

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BAMBOO DANCING DALAM PEMBELAJARAN KELILING DAN LUAS SEGIEMPAT DAN SEGITIGA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN 4C SISWA SMP KELAS VII

Ibnu Rafi¹, Nurrita Sabrina², Rizka Azizatul Latifah³

¹Universitas Negeri Yogyakarta, ibnurafi789@gmail.com

Abstrak

Di abad 21 siswa dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*). Keempat keterampilan tersebut biasa disebut sebagai keterampilan 4C. Pembelajaran matematika yang pada dasarnya berkaitan dengan pemecahan masalah, penalaran dan abstraksi, dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan 4C. Salah satu pembelajaran matematika yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis adalah pembelajaran keliling dan luas segi empat dan segitiga pada SMP kelas VII. Dalam pembelajaran tersebut diharapkan siswa mampu mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai segiempat dan segitiga. Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika tersebut diperlukan suatu metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode *bamboo dancing*. Metode *bamboo dancing* merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang menekankan pada terjadinya kerjasama antara siswa satu dengan siswa lain yang berada dihadapannya dan nantinya mereka saling bergeser berpindah posisi menurut arah putaran jarum jam dalam rangka menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam metode *bamboo dancing* ini setiap siswa dituntut untuk aktif, baik aktif berkomunikasi dan berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah tertentu dan dalam batasan waktu tertentu. Adapun tahapan dalam metode *bamboo dancing* yaitu: (1) pengenalan topik; (2) pembentukan kelompok besar; (3) pemberian soal/ tugas; (4) pendiskusian soal/ tugas oleh siswa; dan (5) presentasi kelompok. Pada setiap tahapan metode *bamboo dancing* dapat memfasilitasi siswa untuk meningkatkan keterampilan 4C. Artikel hasil kajian ini membahas penerapan metode *bamboo dancing* dalam pembelajaran keliling dan luas segiempat dan segitiga untuk meningkatkan ketrampilan 4C siswa SMP Kelas VII.

Kata kunci: metode *bamboo dancing*, keliling dan luas segiempat dan segitiga, ketrampilan 4C

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik (siswa) dimana pendidik menggunakan berbagai metode dan strategi agar peserta didik tersebut melakukan kegiatan belajar (Sugihartono, Fathiyah, Harahap, Setiawati & Nurhayati, 2013). Lebih lanjut, menurut Zuraida (2015), pembelajaran adalah interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk meningkatkan proses belajar siswa. Dengan demikian, pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai kegiatan interaksi antara guru dan siswa dan antarsiswa itu sendiri dalam lingkungan belajar tertentu agar siswa melakukan proses belajar matematika. Agar siswa melakukan proses belajar matematika, peran guru dalam menerapkan metode dan strategi pembelajaran. Metode pembelajaran adalah usaha untuk

mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan cara menerapkan rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh guru.

Untuk membelajarkan matematika pada siswa, guru dapat menerapkan metode pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang menekankan pada adanya kerjasama antarsiswa dalam suatu kelompok untuk menyelesaikan masalah tertentu (Widyantini, 2006). Lebih lanjut, menurut Nur (2000) dalam Widyantini (2006) metode pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran dimana: (1) siswa secara bersama- sama dalam suatu kelompok untuk menyelesaikan kompetensi dasar tertentu, (2) kelompok dibentuk secara heterogen, dan (3) penghargaan ditekankan untuk diberikan pada kelompok dibanding setiap anggota kelompok. Salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran

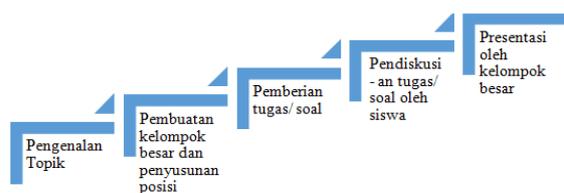
matematika adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing*. Tipe *bamboo dancing* ini menekankan adanya kerjasama antara siswa satu dengan siswa yang lain yang berada dihadapannya (siswa saling berhadapan) dan nantinya mereka saling bergeser (berpindah posisi) menurut arah putaran jarum jam untuk menyelesaikan permasalahan tertentu (Anita, 2006 dalam Zuraida, 2015). Pada pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* ini setiap siswa dituntut untuk dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, baik aktif berkomunikasi maupun aktif berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah tertentu dalam batasan waktu tertentu.

Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* pada dasarnya akan berhubungan dengan upaya menjawab tantangan pembelajaran pada abad ke- 21 ini. Pada abad ke- 21, setiap orang dituntut untuk mempunyai keterampilan 4C, yaitu *creative thinking* (berpikir kreatif), *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *communication* (komunikasi) dan *collaboration* (kolaborasi atau kerjasama) agar mampu bersaing baik dalam kancah nasional maupun internasional. Dalam pembelajaran matematika, jelas yang ditekankan adalah keterampilan dalam pemecahan masalah (*problem solving*). Padahal, untuk menyelesaikan suatu masalah (matematika) diperlukan keterampilan berpikir kreatif dan kritis. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keterampilan *communication* dan *collaboration*, diperlukan metode pembelajaran matematika. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing*.

B. Metode Bamboo Dancing

Bamboo dancing (tari bambu) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/ tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang heterogen (Sanjaya dalam Rosita & Leonard, 2015). Jadi dalam pelaksanaannya pembelajaran kooperatif dilakukan secara berkelompok dengan anggota yang heterogen.

Hifdziyah mengatakan bahwa metode *bamboo dancing* merupakan modifikasi dari pembelajaran *inside-outside circle* (2015). Bedanya dalam metode *inside-outside circle* para siswa diminta membuat lingkaran luar dan lingkaran dalam sedangkan dalam *bamboo dancing* cukup dengan berdiri berjajar. Menurut Zuraida (2015) pembelajaran model ini melibatkan keaktifan seluruh siswa tanpa membedakan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, memfasilitasi siswa untuk saling bertukar informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda secara teratur dan meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi. Lebih lanjut, menurut Anita (2002) dalam Zuraida (2015) metode *bamboo dancing* menekankan adanya kerjasama antara siswa yang saling berhadapan dan nantinya berpindah posisi menurut arah putaran jarum jam untuk menyelesaikan suatu permasalahan ataupun mendiskusikan materi tertentu. Adapun langkah pembelajaran dengan metode ini menurut Suprijono dalam Kartika et al., (2015) adalah : (1) Pembelajaran diawali dengan pengenalan topik oleh guru. Guru dapat menuliskan topik tersebut dipapan tulis atau guru dapat bertanya jawab mengenaiapa yang telahdiketahui peserta didik mengenai topik itu. Kegiatan sumbang bertujuan untuk mengaktifkan struktur kognitif yang telah siswa agar untuk menerima materi pelajaran baru. (2) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Kemudian mengatur agar setiap anggota kelompok tadi berdiri berjajar saling berhadapan. Pasangan ini disebut sebagai pasangan awal. (3) Guru membagikan setiap pasangan soal/ tugas untuk dikerjakan atau dibahas. Sebaiknya guru memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk mendiskusikan tugas yang diterimanya secara efektif dan efisien. (4) Setelah berdiskusi, setiap anggota kelompok yang berdiri berjajar saling berhadapan tadi bergeser mengikuti arah jarum jam. Akibatnya setiap siswa akan mendapat pasangan baru. Ketika bertukar pasangan inilah siswa saling berbagi informasi. Pergeseran searah jarum jam ini terus berlanjut hingga siswa kembali pada pasangan asal. (5) Hasil diskusi di tiap- tiap kelompok tadi kemudian dipresentasikan di dalam kelas. Pada tahap ini guru dapat memfasilitasi terjadinya diskusi antarkelompok (memberikan umpan balik kepada kelompok yang mempresentasikan hasil diskusinya).



Gambar 1. Tahapan Pembelajaran dengan Metode *Bamboo Dancing*

Metode *bamboo dancing* ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) Terjadinya arus pertukaran informasi antar siswa sehingga memperkaya pengetahuan siswa (2) Salah satu media siswa untuk belajar menyampaikan suatu informasi dengan benar sehingga dapat dimengertidandipahami oleh siswa lainnya (3) Menumbuhkan dan meningkatkan kerjasama antara siswa. Inidapat dilihat ketika siswa menyelesaikan suatu permasalahan yang guru berikan. (4) Meningkatkan toleransi dan rasa saling menghargai antar siswa ketika terjadi suatu perbedaan pendapat. (5) Meningkatkan daya berfikir siswa karena nantinya siswa terlibat diskusi.

Meskipun metode ini memiliki beberapa kelebihan, metode ini juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya : (1) Jika jumlah siswa banyak maka akan membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan diskusi hingga kembali ke pasangan awal. (2) Untuk kelas yang memiliki siswa banyak pengondisian kelas relatif sulit dan siswa rentan lebih banyak bermain.

