

JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN SOSIOLOGI ANTROPOLOGI

**Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Melalui *Game Sosiodrama*
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sosiologi
Siswa Kelas X IPS 4 SMAN 4 Surakarta
Tahun Pelajaran 2016/2017**



Disusun oleh :

Yeni Purwaningsih (K8413076)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI ANTROPOLOGI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

APRIL 2017

ABSTRAK

Yeni Purwaningsih. K8413076. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Melalui Game Sosiodrama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas X IPS 4 SMAN 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, April 2017. Dra. Siti Rochani, M.Pd dan Atik Catur Budiati S.Sos, M.A

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Gejala Sosial Dalam Masyarakat dengan materi pokok Penyimpangan Sosial (Definisi, Faktor-faktor penyebab, Bentuk-bentuk, Dampak) dan materi pokok Pengendalian Sosial (Definisi, Sifat-sifat, Peran agen pengendalian sosial) dengan menerapkan Metode Pembelajaran Role Playing Melalui Game Sosiodrama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas X IPS 4 SMAN 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017.

Sumber data adalah guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara, kajian dokumen, dan tes. Analisis data dengan menggunakan teknik analisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari nilai rata-rata kelas 74,866 dengan prosentase ketuntasan siswa sejumlah 66,66% pada pratindakan meningkat nilai rata-ratanya menjadi 76,33 dengan prosentase ketuntasan siswa sejumlah 70% pada siklus I dan kembali meningkat menjadi 78,66 pada nilai rata-rata dengan prosentase ketuntasan siswa sejumlah 80% pada siklus II.

Kata kunci : Penelitian Tindakan Kelas, Role Playing, Game Sosiodrama, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Yeni Purwaningsih.K8413076. Applying Role Playing Learning Methods by Sociodrama Games to Improve of Learning Result in the Subject of Sociology Students of X IPS 4 SMAN 4 Surakarta Academic Year 2016/2017. Thesis. Faculty of Teacher and Education Science. Sebelas Maret University. April 2017. Dra. Siti Rochani, M.Pd and Atik Catur Budiati S.Sos, M.A

This research are improve student's learning in the material of Social Symptom (Definition, Causative Factors, Forms, Impact) and the subject matter Control Social (Definition, Properties, the role of agents about social control) by applying the learning methods with sociodrama games to improve of learning result in the subject of sociology students of X IPS SMAN 4 Surakarta academic year 2016/2017.

The source of the data are teacher and students. The technique in collecting data's observation, interview, comment analyze, and test. The data analysis are qualitative and quantitative.

The result showed there was improvement of the student's learning outcomes the improvement from mean score 74,866 with improvement resensation students 66,66% in pre-cycle, that improved to 76,33 with improvement resensation students 70% in cycle I and finally improved to 78,66 with improvement resensation student 80% in cycle II.

Key Words : Classroom Action Research, Role Playing, Sociodrama Games, Learning Outcome.

A. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap peserta didik kelas X IPS 4 di SMA Negeri 4 Surakarta pada mata pelajaran Sosiologi yang dilakukan tanggal 19 November 2016, ditemukan beberapa masalah terkait proses pembelajaran yang kurang efektif dan kondusif. Permasalahan tersebut diantaranya yaitu tidak semua peserta didik memperhatikan saat guru sedang berada di depan kelas, akan tetapi kelas sangat gaduh karena peserta didik sibuk dengan kegiatan mereka masing-masing. Antara lain yaitu ada yang asyik bermain '*handphone*', berlarian didalam kelas, berteriak-teriak, mengobrol dengan teman yang lain, dikelas tidak berseragam rapi seperti tidak memakai sepatu, dan hal lainnya yang tidak ada kaitannya dengan materi pembelajaran. Pengelolaan kelas juga dirasa masih kurang, guru masih kesulitan dalam mengendalikan kelas agar tetap kondusif karena lebih fokus pada peserta didik yang presentasi didepan kelas dan tipe peserta didik yang memang sangat sulit diatur. Perlu adanya inovasi

yang menarik dalam suasana pembelajaran dengan melihat pada fasilitas yang disediakan didalam kelas (kipas dan LCD), dimana kurang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Kelas sudah menyediakan fasilitas LCD dan kipas angin, namun letaknya berada pada sudut ruangan atau pada satu sisi saja tidak berada di tengah ruangan sehingga pada saat presentasi peserta didik yang berada pada sisi yang berjauhan merasa kurang jelas dengan materi yang ditampilkan. Selain itu karena penempatan kipas angin juga berada pada satu sisi juga (disamping LCD) maka banyak peserta didik yang merasa tidak nyaman berada didalam kelas, sehingga ada beberapa yang sering ijin keluar kelas dengan alasan ke toilet, dan akhirnya berakibat pada tidak fokusnya mereka pada materi pelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu pemahaman belajar peserta didik kurang terutama dalam penguasaan konsep materi ajar yang disampaikan guru akibat penguatan materi yang dilakukan guru kurang maksimal, hal ini

