



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Menjaga Keutuhan NKRI melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya

Candra Mahardika¹, Siti Maghfirotn Amin², Astutik Anggraini³, Hadi Prawiro⁴

¹Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya-Jl. Raya Jemursari No. 57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia.

²Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya- Jl. Raya Jemursari No. 57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

¹ 4120022254@student.unusa.ac.id ² amin@student.unusa.ac.id

³astutik.anggarini88@gmail.com ⁴hadizink@gmail.com

Abstract: The role-playing method is a concept of learning activities that can assist teachers in carrying out learning activities in Civic Education, especially on the subject of maintaining the integrity of the Unitary State of the Republic of Indonesia. The role-playing method is taught by trying to maximize the active role of students, especially the knowledge they comprehend and how to apply it in everyday life. With this concept, learning outcomes are expected to be more meaningful for the students. The learning process takes place naturally in the form of students activities where they do and experience, not merely transferring knowledge from teacher to students. The quality of learning takes precedence over results. The purpose of this classroom action research (PTK) is to examine and to find out the increase in Civic Education learning outcomes in the material of maintaining the integrity of the Unitary State of the Republic of Indonesia through the role-playing method on grade IV students at SDN Gayungan 1 Surabaya in the academic year of 2022/2023. This classroom action research (PTK) was carried out in 2 cycles. Based on the results of the actions taken, it was proven to be able to increase students' learning completeness (mastery learning) in a classical manner, which is for about 63,63% in the first cycle, which then increased to 90,90% in the second cycle. The results of this class action research (PTK) show that learning by applying the role-playing method can improve the quality of learning process and student learning completeness on the subject of Civic Education with the mastery level reaching 90,90%.
Keywords: Role-Playing Method; Learning outcomes; Civic Education (PKn)

Abstrak: Metode bermain peran merupakan sebuah konsep kegiatan pembelajaran yang dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran PKn pada materi menjaga keutuhan NKRI. Metode bermain peran tersebut diajarkan dengan berusaha memaksimalkan peran aktif siswa terutama pengetahuan yang dimilikinya dan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan konsep tersebut, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Kualitas pembelajaran lebih diutamakan daripada hasil. Tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah ingin mengetahui peningkatan hasil belajar PKn materi menjaga keutuhan NKRI melalui metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya Tahun Pelajaran 2022/2023. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam 2 siklus, dari hasil tindakan yang dilakukan terbukti dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu pada siklus I sebesar 63,63%, dapat meningkat menjadi 90,90% pada siklus II. Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan ketuntasan mencapai 90,90%.

Kata kunci: Bermain Peran; Hasil Belajar; PKn

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan yang terintegrasi dari semua kegiatan pendidikan yang saling terhubung untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan nasional itu sendiri merujuk pada pendidikan yang berakar pada kebudayaan Indonesia, didasarkan pada Pancasila dan UUD 1945, dengan tujuan mencapai pembangunan nasional. Pendidikan merupakan upaya yang disengaja untuk mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan agar mereka dapat berperan aktif dan positif dalam kehidupan mereka saat ini maupun di masa depan. Menurut pandangan Ki Hadjar Dewantara, seperti yang disebutkan dalam VF Musyadad (2022), pendidikan bukan hanya tentang pengembangan individu yang baik, tetapi juga tentang membentuk masyarakat yang baik melalui proses pembudayaan. Sementara itu Arifudin (2022), mengartikan pendidikan sebagai pembentukan nilai-nilai, budi pekerti, moral, dan watak. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang mendorong siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka termasuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Semua hal tersebut diajarkan pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diajarkan kepada siswa dari SD hingga SLTA dengan tujuan agar mereka dapat mengenali dan memahami karakter serta budaya bangsa, sehingga menjadi warga negara yang siap bersaing di tingkat internasional tanpa mengabaikan identitas nasional. Melalui PKn, setiap individu dapat meningkatkan kesadaran diri terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang memiliki dampak positif serta negatif. PKn juga berfungsi sebagai bekal untuk mengelola dan memanfaatkan informasi dalam menghadapi perubahan, ketidakpastian, dan persaingan dalam kehidupan. Namun, faktanya PKn dianggap sebagai mata pelajaran yang kompleks dan sulit dipahami. Menurut Sunarso, dkk (2008: 1), PKn merupakan bidang penelitian yang bertujuan untuk memajukan intelektualitas bangsa Indonesia melalui pendidikan yang berlandaskan pada nilai-nilai. Sementara, menurut Somantri (2001), mata pelajaran PKn terdiri dari pengalaman belajar yang meliputi sejarah, geografi, ekonomi, politik, hak asasi manusia, dan pengetahuan tentang persatuan bangsa. Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa PKn adalah pelajaran resmi yang mencakup sejarah masa lampau, perkembangan sosial-budaya, perkembangan teknologi, tata cara hidup masyarakat, serta peraturan kenegaraan.

