



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ENJOYABLE LEARNING* PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Irman Matje^{1*}, Muh. Nur Intan Ode², Acoci³

^{1,2,3} PGSD FKIP, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

ABSTRAK

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai konsekuensi belajar dalam bentuk informasi, penguasaan, atau keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa selama kelas akademik dan dinyatakan dalam bentuk angka. Semua aspek yang mendukung pendidikan dapat berubah dan direvisi, yang mempengaruhi seberapa baik pendidikan bekerja. Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui bagaimana Penerapan Metode Pembelajaran *Enjoyable Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 2 Wameo. Penelitian ini dilakukan melalui proses Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri 2 Wameo yang berjumlah 15 orang. Dan dilaksanakan dengan 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada setiap tindakan siklus dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *enjoyable learning* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Wameo. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes awal ke tes tindakan siklus 1 yang meningkat dari 65,3 menjadi 60 dan pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 76. Peningkatan nilai rata-rata ini juga sejalan dengan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 60% pada tes awal menjadi 80% pada siklus 1, dan pada siklus 2 ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 100%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPS, Metode Pembelajaran, *Enjoyable Learning*

ABSTRACT

Learning outcomes can be defined as the consequences of learning in the form of information, mastery, or skills, and attitudes that students acquire during academic classes and are expressed in the form of numbers. All aspects that support education can change and be revised, which affects how well education works. The purpose of this study was to find out how the Application of the

enjoyable learning Learning Method in Improving Student Learning Outcomes Material Norms Applicable in Society in Social Studies Class IV at SD Negeri 2 Wameo. This research was conducted through a process of planning, implementation, observation and evaluation. The subjects in this study were 15 grade 3 students of SD Negeri 2 Wameo. And it was carried out in 2 cycles, namely cycle 1 and cycle 2. Based on the results of observation and evaluation of each cycle action of this study, it can be concluded that the application of the enjoyable learning method can improve learning outcomes in Grade IV students at SD Negeri 2 Wameo. This can be seen from the results of the initial test to the action test cycle 1 which increased from 65.3 to 60 and in cycle 2 it increased to 76. This increase in average score is also in line with the classical learning completeness of 60% on the initial test to 80% in cycle 1, and in cycle 2 the classical learning completeness is 100%

Keywords: *Learning Outcomes, IPS, Learning Methods, Enjoyable Learning*

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara yang diwujudkan dalam berbagai kegiatan pendidikan baik formal, informal maupun non formal (Pratiwi, 2017). Kegiatan pendidikan jalur formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi (Setiawati, 2016).

Belajar sepanjang hayat sangat penting bagi kesejahteraan keluarga, masyarakat, serta bangsa dan negara. Akibatnya, seseorang dapat mengukur keberhasilan suatu negara dan negara dengan melihat seberapa baik sistem pendidikannya (Tarigan, 2017). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, memiliki ilmu pengetahuan dan keterampilan, jasmani yang baik. dan kesehatan rohani, memiliki kepribadian yang tangguh dan mandiri, serta memiliki rasa kebanggaan nasional (Ariyani & Kristin, 2021). Untuk menemukan kerangka kurikulum, sistem pendidikan, dan strategi pengajaran yang berhasil dan efisien, pendidikan selalu diperbarui (Adittia, 2017). Salah satunya adalah dengan meningkatkan standar pengajaran, termasuk seberapa baik siswa memahami materi pelajaran dan bagaimana mereka belajar (Susanti, 2016).

Hasil belajar adalah suatu proses mental yang mengarah pada penguasaan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dengan ketrampilan proses dan dilaksanakan agar menimbulkan tingkah laku progresif dan adaptif (Asriningsih et al., 2021). Oleh karena itu, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai konsekuensi belajar dalam bentuk informasi, penguasaan, atau keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa selama kelas akademik dan dinyatakan dalam bentuk angka (Amalia et al., 2021). Semua aspek yang mendukung pendidikan dapat berubah dan direvisi, yang mempengaruhi seberapa baik pendidikan bekerja. Komponen tersebut meliputi peserta didik, pendidik, sumber daya, dan

model pembelajaran (Yasminah & Sahono, 2021). Semua komponen tersebut bekerja sama untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan. Pendidikan sangat penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan diperlukan untuk meningkatkan taraf hidup negara secara keseluruhan. Pendidikan pada dasarnya adalah usaha untuk membudayakan atau memanusiakan manusia (Armidi, 2022).

