

CORRELATION OF THE ROLE PLAYING METHOD WITH COLLABORATION SKILLS IN SOCIAL STUDIES STUDY GROUPS

*¹Suhendar, Tetep², Eldi Mulyana³

¹SMPN 1 Cilawu Garut

^{2,3}Program Studi Pendidikan IPS, Institut Pendidikan Indonesia Garut

*Correspondensi E-mail: suhendar@gmail.com¹, tetep@institutpendidikan.ac.id², eldimulyana@institutpendidikan.ac.id³

(Received: 21 Nopember 2024 / Accepted: 17 Desember 2024 / Published Online: 18 Desember 2024)

Abstract

The background of this research is that social studies learning in schools is also not optimal in implementing and familiarizing the experience of democratic, social life values by involving students and the school community in various class and school activities. The purpose of this study is to identify the implementation of the role playing learning method which is still an obstacle in creating effective learning. This is what still causes learning to not be able to achieve the expected goals. The description above is an illustration of how important it is to create active and fun student learning. The research method used is quantitative method with a type of correlation, data collection techniques through questionnaires, observation, interviews and documentation studies. Data analysis techniques through the normality test, simple linear regression test. The results of this study show that the constant value is 14.663, systematically this constant value states that when the value of role playing is 0, cooperation skills have a value of 14.663. While the regression coefficient line is 0.748, the positive value results illustrate that the direction of the relationship between the role playing variable and the cooperation skills variable is unidirectional, thus the regression equation can be written $Y = 14.663 + 0.748 x$. This means that the value of 0.748 is the change in the regression line, where each unit of the value of the X variable will be followed by a change in the Y value of 0.748

Keywords: *Role Playing Method, Cooperation Skills, Social Studies Learning.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran IPS di sekolah juga belum maksimal dalam melaksanakan dan membiasakan pengalaman nilai-nilai kehidupan demokratis, sosial kemasyarakatan dengan melibatkan peserta didik dan komunitas sekolah dalam berbagai aktivitas kelas dan sekolah. Tujuan dari penelitian ini untuk mengidentifikasi mengenai pelaksanaan metode belajar role playing itulah yang masih menjadi kendala dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Hal inilah yang masih menyebabkan pembelajaran belum mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Uraian di atas merupakan

gambaran betapa pentingnya menciptakan belajar peserta didik yang aktif dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif dengan jenis korelasi, teknik pengumpulan data melalui angket, observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Teknik analisis data melalui uji normalitas, uji regresi linear sederhana. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai konstan sebesar 14,663, secara sistematis nilai konstan ini menyatakan bahwa pada saat nilai role playing 0, maka keterampilan kerjasama memiliki nilai 14,663. Sedangkan garis koefisien garis regresinya sebesar 0,748, hasil nilai positif menggambarkan bahwa arah hubungan antara variabel role playing dengan variabel keterampilan kerjasama adalah searah, dengan demikian persamaan regresinya dapat dituliskan $Y = 14,663 + 0,748 x$. Artinya nilai 0,748 adalah perubah garis regresi, dimana setiap satuan dari nilai variabel X akan diikuti perubahan nilai Y sebesar 0,748

Kata kunci : Metode Role Playing, Keterampilan Bekerjasama, Pembelajaran IPS.

I. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bahan kajian terpadu melalui proses penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi. Hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Studi sosial merupakan suatu studi yang mengkaji dan menelaah gejala-gejala serta masalah-masalah sosial yang berhubungan dengan perkembangan dan struktur kehidupan manusia. Pembelajaran ilmu sosial ini lebih menekankan pada pendidikan kewarganegaraan yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keahlian, nilai-nilai serta partisipasi sosial. Menurut Pertiwi (2015) memaparkan tentang rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS. Pembelajaran kurang optimal, guru masih menggunakan metode konvensional sehingga tidak melibatkan peserta didik secara aktif, membuat peserta didik bosan dan sulit untuk memahami materi.

