

PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA DI KELAS IV SD NEGERI 104188 MEDAN KRIO TAHUN AJARAN 2017/2018

Eko Febri Syahputra Siregar

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Email : esyahputrasiregar@yahoo.com

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* dan kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan model ekspositori; (2) Perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* dan kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model ekspositori; (3) Perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* dan kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan menggunakan model ekspositori; (4) Interaksi antara Model *Project Based Learning* dengan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 104188 Medan Krio Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang dengan populasi seluruh siswa kelas IV sebanyak 70 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV A dan Kelas IV B yang masing-masing berjumlah 35 siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode quasi eksperimen dengan desain faktorial 2x2. Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan yaitu tes hasil belajar, angket motivasi belajar dan daftar ceklist penilaian proyek. Teknik analisa data yang digunakan adalah teknik ANAVA dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan (1) hasil belajar kelompok siswa yang diajarkan dengan model *project based learning* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar pada kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan model ekspositori dengan nilai $F_{hitung} = 6,41 > F_{tabel} = 3,99$; (2) hasil belajar kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan model *project based learning* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model ekspositori dengan nilai $F_{hitung} = 13,93 > F_{tabel} = 2,74$; (3) hasil belajar kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan model *project based learning* tidak lebih tinggi dibandingkan kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan menggunakan model ekspositori dengan nilai menunjukkan $F_{hitung} = 0,01 < F_{tabel} = 2,74$; (4) terdapat interaksi antara model *project based learning* dan motivasi belajar siswa dalam mempengaruhi hasil belajar siswa dengan nilai $F_{hitung} = 4,37 > F_{tabel} = 3,99$.

Kata kunci : Model Pembelajaran, Motivasi Belajar dan Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pembelajaran yang berkenaan langsung dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Pada jenjang pendidikan dasar, pembelajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat

dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar siswa. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang bertujuan untuk membina

agar menjadi warga negara yang baik (Fahreza :2018 : 5). Oleh karena itu, pembelajaran IPS harus menggali materi-materi yang bersumber pada masyarakat. Bukan saja dalam pembelajaran IPS, pembelajaran yang lainnya dalam pendidikan abad ini secara keseluruhan juga harus berhubungan dengan permasalahan baru yang ada di dunia nyata.

Hasil pendidikan yang diharapkan adalah pola kompetensi dan inteligensi yang dibutuhkan untuk berkiprah pada abad ini. Hasil pendidikan yang dimaksud tentunya adalah hasil belajar. Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang diharapkan setelah melalui proses belajar. Pendidikan bukan hanya menyiapkan masa depan, tetapi juga bagaimana menciptakan masa depan. Sehingga produk yang dihasilkan dari pembelajaran harus mampu bersaing atau lebih hebat lagi apabila dapat menjadi penguasa kemajuan zaman yang semakin pesat.

Menurut Tanjung dan Nababan (2018:37) hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki seseorang setelah ia menerima pengalaman belajar. Sedangkan Menurut Sudjana (2010:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Begitu juga dalam pembelajaran IPS. Pada dasarnya tujuan pengajaran pendidikan IPS mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan kognitif pembelajaran IPS lebih mengarah pada tujuan memperoleh pengetahuan, pengertian, intelegensi, dan

ketrampilan berfikir siswa. Tujuan afektif pembelajaran IPS adalah menekankan pada perasaan, emosi, dan drajat penerimaan dan penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan, Sedangkan tujuan psikomotorik dapat dikelompokkan pada tujuh kelompok besar yaitu: pengindraan, kesiapan bertindak, respon atau sambutan terbimbing, mekanisme atau tindakan yang otomatis, ketrampilan yang dilakukan secara hati-hati, adaptasi dan keaslian. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar berfungsi mentransmisikan pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat, berupa fakta-fakta dan ide-ide kepada anak. (Fahreza dan Husna 2017:39)

Namun pada kenyataannya pembelajaran IPS di sekolah masih belum maksimal. Kondisi yang ideal diharapkan dari hasil pembelajaran IPS dianggap belum sesuai. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh guru kelas IV SD Negeri 104188 Medan, bahwa hasil pembelajaran IPS belum maksimal, hal tersebut ditunjukkan oleh tabel berikut.

