

Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS

Purwati Handayani¹⁾

¹SDN SUKOLILO 03 MADIUN

email: purwathandayanijiwan@gmail.com

Abstract

This research aims to improve social skills by using traditional games congklak in social studies in grade IV SDN Sukolilo 03 Madiun City School Year 2015/2016. This study uses classroom action research with qualitative research approaches and implemented by 2 cycles. The results showed using traditional games congklak in social studies can improve the social skills of the fourth grade students of SDN Sukolilo 03 Madiun City School Year 2015/2016. This is shown by the results that 21 students, the first cycle that 7 students who obtained excellent and good criteria (the criteria) reached 33.3% with an average of sufficient criteria. In the second cycle, namely 17 students who obtained excellent and good criteria (the criteria) reached 81% with an average criteria. In addition, the results of students also increased in the first cycle at an average grade of 72.4 with sufficient criteria (66.7%) with the number of 14 students. In cycle 2 at an average grade with good criterion 82.4 (85.7%) with the number of 18 students. Results of student scores in cycle 1 to cycle 2 increased with students who have completed reached $\geq 80\%$ of the total number of students.

Keywords: Social Skills, Traditional Games Congklak

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial dengan menggunakan permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Sukolilo 03 Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan penelitian kualitatif dan dilaksanakan dengan 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V SDN Sukolilo 03 Madiun Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal ini ditunjukkan dengan hasil bahwa dari 21 siswa, pada siklus I yaitu 7 siswa yang memperoleh kriteria sangat baik dan baik (kriteria penelitian) mencapai 33,3% dengan rata-rata kriteria cukup. Pada siklus II yaitu 17 siswa yang memperoleh kriteria sangat baik dan baik (kriteria penelitian) mencapai 81% dengan rata-rata kriteria baik. Selain itu, hasil nilai siswa juga mengalami peningkatan pada siklus I yaitu rata-rata kelas 72,4 dengan kriteria cukup (66,7%) dengan jumlah 14 siswa. Pada siklus 2 yaitu rata-rata kelas 82,4 dengan kriteria baik (85,7%) dengan jumlah 18 siswa. Hasil nilai siswa pada siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan dengan siswa yang sudah tuntas mencapai $\geq 80\%$ dari jumlah seluruh siswa.

Kata Kunci: Keterampilan Sosial, Permainan Tradisional Congklak

A. PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomer 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka

mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

IPS salah satu disiplin ilmu bertujuan mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Untuk dapat menjalin hubungan yang baik dengan orang lain, dibutuhkan kecakapan yang mampu membuat individu berkomunikasi efektif dengan orang lain. Kecakapan tersebut disebut keterampilan sosial merupakan kecakapan atau kemampuan individu dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain.

Secara umum pada pembelajaran IPS guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional dan tanpa bantuan media dalam pembelajarannya. Pembelajaran di kelas hanya berpaku pada buku siswa dengan kegiatan pembelajaran mencatat, menghafal, dan mengerjakan soal. Pembelajaran yang demikian membuat siswa menjadi bosan dan kurang minat dalam belajar. Hal tersebut juga terjadi pada SDN Sukolilo 03 Kabupaten Madiun. Pada pembelajaran IPS khususnya di kelas V guru masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional atau ceramah dan berpaku pada buku materi. Mengakibatkan siswa bosan, kurang memperhatikan dan kurang konsentrasi dalam pembelajaran. Serta siswa kurang bekerjasama dengan kelompok. Siswa masih menunjukkan sikap egois, individualis, dan hanya mau berkumpul dengan kelompok pilihannya. Siswa yang paham mengenai materi cenderung acuh pada siswa yang kurang paham. Sehingga kerjasama antar siswa kurang terjalin dan keterampilan sosial siswa kurang

berkembang serta berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Menurut Widoyoko (2011: 213-214) keterampilan sosial (*social skill*) diartikan sebagai keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup (*life skill*) dalam masyarakat yang multi kultur, masyarakat demokrasi dan masyarakat global yang penuh persaingan dan tantangan. Keterampilan sosial meliputi keterampilan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis dan kecakapan bekerja sama dengan orang lain, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar. Menurut Goleman (2005: 43) keterampilan sosial merupakan kepintaran dalam menggugah tanggapan yang dikehendaki pada orang lain. Unsur dalam keterampilan sosial meliputi: pengaruh, komunikasi, kepemimpinan, katalisator perubahan, manajemen konflik, pengikat jaringan, kolaborasi dan kooperasi, dan kemampuan tim.

