

**PENERAPAN MODEL VCT BERBANTUAN BOARD GAME UNTUK
MENINGKATKAN KOMUNIKASI KESANTUNAN PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS II SD**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas II SDN Percobaan
Kecamatan Cileunyi)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar



Oleh :

SITI NURAI SYAH

1803969

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2022**

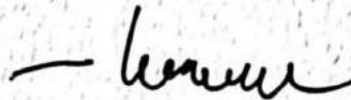
LEMBAR PENGESAHAN

SITI NURAI SYAH

**PENERAPAN MODEL VCT BERBANTUAN BOARD GAME UNTUK
MENINGKATKAN KOMUNIKASI KESANTUNAN PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS II SD**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. H. Umar, M.Pd.

NIP. 195809131986031002

Pembimbing II

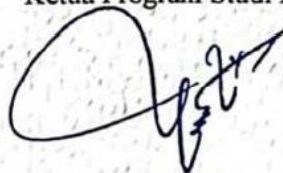


Muh. Husein Arifin, M.Pd.

NIP. 920200419890128101

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 197001172008122001

**PENERAPAN MODEL VCT BERBANTUAN BOARD GAME UNTUK
MENINGKATKAN KOMUNIKASI KESANTUNAN PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS II SD**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas II SDN Percobaan
Kecamatan Cileunyi)

Oleh

SITI NURAI SYAH

1803969

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
pada Program Studi Guru Sekolah Dasar

©SITI NURAI SYAH

Universitas Pendidikan Indonesia


Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lain tanpa izin penulis

Siti Nuraisyah, 2022

**PENERAPAN MODEL VCT BERBANTUAN BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI
KESANTUNAN PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS II SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  pustakaan.upi.edu

**PENERAPAN MODEL VCT BERBANTUAN BOARD GAME UNTUK
MENINGKATKAN KOMUNIKASI KESANTUNAN PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS II SD**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas II SDN Percobaan
Kecamatan Cileunyi)

Siti Nuraisyah
1803969

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang peneliti temukan dilapangan pada saat melakukan observasi yaitu rendahnya komunikasi kesantunan pada siswa. Rendahnya komunikasi kesantunan siswa terlihat ketika siswa keluar kelas tidak meminta izin, kurangnya rasa menghargai pemberian orang lain, terdapat siswa yang mengejek atau menghina temannya dan menggunakan ungkapan kasar baik secara verbal maupun nonverbal. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Percobaan dengan partisipan penelitian siswa kelas II B dengan jumlah 43 orang. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan komunikasi kesantunan pada siswa dengan menerapkan model pembelajaran VCT berbantuan board game. Model pembelajaran tersebut berpotensi dapat meningkatkan komunikasi kesantunan dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta mudah dipahami melalui permainan board game. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas desain Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang terdiri dari dua tindakan. Hasil penelitian menunjukkan komunikasi kesantunan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal tersebut dibuktikan dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata nilai siswayang diperoleh sebesar 45,58, siklus II diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 67,64, dan pada siklus III diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 83,36. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komunikasi kesantunan dengan menerapkan model VCT berbantuan board game dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas II mengalami peningkatan.

Kata Kunci : Model VCT, Komunikasi Kesantunan, Pembelajaran IPS

**APPLICATION OF THE BOARD GAME-ASSISTED VCT MODEL TO IMPROVE
POLITENESS COMMUNICATION IN SOCIAL STUDIES LEARNING
GRADE II ELEMENTARY SCHOOL**

*(Classroom Action Research on Grade II Students of SDN Experiment,
Cileunyi District)*

Siti Nuraisyah
1803969

ABSTRACT

This research was motivated by problems that researchers found in the field when making observations, namely the low communication of student politeness.. The low communication of student politeness is seen when students leave the classroom not asking for permission, lack of respect for the gifts of others, there are students who mock or insult their friends and use abusive expressions both verbally and nonverbally. This research was carried out at SD Negeri Experimental with 43 research participants in class II B students. The purpose of this study is to improve politeness communication in students by applying a board game-assisted VCT learning model. This learning model has the potential to improve polite communication and create fun and easy-to-understand learning through board game play. The research method used was Class Action Research design Kemmis and Mc. Taggart. The study was carried out in three cycles consisting of two actions. The results showed that politeness communication increased in each cycle. This is evidenced from the results of observations that show that in cycle I the average student score obtained was 45.58, cycle II obtained an average student score of 67.64, and in cycle III an average student score of 83.36 was obtained. Thus, it can be concluded that polite communication by applying the VCT model assisted by board games in social studies learning in grade II students has increased.

