

# Peningkatan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Roundtable* dan *Carousel Feedback*

Erita Febri Lestari<sup>1</sup>, Mohammad Zainuddin<sup>2</sup>, Budi Eko Soetjipto<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Dasar-Universitas Negeri Malang

<sup>2</sup>Keguruan Sekolah Dasar dan Prasekolah-Universitas Negeri Malang

<sup>3</sup>Manajemen-Universitas Negeri Malang

---

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 10-05-2019

Disetujui: 15-09-2019

### Kata kunci:

*roundtable*;  
*carousel feedback*;  
*social skills*;  
*social studies learning outcomes*;  
*keterampilan sosial*;  
*hasil belajar IPS*

---

### Alamat Korespondensi:

Erita Febri Lestari  
Pendidikan Dasar  
Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang 5 Malang  
E-mail: erita.febri09@gmail.com

---

---

## ABSTRAK

**Abstract:** This study aims to analyze the improvement of social skills and social studies learning outcomes of student using RoundTable and Carousel Feedback cooperative learning models. The method used classroom action research. The subjects of this study were fourth class students which amounted to 33 students at SD Negeri 3 Besuki. The result of this study obtained from observation, documentation, questionnaires, tests, and interviews. The results showed that RoundTable and Carousel Feedback cooperative learning models can improve social skills and social studies of student learning outcomes.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif *RoundTable* dan *Carousel Feedback*. Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV.1 yang terdiri dari 33 siswa di SD Negeri 3 Besuki. Data hasil penelitian diperoleh dari observasi, dokumentasi, angket, tes, dan wawancara. Hasil penelitian model pembelajaran kooperatif *RoundTable* dan *Carousel Feedback* dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS siswa.

---

Kurikulum yang diterapkan pada jejang Sekolah Dasar saat ini yaitu kurikulum 2013. Pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 dilakukan dengan memadukan berbagai muatan pelajaran dalam satu tema, dimana siswa mempelajari muatan-muatan pelajaran secara tidak terpisah. Salah satu muatan pelajaran dalam kurikulum 2013 yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial. Lingkup pembelajaran IPS mengkaji peristiwa, fakta dan konsep yang berhubungan dengan kehidupan manusia. Menurut Permana (2017) melalui IPS siswa diharapkan mendapat pengalaman, pengetahuan, dan wawasan keilmuan, mengembangkan dan menerapkan keterampilan, sikap, dan tanggungjawab sosial.

Pembelajaran IPS harus dapat dikaitkan dengan tantangan dalam kehidupan siswa. Solihatin & Raharjo (2012) menyatakan tujuan dari pelajaran IPS yaitu memberi bekal untuk ke jenjang yang lebih tinggi berupa keterampilan dasar kepada siswa agar dapat mengembangkan diri sesuai minat, bakat, kemampuan dan lingkungan. Belajar IPS bukan hanya memberikan konsep bersifat hafalan, namun mampu memberikan bekal agar dapat melatih nilai, sikap dan keterampilan sosial agar dapat diaplikasikan di kehidupan masyarakat kelak. Pengembangan keterampilan sosial diajarkan sebagai bekal hidup di lingkungan sosial, salah satunya melalui pembelajaran IPS. Siswa dapat dilatih mengembangkan keterampilan sosial, seperti berinteraksi dan bekerjasama melalui kegiatan belajar IPS (Sapriya, 2015). Hal tersebut penting dibelajarkan pada siswa karena dalam lingkungan sehari-hari banyak masyarakat yang hidup saling bergantung dan bekerjasama dengan manusia lain.