disebabkan karena kurangnya pengelolaan guru terhadap jam mengajar dikelas. Waktu mengajar guru dikelas hanya diberikan alokasi waktu 90 menit, sehingga jika alokasi waktu pembelajaran digunakan untuk presentasi maka waktu untuk guru melakukan penguatan materi hanya mendapat kurang dari 10 menit sehingga penguatan materi yang diberikan menjadi kurang maksimal dan mendalam. Masih minimnya pemahaman peserta didik terhadap etika berperilaku, serta sopan santun ketika berada dikelas, seperti kebiasaan berbicara kepada guru yang terkadang tidak menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Serta ketergantungan terhadap gadget saat proses pembelajaran berlangsung masih sangat kuat, terutama saat metode pembelajaran dengan presentasi kelompok. Peserta didik cenderung menyepelkan persiapan presentasi karena merasa gadget adalah segalanya, sehingga ketika proses tanya jawab berlangsung segala informasi yang tidak diketahui peserta didik dicari melalui internet dan dibaca secara

langsung tanpa bermain kontak mata dengan audiens yang bertanya. Kurikulum 2013 memang menekankan pada pembelajaran berbasis TI juga, tetapi dalam rangka untuk membentuk kemampuan analisis peserta didik dari informasi yang didapat dari gadget. Meskipun penggunaan gadget sangat disarankan untuk memperkaya wawasan dan bahan belajar tetapi informasi yang didapat harus disampaikan dengan bahasa sendiri untuk melatih peserta didik berpikir kritis dan kemampuan berargumentasi dalam proses pembelajaran. Selain itu ploting tugas masing-masing anggota saat presentasi tidak ada sehingga kurang koordinasi dan membingungkan, kurangnya kontak mata dengan audiens dan kurang komunikatif serta minimnya disiplin peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan nilai hasil pratindakan pada mata pelajaran Sosiologi menunjukkan bahwa hasil belajar Sosiologi peserta didik kelas X IPS 4 di SMAN 4 Surakarta belum maksimal dimana terdapat 10 peserta didik dari total keseluruhan jumlah

30 peserta didik atau setara dengan 33,33% yang masih memperoleh nilai dibawah KKM (75,0) dan perolehan nilai rata-rata kelas X IPS 4 jauh lebih rendah daripada kelas X IPS 1-3.

No.	Nama Siswa	Nilai Pratin dakan	Ket
1	Adana Presti Ariyanto	76	Belum Tuntas
2	Ahmad Rizyaldi	76	Belum Tuntas
3	Audi Danil	64	Belum Tuntas
4	Bagus Rakhmatullah	72	Tuntas
5	Bagus Sapto Nugroho	84	Belum Tuntas
6	Daffa Andrabhawana Kusuma	72	Tuntas
7	Dea Aditya Kusuma Wardhani	80	Belum Tuntas
8	Dian Priyantika	76	Tuntas
9	Disa Septiana Rahmade wi	60	Belum Tuntas
10	Eka Rahmawati	80	Tuntas
11	Hasbi Ash Shiddieq Ibnu E.	68	Tuntas
11	Ilham Ariawan	76	Belum Tuntas

13	Ivansyah Dwi Mustofa	76	Tuntas
14	Kuncoro Puguh Wibowo	76	Tuntas
15	Mike Zumrotun Mardhiyah	78	Belum Tuntas
16	Muh. Dany Permana P	76	Belum Tuntas
17	Muhammad Hafidz Santosa	84	Tuntas
18	Muhammad Kevin Faisal A.	84	Tuntas
19	Ninda Alfiyani	76	Tuntas
20	Nurul Fauziah	76	Tuntas
21	Oktaviani Sapitri	72	Tuntas
22	Pramudhita Tiara Mayang K.	72	Tuntas
23	Rachelia Devi	76	Tuntas
24	Rahmadhani Puji Lestari	76	Belum Tuntas
25	Rayhan Prabu Kusumo	72	Tuntas
26	Ryan Adi Bagaskara	80	Tuntas
27	Tahta Mustikaning Ayu S.W.	60	Belum Tuntas
28	Talitha Adibahtul Zhafira	80	Tuntas
29	Utin Lukeio Kusuma Mauridha	76	Tuntas