C. Keterampilan 4C

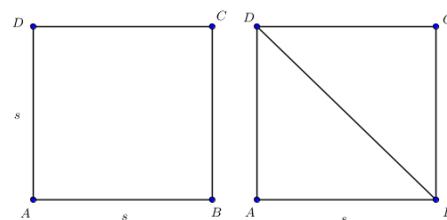
Manusia berada pada era global yang terus berkembang dan tentunya ini juga merupakan sebuah tantangan bagi umat manusia. Perkembangan global ini menjadikan manusia tidak pernah merasa puas terhadap segala sesuatunya terutama perkembangan dalam bidang teknologi. Perkembangan tersebut tidak lepas dari dunia pendidikan dan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik mempersiapkan diri menjadi manusia yang kritis, aktif, kreatif dan inovatif, sehingga manusia dapat terus bertahan di era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat. Salah satu implementasi yang dapat digunakan adalah perkembangan kegiatan pembelajaran yang merujuk pada 4 karakter ajar abad 21 atau yang biasa disimbolkan atau disebut dengan keterampilan 4C, yaitu *crative thinking* (berpikir kreatif), *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *communication* (komunikasi), dan

collaboration (kolaborasi). Lebih lanjut, *Partnership for 21st Century* menyatakan bahwa untuk mempersiapkan ketrampilan belajar dan berinovasi, masyarakat memerlukan Keterampilan 4C. Keterampilan 4C inilah yang ditekankan pada kurikulum 2013 dimana kegiatan pembelajaran yang aktif kreatif berpusat pada peserta didik dengan guru sebagai fasilitator. Adapun yang dimaksud dari keterampilan 4C dalam kegiatan pembelajaran menurut Zuhliyah (2013) yaitu: (1) *Communication* atau komunikasi, artinya dalam pembelajaran haruslah terjadi komunikasi multi arah (adanya timbal balik) yakni antara guru dan siswa, siswa dan guru, dan antarsiswa. Siswa diberikan kebebasan untuk mengemukakan pendapat dan guru disini berperan sebagai fasilitator untuk membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Cara lain yang dapat guru lakukan untuk memfasilitasi siswa dalam meningkatkan keterampilannya berkomunikasi adalah dengan adanya kegiatan presentasi. (2) *Collaboration* atau kolaborasi, artinya guru harus mampu menciptakan suasana belajar kelompok yang menuntut siswa untuk berkolaborasi untuk mencapai tujuan yang sama. Disini siswa dapat bekerjasama dalam suatu kelompok yang mana dalam kelompok tersebut siswa diharapkan mampu meningkatkan jiwa kepemimpinannya, sikap tanggungjawab dan menghargai perbedaan pendapat. Melalui pembelajaran yang memfasilitasi adanya kolaborasi antarsiswa dalam suatu kelompok, diharapkan pembelajaran tersebut dapat mempersiapkan siswa di dunia pekerjaan kelak. (3) *Critical thinking and problem solving* atau berpikir kritis dan pemecahan masalah, artinya kegiatan pembelajaran haruslah dirancang dengan kegiatan yang mampu menumbuhkan pemikiran siswa untuk menjadi lebih kritis (seperti mengajukan pertanyaan) serta bersifat kontekstual. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk menjadikan proses belajar bermakna artinya mereka memahami implementasi pembelajaran yang mereka dapat dalam kehidupan sehari-hari. (4) *Creative thinking* atau berpikir kreatif, artinya kegiatan pembelajaran haruslah dirancang dengan kegiatan yang dapat memancing kreativitas siswa dalam memahami permasalahan tertentu dan menyelesaikan masalah tersebut. Dalam hal ini, guru hanya berperan sebagai fasilitator yang membantu untuk mengarahkan siswa.

D. Penerapan Metode *Bamboo Dancing* dalam Pembelajaran Keliling dan Luas Segiempat dan Segitiga untuk Meningkatkan Keterampilan 4C Siswa

Salah satu kompetensi dasar pengetahuan matematika yang harus dimiliki oleh siswa SMP/ MTs kelas VII adalah mengkaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segiempat yang meliputi persegi, persegipanjang, trapesium, jajargenjang dan belah-ketupat dan segitiga (Permendikbud, 2016). Berikut ini akan disajikan contoh kegiatan pembelajaran mengkaitkan rumus keliling dan luas berbagai jenis segiempat dan segitiga dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing*.