Keywords : *VCT Model, Politeness Communication, Social Studies Learning*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR HAK CIPTA	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Proposal.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Pembelajaran IPS di SD	9
2.2 Model Pembelajaran VCT.....	11
2.2.1 Hakikat Pembelajaran VCT	11
2.2.2 Tujuan Model Pembelajaran VCT	14
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model VCT.....	15
2.3 Model VCT Berbantuan Board Game.....	16
2.4 Komunikasi	18
2.5 Komunikasi Kesantunan	21
2.6 Pembelajaran Inovatif	23
2.7 Perkembangan Karakteristik Anak Sekolah Dasar.....	24
2.8 Teori Belajar yang Mendukung.....	25
2.9 Penelitian Relevan.....	27
2.10 Kerangka Berpikir	29

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Metode dan Desain Penelitian.....	30
3.2	Partisipan dan Tempat Penelitian.....	34
3.3	Instrumen Penelitian	34
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.5	Prosedur Penelitian	40
3.6	Teknik Analisis Data	41
3.7	Validasi Data	42

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Temuan Penelitian	43
4.2	Pembahasan.....	104
4.2.1	Pelaksanaan Model Pembelajaran VCT Berbantuan Board Game untuk Meningkatkan Komunikasi Kesantunan pada Pembelajaran IPS	104
4.2.2	Hasil Penilaian Komunikasi Kesantunan Siswa dengan menggunakan Model VCT Berbantuan Board Game pada Pembelajaran IPS	107

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1	Simpulan.....	116
5.2	Implikasi.....	117
5.3	Rekomendasi	118

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Langkah-langkah Model VCT	14
Tabel 2. 2 Indikator Komunikasi Kesantunan.....	20
Tabel 3. 1 Format Penilaian Komunikasi Kesantunan	35
Tabel 3. 2 Indikator Komunikasi Kesantunan	35
Tabel 3. 3 Lembar Observasi Guru.....	36
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Komunikasi Kesantunan	38
Tabel 3. 5 Skor Alternatif Jawaban	38
Tabel 3. 6 Penafsiran Rata-rata Persentase	42
Tabel 4. 1 Temuan Esensial Komunikasi Kesantunan Siklus I Tindakan I.....	54
Tabel 4. 2 Nilai Komunikasi Kesantunan Siklus I Tindakan I.....	55
Tabel 4. 3 Nilai Komunikasi Kesantunan dilihat dari Indikator Pencapaiannya pada Siklus I Tindakan I.....	56
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Angket Komunikasi Kesantunan.....	57
Tabel 4. 5 Temuan Esensial Komunikasi Kesantunan Siklus I Tindakan II.....	58
Tabel 4. 6 Nilai Komunikasi Kesantunan Siklus I Tindakan II.....	60
Tabel 4. 7 Nilai Komunikasi Kesantunan dilihat dari Indikator Pencapaiannya pada Siklus I Tindakan II	61
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Angket Komunikasi Kesantunan.....	62
Tabel 4. 9 Temuan Esensial Komunikasi Kesantunan	74
Tabel 4. 10 Nilai Komunikasi Kesantunan Siklus II Tindakan I	75
Tabel 4. 11 Nilai Komunikasi Kesantunan dilihat dari Indikator Pencapaiannya pada Siklus II Tindakan I	76
Tabel 4. 12 Hasil Penilaian Angket Komunikasi Kesantunan.....	77
Tabel 4. 13 Temuan Esensial Komunikasi Kesantunan Siklus II Tindakan II	79
Tabel 4. 14 Nilai Komunikasi Kesantunan Siklus II Tindakan II	80
Tabel 4. 15 Nilai Komunikasi Kesantunan dilihat dari Indikator Pencapaiannya pada Siklus II Tindakan II	81
Tabel 4. 16 Hasil Penilaian Angket Komunikasi Kesantunan.....	82
Tabel 4. 17 Temuan Esensial Komunikasi Kesantunan Siklus III Tindakan I.....	94
Tabel 4. 18 Nilai Komunikasi Kesantunan Siklus III Tindakan I	96

Tabel 4. 19 Nilai Komunikasi Kesantunan dilihat dari Indikator Pencapaiannya pada Siklus III Tindakan I	96
Tabel 4. 20 Hasil Penilaian Angket Komunikasi Kesantunan.....	98
Tabel 4. 21 Temuan Esensial Komunikasi Kesantunan Siklus III Tindakan II.....	99
Tabel 4. 22 Nilai Komunikasi Kesantunan Siklus III Tindakan I	100
Tabel 4. 23 Nilai Komunikasi Kesantunan dilihat dari Indikator Pencapaiannya pada Siklus III Tindakan I	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3. 1 Desain Penelitian PTK Menurut Kemmis dan Taggart	33
Gambar 4. 1 Peningkatan Nilai Rata-Rata Komunikasi Kesantunan dengan Menggunakan Model VCT Berbantuan Board Game Siklus I sampai Siklus III	109
Gambar 4. 2 Peningkatan Nilai Rata-Rata Komunikasi Kesantunan dengan Menggunakan Model VCT Berbantuan Board Game pada setiap Indikator Siklus I sampai Siklus III	110
Gambar 4. 3 Peningkatan Nilai Rata-Rata Komunikasi Kesantunan melalui Angket.....	113