Berdasarkan temuan peneliti, sebagian besar siswa kurang aktif dan berfikir kritis dalam materi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Apabila siswa menghadapi masalah kontekstual baru yang berbeda dengan yang dicontohkan, siswa belum mampu berfikir kritis dan menemukan solusi dengan benar sehingga banyak anak yang menjawab salah, dan dengan alasan soalnya sulit. Karena itu wajar setiap kali diadakan tes, hasil belajar siswa pada pelajaran PKn selalu rendah dengan rata-rata kurang dari KKM yaitu 80. Seperti yang penulis dapatkan dari guru kelas IV bahwa, setiap ulangan PKn nilai rata-rata siswa dibawah nilai 80. Termasuk pada materi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Nilai rata-rata formatif hanya 73. Dari 22 siswa hanya 11 siswa atau 50% yang memperoleh nilai 80 keatas. Sedangkan 11 siswa atau 50% yang lain mendapatkan nilai dibawah 80. Hasil belajar merupakan pernyataan yang dicapai dan dinilai pada akhir proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ropii dan Fahrurrozi (2017), mengatakan bahwa hasil belajar adalah data atau informasi yang dijadikan umpan balik atau feed back bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode bermain peran. Menurut Djamarah (2010), model role playing (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Sedangkan menurut Sumantri (2001), bermain peran merupakan metode mengajar yang berakar pada dimensi personal dan sosial dari pendidikan. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara perfikir orang lain.

Berdasarkan beberapa informasi di atas, peneliti tertarik untuk menyelidiki dan mengimplementasikan perbaikan dalam pembelajaran PKn terutama dalam materi Negara Kesatuan Indonesia (NKRI), melalui

penelitian tindakan kelas. Peneliti akan melakukan perbaikan dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan berarti, serta memberikan kepercayaan diri kepada peserta didik dalam menyelesaikan masalah kontekstual dengan benar. Selain itu, peneliti berharap agar siswa dapat menguasai pelajaran dengan lebih baik dan mencapai hasil belajar di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM).

METODE

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK). Penelitian tindakan kelas adalah upaya yang dilakukan guru atau peneliti yang berkolaborasi dengan guru kelas sebagai bentuk tindakan nyata dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran agar bermutu kemudian bisa juga dilanjutkan dengan musyawarah dengan tujuan refleksi pada hal yang belum tercapai pada siklus yang dilalui serta menjadi evaluasi pada siklus berikutnya. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas, kepala sekolah, dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL). Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 22 siswa terdiri atas 13 laki-laki dan 9 siswa perempuan dengan usia rata-rata 10 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Gayungan 1 Surabaya yang merupakan tempat tugas peneliti dimana sekolah ini beralamat di Jl. Gayungan Ps. No. 1, Gayungan, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60235.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus dengan setiap siklus mengalami empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan/pelaksanaan, observasi/pengamatan dan refleksi (Jhon Elliot dalam Mahmud, 2008). Penelitian dilakukan selama kurang lebih tiga minggu pada bulan maret 2023. Terdapat indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini yang meliputi pencapaian prestasi dan aktivitas belajar siswa dengan kriteria sebagai berikut: Keberhasilan penelitian akan diukur melalui pencapaian prestasi belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal, yaitu setara dengan atau melebihi KKM 80 pada saat evaluasi, Keberhasilan penelitian juga dinilai melalui aktivitas belajar siswa yang minimal dikategorikan aktif dalam proses pembelajaran yang menerapkan metode bermain peran. Kriteria ini terpenuhi apabila aktivitas belajar siswa berada dalam rentang nilai $2,5 \leq AS < 3,5$.