30	Widyasari Rizki Amanda R.	72	Tuntas
Rata-rata		74,86	

Tabel 1.1 Daftar Nilai Pratindakan Peserta Didik Kelas X IPS 4

Berdasarkan identifikasi kalkulasi nilai hasil pratindakan tersebut, peneliti melakukan refleksi bersama guru mengenai permasalahan yang paling penting dan harus segera diatasi. Peneliti dan guru memperoleh hasil refleksi bahwa dari segi kognitif peserta didik kelas X IPS 4 memang jauh lebih rendah daripada kelas X IPS 1 sampai X IPS 3. Hal ini dikarenakan tingkat penguasaan soal-soal aplikatifnya jauh lebih rendah daripada kelas-kelas lain. Sementara sesuai dengan peraturan Kurikulum 2013 diharuskan peserta didik menguasai soal-soal aplikatif demi terwujudnya tujuan mengembangkan pola berpikir kritis dan kreatif. Selain itu perlu adanya pengembangan yang lebih baik dari segi penyediaan sarana belajar peserta didik (buku pelajaran, fasilitas kelas LCD, dan fasilitas penunjang belajar lainnya). Setelah melakukan refleksi bersama, peneliti dan guru sepakat untuk

menggunakan metode pembelajaran Role Playing melalui Game Sosiodrama sebagai solusi pemecahan permasalahan yang ditemukan tersebut.

Alasan peneliti dan guru menggunakan metode pembelajaran Role Playing melalui Game Sosiodrama ini adalah karena melalui sosiodrama ini peserta didik dapat mengalami tiga ranah pembelajaran secara langsung baik secara kognitif, afektif, psikomotor, maupun emosi. Hal ini juga didukung dengan pernyataan guru bahwa rata-rata peserta didik menyukai metode pembelajaran yang melibatkan mereka secara langsung. Melalui penggunaan metode Role Playing melalui Game Sosiodrama ini diharapkan dapat meningkatkan inovasi belajar peserta didik, meskipun tetap melakukan kajian atau diskusi kasus namun tidak selalu bergantung dengan TI dan tentunya membuat suasana belajar menjadi lebih hidup, santai, menyenangkan, dan tidak membosankan. Seperti pendapat Emma dan Dyan (2011 : 205) terkait dengan peran peserta didik dalam

proses belajar mengajar yaitu, “Dalam kelas yang berpusat pembelajaran, peserta didik butuh memanipulasi informasi yang aktif melalui berbagai aktivitas. Terlibat secara aktif dalam pembelajaran akan memotivasi peserta didik dan guru. Peserta didik juga tidak akan mengalami kejenuhan dan sering meninggalkan kelas karena mereka mengalami hal-hal yang menyenangkan di dalam kelas”. Selain itu melalui metode sosiodrama ini diharapkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, dapat memperoleh sisipan nilai-nilai moral, lebih mudah memahami permasalahan-permasalahan analisis atau aplikatif, serta memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan diri sesuai dengan kemampuannya.

B. METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yang bertujuan untuk perbaikan proses pembelajaran, memecahkan permasalahan yang timbul didalam kelas dan

memperbaiki hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SMAN 4 Surakarta dengan subjek 30 peserta didik kelas X IPS 4 tahun pelajaran 2016/2017. Prosedur dan langkah-langkah penelitian ini meliputi dua kali siklus yaitu siklus I dan II. Untuk setiap siklusnya meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data utama dalam penelitian ini adalah observasi dan tes, sedangkan metode pengumpulan data pendukungnya adalah wawancara dan dokumentasi. Indikator kinerja penelitian dalam penelitian ini meliputi ranah kognitif sebagai berikut :

Variabel yang diukur	Prosentase Hasil Belajar	Cara mengukur
Hasil Belajar Siswa : Kelas X IPS 4 mata pelajaran Sosiologi		Dihitung berdasarkan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa
Siklus I	70%	mengerjakan post test dan nilai rata-rata kelas sesuai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75,0
Siklus II	80%	

Tabel 2.1 Indikator Kinerja Penelitian

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi dan kegiatan pembelajaran evaluasi setiap siklusnya dapat dilihat pada perbandingan hasil tindakan antara pratindakan, siklus I, dan siklus II dengan penerapan metode Role Playing melalui Game Sosiodrama dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X IPS 4 SMAN 4 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017.

Berikut peneliti tampilkan indeks ketuntasan dan ketidaktuntasan evaluasi hasil belajar siswa dari pratindakan, siklus I, dan siklus II.