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Lembar Angket Siswa.....	123
Pedoman Lembar Observasi Guru	128
Pedoman Catatan Lapangan	130
RPP Siklus 1 Tindakan 1	131
Evaluasi Pembelajaran Siklus 1 Tindakan 1	140
Lembar Angket Siswa Siklus 1 Tindakan 1	141
Lembar Observasi Guru Siklus 1 Tindakan 1	142
Catatan Lapangan Siklus 1 Tindakan 1	144
Lembar Observasi Penilaian Komunikasi Kesantunan.....	145
Hasil Angket Komunikasi Kesantunan.....	147
RPP Siklus 1 Tindakan 2	148
Evaluasi Pembelajaran Siklus 1 Tindakan 2	156
Lembar Angket Siswa Siklus 1 Tindakan 2.....	157
Lembar Observasi Guru Siklus 1 Tindakan 2.....	158
Catatan Lapangan Siklus 1 Tindakan 2	160
Lembar Observasi Penilaian Komunikasi Kesantunan.....	161
Hasil Angket Komunikasi Kesantunan.....	163
RPP Siklus 2 Tindakan 1	164
Evaluasi Pembelajaran Siklus 2 Tindakan 1	172
Lembar Angket Siswa Siklus 2 Tindakan 1	173
Lembar Observasi Guru Siklus 2 Tindakan 1	174
Catatan Lapangan Siklus 2 Tindakan 1	176
Lembar Observasi Penilaian Komunikasi Kesantunan.....	177
Hasil Angket Komunikasi Kesantunan.....	179
RPP Siklus 2 Tindakan 2	180
Evaluasi Pembelajaran Siklus 2 Tindakan 2	188
Lembar Angket Siswa Siklus 2 Tindakan 2.....	189
Lembar Observasi Guru Siklus 2 Tindakan 2.....	190
Catatan Lapangan Siklus 2 Tindakan 2	192

Lembar Observasi Penilaian Komunikasi Kesantunan..... 193

Siti Nuraisyah, 2022

***PENERAPAN MODEL VCT BERBANTUAN BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI
KESANTUNAN PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS II SD***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hasil Angket Komunikasi Kesantunan.....	185
RPP Siklus 3 Tindakan 1	196
Evaluasi Pembelajaran Siklus 3 Tindakan 1	204
Lembar Angket Siswa Siklus 3 Tindakan 1.....	205
Lembar Observasi Guru Siklus 3 Tindakan 1.....	206
Catatan Lapangan Siklus 3 Tindakan 1	208
Lembar Observasi Penilaian Komunikasi Kesantunan.....	209
Hasil Angket Komunikasi Kesantunan.....	211
RPP Siklus 3 Tindakan 2	212
Evaluasi Pembelajaran Siklus 3 Tindakan 2.....	219
Lembar Observasi Guru Siklus 3 Tindakan 2.....	220
Catatan Lapangan Siklus 3 Tindakan 2	222
Lembar Observasi Penilaian Komunikasi Kesantunan.....	223
Rekapitulasi Nilai Hasil Observasi Komunikasi Kesantunan.....	225
Rekapitulasi Nilai Akhir Observasi Komunikasi Kesantunan	227
Rekapitulasi Nilai Akhir Angket Komunikasi Kesantunan	229
LAMPIRAN B	
Buku Bimbingan.....	239
Lembar Perbaikan Skripsi.....	241
Surat Keterangan Dosen Pembimbing	242
Surat Keterangan telah melakukan Penelitian	243
LAMPIRAN C	
Dokumentasi	244

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2019). *Konsep Dasar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alfiana, dkk. (2019). Meningkatkan Sikap Semangat Kebangsaan Siswa melalui Model Value Clarification Technique (VCT) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda*, 2(2), 47–58.
- Andianto, dkk. (2020). Pembelajaran Kesantunan Berbahasa di Era Menuju Indonesia Emas. *ALINEA: Jurnal Bahasa Sastra Dan Pengajarannya*, 9(1), 23–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.35194/alinea.v9i1.795>
- Andriyani. (2021). Pengaruh Modernisasi terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 7(2), 268–278. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.232>
- Anggito, A. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Benita. (2022, 01 September). "8 Unsur Komunikasi dan Fungsinya". www.kompas.com.
- Chaer, A. (2010). *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Devianty, R. (2019). Membangun Bahasa Komunikatif untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nizhamiyah*, 9(2), 1–13. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/niz.v9i2.547>
- Elianta, Prestiliano, J. & Setiawan T.A (2018). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara untuk Remaja dengan Mekanik Dice Rolling. *International Journal of Natural Sciences and Engineering*, 2(3), 80–91. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/ijnse.v2i3.17186>.
- Faiz, dkk. (2020). Internalisasi Nilai Kesantunan Berbahasa Melalui Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. *JPIS: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 13–28. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.17509/jpis.v29i1.24382>
- Firstriardi Putri, A. T. (2014). Pengaruh Model Value Clarification Technique (VCT) Percontohan terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Kelas V SD Negeri 2 Klapasawit. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto
- Fitria, N. (2017). *Konsep Pendidikan Karakter Menurut Thomas Lickona dan Yusuf Qardhawi*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta

