

Penguatan Kegiatan Pembelajaran IPS melalui Social Science Vocabulary Recognition Model through Guessing Games

Eldi Mulyana¹, Alni Dahlena²

¹Pendidikan IPS, Institut Pendidikan Indonesia Garut

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.316](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.316)

Submitted:

February 25, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Strengthening Social Studies Learning, Social Science Vocabulary Model Recognition Model Through Guessing Games

ABSTRACT

The rapid development of learning has an influence on the learning process in the teaching unit. In the midst of current conditions, it is undeniable that it has an influence on the decline in student interest in learning. The current learning system process is through the concept of distance learning, of course, this must be followed by students, even though students experience a decrease in interest in learning and begin to feel the point of saturation in the learning process. The purpose of this study is to improve social science vocabulary recognition models through guessing games in the learning process through conditions during the adaptation period of new habits, so that it will lead to students' learning motivation, then to find out the increase in students' interest in learning social studies in the learning process at time to adapt to new habits. The research method used is a qualitative research approach by looking for data in the form of case studies on students, and direct observation on students. Data collection techniques were carried out using interview techniques, documentation techniques and case studies. Data analysis techniques were carried out through data collection, data reduction, data presentation and data verification. The results of this study have a positive impact on interest in learning and increasing social skills for students in understanding vocabulary in social studies learning. So that through learning activities during the adaptation period of new habits through the method of social science vocabulary recognition model through guessing games so that it can restore students' interest in learning during the adaptation period of new habits, especially in current learning.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Eldi Mulyana

Program Studi Pendidikan IPS,

Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial, Bahasa dan Sastra

Jalan Terusan Pahlawan No.83, Sukagalih, Tarogong Kidul, Kabupaten Garut, Jawa Barat 44151

Email: edimulyana@institutpendidikan.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pada hakikat nya perkembangan pendidikan di Indonesia cukup berkembang, karena bahwasanya pendidikan sebagai usaha sistematis dan struktur sebagai suatu proses untuk mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu. Namun, memang belum secara optimal begitu signifikan jika dibandingkan dengan pendidikan di Negara-negara lainnya. Salah satu wilayah di Indonesia yang dijadikan orientasi pusat pendidikan adalah Jawa Barat yang memiliki peranan dalam memberikan pendidikan dalam melatih bukan hanya dimensi pengetahuan, namun dimensi keterampilan dan sikap dari setiap individu menjadi tolak ukur yang utama. Salah satu implemementasi pendidikan yaitu kualifikasi jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang mempelajari

ilmu pengetahuan sosial (IPS) terdapat suatu hambatan dan tantangan dalam memberikan pemahaman terkait dengan tatanan kehidupan sosial peserta didik dikelingkannya.

Tentunya dalam situasi kondisi saat ini permasalahan tersebut yang terjadi pada peserta didik dalam lingkup satuan pendidikan jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) terutama dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mengalami masalah dalam memahami materi pembelajaran, hambatan dalam memahami dan mengimplementasikan materi ilmu pengetahuan sosial (IPS) belum mampu secara optimal untuk merealisasikannya upaya penyelesaian masalah peserta didik yang terjadi. Kemudian masih terjadinya masalah dalam kegiatan pembelajaran peserta didik yang kurang berminat dalam belajar. Secara umum bahwasannya konsep pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) menekankan pada tujuan untuk menciptakan warga negara yang baik (*To be Good Citizenship*), di mana tujuan tersebut mengorientasikan pada pola perubahan tingkah laku sosial khususnya pada peserta didik dan bagi masyarakat secara umum [1].

Perkembangan ilmu sosial ataupun ilmu pengetahuan sosial tentunya yang menyatakan bahwa "*All is change*". Di samping ada pula hal-hal yang menunjukkan suatu kesinambungan, dengan kata lain, bahwa dalam ilmu sosial tidak ada yang tetap karena yang tetap adalah perubahan. Sehingga sangat tepat untuk menggambarkan kondisi masyarakat dunia saat ini (tidak terkecuali Indonesia) yang sedang mengalami perubahan yang begitu cepat. Melalui pendidikan ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran di tingkat persekolahan yang berbasis nilai [2]. Pengembangan sikap dan nilai dalam IPS telah terintegrasi dalam tujuan pembelajarannya yang dikonseptkan dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Pembelajaran IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang mempunyai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat dijadikan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial dan kemampuan mengambil keputusan serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik [3].