Pembelajaran Pendidikan IPS salah satu bidang studi yang memperkenalkan kita pada konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dengan lingkungannya (Ovartadara et al., 2022). IPS memiliki disiplin ilmu yang secara umum memiliki peranan untuk meningkatkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan (Kristin, 2016). Bagi para pemimpin masa depan bangsa yang dapat diandalkan untuk menghadapi tantangan, seperti yang ada di masyarakat dan sebagai bangsa dan negara, sekolah dasar berfungsi sebagai lembaga yang mengajarkan dan menawarkan bahan penelitian ilmiah yang mendasar (Afandi, 2015). Penempatan siswa sekolah dasar pada beberapa bidang studi yang semuanya membutuhkan penguasaan siswa dilakukan dalam hal ini. IPS merupakan salah satu disiplin ilmu yang terkait dengan hal tersebut (Chaerunisa & Latief, 2021).

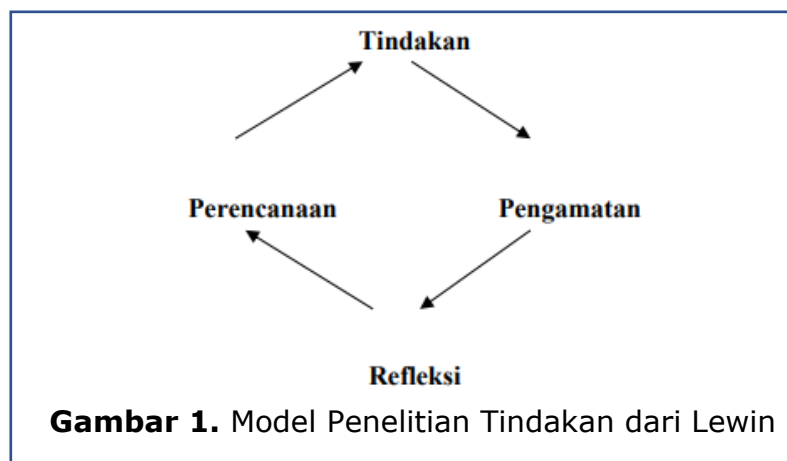
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa di Kelas IV pada SD Negeri 2 Wameo, Saat pembelajaran terjadi, siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran IPS, partisipasi siswa kurang aktif dalam pembelajaran IPS, siswa kurang memperhatikan informasi yang disampaikan guru, siswa sering membuat keributan saat pembelajaran IPS berlangsung, siswa tidak mencoba untuk menyelesaikan latihan atau tugas yang diberikan oleh guru, dan ada kurangnya musyawarah siswa. Hanya 6 dari 15 siswa atau 40% yang memiliki hasil belajar baik, sedangkan 9 siswa atau 60% belum memiliki hasil belajar yang baik. Rata-rata tingkat ketuntasan belajar siswa yang ditetapkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70%.

Permasalahan yang telah diuraikan diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat kognitif, emosional, dan psikomotorik. Disarankan untuk belajar dalam kelompok kecil dalam keadaan seperti ini untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Adhari et al., 2022). Pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan sebelumnya yaitu dengan menggunakan metode *enjoyable learning* mengupayakan siswa mampu mengajarkan sesuatu kepada siswa lainnya (Rohani et al., 2021). Mengajar teman sebaya memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu bersamaan dan siswa menjadi nara sumber bagi siswa lain. Melalui membaca dari berbagai sumber dan bertanya atau menanggapi pertanyaan pasangannya tentang apa yang telah mereka baca, siswa dapat secara aktif mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan mereka sendiri dengan menggunakan metode *enjoyable learning* (Sulfemi & Mayasari, 2019). Selain itu, dapat membantu siswa mengembangkan kebiasaan mengajukan pertanyaan, yang akan membantu mereka menyerap informasi lebih menyeluruh karena mereka secara aktif mencari pengetahuan mereka sendiri daripada hanya mengandalkan guru untuk menjelaskannya kepada mereka (Syahrul, 2017). Saat mempelajari materi hafalan yang mudah diperoleh secara mandiri, metode pembelajaran *enjoyable learning* bekerja dengan sangat baik.

Penggunaan metode pembelajaran *enjoyable learning* diharapkan siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran IPS ini, apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya, sehingga tercapai hasil belajar yang optimal (Attamimi et al., 2021). Dengan belajar dalam kelompok-kelompok kecil, siswa dapat lebih jelas bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami kepada temannya tanpa adanya Dengan demikian dalam diri siswa tumbuh sikap dan prilaku saling ketergantungan positif. Kondisi ini dapat mendorong (motivasi) siswa untuk belajar, bekerja, dan bertanggung jawab dalam mencapai tujuan. Dengan menggunakan metode *enjoyable learning* diharapkan siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran IPS ini, apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya, sehingga tercapai hasil belajar yang optimal (Yulinda, 2017). Dengan belajar dalam kelompok-kelompok kecil, siswa dapat lebih jelas bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami kepada temannya tanpa adanya.