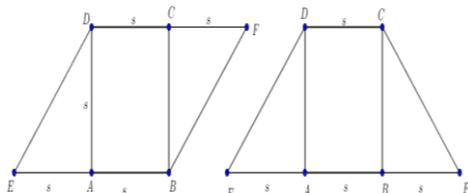
1. *Tahap pengenalan topik.* Pengenalan topik pembelajaran dilakukan dengan mengadakan kegiatan tanya jawab antara guru dan siswa mengenai materi segiempat dan segitiga yang telah siswa pelajari ketika di Sekolah Dasar (SD), bisa meliputi pengertian persegi, persegipanjang, trapesium, jajargenjang dan belah ketupat dan segitiga. Selain itu, guru bisa menanyakan atau meminta siswa untuk menunjukkan mana yang dimaksud keliling dan daerah (luasan) dari segiempat dan segitiga. Keterampilan yang dapat ditingkatkan pada tahap pengenalan topik adalah keterampilan berkomunikasi (*communication*). Hal ini berkaitan dengan bagaimana siswa menyampaikan tanggapan atau jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru.
2. *Tahap pembentukan kelompok.* Pada tahap pembentukan kelompok, guru membentuk kelompok besar yang heterogen yang jumlah anggota tiap kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa dalam satu kelas, misalkan dalam satu kelompok besar terdiri atas 6 siswa. Keterampilan yang diharapkan muncul dari siswa dan dapat ditingkatkan pada tahap pembentukan kelompok ini adalah keterampilan berkomunikasi (*communication*). Hal ini dikarenakan pada tahap ini siswa mampu mengorganisir anggota kelompoknya masing-masing dengan menggunakan komunikasi yang efektif.
3. *Tahap pemberian soal/ tugas oleh guru dan pendiskusian soal/ tugas oleh siswa.* Pada tahap ini guru memberikan soal sebanyak setengah dari jumlah anggota dalam satu kelompok besar. Misalkan satu kelompok besar terdiri atas 6 anggota, maka banyaknya soal yang diberikan oleh guru kepada kelompok tersebut adalah 3 tugas soal. Setelah diberikan soal oleh guru, siswa kemudian saling berdiskusi untuk menjawab soal yang telah mereka peroleh. Pada tahap pemberian tugas/ soal oleh guru dan pendiskusian tugas/ soal oleh siswa, keterampilan yang dapat ditingkatkan pada diri siswa adalah keterampilan *critical thinking, creative thinking and problem solving, communication, dan collaboration*. Hal ini dikarenakan pada tahap ini siswa dituntut untuk dapat mengkaitkan rumus keliling dan luas berbagai jenis segiempat dan segitiga secara cermat, teliti dan tepat serta dapat saling bekerjasama dan berkomunikasi dengan teman yang ada dihadapannya (pasangannya). Berikut ini merupakan contoh soal yang dapat digunakan untuk membelajarkan tentang mengkaitkan mengkaitkan rumus keliling dan luas berbagai jenis segiempat dan segitiga.
Soal 1. *Persegi dan Segitiga.* Perhatikan gambar persegi berikut.



Gambar 2. Persegi ABCD dan Persegi ABCD dengan diagonal BD

- a. Dapatkah kamu menentukan keliling dan luas daerah persegi ABCD? Jika dapat, berapa keliling persegi ABCD? Berikan alasanmu.
- b. Dapatkah kamu menentukan keliling dan luas daerah segitiga ABD? Jika dapat, berapakah keliling segitiga ABD? Berikan alasanmu.

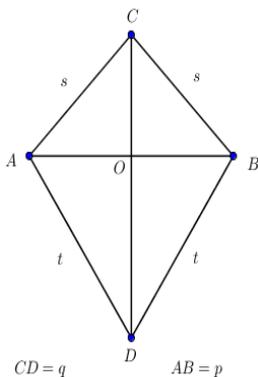
Soal 2. *Jajargenjang dan Trapesium.* Perhatikan gambar jajargenjang dan trapesium berikut.



Gambar 3. Jajargenjang *EBFD* dan Trapesium *EFCD*

- Dapatkah kamu menentukan keliling dan luas daerah jajargenjang *EBFD*? Jika dapat, berapa keliling jajargenjang *EBFD*? Berikan alasanmu.
- Dapatkah kamu menentukan keliling dan luas daerah trapesium *EFCD*? Jika dapat, berapakah keliling trapesium *EFCD*? Berikan alasanmu.

Soal 3. *Layang- layang.* Perhatikan gambar layang- layang berikut.



Gambar 4. Layang- layang *ADBC*

Dapatkah kamu menentukan keliling dan luas daerah layang- layang *ADBC*? Jika dapat, berapakah keliling dan luas daerah layang- layang *ADBC*? Berikan alasanmu.