Kondisi permasalahan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) salah satunya dalam penguasaan kosa kata dalam materi IPS yang belum secara optimal dan peserta didik SMP masih cenderung tidak menyukai pembelajaran IPS dan peserta didik merasa jenuh ketika belajar IPS. Adapun tujuan pembelajaran IPS yang dipertegas berdasarkan asosiasi nasional dalam pendidikan ilmu pengetahuan sosial yaitu *National Council for The Social Studies* (NCSS) tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah sebagai berikut [4]:

- a. Menjadi warga negara yang partisipatif dan bertanggung jawab;
- b. Memberikan pengetahuan dan pengalaman hidup karena mereka adalah bagian dari petualangan hidup manusia dalam perspektif ruang dan waktu;
- c. Mengembangkan berpikir kritis dan dari pemahaman sejarah, geografi, ekonomi, politik dan lembaga sosial, tradisi dan nilai-nilai masyarakat dan negara sebagai ekspresi kesatuan dari keberagaman;
- d. Meningkatkan pemahaman tentang hidup bersama sebagai satu kesatuan dan keberagaman sejarah kehidupan manusia di dunia;
- e. Mengembangkan sikap kritis dan analitis dalam mengkaji kondisi manusia.

Dengan demikian, konsepsi IPS sebagai ilmu yang mempelajari manusia dalam segala aspek kehidupannya, ciri khasnya, tingkah lakunya, baik perseorangan maupun bersama, dalam lingkup kecil maupun besar, serta interaksi dalam lingkungan hidupnya. Sehingga pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) memiliki peranan yang sangat penting diajarkan kepada peserta didik, sebab setiap individu makhluk sosial yang hidup bermasyarakat. Di mana bahwasannya setiap individu dituntut untuk menjadi warga negara yang baik maka perlu mendapatkan pengetahuan tentang konsep dan kaidah-kaidah sosial, dalam upaya menentukan sikap yang sesuai dengan pengetahuan tersebut dan memiliki keterampilan untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara [5].

Ruang lingkup realisasi dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang kemudian dipertegas menurut yang menyatakan bahwa pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) memiliki peranan untuk mensintesis konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu pendidikan dan ilmu-ilmu sosial, melainkan juga tujuan pendidikan dan pembangunan serta masalah-masalah sosial dalam hidup bermasyarakatpun akan menjadi pertimbangan bahan pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Kemudian bahwasannya pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) bukan hanya bersifat hafalan teoritis, melainkan menekankan pada konsep dan generalisasi yang diambil dari analisis tentang manusia dan lingkungannya. Kemudian pengetahuan yang diperoleh dengan pengertian dan pemahaman yang telah dimiliki peserta didik tentunya dapat mendorong tindakan yang berdasarkan pemahaman, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupannya [6].

Konsep penerapan pembelajaran IPS yang berbasis game merupakan permainan yang dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi peserta didik usia dini adalah dengan menggunakan Game edukasi, hal ini dikarenakan sebagian besar peserta didik di usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya [7]. Melalui model penerapan game yang berbasis pembelajaran tentunya dapat memberikan pendidikan (mendidik) melalui inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kembali motivasi

belajar peserta didik terutama dalam pembelajaran IPS. Di mana pendidikan yang berbasis game ini akan mengutamakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar. Untuk sebagian peserta didik, kata belajar akan terasa sangat menakutkan, sehingga diharapkan dengan adanya game pendidikan yang menarik ini, peserta didik tidak akan menyadari jika yang dilakukannya itu adalah termasuk belajar dan peserta didik akan menjadi senang dan mau belajar [8].