Untuk menciptakan siswa aktif dengan siswa berinteraksi, guru perlu menggunakan variasi model ataupun media dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu cara menciptakan suasana pembelajaran aktif yaitu dengan permainan. Kegiatan permainan berhubungan dengan kegiatan interaksi seseorang dengan orang lainnya dengan adanya aturan. Salah satunya menggunakan permainan tradisional sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang variatif dan upaya melestarikan permainan tradisional. Karena anak cenderung memainkan permainan digital dan berlama-lama memainkannya sendiri. Hal tersebut mengakibatkan anak individualis tanpa memikirkan lingkungan sekitarnya sehingga terkikisnya sosial anak terhadap lingkungan.

Menurut Mujib dan Nailur (2011: 34) permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar. Sedangkan menurut Santrock (2007: 216) menyatakan permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang dan permainan sosial adalah salah satu jenisnya. Sapriya (2014: 191) bahwa kegiatan partisipasi sosial dapat dilakukan melalui simulasi dan permainan (*games*) yang merupakan proses pembelajaran atau kegiatan di mana siswa belajar mengenal aturan, berkompetisi, dan sekaligus menjadi pemain yang mungkin pada suatu saat akan menjadi pihak yang menang atau pihak yang kalah.

Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk membekali peserta didik dalam kehidupan sosial dan peka terhadap masalah sosial dengan membekali peserta didik akan pengetahuan sosial yang berguna, keterampilan sosial dan intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai SDM yang bertanggung jawab.

Permainan tradisional yang memungkinkan terjadinya interaksi yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah permainan congklak atau dakon. Permainan congklak atau dakon merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan strategi dan kerjasama kelompok dengan aturan permainan yang harus ditaati. Sehingga memungkinkan siswa berinteraksi dengan saling berkomunikasi, berinteraksi dan menjalin kerjasama dalam kelompok serta

menjalin hubungan baik dengan orang lain.

Salah satu alternatif dari permasalahan di atas bahwa peningkatan keterampilan sosial siswa dapat dikembangkan dengan penggunaan model dan media variatif yang memungkinkan adanya interaksi aktif siswa, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Sukolilo 03 Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2015/2016”.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan kualitatif dengan 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sukolilo 03 Kabupaten Madiun Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 21 siswa meliputi 8 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah: 1) Observasi yaitu peneliti menggunakan lembar observasi untuk aktivitas peneliti dan aktivitas siswa. 2) Tes yaitu peneliti menggunakan tes pilihan ganda. 3) Dokumentasi yaitu berupa foto kegiatan.

Proses pelaksanaan tindakan menggunakan dua siklus. Adapun prosedur dalam setiap siklus dimulai dari (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Analisis data dalam penelitian ini ditempuh melalui cara merefleksikan hasil pengamatan dan hasil belajar selama proses pembelajaran berlangsung sesuai siklus dan tindakan yang dilakukan pada setiap siklus. Dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S : nilai yang diharapkan (dicari).

R : jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar.

N : skor maksimum dari tes tersebut.

(Purwanto, 2013: 112)

Dengan indikator kinerja dengan indikator utama dalam keberhasilan adalah peningkatan keterampilan siswa yang diperoleh melalui lembar observasi dengan kriteria baik mencapai 80% dari jumlah siswa keseluruhan. Serta peningkatan hasil tes evaluasi mata pelajaran IPS dengan keberhasilan melalui lembar evaluasi siswa dengan KKM nilai 70 mencapai 80% dari jumlah siswa keseluruhan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan rancangan pembelajaran dengan berkolaborasi dengan guru IPS kelas IV berupa RPP, peralatan dan media (media gambar), menyusun LKS, dan menyusun lembar observasi.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya dengan kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan awal (berdoa, absensi, dan apersepsi pembelajaran), kegiatan inti (memaparkan materi dengan media gambar mengenai materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi dengan lembar kerja

kelompok dengan permainan tradisional congklak variasi 1), dan kegiatan akhir (refleksi dan kesimpulan).