Melihat kondisi yang dihadapi, pembelajaran IPS sepatasnya mulai membenahi diri, baik dari bergeser dari tatanan epistemologi kearah pengembangan inovasi dan juga solusi bagi perkembangan pendidikan IPS ke depannya. Di mana hal ini sangatlah sesuai dengan tujuan utama pendidikan IPS yaitu mempersiapkan warga negara yang dapat membuat keputusan reflektif dan berpartisipasi dengan sukses dalam kehidupan kewarganegaraan di lingkungan masyarakat, bangsa, dan negara. Begitu pun dengan fungsi dari IPS yang hakikatnya adalah membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna, keterampilan sosial dan intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai Sumber Daya Manusia (SDM) yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan nasional. (Katon dkk, 2016) mengemukakan ruang lingkup IPS mengkaji tentang kehidupan masa lampau, kenampakan dan fenomena sosial budaya, interaksi manusia dengan lingkungan yang bertujuan untuk pembentukan karakter yang baik.

Pembelajaran IPS di sekolah juga belum maksimal dalam melaksanakan dan membiasakan pengalaman nilai-nilai kehidupan demokratis, sosial kemasyarakatan dengan melibatkan peserta didik dan komunitas sekolah dalam berbagai aktivitas kelas dan

sekolah. Selain itu, dalam pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pengetahuan, fakta dan konsep-konsep yang bersifat hapalan belaka. Inilah yang dituding sebagai kelemahan yang menyebabkan “kegagalan” pembelajaran IPS di sekolah/ madrasah di Indonesia. Masalah lain yang terjadi pada pembelajaran IPS saat ini: akibat dari pengaruh budaya pada masa lalu terhadap mata pelajaran IPS, yang menganggap IPS cenderung kurang menarik, pendekatan indoktrinatif, second class, dianggap sepele, membosankan, dan bermacam-macam kesan negatif lainnya telah menyebabkan mata pelajaran tersebut menghadapi dilema, belum lagi dengan fakta dilapangan yang menunjukkan IPS masih dalam posisi pembelajaran konvensional. Pembelajaran IPS bertujuan untuk membantu orang memahami dan menerapkan konsep yang relevan dengan kehidupan mereka sendiri, serta membantu orang memahami dan menerapkan konsep yang relevan dengan kehidupan mereka sendiri (Tetep, 2018).

Dengan demikian pelaksanaan metode belajar role playing itulah yang masih menjadi kendala dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Hal inilah yang masih menyebabkan pembelajaran belum mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Uraian di atas merupakan gambaran betapa pentingnya menciptakan belajar peserta didik yang aktif dan menyenangkan.

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif digunakan sebagai pendekatan penelitian yang terencana dan terstruktur. Sehingga peneliti mengambil kesimpulan bahwa pendekatan penelitian kuantitatif digunakan untuk penelitian berdasarkan fenomena atau permasalahan tertentu yang memiliki populasi yang besar sehingga harus ditentukan dengan sebuah sampel. Metode deskriptif, karena bisa memperdalam atas rumusan masalah, sehingga peneliti berfokus pada sikap atau perilaku responden di dalam OSIS. Sehingga dapat membantu menjelaskan hasil dari penelitian. Selain itu menurut Creswell & Poth (2017) metode deskriptif adalah sebuah penelitian secara kuantitatif mendeskripsikan (angka) beberapa kecenderungan, perilaku, atau opini dari suatu populasi tersebut. Teknik pengumpulan data melalui angket, observasi, dan wawancara. Adapun teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data satu persatu yang didasarkan pada jawaban responden yang dihimpun berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh responden selama penelitian berlangsung.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian ini diukur menggunakan angket yang terdiri dari 20 butir pertanyaan mengenai metode role plying dengan jumlah sampel 30 orang peserta didik SMPN 4 Tarogong Kidul. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah suatu model regresi memiliki distribusi normal baik pada variabel terikat maupun variabel bebas. Untuk menguji data berdistribusi normal atau tidak dalam penelitian ini menggunakan tabel

normalitas dengan uji Kolmogorov-Smirnov, apabila nilai Sig lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

**Tabel 1. Nilai uji normalitas Kolmogorov-Smirnov
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.32917124
Most Extreme Differences	Absolute	.096
	Positive	.082
	Negative	-.096
Kolmogorov-Smirnov Z		.523
Asymp. Sig. (2-tailed)		.947

a. Test distribution is Normal.