2. Metode Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa di Kelas IV SD Negeri 2 Wameo berjumlah 15 orang siswa, terdiri dari 7 siswa lakilaki dan 8 siswa perempuan. Metode penelitian tindakan kelas merupakan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu, untuk memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Supandi, 2018). tindakan ini, yang menjadikan suat siklus belajar, mirip dengan proses penelitian tindakan yang digunakan di sekolah. Penelitian tindakan, dan konsep aslinya diubah menjadi desain penelitian tindakan. Ada empat jenis penelitian tindakan yang telah dikembangkan: persiapan, tindakan, observasi, dan refleksi (*reflecting*) (Sulfemi, 2019). Interaksi rigging keempat elemen ini dipandang sebagai sebuah siklus (Yanto, 2017).



Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus diakhiri jika terjadi peningkatan hasil belajar IPS berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan (Rando, 2017). Pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama dua siklus.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Pelaksanaan Siklus I

Lembar Pengamatan Kreativitas Belajar Siswa

Tabel 1. Data Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Skor Nilai
1	Siswa memperhatikan pembelajaran materi yang diberikan oleh guru dengan baik	36
2	Siswa secara teratur duduk di kelompoknya masing-masing	43
3	Masing-masing anggota kelompok serius mendengarkan dan memperhatikan penjelasan tentang materi	42
4	Masing-masing kelompok menjawab pertanyaan yang di buat oleh guru dengan terlebih dahulu mengangkat tongkat	48
5	Siswa termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang tidak bisa di jawab oleh kelompok lain	48
6	Siswa berani mengemukakan pendapatnya baik di minta maupun tidak di mintah oleh guru	46
Skor Pengamatan		263
Skor Ideal		360
Rata-rata		17,53
Persentase Keterlaksanaan		73.05%
Persentase Ketidakterlaksanaan		26.95%

Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

Tabel 2. Aktivitas Guru Pada Siklus I

No.	Aspek yang diamati	SkorNilai
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3
2	Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar dengan baik	3
3	Guru membentuk siswa berklompok secara heterogen, yaitu siswa yang pintar di sebar ke kelompok yang ada	3
4	Guru menyiapkan tongkat sebagai media dalam pembelajaran	4
5	Guru menjelaskan tehknik penggunaan tongkat dalam pembelajaran	5
6	Guru menjelaskan materi dengan singkat dan jelas	4
7	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa	3
8	Guru memberikan penguatan berupa hadiah atau pujian bila siswa menjawab dengan benar	5
9	Guru membantu siswa untuk menyelesaikan soal yang tidak bisa di kerjakan oleh siswa	3
10	Guru membantu siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah di pelajari	3
Skor Pengamatan		36
Skor Ideal		40
Rata-rata		2,4
Persentase Keterlaksanaan		90%

Persentase Ketidakterlaksanaan	10%
--------------------------------	-----

Hasil Tes Evaluasi Siklus I

Tabel 3. Data Hasil Tes Evaluasi Siklus I

No	Hasil Tes	Sebelum Tindakan	Siklus I
1	Nilai Tertinggi	80	90
2	Nilai Terendah	20	60
3	Rata-rata Nilai Tes	63	72,33
4	Persentase ketuntasan belajar klasikal	46,67%	73,34%

Refleksi

Secara keseluruhan, pelaksanaan siklus I menghasilkan hasil sebagai berikut:

- 1) Nilai rata-rata siswa pada tes evaluasi siklus I adalah 72,33, dengan ketuntasan klasikal 73,34 persen. Ini belum mencapai KKM yang dinilai sekolah 60 persen.
- 2) Berdasarkan hasil observasi, daya cipta belajar siswa baru mencapai 73,05 persen, masih jauh dari target indikator 60 persen.
- 3) Berdasarkan pengamatan tindakan instruktur sudah mencapai 90 persen dan indikasi yang telah ditentukan yaitu 60 persen.

Akibatnya, proses pembelajaran siklus II akan meningkat karena:

- 1) Untuk mencapai tingkat ketuntasan belajar minimal 60%, tingkatkan penguasaan hasil belajar kognitif dengan menggunakan metode tradisional.
- 2) Mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam belajar sehingga dapat mencapai target indikator 60%.