Tabel 1.1. Nilai Rata-Rata Siswa Kelas IV Pada Pelajaran IPS

Tahun	Semester	Rata-rata	KKM
2016/2017	I	71	71
	II	72	

Sumber : Data Nilai Siswa Kelas IV SD Negeri 104188 Medan Krio

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat jelas nilai rata-rata yang diperoleh

masih hanya sekedar pas-pasan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan kesulitan siswa dalam memahami materi dan siswa masih belum menyadari tentang pentingnya IPS dalam konteks dirinya sebagai bagian masyarakat serta motivasi yang belum terlihat dari diri siswa. Selama pembelajaran, siswa hanya sekedar belajar tanpa mengetahui tujuan untuk apa dia belajar dan mengapa materi IPS diajarkan. Dan melihat hal tersebut pun, guru masih terasa belum peka untuk merangsang siswa. Hal ini dapat dilihat dengan belum terlihatnya inovasi yang dilakukan oleh guru. Guru masih mendominasi pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode ceramah. Padahal dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut, seorang guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga siswa mampu menguasai materi yang dipelajari dengan baik, serta dapat mengimplementasikannya di dalam kehidupan sehari-hari. (Fahreza :2018 : 84)

Menyadari hal tersebut, perlu dicari solusi yang tepat yaitu dengan melakukan uji coba salah satu model yang ditawarkan oleh pendekatan saintifik, yaitu model *Project Based Learning*. *Project Based Learning* merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*), dengan tujuan akhir dalam pembelajaran siswa dapat

menghasilkan proyek dimana posisi siswa dalam pembelajaran dituntut untuk aktif sedangkan guru sebagai motivator dan fasilitator apabila siswa menerima kebuntuan. Model ini didukung oleh suatu teori yang dikenal dengan nama teori konstruktivistik.

Tokoh Konstruktivistik yang terkenal yaitu Piaget dan Vygotsky yang keduanya mengatakan bahwa siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan dirinya sendiri dalam pembelajaran melalui pengalaman belajar yang diterima. Sedangkan posisi guru hanya sebagai fasilitator. Menurut Setiawan (2013:257) langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran *Project Based Learning*, yaitu : (1) Penentuan Pertanyaan Mendasar, (2) Mendesain Perencanaan Proyek, (3) Menyusun Jadwal, (4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, (5) Menguji Hasil, dan (6) Mengevaluasi Pengalaman.

Pemilihan model ini dikarenakan materi pokok yang akan diteliti oleh peneliti adalah Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat. Hal ini dilakukan mengingat di SD Negeri 104188 Medan Krio belum adanya suatu koperasi sekolah dan yang tampak hanya ada kantin sekolah. Peristiwa ini mungkin tidak saja terjadi di sekolah tersebut bahkan di sekolah lainnya. Mengingat usia SD adalah usia yang masih usia bermain dan siswa belum diberikan tanggung jawab. Padahal jika pihak

sekolah menyadari hal ini dapat dijadikan bahan pelatihan siswa untuk berorganisasi yang berujung pada pengembangan diri siswa.

Model *Project Based Learning* berkaitan dengan penggunaan inteligensi dari dalam diri individu yang berada dalam sebuah kelompok untuk memecahkan masalah yang bermakna, relevan, dan kontekstual dan pada akhir pembelajaran siswa dapat menghasilkan suatu karya (proyek). Inti dari model ini adalah pembelajaran berbasis proyek. Siswa dapat berinovasi menuangkan hasil pemikiran bersama kelompok ke dalam salah satu proyek yang menggambarkan hasil kerja mereka secara kelompok.