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS IBM 27, 2022

Berdasarkan uji normalitas menggunakan uji One Sample KolmogorovSmirnov Test diketahui nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) $0,947 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Kemudian hasil uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel berada dalam hubungan yang linier. Hubungan linier menunjukkan bahwa dengan membentuk garis linier, perubahan prediktor cenderung diikuti oleh perubahan variabel kriterium. Hasil uji linearitas dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 2. Uji linearitas variabel X dengan Y
ANOVA Table**

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
keterampil Betwee (Combined)	1489.783	16	93.111	1.435	.258
an n Linearity	775.414	1	775.414	11.952	.004
kerjasama Groups Deviation	714.369	15	47.625	.734	.719
* role from Linearity					
playing Within Groups	843.417	13	64.878		
Total	2333.200	29			

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS IBM 27, 2022

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui nilai sig. Deviation from Linearity > alpha yakni $0,719 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara metode role playing dengan keterampilan kerjasama memiliki hubungan yang linier. Uji koefisien korelasi product moment Pearson r biasa digunakan untuk mengetahui hubungan pada dua variabel. Uji korelasi dengan Pearson ini mensyaratkan data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas yang menunjukkan data berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan dengan uji korelasi untuk menentukan kekuatan hubungan antara dua variabel. Adapun hasil analisisnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Korelasi Role Playing Dengan Keterampilan Kerjasama
Correlations

		role playing	keterampilan kerjasama
role playing	Pearson Correlation	1	.576**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	30	30
keterampilan kerjasama	Pearson Correlation	.576**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS IBM 27, 2022

Berdasarkan tabel tersebut menjelaskan nilai pearson correlation Role playing dengan keterampilan kerjasama sebesar 0,576. Jika merujuk interpretasi kekuatan hubungan dari Sugiyono artinya tingkat hubungan metode role playing dengan keterampilan kerjasama berada rentang 0,40 – 0,599 yaitu Sedang. Karena angka hasil korelasi positif maka arah hubungan role playing dengan keterampilan kerjasama bersifat hubungan positif searah. Artinya jika role playing tinggi atau dilakukan dengan baik maka keterampilan kerjasama peserta didik juga akan tinggi. Kemudian berdasarkan pada uji regresi linear sederhana dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil uji koefisien determinasi
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.576 ^a	.332	.308	7.459

a. Predictors: (Constant), role playing

b. Dependent Variable: keterampilan kerjasama

Sumber: Hasil pengolahan data SPSS IBM 27, 2022

Berdasarkan tabel tersebut dapat diinterpretasikan bahwa nilai R Square atau koefisien determinasi sebesar 0,332, maka besar pengaruh role playing terhadap keterampilan kerjasama adalah 33,2%. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

dengan model role playing memberikan pengaruh terhadap keterampilan kerjasama peserta didik sebesar 33,2%.

PEMBAHASAN

a. Keterampilan Kerjasama

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan kerjasama dalam kelompok belajar ips SMPN 4 Tarogong Kidul tergolong kategori baik, hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan persentase terbesar yaitu (33,2%) dengan jumlah responden 30 orang peserta didik. Setelah diketahui data hasil angket rumusan masalah ini didukung dengan kajian teori. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) kerjasama merupakan sesuatu yang ditangani oleh beberapa pihak. Kerjasama adalah sebuah sikap mau melakukan suatu pekerjaan secara bersama-sama tanpa melihat latar belakang orang yang diajak bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan.