Pelaksanaan Siklus II

Lembar Pengamatan Kreativitas Belajar Siswa

Tabel 4. Data Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Skor Nilai
1	Siswa memperhatikan pembelajaran materi yang diberikan oleh guru dengan baik	54
2	Siswa secara teratur duduk di kelompoknya masing-masing	57
3	Masing-masing anggota kelompok serius mendengarkan dan memperhatikan penjelasan tentang materi	58
4	Masing-masing kelompok menjawab pertanyaan yang di buat oleh guru dengan terlebih dahulu mengangkat tongkat	60
5	Siswa termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang tidak bisa di jawab oleh kelompok lain	60
6	Siswa berani mengemukakan pendapatnya baik di minta maupun tidak di mintah oleh guru	58
Skor Pengamatan		347
Skor Ideal		360
Rata-rata		23.13
Persentase Keterlaksanaan		96.38%
Persentase Ketidakterlaksanaan		3.62%

Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

Tabel 5. Aktivitas Guru Pada Siklus II

No.	Aspek yang diamati	SkorNilai
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	4
2	Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar dengan baik	4
3	Guru membentuk siswa berkelompok secara heterogen, yaitu siswa yang pintar di sebar ke kelompok yang ada	4
4	Guru menyiapkan tongkat sebagai media dalam pembelajaran	4
5	Guru menjelaskan tehknik penggunaan tongkat dalam pembelajaran	4
6	Guru menjelaskan materi dengan singkat dan jelas	4
7	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa	4
8	Guru memberikan penguatan berupa hadiah atau pujian bila siswa menjawab dengan benar	4
9	Guru membantu siswa untuk menyelesaikan soal yang tidak bisa di kerjakan oleh siswa	3
10	Guru membantu siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah di pelajari	4
Skor Pengamatan		39
Skor Ideal		40
Rata-rata		2.6
Persentase Keterlaksanaan		9.75%
Persentase Ketidakterlaksanaan		90.25%

Hasil Tes Evaluasi Siklus II

Tabel 6. Data Hasil Tes Evaluasi Siklus II

No	Hasil Tes	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	80	90	100
2	Nilai Terendah	20	60	70
3	Rata-rata Nilai Tes	63	72.33	87.33
4	Persentase ketuntasan belajar klasikal	46.67%	73.34%	100%

Refleksi

Berikut adalah hasil keseluruhan dari pelaksanaan siklus II:

- 1) Siswa memperoleh nilai rata-rata 87,33 pada tes evaluasi siklus II, dengan ketuntasan klasikal 100%. Ini sudah memenuhi KKM yang dihitung sekolah, yaitu 60%.
- 2) Berdasarkan observasi belajar siswa, kreativitas yang teramati sebesar 96,38 persen, berada di atas ambang batas yang direncanakan sebesar 60 persen.
- 3) Berdasarkan pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan instruktur mencapai 9,75 persen namun masih jauh dari target indikasi 60 persen.

Berdasarkan hasil observasi kreativitas siswa, kreativitas anak hingga siklus II secara umum sudah berkembang. Karena penelitian siklus kedua menghasilkan temuan yang diharapkan, penelitian siklus ketiga tidak dilakukan.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini, metode *enjoyable learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil akademik. Penemuan belajar dan peningkatan skor tes rata-rata siklus demi siklus berfungsi sebagai bukti untuk ini. Penerapan metode *enjoyable learning* pada Siklus I belum berhasil dilaksanakan secara maksimal. Hal ini dikarenakan metode *enjoyable learning* merupakan metode yang baru pertama kali digunakan dalam pembelajaran, sehingga kemampuan guru dalam menggunakannya masih kurang memadai. Selain itu, metode *enjoyable learning* ini masih asing bagi anak-anak. Ini tidak berlangsung lama, jadi ada sedikit gangguan pada proses pembelajaran.

Pengajar melaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus II untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada siklus I yaitu permasalahan ketuntasan belajar siswa yang belum mencapai KKM. Untuk itu, pengajar berupaya membantu siswa, terutama yang belum mencapai KKM, agar lebih memahami standar materi yang berlaku di masyarakat. Memberikan perhatian dan motivasi yang cukup besar kepada siswa yang belum menyelesaikan pendidikannya merupakan salah satu inisiatif yang dilakukan.