HASIL

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebagai langkah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan fokus materi menjaga keutuhan NKRI. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gayungan 1 Surabaya pada semester II tahun pelajaran 2022/2023, dengan menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran. Setelah menganalisis data pada setiap siklus, terlihat adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I aktivitas siswa mencapai rata-rata sebesar 2,9, sedangkan pada siklus II aktivitas siswa mencapai nilai rata-rata sebesar 4. Selain itu, pada siklus I aktivitas guru mencapai nilai rata-rata sebesar 2,7 dan pada siklus II aktivitas guru mencapai nilai rata-rata 3,4. Terkait dengan hasil evaluasi belajar siswa pada siklus I dan II dapat dilihat rinciannya pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Ringkasan Hasil Evaluasi Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Uraian	Hasil
1	Nilai terendah	55
2	Nilai tertinggi	95
3	Rata-rata	80
4	Jumlah siswa yang tuntas	14
5	Jumlah siswa yang ikut tes	22
6	Persentase yang tuntas	63,63%

Sedangkan pada siklus II hasil evaluasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Ringkasan Hasil Evaluasi Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Uraian	Hasil
1	Nilai terendah	70
2	Nilai tertinggi	100
3	Rata-rata	80
4	Jumlah siswa yang tuntas	20
5	Jumlah siswa yang ikut tes	22
6	Persentase yang tuntas	90,90%



Gambar 1. Diagram perbandingan Hasil belajar kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya pada Siklus I dan Siklus II

Setelah mempelajari kedua tabel dan diagram diatas yang menunjukkan hasil evaluasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa nilai yang siswa peroleh sudah mencapai tingkat ketuntasan belajar dan bahkan melebihi tingkat ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 90,90% pada siklus II. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKN pada materi menjaga keutuhan NKRI melalui penerapan metode bermain peran.

PEMBAHASAN

Dalam bagian ini, akan diungkapkan analisis data yang diperoleh dari hasil observasi dan evaluasi pada setiap siklus yang telah direncanakan sebelumnya. Data yang diperoleh terdiri dari data kuantitatif dari hasil evaluasi dan data kualitatif yang dikumpulkan dari observasi. Data kuantitatif yang berasal dari evaluasi memberikan informasi mengenai keberhasilan atau kegagalan dalam proses pembelajaran yang menerapkan metode bermain peran, yang diukur dengan tingkat ketuntasan belajar secara klasikal. Sementara itu, data kualitatif berasal dari observasi yang memberikan gambaran tentang aktivitas siswa dan guru yang diamati oleh pengamat pada setiap sesi pembelajaran. Selanjutnya, akan disajikan data hasil penelitian pada setiap siklus yang telah direncanakan sebelumnya.

Pada fase ini, dilakukan beberapa kegiatan seperti penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, pengisian lembar observasi aktivitas guru siklus I, lembar observasi aktivitas siswa siklus I, kisi-kisi soal evaluasi siklus I, instrumen evaluasi siklus I, kunci jawaban instrumen evaluasi, pedoman penskoran, dan hasil evaluasi siklus I. Hasil observasi diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa untuk mencatat perkembangan proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan tersebut, ditemukan bahwa proses pembelajaran belum mencapai harapan karena terdapat kekurangan baik dari pihak guru maupun siswa.

Berdasarkan hasil analisis data dari observasi terhadap aktivitas belajar siswa bahwa pada siklus I, aktivitas belajar siswa tergolong cukup aktif. Oleh karena itu, perlu meningkatkan aktivitas siswa pada siklus berikutnya. Sementara itu, hasil observasi terkait aktivitas guru pada siklus I dalam kegiatan

pembelajaran menunjukkan bahwa tingkat aktivitas guru tergolong baik. Meskipun demikian, aktivitas guru pada siklus berikutnya masih perlu ditingkatkan lebih lanjut. Berdasarkan hasil evaluasi hasil belajar siswa pada siklus I, terdapat 63,63% siswa yang mancapai tingkat ketuntasan belajar. Meskipun angka tersebut sudah termasuk dalam kategori cukup, namun belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, yaitu 80%. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus berikutnya. Dalam siklus I, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dan diperbaiki pada siklus II, antara lain: Penggunaan metode ceramah yang masih dominan digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran., Kurangnya pemberian motivasi dan apresiasi kepada siswa sehingga mengurangi semangat dan antusiasme siswa dalam menerima materi dan pembelajaran dengan metode bermain peran. Oleh karena itu, pada siklus II harus diberikan perhatian lebih dalam memberikan motivasi dan apresiasi, Siswa akan diminta untuk lebih aktif dalam berdiskusi, Siswa akan didorong untuk aktif bertanya jika mengalami kesulitan atau ada materi dan soal diskusi yang belum siswa pahami, Penyampaian kesimpulan akan lebih ditekankan agar lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