Pada

- Tahap presentasi oleh kelompok besar. Setelah berdiskusi, siswa kembali ke kelompok besar untuk mempersiapkan presentasi. Presentasi dilakukan dengan membuat peta konsep pada kertas yang telah diberikan oleh guru. Sebelum kelompok besar mempresentasikan hasil diskusinya, terlebih dahulu mereka diharuskan menampilkan *yel- yel* kelompoknya. Pada tahap ini, guru berkewajiban dalam memfasilitasi terjadinya dialog interaktif

antarkelompok tanya jawab untuk dapat segera memberikan umpan balik (*feed back*) untuk kelompok yang mempresentasikan hasil diskusinya. Lebih lanjut, kegiatan presentasi ini dimaksudkan agar pengetahuan yang diperoleh melalui diskusi di tiap-tiap kelompok besar dapat diobjektivaskan dan menjadi pengetahuan bersama seluruh kelas. Keterampilan yang dapat ditingkatkan pada diri siswa adalah keterampilan *critical thinking* (tercermin pada saat siswa berdiskusi untuk membuat presentasi hasil diskusi kelompok besarnya), *creative thinking and problem solving* (tercermin dari gagasan siswa untuk *yel- yel* dan membuat presentasinya yang mana mereka hanya disediakan selembar kertas oleh guru untuk presentasi), *communication* (tercermin ketika kelompok besar melakukan presentasi hasil diskusinya dan menanggapi setiap pertanyaan/ saran/ sanggahan dari kelompok lain), dan *collaboration* (tercermin ketika membuat *yel- yel*, membuat bahan presentasi, saat presentasi dan saat menanggapi pertanyaan/ saran/ sanggahan dari kelompok lain).

E. Simpulan dan Saran

Simpulan

Untuk meningkatkan keterampilan 4C (*creative thinking, critical thinking and problem solving, communication, dan collaboration*) siswa SMP kelas VII, guru dapat menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing*. Hal ini dikarenakan dengan menerapkan metode *bamboo dancing* siswa dapat: (1) saling menjelaskan dan bertukar informasi dengan temannya, (2) belajar cara menyampaikan informasi dengan benar, sehingga dapat dimengerti dan dipahami oleh temannya, (3) menumbuhkan dan meningkatkan kerjasama dalam suatu kelompok untuk menyelesaikan masalah tertentu, (4) meningkatkan rasa toleransinya terhadap perbedaan pendapat teman, (5) berusaha untuk berpikir kritis dan kreatif untuk memecahkan permasalahan tentang mengkaitkan rumus keliling dan luas berbagai segiempat dan segitiga. Lebih lanjut, di setiap tahap dalam pembelajaran mengkaitkan rumus keliling dan

luas berbagai segiempat dan segitiga dapat memfasilitasi siswa untuk meningkatkan keterampilan 4C- nya.

Saran

Setelah membaca artikel hasil kajian ini, diharapkan pendidik dapat menerapkan metode pembelajaran *bamboo dancing* dalam pembelajaran tentang mengkaitkan rumus keliling dan luas segiempat dan segitiga ataupun pada materi matematika lainnya. Lebih lanjut, diharapkan adanya penelitian nyata untuk menentukan apakah metode *bamboo dancing* ini efektif untuk meningkatkan keterampilan 4C siswa dalam pembelajaran matematika.

F. Daftar Pustaka

- Hifdziyah, N.A. (2015). Penerapan Metode Bamboo Dancing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Tokoh-Tokoh Penting dalam Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di MI Ta'mirul Wathon 01 Sikencil Larangan Brebes. *Skripsi*. Program S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Semarang.
- Kartika, et al. (2015). *Penerapan Metode Bamboo Dancing pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2014/2015*. Diakses tanggal 7 November 2016 pukul 17:51 WIB dari <http://mahasiswa.mipastkipllg.com/repository/Jurnal%20Eta%20Kartika.pdf>.
- Partnership for 21st Century Skills. (2008). *21st Century Skills, Education and Competitiveness: A Resource and Policy Guide*. Tucson, AZ.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 Lampiran 15 tentang *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Matematika SMP MTs*.
- Rossita, I & Leonard. Meningkatkan Kerja Sama Siswa Melalui Tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share. *Jurnal Formatif*, 3(1), 1-10.
- Sugihartono; Fathiyah, Kartika Nur; Harahap, Farida; Setiawati, Farida Agus; Nurhayati, Siti Rohmah. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Widyantini, T. (2006). *Model Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kooperatif*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Pusat Pengembangan dan Penataran Guru Matematika.
- Zulhiyah. (2013). *Pengaruh Metode Pembelajaran Creativity Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Komunikasi dalam Pembelajaran IPS*. Diakses tanggal 7 November 2016 pukul 19:11 WIB dari http://repository.upi.edu/2149/4/T_P_D_1103300_Chapter1.pdf.
- Zuraida. (2015). Pembelajaran Bamboo Dancing Salah Satu Model Cooperative Learning untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, XV(1), 120-127.