Dengan demikian, pola penerapan game edukasi yang menyatakan bahwa permainan atau aktivitas menyenangkan yang berbasis, atau dengan kata lain game edukasi merupakan kombinasi antara pendidikan dengan hiburan, yang dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah [9]. Sehingga dapat memberikan respon yang baik bagi peserta didik untuk meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran khususnya IPS. Melalui model pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan (*games*) edukasi sebagai upaya dalam memaksimalkan aktivitas belajar secara berkesinambungan melalui interaksi antara peserta didik dengan sajian materi pelajaran dalam bentuk permainan akan memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari IPS.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui pendekatan penelitian kualitatif dengan mencari data berupa studi kasus pada peserta didik, dan observasi langsung pada peserta didik. Pendekatan penelitian kualitatif memiliki fungsi untuk menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya [10]. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data secara deskriptif dengan melakukan studi kasus pada peserta didik, dengan populasi seluruh peserta didik jenjang SMP/MTS di SMPN 1 Garut, dan mengambil sampel 15 orang peserta didik di kelas VIII. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, teknik dokumentasi dan studi kasus. Instrumen dalam penelitian ini yaitu berupa daftar pertanyaan, pedoman wawancara, kamera untuk merekam gambar dan alat lainnya. Analisa data kualitatif dilakukan sesuai dengan pendekatan studi kasus, sehingga analisis data yang dilakukan dengan cara menelaah jawaban-jawaban yang dikumpulkan yang di dapat dari subjek penelitian. Teknik analisis data melalui pendekatan studi kasus dilakukan mulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Sehingga dalam penelitian studi kasus di mana bahwa peneliti bertindak sebagai instrument penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Strategi Pembelajaran IPS Melalui Social Science Vocabulary Recognition Model Through Guessing Games

Pembelajaran IPS melalui *social science vocabulary recognition model through guessing games* dalam pembelajaran IPS sebagai suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam memberikan refleksi pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran dalam jaringan dan untuk menentukan perangkat pembelajaran, termasuk di dalamnya buku-buku, film, kurikulum, dan lain-lain [11]. Tentunya setiap pola pembelajaran mengarahkan pendidik untuk mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal. Dalam pembelajaran yang efektif dan bermakna peserta didik dilibatkan secara aktif, karena peserta didik adalah pusat dari kegiatan pembelajaran serta pembentukan kompetensi dan karakter pada peserta didik. Melalui kegiatan pembelajaran dengan menerapkan dan menginovasi model pembelajaran yang berbasis menyenangkan, tentunya dapat memberikan suatu strategi untuk kembali membangkitkan peserta didik supaya tetap bisa mengikuti pembelajaran dalam situasi kondisi saat ini. Tentunya hal demikian dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran.

Berdasarkan penerapan pola pembelajaran IPS yang berbasis *social science vocabulary recognition model through guessing games* yang menyenangkan dengan strategi menunjukan kosa kata dalam ensiklopedia IPS, kemudian dengan menunjukan gambar terkait dengan materi IPS pada peserta didik, dengan materi-materi ke IPS an seperti pengenalan wilayah di Indonesia, kebudayaan dan sistem tata surya yang berkaitan dengan kosa kata IPS, di mana peserta didik 2 orang yang duduk, di mana satu orang peserta didik harus menjawab dan satu orang peserta didik lainnya memberikan intruksi untuk menjawab kosa kata IPS. Sehingga peserta didik harus mampu menjawab quis terhadap gambar wilayah yang telah ditunjukan dan terhadap kosa kata yang telah ditayangkan. Sehingga peserta didik dapat berperan serta dalam kegiatan pembelajaran tersebut dengan kembali bersemangat dan meningkatkan motivasi nya untuk tetap belajar terutama dalam pembelajaran IPS. Sehingga pola pembelajaran peserta didik dapat terbantu dan dapat memahami materi-materi pembelajaran yang telah dipelajarinya dan dapat dipahami secara lebih mendalam. Pola pembelajaran tersebut dapat membentuk peserta didik untuk memahami materi-materi dasar IPS secara sederhana.



Gambar 1. Strategi pembelajaran Social Science Vocabulary Recognition Model Through Guessing Games

Berdasarkan upaya dalam pembelajaran IPS melalui *social science vocabulary recognition model through guessing games* yang direalisasikan oleh mahasiswa dengan progresnya peserta didik aktif bertanya selama kegiatan dan sangat tanggap terhadap realisasi game Social Science Vocabulary Recognition Model Through Guessing Games dalam proses pembelajaran. Di mana kegiatan ini dilaksanakan secara langsung pada peserta didik dengan menunjukkan gambar peta, budaya tradisional masing-masing wilayah, dan menunjukkan nama-nama pahlawan perjuang kemerdekaan Indonesia. Pembelajaran IPS melalui *social science vocabulary recognition model through guessing games* yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan pada peserta didik berkaitan dengan penguasaan dan pengetahuan kosakata dalam materi IPS. Di mana penanaman pengetahuan peserta didik melalui games yang menarik pada peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran.



