabaya: Terbit Terang.
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).
- Wahab, A.A. (2007). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.