Pada siklus II, proses pembelajaran dimulai dengan memberikan umpan balik berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan. Sebelum memulai diskusi, guru mengingatkan siswa untuk tidak bercanda, mengganggu teman mereka, dan menghindari sikap egois saat berdiskusi dalam kelompok. Selain itu, pembagian tugas di setiap kelompok harus jelas agar setiap anggota kelompok dapat menjalankan tugasnya dengan baik. Pada tahap ini, beberapa kegiatan akan dilakukan, antara lain menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus II, menyusun kisi-kisi sola evaluasi siklus II, menyediakan kunci jawaban instrumen evaluasi dan panduan penilaian, serta melakukan evaluasi hasil belajar pada siklus II.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, dilakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Tujuannya adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran, termasuk penggunaan metode bermain peran dalam mengajar tentang materi menjaga keutuhan NKRI. Hasil observasi diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan oleh observer, yaitu guru kelas IV yang mengisi lembar aktivitas guru dan siswa untuk mencatat proses pembelajaran. Menurut Oktifuadi (2018), observasi adalah pengumpulan data dengan melalui pengamatan dan pencatatan setiap keadaan atau perilaku pada objek yang diteliti. Dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II, dilakukan perbaikan berdasarkan analisi hasil observasi aktivitas siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa aktivitas siswa tergolong aktif sekali dalam mengikuti pembelajaran, dengan skor aktivitas siswa pada siklus II mencapai 3,7. Berdasarkan klasifikasi aktivitas belajar siswa, kategori aktivitas siswa pada siklus II termasuk dalam kategori baik sekali.

Sementara itu, dalam hal aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran siklus II diperoleh skor aktivitas guru sebesar 3,8. Berdasarkan klasifikasi aktivitas guru dalam pembelajaran, kategori aktivitas guru pada siklus II termasuk dalam kategori sangat baik. Setelah hasil evaluasi pada siklus II dianalisis, didapatkan bahwa tingkat ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 90,90% yang berarti telah mencapai tingkat ketuntasan belajar secara klasikal. Oleh karena itu, tidak perlu lagi dilakukan pembelajaran pada siklus berikutnya karena ketuntasan belajar secara klasikal sudah tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dalam pembelajaran telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, khususnya dalam materi menjaga keutuhan NKRI. Dari hasil analisis terhadap hasil evaluasi belajar siswa terjadi peningkatan rata-rata skor siswa yaitu 85. Sehingga 90,90% siswa sudah mencapai nilai hasil evaluasi belajar sesuai KKM atau melebihi KKM yang ditentukan yaitu 80. Oleh karena itu penelitian ini dihentikan sampai siklus II sesuai dengan perencanaan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, mendapatkan hasil bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, khususnya dalam materi menjaga keutuhan NKRI pada siswa kelas IV SDN Gayungan 1 Surabaya tahun pelajaran 2022/2023. Simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Penerapan metode bermain peran meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran PKn, terutama dalam materi menjaga keutuhan NKRI pada siswa kelas IV semester II SDN Gayungan 1 Surabaya tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini

terlihat dari peningkatan aktivitas belajar dari siklus I hingga siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam siklus I dikategorikan baik dengan nilai rata-rata sebesar 80. Sedangkan pada siklus II dikategorikan sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 85, Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn, khususnya dalam materi menjaga keutuhan NKRI, pada siswa kelas IV semester II di SDN Gayungan 1 Surabaya tahun pelajaran 2022/2023 mengalami peningkatan pada setiap siklus. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 63,63% dan meningkat pada siklus II sebesar 90,90%.

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV di SDN Gayungan 1 Surabaya, berikut adalah saran dan tindakan lanjut yang disampaikan: Guru perlu memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar, Guru sebaiknya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, Dalam era kompetisi saat ini, siswa perlu dilatih agar berani mengemukakan pendapat. Oleh karena itu, latihan bermain peran dengan bimbingan dari guru dapat menjadi wadah yang kreatif untuk melatih kemampuan ini, Siswa perlu dilatih agar dapat bergaul dan bekerjasama secara harmonis dalam kelompok mereka, melalui kegiatan yang positif. Bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu merupakan cara yang efektif untuk melatih keterampilan sosial siswa, Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam meningkatkan pengetahuan melalui forum KKG (Kelompok Kerja Guru) dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, O. (2022). Optimalisasi Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Membina Karakter Peserta Didik. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 829-837.
- Djamarah, S. Bahri dan Zain Aswan. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Mahmud. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Bandung: Tsabita.
- Mulyani Sumantri & Johar Permana. (2001). *Strategi Belajar MengajarI*, Bnadung: CV Maulana.
- Oktifuadi, Khoirrosyid. (2018). *No Title No Title*. Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 168-199. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Lombok: Universitas Hamzanwadi Press.
- Somantri, Nu'man. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. PPS-FPIPS UPI: Bandung. Bandung.
- VF Musyadad. (2022). *Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran*. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(96), 1936-1941.