Hasil observasi di kelas IV SD Negeri 3 Besuki terdapat permasalahan yang ditemukan. Pembelajaran tampak kurang aktif. Pada kegiatan bertanya jawab hanya terdapat tiga siswa dari 33 siswa yang berani menjawab. Sebagian siswa takut dikritik dan disalahkan untuk menyampaikan pendapatnya. Saat diskusi kelompok, siswa masih belajar secara individu. Siswa hanya mau berdiskusi dengan teman lain yang lebih pintar. Hasil wawancara dengan guru kelas IV.1 SD Negeri 3 Besuki mengatakan bahwa saat pelajaran berlangsung, siswa sering berbicara di luar materi. Wawancara dengan siswa diketahui bahwa siswa seringkali bosan karena guru tidak menggunakan cara mengajar yang menyenangkan sehingga kegiatan belajar di kelas monoton. Akibatnya, siswa lebih memilih untuk melakukan kegiatan lain, yang dianggap lebih menyenangkan. Hasil belajar muatan IPS masih rendah. Dari penilaian tengah semester menunjukkan bahwa dari 33 siswa mendapat nilai di atas kriteria ketuntasan minimal sebesar 70 yaitu 14 siswa (42,4%), sedangkan 19 siswa (57,5%) belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Berdasarkan masalah tersebut, maka diberikan alternatif solusi yaitu menerapkan pembelajaran kooperatif. Menurut Rusman (2012) pembelajaran kooperatif merupakan cara belajar yang terdiri dari beberapa siswa berkemampuan berbeda dengan cara berkelompok. Warsono & Hariyanto (2014) menambahkan model pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang interaktif melalui kegiatan bekerjasama dan saling membantu mencapai tujuan pembelajaran. Cara pembelajaran tersebut akan menciptakan interaksi di lingkungan kelas. Keberhasilan belajar semakin baik jika dilakukan dalam berkelompok (Solihatin & Raharjo, 2012). Melalui kegiatan belajar dengan teman sebaya, dimungkinkan siswa lebih mudah memahami materi. Tujuan penting pembelajaran kooperatif yaitu memberikan siswa konsep, pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan yang dibutuhkan agar bisa memberikan perannya dalam bermasyarakat (Slavin, 2005).

Penelitian menggunakan model kooperatif *RoundTable* dan *Carousel Feedback*. Kedua model ini memiliki persamaan fungsi khusus diantaranya (1) *teambuilding*, (2) *social skills*, (3) *communication skills*, (4) *knowledgebuilding*, (5) *processing info*, dan (6) *thinking skills* (Kagan & Kagan, 2009). Model *RoundTable* melatih siswa untuk saling menyumbangkan ide secara tertulis. Begitu juga model *Carousel Feedback* memberi kesempatan siswa memberikan saran atau pendapat terhadap hasil kerja kelompok lain. Melalui dua model ini memungkinkan terjadinya interaksi antarsiswa sehingga dapat mendukung siswa menumbuhkan kemampuan akademik dan keterampilan sosial. Model *RoundTable* dapat menumbuhkan nilai positif diantaranya membantu siswa memperoleh keterampilan sosial, dan kecerdasan emosional. Adapun keterampilan sosial yang dibangun dalam model kooperatif *RoundTable* yaitu memberikan kontribusi, membangun ide, kesabaran, tanggung jawab, berbagi, bertukar peran, bergantian dan bekerjasama (Kagan & Kagan, 2009).

Keterampilan sosial dapat dilatih pada siswa melalui kegiatan pembelajaran. Combs & Slaby (1977) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai kecakapan seseorang berinteraksi yang menguntungkan dan saling bermanfaat. Keterampilan sosial dianggap sebagai respon seseorang terhadap lingkungan dan individu lain (Cartledge & Milburn, 1980). Maryani (2011) menambahkan ketrampilan sosial adalah kecakapan seseorang berinteraksi di lingkungan dalam menemukan jalan keluar terhadap masalah sosial. Aspek keterampilan sosial yaitu (1) *cooperation* (kerjasama), meliputi perilaku menolong orang lain, berbagi materi, dan mengikuti aturan serta petunjuk yang diberikan, (2) *assertion* (ketegasan), meliputi perilaku dalam meminta informasi dari orang lain, memperkenalkan dirinya, dan memberi respon terhadap tindakan orang lain, (3) *responsibility* (tanggungjawab), meliputi perilaku yang menunjukkan kemampuan berkomunikasi, menghargai pekerjaan dan milik orang lain, (4) *empathy* (empati), meliputi perilaku yang menunjukkan perhatian dan keprihatinan perasaan dan sudut pandang orang lain, dan (5) *self-control* (pengendalian diri) meliputi perilaku yang tampak dalam situasi perselisihan (Gresham & Elliott, 2011)