Berdasarkan pendapat dari Landsberger (2011) kerjasama atau belajar bersama adalah proses berkelompok dimana anggotaanggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat. Selain itu kemampuan kerjasama mampu meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berinteraksi, serta melatih peserta didik beradaptasi dengan lingkungan baru. Karakter kerjasama dapat ditanamkan, dilatih, dan dikembangkan melalui berbagai cara, salah satu bentuknya melalui kegiatan pembelajaran. Kerjasama dalam pembelajaran dapat dilakukan oleh dua peserta didik atau lebih yang saling berinteraksi, menggabungkan tenaga, ide atau pendapat dalam waktu tertentu dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai kepentingan bersama (Rukiyati, dkk, 2014).

b. Metode Role Playing

Menurut Basyiruddin (2002) metode pengajaran yaitu suatu cara penyampaian bahan pelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, maka fungsi metode mengajar tidak dapat diabaikan, karena metode mengajar tersebut turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses belajar mengajar dan merupakan bagian integral dalam suatu sistem pengajaran. Menurut Hariyanto (2012) metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penialaian yang akan dilaksanakan. Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai sesuatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau acara yang teratur untuk melakukan pembelajaran. Menurut Azra (2008) menyatakan bahwa dalam menyampaikan materi pendidikan kepada peserta didik perlu ditetapkan metode yang didasarkan kepada upaya memandang, menghadapi dan memerlukan manusia sesuai dengan unsur penciptaannya, yaitu jasmani, akal, dan jiwa dengan mengarahkannya agar menjadi manusia seutuhnya. optimalisasi Peserta didik dalam memahami materi-materi IPS dengan konsep refleksi penguatan dalam pembelajaran IPS dengan metode yang interaktif (Dahlana & Tetep, 2021).

Sedangkan menurut Sanjaya (2011) menyatakan bahwa metode adalah cara untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Pada pembelajaran dapat digunakan metode-metode tertentu agar kegiatan pembelajaran lebih bervariasi. Seperti metode mengajar adalah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami, oleh peserta didik dengan baik. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu teknik penyajian yang dikuasai guru untuk menyajikan pelajaran pada proses pembelajaran agar peserta didik lebih memahami tentang suatu pengetahuan baik secara teori maupun praktik. Proses pembelajaran mengenal berbagai metode yang berbeda, sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu dari berbagai macam metode pembelajaran adalah metode Role Playing (bermain peran).

Metode Role Playing sebagai suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Hamdayana, 2014). Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah (Hamdayana, 2014).

c. Korelasi Metode Role Playing Dengan Keterampilan Bekerjasama Dalam kelompok belajar IPS SMPN 4 Tarogong Kidul

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa korelasi metode role playing dengan keterampilan bekerjasama dalam kelompok belajar IPS SMPN 4 Tarogong Kidul. Dari hasil output perhitungan dengan menggunakan sistem komputerisasi SPSS dan bantuan MS. Excel Menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan R sebesar sebesar 0,576. Jika merujuk interpretasi kekuatan hubungan dari Sugiyono artinya tingkat hubungan metode role plying dengan keterampilan kerjasama berada rentang 0,40 – 0,599 yaitu Sedang. Karena angka hasil korelasi positif maka arah hubungan role playing dengan keterampilan kerjasama bersifat hubungan positif/ searah. Artinya jika role playing tinggi atau dilakukan dengan baik maka keterampilan kerjasama peserta didik juga akan tinggi. Hasil perhitungan menggunakan SPSS 24.0 diperoleh bahwa nilai F hitung yaitu 13,937 dengan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model regresi linear memenuhi kriteria yang dapat digunakan untuk menjelaskan pengaruh variabel role playing terhadap variabel keterampilan kerja sama. Menunjukkan bahwa nilai konstan sebesar 14,663, secara sistematis nilai konstan ini menyatakan bahwa pada saat nilai role playing 0, maka keterampilan kerjasama memiliki