Siswa sudah bisa menyesuaikan diri dengan metode *enjoyable learning*, tidak ada hambatan berarti dalam belajar di siklus II. Hasil belajar dan berpikir kreatif siswa pada siklus II memenuhi tolok ukur yang telah ditetapkan. Hal ini disebabkan adanya partisipasi aktif siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar guru yang tertata dengan baik dan efisien. Perubahan perilaku, seperti menjadi kurang takut atau ragu-ragu untuk menyuarakan ide, berani menanyai instruktur tentang mata pelajaran yang kompleks, mampu menerima pendapat orang lain, dan menunjukkan rasa hormat kepada teman, mungkin menunjukkan keuntungan dalam kesuksesan.

Berdasarkan observasi, daya cipta belajar siswa semakin baik pada setiap siklusnya. Pada siklus I, 73,05 persen siswa menunjukkan inovasi dalam pembelajarannya. Persentase daya cipta siswa dalam pelaksanaan meningkat menjadi 96,38 persen pada Siklus II. Indikasi yang direncanakan 60% telah tercapai. Sebelum tindakan, ketuntasan belajar klasikal siswa hanya sebesar 46,67 persen; pada akhir siklus I sebesar 73,3 persen, dan pada akhir siklus II sebesar 100 persen. Indikasi yang direncanakan 60% telah tercapai.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran berbicara sakit pada pembelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 2 Wameo meningkatkan hasil belajar siswa dan norma materi yang berlaku di masyarakat. Tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya karena hasil dari siklus kedua sesuai dengan yang diharapkan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, maka dapat ditarik simpulan bahwa pelajaran dengan menggunakan penerapan metode *enjoyable learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Materi Norma yang Berlaku Dalam Masyarakat Kelas IV SD Negeri 2 Wameo, dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Sebelum pelaksanaan tindakan (prasiklus) nilai rata-rata siswa 63 dengan nilai ketuntasan adalah 7 siswa atau 46.67% dan nilai tidak tuntas 8 siswa atau 53.33%. Setelah dilakukan tindakan (siklus I) dengan penerapan metode pembelajaran *enjoyable learning* maka ada peningkatan nilai pada

mata pelajaran IPS adalah 72.33 dengan nilai ketuntasan 11 siswa atau 73.34% dan nilai tidak tuntas adalah 4 siswa atau 26.66%.

- 2) Pada siklus II nilai ketuntasan siswa adalah 15 siswa atau 100% dan ketidaktuntasan yaitu 0 atau 0%, dengan nilai rata-rata 87.33 sehingga hasil belajar siswa meningkat pada Materi Norma yang Berlaku Dalam Masyarakat di Kelas IV SD Negeri 2 Wameo.

Daftar Pustaka

- Adhari, P. A., Permana, B. S., Aditia, I. M., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Penerapan Metode Enjoyable Learning pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4321–4325.
- Adittia, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9–20.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77.
- Amalia, S. R., Purnamasari, V., & Darsimah, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1594–1601.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220.
- Asriningsih, N. W. N., Sujana, I. W., & Sri Darmawati, I. G. A. P. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 251.
- Attamimi, I. F., Kamaliyah, M., Nurjanah, S., & Dewinggih, T. (2021). Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Kumbung. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(XXXVI), 83–94.
- Chaerunisa, Z., & Latief, J. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2952–2960.
- Irwan, I. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Di Kelas V SDN 2 Bungi Kota Baubau. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 3(1), 48-59.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74.
- Ovartadara, M., Nabar, D., & Fitria, Y. (2022). Pengaruh Model Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1888–1895.

- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. *Pujangga*, 1(2), 31.
- Rando, A. R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dalam Implementasi Strategi Contextual Teaching Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 1(1), 1.
- Rohani, A., Halizah, N., Wandini, R. R., & Ritonga, S. (2021). Pengaruh Metode Joyfull Learning terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2), 208–215.
- Setiawati, N. (2016). Question Student Have, Sosial Studies Learning Outcomes. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, XIV(1).
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 73.
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53.
- Supandi, A. (2018). Penerapan Metode Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Attaqwa Kabupaten Bekasi. *Wacana Didaktika*, 6(01), 68–75.
- Susanti, S. (2016). Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 25–37.
- Syahrul, S. (2017). Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa. *Konfiks : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 63.
- Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102.
- Yanto, E. N. A. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran SAVI Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Al Husna Kota Madiun. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 165–174.
- Yasminah, Y., & Sahono, B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(1), 167–174.
- Yulinda, N. (2017). Penerapan Metode Fun Learning Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas Ib SDN 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 6(2), 127–135.
- Yusnan, M. (2022). Implementation Of Character Education In State Elementary School.