Langkah-langkah model *RoundTable* yaitu (1) siswa diarahkan menjadi kelompok-kelompok, (2) guru memberikan tugas yang digunakan siswa untuk curah pendapat secara kelompok, (3) siswa bergantian mengemukakan tanggapan atau ide tertulis, (4) masing-masing siswa berkontribusi. Adapun langkah-langkah model *Carousel Feedback* yaitu (1) setiap kelompok berdiri di depan proyek yang ditugaskan, (2) setiap kelompok mengerjakan tugas di proyek kelompoknya, (3) setiap kelompok berputar ke proyek kelompok berikutnya, (4) setiap kelompok mendiskusikan hasil proyek kelompok lain dengan tidak membuat catatan, (5) salah satu anggota menulis umpan balik pada lembar umpan balik yang telah disiapkan, (6) guru memberikan aba-aba waktu dan kelompok berputar kembali pada kelompok selanjutnya, (7) setiap kelompok terus berpindah sampai ke proyek kelompok sendiri, (8) masing-masing kelompok meninjau umpan balik yang diterima dari kelompok lain.

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang didapat melalui pengalaman belajar. Ketercapaian hasil belajar ditentukan oleh pembelajaran yang dilakukan. Thobroni & Mustofa (2013) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup seluruh aspek potensi siswa. Pencapaian hasil belajar dapat diperoleh melalui evaluasi. Hasil belajar dalam penelitian ini didapat dari nilai tes pada aspek kognitif muatan IPS KD 3.2 dan KD 3.3. Ranah kognitif yang diukur yaitu kemampuan siswa meliputi C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis).

Pemilihan model yang digunakan didasarkan keunggulan yang ditemukan dari penelitian yang dianggap relevan. Keunggulan model pembelajaran *RoundTable* menurut penelitian Ingkarsari (2013) yaitu memberi kesempatan pada setiap siswa dalam kelompok untuk saling mengemukakan ide. Sedangkan menurut penelitian Effendi (2016) keunggulan model *Carousel Feedback* yaitu dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk lebih aktif mengamati dan memberi umpan balik terhadap kelompok lain sehingga berpengaruh pada hasil belajar. Rahayu (2018) juga mengatakan hasil belajar siswa meningkat melalui model *Carousel Feedback*. Yusmanto (2017) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa model kooperatif *Carousel Feedback* dan *RoundTable* dapat meningkatkan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* dan hasil belajar IPS.

## METODE

Penelitian menggunakan desain PTK. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus. Model pembelajaran kooperatif *RoundTable* dan *Carousel Feedback* diterapkan pada setiap pertemuan dalam satu siklus. Satu siklus terdiri dari empat pertemuan. Tahapan dalam PTK ini mengikuti acuan siklus PTK menurut Kemmis & McTaggart (2014), yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan dan observasi, dan (3) refleksi.

Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri 3 Besuki Situbondo tahun pelajaran 2018/2019 pada muatan IPS KD 3.2 dan 3.3. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV.1 terdiri dari 33 siswa. Data yang diperoleh meliputi data keterlaksanaan model pembelajaran, data observasi keterampilan siswa, dan data hasil belajar aspek kognitif. Instrumen penelitian, meliputi pedoman observasi keterlaksanaan model, lembar observasi keterampilan sosial, angket, wawancara, dan tes.

Data dianalisis dan dievaluasi untuk mengetahui keberhasilan dari setiap aspek yang diukur. Keberhasilan pembelajaran melalui penerapan model *RoundTable* dan *Carousel Feedback* dianalisis berdasarkan tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Tindakan**

Aspek	Kriteria	Target pencapaian minimal
Pelaksanaan model pembelajaran <i>RoundTable</i> dan <i>Carousel Feedback</i>	Keterlaksanaan model pembelajaran <i>RoundTable</i> dan <i>Carousel Feedback</i>	80%
Keterampilan sosial	Keterampilan bekerjasama, ketegasan, tanggung jawab, empati, dan pengendalian diri	80%
Hasil Belajar	Kemampuan aspek kognitif	Dari siswa sudah mencapai KKM $\geq 75$