3. Pengamatan/ Observasi

Pada tahap ini peneliti dibantu guru IPS mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui permainan tradisional congklak dengan aspek kerja sama, berbagi tugas, perhatian, kebersamaan, keaktifan, semangat/antusias, aturan/sportivitas, ketepatan waktu, komunikasi dan kepemimpinan. Dengan hasil observasi aktivitas siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Persentase Kumulatif (%)
Sangat Baik	3	14,2	14,2
Baik	4	19,1	33,3
Cukup	8	38,1	71,4
Kurang	6	28,6	100
Sangat kurang	0	0	100
Jumlah	21	100	Rata-rata = 70,4

Dapat disimpulkan bahwa hasil observasi keterampilan sosial siswa pada siklus I yaitu dengan rata-rata kelas 70,4 dengan kriteria cukup dengan siswa yang memperoleh kriteria sangat baik dan baik (kriteria penelitian) mencapai 33,3% dengan jumlah siswa 7 dari 21 siswa. Dan siswa yang memperoleh cukup dan kurang mencapai 66,7% dengan jumlah siswa 14 siswa dari 21 siswa.

Berdasarkan hasil tes individu siswa bahwa dapat diperoleh nilai dengan KKM 70 dengan perolehan nilai terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi adalah 90. Dapat disimpulkan bahwa hasil tes individu siswa dengan hasil rata-rata yaitu 72,4 dengan kriteria cukup. Dengan jumlah siswa yang memenuhi kriteria

tuntas (KKM yaitu ≥ 70) mencapai persentase 66,7% dengan jumlah 14 siswa dari 21 dan yang memenuhi kriteria tidak tuntas (belum mencapai KKM) mencapai persentase 33,3% dengan jumlah 7 siswa dari 21 siswa keseluruhan.

4. Refleksi

- a. Permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS merupakan hal baru untuk siswa. Masih banyak siswa yang belum bisa dalam permainan tradisional congklak sehingga masih banyak siswa yang masih bingung dan kesulitan dalam melakukan permainan ini pada pembelajaran IPS.
- b. Keterampilan sosial siswa belum memenuhi indikator kinerja yaitu kriteria baik dengan kriteria penilaian yaitu 80% dari jumlah seluruh siswa, dengan masih ada sebagian siswa yang berbicara saat pembelajaran, saat berkelompok masih ada siswa diam dan yang aktif mengerjakan mandiri, serta kebersamaan dalam kelompok kurang.
- c. Berdasarkan hasil tes evaluasi siswa, diperoleh belum memenuhi indikator kinerja yaitu dengan KKM 70 dengan kriteria penilaian yaitu tuntas 80% dari jumlah seluruh siswa.

Sehingga dari hasil siklus 1 perlu adanya perbaikan untuk memperoleh hasil sesuai dengan kriteria indikator penelitian maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus 2.

Siklus 2

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan rancangan pembelajaran dengan berkolaborasi dengan guru IPS kelas IV dengan mempelajari refleksi siklus 1,

berupa RPP, peralatan dan media (media LCD Projector), menyusun LKS, dan menyusun lembar observasi, dan variasi permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS yang lebih variasi.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya dengan kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan awa (berdoa, absensi, dan apersepsi pembelajaran), kegiatan inti (memaparkan materi dengan media LCD Projector mengenai materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi dengan lembar kerja kelompok dengan permainan tradisional congklak variasi 2), dan kegiatan akhir (refleksi dan kesimpulan)

3. Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini peneliti dibantu guru IPS mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui permainan tradisional congklak dengan variasi 2 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Persentase Kumulatif (%)
Sangat Baik	5	24	24
Baik	12	57	81
Cukup	4	19	100
Kurang	0	0	100
Sangat kurang	0	0	100
Jumlah	21	100	Rata-rata = 81,8

Dapat disimpulkan bahwa hasil observasi keterampilan sosial siswa pada siklus II yaitu rata-rata 81,8 dengan kriteria baik dengan siswa yang memperoleh kriteria sangat baik dan baik (kriteria penelitian) mencapai 81% dengan jumlah siswa 17 dari 21 siswa.