Penelitian ini juga membahas model ekspositori. Model ini adalah model yang sangat akrab bagi guru dan sering digunakan selama pembelajaran berlangsung. Dimana pada penggunaan metode ceramah, siswa dianggap sebagai kertas putih, bersih dan suci. Guru bertugas mengisi kekosongan kertas putih tersebut dengan berbagai ilmu. Ibarat mengisi sebuah ember kosong dengan berliter-liter air. Menurut Sanjaya (2010:179) Ekspositori adalah model pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Maka model ini merupakan bentuk dari pembelajaran yang berpusat

pada guru (*teacher centered*). Dalam model ini guru memegang peranan yang sangat dominan dengan mengajarkan materi secara terstruktur dengan harapan siswa dapat menguasai materi tersebut. Menurut Sanjaya (2010:185) ada beberapa langkah dalam penerapan ekspositori, yaitu : (1) persiapan (*preparation*), (2) penyajian (*presentation*), (3) korelasi (*correlation*), (4) menyimpulkan (*generalization*), dan (5) mengaplikasikan (*application*).

Dalam suatu kegiatan belajar tentunya sangat diperlukan adanya suatu motivasi. Motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar. Hasil belajar siswa akan optimal apabila terdapat motivasi yang tepat. Menurut Sardiman (2011:75) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Maka dari itu sangat diperlukan adanya suatu motivasi dalam kegiatan apapun khususnya belajar. Mengingat motivasi belajar adalah suatu dorongan atau penggerak individu dalam belajar, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari luar yang merupakan kesanggupan untuk melakukan kegiatan belajar karena didorong untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dengan memperhatikan faktor model pembelajaran dan faktor motivasi siswa, maka diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Mengingat motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar siswa yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah serta pengaruh pada kegiatan belajar, sehingga apa yang menjadi tujuan dapat tercapai.

METODE

Subjek dalam penelitian ini adalah kelas IV A dan kelas IV B yang masing-masing kelas berjumlah 35 orang, sehingga populasi penelitian berjumlah 70 orang. Metode penelitian yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu metode “Quasi Eksperimen” dengan desain penelitian menggunakan desain faktorial 2 x 2. Melalui desain ini dapat dilihat model *Project Based Learning* memberi pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model ekspositori dan dapat juga diketahui siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki motivasi dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok siswa yang diajarkan dengan model ekspositori serta melihat interaksi antara kedua variabel bebas terhadap variabel terikat. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel

terikat. Variabel bebas yaitu model pembelajaran dan motivasi belajar dan variabel terikat adalah hasil belajar.

Tabel 2.1. Desain Penelitian dengan faktorial 2 x 2

Motivasi Belajar (B)	Model Pembelajaran (A)	
	<i>Project Based Learning</i> (A ₁)	Ekspositori (A ₂)
Tinggi(B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Rendah(B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan perhitungan anova, maka hasil yang diperoleh yaitu : (1) hipotesis pertama, F_{Hitung} model pembelajaran lebih besar dari F_{tabel} ($F_{Hitung} = 6,41 > F_{tabel} = 3,99$) pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian H_a yang menyatakan ada perbedaan hasil belajar belajar siswa siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan siswa yang diajarkan dengan model Ekspositori diterima, (2) hipotesis kedua, F_{Hitung} motivasi belajar lebih besar dari F_{tabel} ($F_{Hitung} = 9,60 > F_{tabel} = 3,99$) pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian H_a yang menyatakan ada perbedaan hasil belajar belajar siswa antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah diterima , (3) hipotesis ketiga, F_{Hitung} model pembelajaran dan motivasi belajar lebih besar dari F_{tabel} ($F_{Hitung} = 4,37 > F_{tabel} = 3,99$) pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian H_a yang menyatakan terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS

siswa diterima. Karena terdapat adanya interaksi, maka dari itu perlu diketahui

interaksi mana yang lebih baik dengan melakukan uji lanjut menggunakan uji Scheffe.