### HASIL

Pembelajaran kooperatif *RoundTable* dan *Carousel Feedback* pada penelitian ini dilakukan dua siklus. Masing-masing siklus dilakukan sebanyak empat pertemuan, dan pada pertemuan V dilakukan tes muatan IPS. Data keterlaksanaan model diukur menggunakan lembar pedoman observasi. Hasil penelitian yang diperoleh pada penerapan kedua model tersebut dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Keterlaksanaan Model Pembelajaran Siklus I dan Siklus II**

Indikator	Siklus I		Siklus II		Persentase Peningkatan
	Nilai	Kriteria	Nilai	Kriteria	
Keterlaksanaan Model Pembelajaran	84,67%	Efektif	91,37%	Sangat Efektif	6,7%

Tabel 2 menunjukkan pelaksanaan model pada siklus I termasuk kriteria efektif, tetapi pada pelaksanaannya terdapat kekurangan. Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan menjadi kriteria sangat efektif. Peningkatan terjadi karena guru sudah melakukan perbaikan dalam pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Penerapan kedua model ini dilakukan secara bergantian dalam setiap pertemuan siklus I dan II. Dari hasil penelitian, keterampilan sosial (kerjasama, ketegasan, tanggung jawab, empati, dan pengendalian diri) siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklus. Persentase peningkatan keterampilan sosial siswa dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Keterampilan Sosial Siswa Siklus I dan Siklus II**

Keterangan	Siklus I		Siklus II		Persentase Peningkatan
	Nilai	Kriteria	Nilai	Kriteria	
Observasi Keterampilan sosial	71,63%	Baik	82,90%	Sangat Baik	11,27%
Angket Keterampilan sosial	74,09%	Baik	82,30%	Sangat Baik	8,21%

Tabel 3 menunjukkan hasil observasi dan angket keterampilan sosial terjadi peningkatan di siklus II. Keterampilan sosial (siklus I) termasuk kriteria baik, kemudian meningkat sebesar 11,27% termasuk kriteria sangat baik. Hal ini didukung dengan pengisian angket juga terjadi peningkatan setiap siklus.

Meningkatnya keterampilan sosial dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif *RoundTable* dan *Carousel Feedback*. Penerapan kedua model ini juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa. Hasil belajar aspek kognitif muatan IPS menggunakan tes di akhir siklus. Peningkatan yang terjadi di setiap siklus kemudian dianalisis berdasarkan kriteria ketuntasan klasikal dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II**

Ketuntasan Klasikal	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	21	64%	27	82%
Tidak Tuntas	12	36%	6	18%

Hasil belajar muatan IPS siswa berdasarkan tabel 4 terjadi peningkatan secara klasikal tiap siklus. Siklus I sebanyak 21 siswa dari 33 mendapat nilai di atas KKM dengan persentase 64%. Pada siklus II hasil belajar mengalami peningkatan. Sebanyak 27 siswa dari 33 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase 82%. Berdasarkan peningkatan tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Carousel Feedback* dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa.

## PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, penerapan model *RoundTable* dan *Carousel Feedback* dilaksanakan melalui kegiatan kelompok. Pembentukan kelompok dilakukan secara acak. Hal ini bertujuan melatih siswa agar mampu melakukan kerjasama, berinteraksi dan saling menunjang kegiatan belajar. Sejalan dengan pendapat Warsono & Hariyanto (2014) bahwa belajar secara kelompok dapat membantu siswa saling mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berkomunikasi.

Melalui model pembelajaran kooperatif *RoundTable* dan *Carousel Feedback* memungkinkan siswa untuk saling berkontribusi memberi tanggapan atau umpan balik dalam menyelesaikan masalah bersama kelompok, sehingga dapat mengaktifkan siswa. Sesuai dengan teori Vygotsky (Huda, 2015) siswa sering mencoba berbagi informasi, saling memberi masukan terhadap teman yang membutuhkan melalui kegiatan kelompok. Melalui penerapan dua model ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan sosial, memberi pengalaman menyenangkan dalam pembelajaran IPS.

Keterlaksanaan pembelajaran diamati melalui lembar observasi. Hasil penelitian ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *RoundTable* dan *Carousel Feedback* terbukti dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS dilihat dari kenaikan persentase tiap siklus. Sesuai dengan penelitian Rabgay (2018) model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja psikologis dan sosial, memberi kesempatan pada siswa untuk membangun pengetahuan, memperkuat ingatan melalui diskusi kelompok.