- Fitriani, R. N. (2019). *Penerapan Model Resolusi Konflik untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Sosial dalam Bahasa Santun*. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, Bandung.
- Harahap, A. (2018). Implementasi Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Kelas III SDIT Darul Hasan Padangsidimpuan. *Jurnal Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 18 –36. <https://doi.org/https://doi.org/10.36768/abdau.v1i1.3>
- Huey Lee, S. W. (2019). Communication Skills and Patient History Interview. *Journal Sciendirect*, 79-89. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-12-814276-9.00006-4>.
- Istiqomah. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus Di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). *El- Midad: Jurnal PGMI*, 11(2), 155 –168. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1900>
- Kalimayatullah. (2016). Menyongsong Pendidikan Abad 21: Peran Guru dalam Penanaman Nilai “TOMAT” (Tolong, Maaf, Terima Kasih). *Proceeding Of The International Seminar On Philosophy Of Education*, 251– 255.
- Khairunisa, N. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) untuk Meningkatkan Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas VIII-L SMP Negeri 29 Bandung*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Kusmawati, T. I. (2016). Komunikasi Verbal dan Nonverbal. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(2), 83–98. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20829/al-irsyad.v6i2.6618>
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mawardi. (2019). Optimalisasi Kompetensi Guru dalam Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 20(1), 69–82. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/jjd.v20i1.3859>
- Meylani, Y. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Berbasis Games pada Pembelajaran PKN untuk Menginternalisasikan Nilai Karakter Di SDN 78 Kota Bengkulu*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Bengkulu, Bengkulu.
- Ningrum, C. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota*

Semarang. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Negeri Semarang, Semarang

- Nurhadi, Z. F. (2017). Kajian Tentang Efektivitas Pesan dalam Komunikasi. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 3(1), 90–95. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.10358/jk.v3i1.253.g295>
- Pambudi. (2020). Penerapan Teori Operant Conditioning B.F. Skinner dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 150–164.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter .
- Prihantini. (2021). *Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Qodir, A. (2017). Teori Belajar Humanistik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 188 –202. <https://doi.org/https://doi.org/10.33650/pjp.v4i2.17>
- Rambe. (2020). Konsep Nilai dan Sistem Nilai dalam Perspektif Agama-Agama Besar Di Dunia. *Al-Hikmah: Jurnal Theosofi Dan Peradaban Islam*, 2(1), 91–106.
- Sapriya. (2016). *Pendidikan IPS*. Bandung PT Remaja Rosdakarya.
- Setiawan. (2022). *Pembelajaran IPS Terpadu*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Soeriadiredja, P. (2016). *Catatan Lapangan Penelitian Etnografi*. https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_pendidikan_1_dir/4b9fb94a84d80a7fac4ce4f85b3c4095.pdf.
- Stevanie, dkk. (2020). Perancangan Permainan Kartu Pembelajaran 3 Kata Ajaib untuk Anak Usia 4–6 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 1(16), 1–12.
- Suganti, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 9(2), 255 –262. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jupiis.v9i2.8283>

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhada. (2017). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukitman. (2016). Internalisasi Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran (Upaya Menciptakan Sumber Daya Manusia yang Berkarakter). *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 86–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26555/jpsd.v3i1.5559>
- Susanto, A. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Theofilus, P. (2019). Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT). *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(2), 215–220. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/rb.v5i2.21759.g10671>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wijaya. (2016). Perancangan Board Game Pembelajaran Sopan Santun untuk Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 1(8), 1–10.
- Windrati, D. K. (2011). Pendidikan Nilai sebagai Suatu Strategi dalam Pembentukan Kepibadian Siswa. *Jurnal Formatif*, 1(1), 40 –49. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v1i1.60>
- Zaimla. (2020). *Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Permainan Board Game dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 2 Aceh Jaya*. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, Banda Aceh.
- Zamzani, dkk. (2011). Pengembangan Alat Ukur Kesantunan Bahasa Indonesia dalam Interaksi Sosial Bersemuka. *LITERA: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 10(1), 35–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/ltr.v10i1.1171>
- Zuwirna. (2016). Komunikasi yang Efektif. *E-TECH: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–8.