Tabel 3.1. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Scheffe

No	Interaksi	$F_{Hitung} (\alpha = 0.05)$	F_{Tabel}
1	$\mu A_1 B_1$ dengan $\mu A_2 B_1$	10.77	2.74
2	$\mu A_1 B_1$ dengan $\mu A_2 B_2$	13.93	2.74
3	$\mu A_1 B_1$ dengan $\mu A_1 B_2$	15.29	2.74
4	$\mu A_2 B_1$ dengan $\mu A_1 B_2$	0.13	2.74
5	$\mu A_2 B_2$ dengan $\mu A_2 B_1$	0.22	2.74
6	$\mu A_2 B_2$ dengan $\mu A_1 B_2$	0.01	2.74

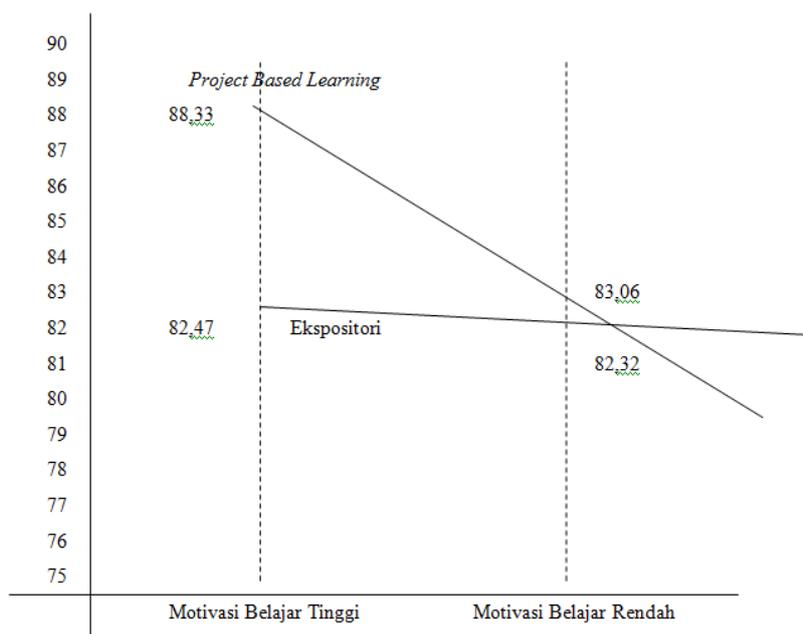
Sumber : Hasil penelitian di Kelas IV SD Negeri 104188

Kriteria penerimaan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka teruji secara signifikan. Berdasarkan tabel rangkuman di atas, maka dapat dilihat ada 6 (enam) pasang hipotesis statistik, yaitu (1) berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 10.77 > F_{tabel} = 2.74$, sehingga jelas bahwa keputusan yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_a . Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* dan kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan model Ekspositori telah teruji kebenarannya; (2) berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 13.93 > F_{tabel} = 2.74$, sehingga jelas bahwa keputusan yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_a . Dengan demikian hipotesis yang menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan model

Project Based Learning dan kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model Ekspositori telah teruji kebenarannya; (3) Berdasarkan hasil yang diperoleh $F_{hitung} = 15.29 > F_{tabel} = 2.74$, sehingga jelas bahwa keputusan yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_a . Dengan demikian hipotesis yang menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* dan kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan menggunakan model yang sama (*Project Based Learning*) telah teruji kebenarannya; (4) Berdasarkan hasil yang diperoleh dengan menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 0.13 < F_{tabel} = 2.74$, sehingga jelas bahwa keputusan yang diambil adalah menolak H_a dan menerima H_0 . Dengan demikian hipotesis yang menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa

yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan model Ekspositori dan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* tidak teruji kebenarannya; (5) berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 0.22 < F_{tabel} = 2.74$, sehingga jelas bahwa keputusan yang diambil adalah menolak H_a dan menerima H_0 . Dengan demikian hipotesis yang menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan model Ekspositori dan hasil belajar kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang

diajarkan dengan menggunakan model yang sama (Ekspositori) tidak teruji kebenarannya; (6) berdasarkan hasil yang diperoleh dengan menggunakan uji Scheffe pada tabel 4.11 menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 0.01 < F_{tabel} = 2.74$, sehingga jelas bahwa keputusan yang diambil adalah menolak H_a dan menerima H_0 . Dengan demikian hipotesis yang menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan model Ekspositori dan hasil belajar kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* tidak teruji kebenarannya.