Keterampilan sosial siswa yang diamati terdapat lima aspek yaitu (1) kerjasama, (2) ketegasan, (3) tanggung jawab, (4) empati, dan (5) pengendalian diri. Kelima aspek tersebut diukur menggunakan lembar pedoman observasi dan pengisian angket keterampilan sosial oleh siswa. Hasil observasi menunjukkan peningkatan pada pada setiap siklus. Hasil tersebut sesuai dengan pengisian angket oleh siswa, dimana setiap siklus juga mengalami peningkatan. Adanya peningkatan menunjukkan bahwa penerapan dua model tersebut dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Sejalan dengan pendapat Kagan & Kagan (2009) bahwa model kooperatif *RoundTable* dan *Carosel Feedback* dapat menanamkan nilai-nilai keterampilan sosial dengan kerjasama tim.

Ningsih (2017), Febriandari (2016) dalam penelitiannya mengatakan model kooperatif *RoundTable* dapat meningkatkan keterampilan sosial melalui diskusi kelompok, berkontribusi menyumbangkan ide dalam menyelesaikan masalah yang berdampak pada hasil belajar siswa. Kusumaningtiyas (2014) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa *RoundTable* dapat melatih tanggung jawab dan keterlibatan siswa untuk berkontribusi menyelesaikan masalah. Pemberian umpan balik pada penerapan *Carousel Feedback* terhadap kelompok lain dalam proses pembelajaran dapat melatih siswa mengembangkan keterampilan sosialnya melalui interaksi. Sesuai dengan pendapat Maryani (2011) bahwa dalam kegiatan pembelajaran keterampilan sosial dapat dicapai melalui interaksi antarsiswa.

Kegiatan diskusi kelompok dapat membuat siswa saling mendukung atau membantu dalam belajar sehingga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Siswa dikatakan tuntas secara individu jika mendapat nilai  $\geq 75$ . Secara klasikal dinyatakan tuntas jika dalam kelas tersebut yang memperoleh nilai  $\geq 75$  minimal 80%. Ketuntasan secara klasikal siklus I 64% meningkat menjadi 82% pada siklus II. Peningkatan terjadi karena guru telah memperbaiki kekurangan pada pelaksanaan siklus I. Keberhasilan tersebut juga disebabkan siswa mendapatkan pengetahuan melalui kegiatan belajar yang baik. Senada dengan penelitian Nurhanyah (2015) bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan berpusat pada siswa.