Dan siswa yang memperoleh cukup mencapai 19% dengan jumlah siswa 4 siswa dari 21 siswa.

4. Refleksi

Pada proses pembelajaran kegiatan pembelajaran sudah dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang. Keterampilan sosial dengan aspek kerjasama, perhatian, berbagi tugas, kebersamaan, keaktifan, semangat/antusias, aturan/sportivitas, ketepatan waktu, komunikasi, dan kepemimpinan melalui penggunaan permainan tradisional congklak sudah menunjukkan kriteria baik serta hasil belajar siswa yang sudah memenuhi kriteria penelitian yaitu kriteria baik.

Dalam siklus 2 ini sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian maka penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data, adanya peningkatan mengenai aktivitas siswa (keterampilan sosial) dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Sukolilo 03 Kabupaten Madiun dari setiap siklus dari siklus 1 ke siklus 2. Hasil peningkatan aktivitas siswa (keterampilan sosial) dapat diketahui pada diagram berikut:

Tabel 3. Hasil Tes Individu

Kriteria	Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Baik	3	14,2	5	24
Baik	4	19,1	12	57
Cukup	8	38,1	4	19
Kurang	6	28,6	0	0
Sangat Kurang	0	0	0	0
Jumlah	21	100	21	100

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial siswa dari siklus 1 yang memperoleh kriteria penelitian (sangat baik dan baik) mencapai 33,3% (7 siswa dari 21 siswa) dengan rata-rata kriteria cukup meningkat pada siklus 2, mencapai kriteria penelitian (sangat baik dan baik) mencapai 81% (17 siswa dari 21 siswa) dengan rata-rata kriteria baik.

Sedangkan untuk hasil evaluasi yang diberikan pada setiap siklus, pada siklus 1 dan siklus 2 perolehan nilai diketahui bahwa nilai siswa melalui tes yang diberikan setiap akhir siklus terjadi peningkatan yaitu pada siklus 1 dengan rata-rata kelas 72,4 dengan persentase 66,7% dengan jumlah 14 siswa dari 21 siswa yang dinyatakan tuntas (memenuhi KKM). Sedangkan pada siklus 2 yaitu dengan rata-rata kelas 82,4 dengan persentase 85,7% dengan jumlah 18 siswa dari 21 siswa yang dinyatakan tuntas (memenuhi KKM). Sehingga sudah mencapai kriteria berhasil dalam penelitian ini yaitu mencapai jumlah siswa yang tuntas belajar $\geq 80\%$ dari jumlah seluruh siswa. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan dalam penelitian ini melalui permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Melalui permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS siswa bekerja sama dalam kelompok, saling perhatian dalam kelompok dan perhatian terhadap pembelajaran, berbagi tugas atau soal serta menjaga kebersamaan dalam kelompok. Siswa lebih aktif menjawab ataupun bertanya dan menunjukkan semangat/antusias dalam pembelajaran,