Gambar 2. Social Science Vocabulary Recognition Model Through Guessing Games

Konsep pembelajaran berbasis *social science vocabulary recognition model through guessing games* sebagai suatu pola pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS menjadi suatu landasan mendasar yang menjadi elemen penting dalam kehidupan masyarakat. Melalui metode pembelajaran dapat digunakan untuk mentransformasikan informasi pengetahuan dari pendidik kepada penerima yaitu peserta didik dan melalui metode pembelajaran berbasis game juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Dengan penggunaan metode ini pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. model pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan (*games*) edukasi sebagai upaya dalam memaksimalkan aktivitas belajar secara berkesinambungan melalui interaksi antara peserta didik dengan sajian materi pelajaran dalam bentuk permainan [12].

b. Pengoptimalisasian Penguatan Pembelajaran IPS Melalui Social Science Vocabulary Recognition Model Through Guessing Games

Implementasi optimalisasi dalam memberikan penguatan dan refleksi pada peserta didik dalam pembelajaran khususnya Mata Pelajaran IPS dari materi atau tugas yang dimiliki peserta didik, yang dikolaborasi dengan konsep game Social Science Vocabulary Recognition Model Through Guessing Games

melalui pemberian refleksi pembelajaran IPS yang sederhana dari mulai pengenalan wilayah, kebudayaan dan sejarah singkat kemerdekaan Indonesia, game tersebut berbentuk suatu quis yang diberikan pada peserta didik. Menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dipahami serta membantu bagaimana materi tersebut dapat dipahami oleh peserta didik. Namun, bukan hanya dalam materi IPS [13]. Sehingga dari hasil penelitian dan pengabdian yaitu:

- (1) Meningkatkan kompetensi peserta didik dalam memahami pembelajaran IPS melalui Social Science Vocabulary Recognition Model Through Guessing Games

Melalui refleksi penguatan pembelajaran IPS dengan pola game *social science vocabulary recognition model through guessing games* sebagai salah satu strategi dalam menerapkan metode pembelajaran yang efektif. Di mana melalui pelatihan penerapan pembelajaran berbasis game yang menyenangkan dapat memberikan peningkatan kompetensi peserta didik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan inovasi dan model yang menyenangkan, dan dapat mengkolaborasikannya dengan perkembangan teknologi. Sehingga peserta didik pada khususnya memiliki kompetensi dalam memahami dan mengimplementasikan pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar dan dalam memahami dan menguasai teknologi.

Grafik 1. Presentase pembelajaran IPS Melalui Social Science Vocabulary Recognition Model Through Guessing Games



Berdasarkan grafik diatas peran pendidikan game *social science vocabulary recognition model through guessing games* yang tercermin dari setiap individu peserta didik memiliki perubahan yang penting, kekuatan dari model pembelajaran berbasis game edukasi dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap kondisi peserta didik. Melalui aspek kerjasama serta ketaatan atas model dan media pembelajaran yang telah ditetapkan, realisasi dilingkungan sekitar bahwa berdasarkan grafik diatas peserta didik dalam menyikapi kebijakan pemerintah berkaitan dengan kondisi penyebaran wabah pandemi Covid-19, dimana peserta didik mengikuti pembelajaran dengan pola gem yang sangat meningkatkan motivasi belajar nya. Meskipun memang tidak dapat dipungkiri bahwa pola kegiatan pembelajaran peserta didik berbeda-beda karena aktivitas ataupun kebutuhan peserta didik yang berbeda pula. Dengan demikian peserta didik tetap mencerminkan minat dan motivasi sebagai suatu bentuk keminatana peserta didik dalam proses pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan.

- (2) Meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran IPS

Pada dasarnya melalui refleksi penguatan pembelajaran IPS dengan merealisasikan pembelajaran dengan model game edukasi tebak kosa kata dalam IPS melalui *social science vocabulary recognition model through guessing games*, tentunya dapat memberikan hasil belajar peserta didik yang meningkat dan dapat memberikan respon yang baik dalam peningkatan pengetahuan peserta didik terhadap wilayah, kemudahan dan sejarah kemerdekaan di Indonesia. Sehingga melalui model pembelajaran game edukasi dapat memberikan pola belajar yang menyenangkan sehingga dapat membangkitkan minat serta semangat belajar peserta didik terutama di tengah-tengah situasi kondisi pasca pandemik Covid-19.

- (3) Mengimplementasikan konsep pembelajaran *social science vocabulary recognition model through guessing games* dalam pembelajaran IPS

Proses penerapan pembelajaran game Social Science Vocabulary Recognition Model Through Guessing Games dalam mata pelajaran IPS yang diterapkan pada peserta didik yang memberikan pengaruh yang baik bagi para peserta didik. Hal ini terlihat melalui respon peserta didik yang sangat baik ketika merealisasikan proses pembelajaran tersebut. Sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara aktif dan sangat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajarannya.