Gambar 4.1. Pola Interaksi antara Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa

Berdasarkan gambar 4.1 di atas dapat terlihat bahwa pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi pada pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (88,33) masih lebih baik digunakan dibandingkan

pembelajaran dengan model ekspositori (82,47) begitu juga yang terjadi pada pembelajaran dengan kelompok motivasi belajar rendah bahwa model *Project Based Learning* (83,06) masih lebih baik digunakan dibandingkan

dengan model ekspositori (82,32). Berdasarkan perolehan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi antara model *Project Based Learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan tes yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang diambil oleh peneliti adalah : (1) hasil belajar kelompok siswa yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar pada kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan model Ekspositori dengan nilai F_{Hitung} yang diperoleh lebih besar dari F_{tabel} ($F_{Hitung} = 6,41 > F_{tabel} = 3,99$) pada taraf signifikansi 5%, (2) hasil belajar kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model Ekspositori dengan nilai F_{Hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($F_{hitung} = 13.93 > F_{tabel} = 2.74$) pada taraf signifikansi 5%, (3) tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan model *Project Based Learning* dan kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan menggunakan model Ekspositori dengan nilai F_{Hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($F_{hitung} = 0.01 < F_{tabel} = 2.74$) pada taraf signifikansi 5%, (4) terdapat interaksi antara model *Project Based Learning* dan motivasi belajar siswa dalam

mempengaruhi hasil belajar siswa dengan nilai F_{Hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($F_{Hitung} = 4,37 > F_{tabel} = 3,99$ pada taraf signifikansi 5%.)

Setelah melakukan penelitian ini pada akhirnya peneliti memiliki beberapa saran yaitu : (1) bagi pihak sekolah, sebaiknya lebih melengkapi sarana prasarana yang dapat memberikan pengaruh besar dalam menimbulkan semangat siswa untuk belajar. Salah satu contohnya adalah penyediaan infocus. Hal ini terlihat dengan sangat antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran dan guru pada akhirnya dapat lebih kreatif dalam mendesain pembelajaran, (2) bagi guru sebaiknya mengetahui beberapa langkah-langkah model pembelajaran. Agar pembelajaran tidak terfokus pada model konvensional. Hal ini mengingat terus terjadinya perubahan kurikulum guna meningkatkan lulusan yang berkualitas, (3) bagi peneliti yang akan meneliti variabel yang relevan dengan penelitian ini, sebaiknya dapat memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini dengan membuat perencanaan penelitian yang lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Bell, Stephanie. 2010. *Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future*. The Clearing House, 83: 39–43, Copyright C_ Taylor & Francis Group, LLC ISSN: 0009-8655 print. DOI: 10.1080/00098650903505415 (online)
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

- Fahreza, F dan Rahmi, R, 2018 *Peningkatan keterampilan sosial melalui metode role playing pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat*. Jurnal Bina Gogik. Volume 5 No 1 ISSN :2355-3774. Tahun 2018
- Fahreza, F dan Junikar. 2018, *Implementasi Pendekatan Lesson Study Terhadap Hasil Belajar Dan Karakter Siswa Di Kelas IV SD Negeri Paya Peunaga*. Jurnal Genta Mulia Volume IX No. 2 Juli 2018.
- Fahreza, F dan Husna, N, 2017. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD Negeri Paya Peunaga Kabupaten Aceh Barat*. Jurnal Bina Gogik Volume 4 No.2 September 2017
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan . 2014. *Model Pembelajaran Berbasis Proyek/ Project Based Learning*.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Nurgayah. 2011. *Strategi & Metode Pembelajaran*. Bandung: Citrapustaka Media Perintis
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sardiman.2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Tanjung, H.S & Nababan, S.A (2018). *Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang*. Bina Gogik, Vol. 1. No. 1, 2018
- Wahidmurni, Alifin Mustikawan, dan Ali Ridho. 2010. *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Letera.