Hasil penelitian lain dengan subjek penelitian berbeda oleh Arif (2016), Fajar (2017), Pertiwi (2018), Masrofiq (2013) mengatakan model kooperatif dapat memberikan pengalaman yang berbeda melalui kegiatan belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui kegiatan diskusi kelompok. Sesuai dengan pernyataan Kagan & Kagan (2009) model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan akademik. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif *RoundTable* dan *Carousel Feedback* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Keterampilan sosial dan hasil belajar IPS siswa dapat meningkat melalui penerapan model *RoundTable* dan *Carousel Feedback*. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat di setiap siklus. Penerapan kedua model ini dapat meningkatkan keterampilan sosial aspek kerjasama, ketegasan, tanggung jawab, empati, dan pengendalian diri. Terbukti oleh hasil observasi keterampilan sosial dan pengisian angket. Hasil belajar muatan IPS siswa juga mengalami peningkatan berdasarkan hasil tes belajar. Jadi, melalui model pembelajaran kooperatif *RoundTable* dan *Carousel Feedback* dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan data, temuan penelitian, dan kesimpulan maka dikemukakan saran sebagai berikut. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, hendaknya guru mengondisikan kelas terlebih dahulu agar pelaksanaan tindakan kelas tidak ramai dan lebih kondusif. Guru harus lebih detail menjelaskan tahapan model *RoundTable* dan *Carousel Feedback* agar siswa tidak mengalami kebingungan saat pelaksanaan. Bagi sekolah, hendaknya memberikan pelatihan serta dukungan pada guru-guru untuk dapat menerapkan model pembelajaran, dan menyediakan fasilitas yang menunjang pembelajaran. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan model dan perbandingan terhadap penelitian-penelitian selanjutnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arif, N. M., Soetjipto, B. E. & Degeng, I. S. (2016). The Implementation of Carousel Feedback and Two Stay Two Stray Learning Models to Enhance Students' self Efficacy and Social Studies learning Outcome. *Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*, 21(5), 99–104. doi: 10.9790/0837-21050399104.
- Effendi, A., Soetjipto, B. E. & Widiati, U. (2016). The Implementation of Cooperative Learning Model TSTS and Carousel Feedback to Enhance Motivation and Learning Outcome for Social Studies. *Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 6(3), 131–136. doi: 10.9790/7388-060304131136.
- Fajar, M. T. A., Amirudin, A., & Soetjipto, B. E. (2017). The Implementation of Cooperative Learning Model Carousel Feedback and Two Stay Two Stray to Enhance Social Skill and Learning Outcome of the Ninth Grade Students. *Journal of Research & Method in Education* 7(3), 79–84. doi: 10.9790/7388-0703027984.
- Febriandari, E., Yulianto, B. & Sukartiningsih. 2016. 'Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Model RoundTable untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 2(3).
- Gresham, F. M. & Elliott, S. N. 2011. Comparability of the Social Skills Rating System to the Social Skills Improvement System: Content and Psychometric Comparisons Across Elementary and Secondary Age Levels', *School Psychology Quarterly*, 26(1), pp. 27–44. doi: 10.1037/a0022662. (Online) (<https://www.researchgate.net/publication/232488945>. Diakses 19 November 2018).
- Huda, M. 2015. *Cooperative Learning: Metode, Teknik Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Inkansari (2013) *Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) dan Roundtable terhadap Prestasi Belajar Matematika di Tinjau dari Aktualisasi Diri Siswa*. Universitas Sebelas Maret.
- Kagan, S. & Kagan, M. 2009. *Cooperative Learning*. San Clemente: Kagan Publishing.
- Kemmis, S., McTaggart, R. & Nixon, R. 2014. *The Action Research Planner*, Deakin University. doi: 10.1007/978-981-4560-67-2. Singapore: Springer Singapore.
- Kusumaningtyas, Y. (2014). *Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together dengan Pendekatan Saintifik (NHT-PS) dan Tipe Round Table dengan Pendekatan Saintifik pada Materi Fungsi Ditinjau dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VIII SMP Negeri*. Tesis tidak diterbitkan. Univeritas Sebelas Maret, Surakarta.
- Maryani, E. (2011). *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Masrofiq. (2013). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Round Table dan Carosoul Feedback (Studi pada Kelas VIII B SMP Negeri 2 Krucil Probolinggo)*. Tesis tidak diterbitkan. Universitas Negeri Malang, Malang.
- Nurhaniyah, B., Soetjipto, B. & Hanurawan, F. (2015). The Implementation of Collaborative Learning Model "Find Someone Who and Flashcard Game" to Enhance Social Studies Learning Motivation for the Fifth Grade Students. *Journal of Education and Practice*, 6(17), 166–171.
- Permana. (2017). *Strategi Pembelajaran IPS Kontemporer*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Pertiwi, M., Yuliati, L., & Qohar, A. (2018). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Inkuiri Terbimbing dipadu Carousel Feedback pada Materi Sifat-sifat Cahaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(1), 21–28.
- Rabgay, T. (2018). The Effect of Using Cooperative Learning Method on Tenth Grade Students' Learning Achievement and Attitude towards Biology. *International Journal of Instruction*, 11(2), 265–280. doi: 10.12973/iji.2018.11218a.
- Rahayu, A. F. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Carousel Feedback dan Number Head Together untuk Meningkatkan Efikasi Diri dan Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas IV SDN Gondangwetan 1 Pasuruan*. Tesis tidak diterbitkan. Universitas Negeri Malang, Malang.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sapriya. (2015). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Solihatin., & Raharjo. (2012). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Thobroni, M. & Mustofa, A. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Warsono & Hariyanto. (2014). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yusmanto, H. (2017). *Meningkatkan Higher Order Thinking Skills (HOTS) dan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Carousel Feedback dan Round Table. (Studi pada SMPS Islam Terpadu Darul Azhar Kabupaten Aceh Tenggara)*. Laporan Penelitian Tindakan Kelas. Tesis tidak diterbitkan. Universitas Negeri Malang, Malang.