nilai 14,663. Sedangkan garis koefisien garis regresinya sebesar 0,748, hasil nilai positif menggambarkan bahwa arah hubungan antara variabel role playing dengan variabel keterampilan kerjasama adalah searah, dengan demikian persamaan regresinya dapat dituliskan $Y = 14,663 + 0,748 x$. Artinya nilai 0,748 adalah perubah garis regresi, dimana setiap satuan dari nilai variabel X akan diikuti perubahan nilai Y sebesar 0,748. Maksudnya setiap kenaikan 1 unit nilai dari role playing maka akan diikuti kenaikan nilai keterampilan kerjasama peserta didik yaitu sebesar 0,748.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai korelasi metode role playing dengan keterampilan bekejasama dalam kelompok belajar Ips SMPN 4 Tarogong Kidul korelasi metode role playing (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada keterampilan bekerjasama dalam kelompok belajar IPS. Hal ini terlihat partisipasi dan kemauan peserta didik untuk ikut bermain peran dalam proses pembelajaran dan dalam menerima materi pelajaran. setelah diketahui rata-rata dari masing-masing variabel maka langkah selanjutnya uji hipotesis dengan rumusan korelasi product moment, dan dari hasil tersebut dapat diketahui yaitu: Terdapat Korelasi Metode Role Playing Dengan Keterampilan Bekerjasama dalam kelompok belajar IPS SMPN 4 Tarogong Kidul dengan perolehan hasil signifikan. Maka diperoleh yaitu menandakan bahwa variabel metode role playing memberikan perubahan korelasi terhadap keterampilan kerjasama dalam kelompok belajar IPS SMPN 4 Tarogong Kidul.

- a. Hasil observasi terhadap keterampilan bekerjasama dalam kelompok belajar ips peserta didik menunjukkan adanya peningkatan. Dengan demikian, dapat dikatakan hasil kerjasama peserta didik cenderung meningkat setelah korelasi model pembelajaran role playing (bermain peran) pada keterampilan bekerjasama dalam kelompok belajar IPS di SMPN 4 Tarogong Kidul.
- b. Setelah dilakukan uji hipotesis maka terdapat Korelasi Metode Role Playing Dengan Keterampilan Bekerjasama dalam kelompok belajar IPS di SMPN 4 Tarogong Kidul.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, n. (2016). Meningkatkan Keterampilan kerjasama Dalam Kelompok Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Topik Kenampakan Alam Melalui Model Cooperative Learning Type Student Teams Achievement Division (stad) pada siswa kelas iv sdn merdeka 5/5 Bandung (doctoral dissertation, fkip unpas).
- Dahlana, A., & Mulyana, E. (2021). Eksistensi Social Behavior Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Keterampilan Peserta Didik di Abad21. SOSEARCH: Social Science Educational Research, 2(1), 24-30.
- Dahlana, A., & Tetep. (2021). *Fun Pattern Based Learning Approach for Social Studies Learning during the Covid-19 Pandemic*. 13(3).

- Puri, M. A. (2014). Meningkatkan Keterampilan Bekerjasama Dalam Pembelajaran Ips Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw: penelitian tindakan kelas di kelas VIII-7 smpn 9 bandung (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Putri, D. P. (2016). Pola kerjasama orang tua dan guru pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter religius siswa kelas VII-A di SMP Negeri 26 Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Permatasari, I. (2018). Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Subtema Pelestarian Sumber Daya Alam Indonesia (Penelitian Tindakan Kelas Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 213 Babakan Ciparay Kota Bandung) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Khasanah, M. M., Pangestu, A. B., Intantiasari, I., HP, N. S., Susanti, F., & Prayitno, B. A. (2018). Profil Keterampilan Kerjasama Siswa Kelas VII di Salah Satu SMP Swasta di Magelang. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 132-140.
- Ningrum, M. T. A., Purnomo, A., & Idris, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis android materi kerajaan dan peninggalan HinduBuddha. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 19-31.
- Sumirat, J. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Question Students Have Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (1), 124.
- Simanjuntak, M. D. R. (2019). Membangun Ketrampilan 4 C Siswa Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0.
- Suhaedah, S., Ruskandi, K., Mulyani, S., Wahyudin, D., & Caturiasari, J. Pengembangan Karakter Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Sd Tema Proklamasi Kemerdekaan Dengan Menggunakan Pendekatan Penanaman Nilai. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 16(1).
- Tetep, D. (2018). Kontribusi Kompetensi Guru Dan Iklim Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Sosial Peserta Didik Smp Negeri Di Kabupaten Garut. *Journal Civics & Social Studies*, 1(1), 1–51. <https://doi.org/10.31980/2655-7304.v1i1.77>