Dengan demikian, melalui penerapan model pembelajaran *social science vocabulary recognition model through guessing games* sebagai suatu model pembelajaran pada peserta didik dalam mempelajari materi IPS supaya menyenangkan. Sehingga peranan metode pembelajaran berperan penting, dimana bahwa pembelajaran adalah sebagai proses pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan-ketrampilan. Sehingga melalui proses pembelajaran berbasis game tebak-tebakan dapat memberikan informasi verbal yaitu berupa kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemudian kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Sehingga kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan. Kemudian melatih keterampilan intelektual yaitu: kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Ketrampilan intelektual terdiri dari kemampuan dari mengkategorisasi. Di mana bahwasannya keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersikap khas. Pengembangan strategi kognitif yaitu, kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Sehingga peserta didik akan mulai memahami materi-materi dan pengembangan kosa kata dalam IPS melalui game tebak-tebakan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, di mana melalui strategi yang dilakukan untuk meminimalisir permasalahan yang terjadi yaitu dengan refleksi penguatan pembelajaran peserta didik dalam mata pelajaran IPS, yang dilaksanakan dengan pola pembelajaran yang menyenangkan dan game edukasi. Tentunya model dan inovasi pembelajaran tersebut dapat meningkatkan partisipasi, minat dan motivasi peserta didik untuk belajar di tengah-tengah situasi kondisi pandemi Covid-19. Sehingga melalui pola pembelajaran yang menyenangkan tentunya dapat memberikan pengetahuan dan semangat serta motivasi baru bagi peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara aktif. Dengan demikian melalui penerapan penguatan pembelajaran IPS dengan pola game edukasi yang menyenangkan dapat memberikan peningkatan yang signifikan bagi peserta didik untuk belajar. Maka pembelajaran IPS dapat dilaksanakan secara menyenangkan, dan dapat meningkatkan proses interaksi sosial peserta didik dengan pendidik dan temannya serta mampu bekerjasama satu sama lain.

Dengan demikian, proses pembelajaran yang menyenangkan melalui konsep game edukasi secara langsung kepada peserta dapat memberikan semangat dan motivasi belajar peserta. Sehingga konsep penerapan model dan media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pendidikan ditengah-tengah situasi dan kondisi saat ini, sehingga diperlukan inovasi dan kerjasama dari pendidik dan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdullah, et.al. (2012). The Impact of Video Game in Children's Learning of Mathematics. International Journal of Social, Management, Economics and Business Engineering Vol 6 No 4, pp.11-21.
- [2] Baron dan Byrne. 2005. "Perilaku Prosocial Ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi". Jurnal Psikologi Sosial, Vol. 1, No. 1, pp. 33-42.
- [3] Dimiyati dan Mudjiono. 2006. "Belajar dan Pembelajaran". Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [4] Maryani. (2011). Pendidikan Karakter Perilaku Sosial Pada Peserta Didik. Jurnal Ilmiah Kependidikan, 8(1), 75-90.
- [5] Mulyana, E. 2014. "Model Pembelajaran Generatif Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Pada Peserta Didik". Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Vol. 23 No. 2 Desember 2014, hal 26-33.
- [6] Mears Leon A. 1961. Rice marketing in the Republic of Indonesia. The Institute for Economic and Social Research. Djakarta School of Economics, University of Indonesia. Special edition for Bulog. P.T.Pembangunan Djakarta. Pp. 477.
- [7] Sintema, E. J. (2020). Effect of COVID-19 on the Performance of Grade 12 Students: Implication for STEM Education. EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education, Vol. 16 No. 7, pp. 1-6.
- [8] Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2 No. 2, pp. 103.
- [9] Sugiyono. 2011. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D". Bandung: CV. Alfabeta.
- [10] Sapriya. (2012). Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya

-
- [11] Siskandar. 2011. "The Strategi of Nation's Character Education". Journal Research and Policy, Vol. 3, No. 1.
 - [12] Samiudin. (2016). Peran Metode untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran. Jurnal Studi Islam, Vol.11 No. 2, pp. 113-131.
 - [13] Zakaria, (2016). Studi Tentang Upaya Guru Ips Dalam Mengembangkan Minat Belajar IPS Pada Peserta didik Di SMP. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 25(1), 117-124.