siswa mematuhi aturan yang telah disepakati bersama dengan waktu yang disediakan serta meningkatkan komunikasi dan rasa kepemimpinan pada siswa. Sehingga memungkinkan siswa aktif dan adanya interaksi antara siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Sadiman (2014: 78-81) bahwa kelebihan permainan adalah permainan adalah sesuatu yang menyenangkan karena ada unsur kompetisi, adanya partisipasif aktif dari siswa/ interaksi antar siswa, memungkinkan penerapan konsep ataupun peran dalam situasi masyarakat, mengajarkan sistem sosial, membantu meningkatkan kemampuan komunikatif, memahami pendapat orang lain, memimpin diskusi kelompok efektif. Sapriya (2014: 191) bahwa kegiatan partisipasi sosial dapat dilakukan melalui simulasi dan permainan (*games*) yang merupakan proses pembelajaran atau kegiatan di mana siswa belajar mengenal aturan, berkompetisi. Sapriya (2014: 191) bahwa kegiatan partisipasi sosial dapat dilakukan melalui simulasi dan permainan (*games*) yang merupakan proses pembelajaran atau kegiatan di mana siswa belajar mengenal aturan, berkompetisi, dan sekaligus menjadi pemain yang mungkin pada suatu saat akan menjadi pihak yang menang atau pihak yang kalah. Serta yang dikemukakan oleh Mutiah (2010:147-153) bahwa aspek-aspek yang dapat dioptimalkan dalam kegiatan bermain adalah (a) bermain untuk perkembangan kognitif (b) untuk pengembangan sosial-emosional (mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah, membantu mengekspresikan, membantu menguasai konflik dan mengenali diri sendiri, serta

meningkatkan kompetensi sosial meliputi interaksi sosial, kerja sama, menghemat sumber daya, peduli terhadap orang lain), (c) untuk pengembangan motorik (motorik kasar dan motorik halus), (d) untuk pengembangan bahasa/komunikasi. Cahyani (2014) permainan tradisional Indonesia mengandung nilai-nilai yang sangat berguna dalam kehidupan masyarakat Indonesia yaitu mengandung nilai kejujuran, kerja sama, kepemimpinan, dan sportivitas. Khasanah, dkk (2011) bahwa beragam permainan tradisional mengarahkan anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial, dan emosi, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Serta Fad (2014: 25) bahwa dalam permainan tradisional congklak diperlukan kemampuan strategi, kerjasama, wawasan, kepemimpinan, dan ketangkasan.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan 2 siklus, dengan menerapkan permainan tradisional congklak dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Sukolilo 03 Kabupaten Madiun. Dapat disimpulkan bahwa hasil observasi keterampilan sosial siswa pada siklus 1 yaitu siswa yang memperoleh kriteria sangat baik dan baik (kriteria penelitian) mencapai 33,3%. Dan siswa yang memperoleh cukup dan kurang mencapai 66,7%. Pada siklus 2, hasil observasi keterampilan sosial siswa yaitu siswa yang memperoleh kriteria sangat baik dan baik (kriteria penelitian) mencapai 81% sedangkan siswa yang memperoleh cukup mencapai 19%. Di

samping dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, melalui permainan tradisional nilai siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari peningkatan hasil nilai siswa dari siklus 1 rata-rata nilai yaitu 72,4 dan rata-rata nilai siklus 2 yaitu 82,4.

Dari hasil yang diperoleh dari setiap siklus, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V SDN Sukolilo 03 Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2015/2016.

DAFTAR RUJUKAN

- Arie, V. (2015). *Hore, Aku Tinggi Cerita Seru Permainan Tradisional*, Solo: Tiga Serangkai.
- Arikunto, S. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Cahyani, N. P. D. (2014). *Permainan Tradisional: Media Pembelajaran di Kelas BIPA*, Bali: Asile 2014 Conference.
- Dewi, S.A.A.A., Suardika, R.W.I., & Ganing, N.N. (2014). Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Edukatif Sing To Remember Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Gugus Letkol Wisnu. *Jurnal Mimbar PGSD*, 2(1), 89 – 96.
- Goleman, D. (2005). *Working with Emotional Intelligence (Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi)*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*, Bandung: Alfabeta.
- Khasanah, I. (2011). Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*. 4(2), 67 – 73.
- Rifai, M. (2014). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dengan Pembelajaran STAD pada Pembelajaran IPS Siswa Kela IV MIN Manisrejo Kota Madiun. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 4(2), 193 – 201.
- Tatalia, G.R. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Pemetaan Pikiran (MIND MAPPING) Dengan Mempertimbangkan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Panti. *Jurnal Bahasa Sastra Dan Pembelajaran*, 3(1), 1 – 10.
- Yusmadi. (2016). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Pada Siswa Kelas VI SDN Karangdowo, *Jurnal Karya Pendidikan*, 2(2), 56 - 63.