Kriteria	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Tidak Tuntas	66,66%	70%	80%
Tuntas	33,33%	30%	20%

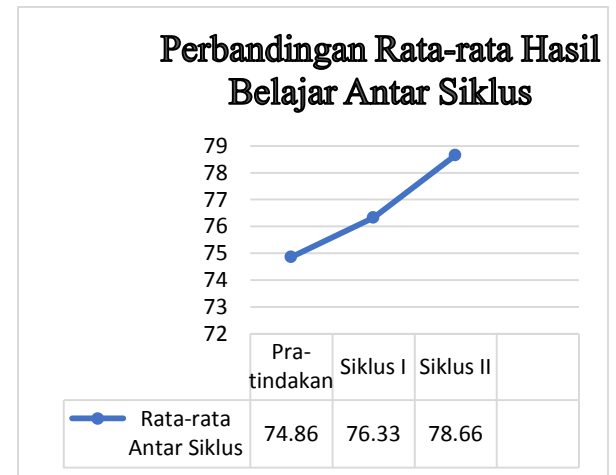
Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan dan Ketidaktuntasan Evaluasi Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 4

Berikut ini peneliti tampilkan perbandingan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas X IPS 4 dari pratindakan, siklus I, sampai siklus II.

Pratindakan	Siklus I	Siklus II
74,86	76,33	78,66

Tabel 3.2 Perbandingan Peningkatan Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 4

Berikut ini juga peneliti tampilkan perbandingan rata-rata hasil belajar siswa dilihat dari grafik mulai dari pratindakan, siklus I, dan siklus II.



Berdasarkan grafik tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas X IPS 4 setelah dilakukan siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dilihat dari perolehan nilai rata-rata pratindakan, siklus I, sampai pada siklus II. Standar KKM untuk mata pelajaran Sosiologi di SMAN 4 Surakarta adalah 75,0. Hasil belajar pratindakan mencapai 74,86 atau setara dengan 66,66%. Hal ini berarti

hasil belajar peserta didik sudah mencapai KKM, namun masih banyak peserta didik yang nilainya dibawah KKM yaitu 10 peserta didik dari jumlah keseluruhan 30 peserta didik. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan siklus I yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,33 atau setara 70% dengan jumlah peserta didik yang tuntas diatas KKM mencapai 21 peserta didik dari jumlah keseluruhan 30 peserta didik dan 9 peserta didik masih berada dibawah KKM. Selanjutnya yaitu hasil belajar siklus II yang memperoleh capaian nilai rata-rata 78,66 atau setara 80% dengan jumlah peserta didik yang tuntas diatas KKM mencapai 24 peserta didik dari jumlah keseluruhan 30 peserta didik dan peserta didik yang belum tuntas sesuai KKM semakin menurun menjadi 6 peserta didik saja. Pada pratindakan sampai siklus I mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 1,47 sementara pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 2,33.

Peningkatan hasil belajar ini juga dapat diakumulasikan dalam

bentuk hasil prosentase dimana peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dari hasil pratindakan ke siklus I sebesar 3,34% kemudian mengalami peningkatan 10% pada hasil belajar siklus I ke siklus II. Proses peningkatannya memang tidak setiap peserta didik selalu mengalami peningkatan, ada beberapa peserta didik dari hasil pratindakan, siklus I, sampai siklus II mengalami pasang surut nilai atau dalam artian tidak menentu. Hal ini dapat diketahui dari perbandingan hasil belajar peserta didik dimana dari perbandingan hasil belajar antara pratindakan dan siklus I terdapat 17 peserta didik yang mengalami peningkatan, 12 peserta didik mengalami penurunan, dan 1 peserta didik memperoleh nilai tetap. Kemudian pada perbandingan antara pratindakan dan siklus II terdapat 20 peserta didik yang mengalami peningkatan, 7 peserta didik mengalami penurunan, dan 3 peserta didik mendapatkan nilai hasil belajar tetap. Kemudian dari perbandingan hasil belajar antara siklus I dan siklus II terdapat 17 peserta didik yang mengalami peningkatan, 5 peserta

didik mengalami penurunan, dan 8 peserta didik mendapatkan nilai hasil belajar tetap.

Validitas data menggunakan triangulasi data dengan melakukan wawancara dengan pihak terkait dalam penelitian PTK ini yaitu guru dan siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru didapat hasil bahwa setelah menerapkan metode sosiodrama, proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan siswa termotivasi untuk serius belajar sosiologi terutama memahami soal-soal aplikatif. Selain itu setelah dilakukan sosiodrama tingkat penguasaan bab materi lain dari siswa kelas X IPS 4 jauh lebih berkembang dan kreatif dibandingkan kelas X IPS 1 sampai X IPS 3. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dapat diketahui bahwa siswa merasa lebih santai dalam belajar, tidak spaneng, menyenangkan, jauh lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses belajar menggunakan sosiodrama, siswa dituntut untuk aktif berpikir kritis, berani mengekspresikan diri, memahami

gejala sosial yang terjadi dilingkungan sekitar secara riil, sehingga secara tidak langsung mereka mendapatkan gambaran terkait studi kasus yang sedang dipelajari.

Selain itu sesuai dengan teori kognitivisme menurut Suyono dan Hariyanto (2015:26) bahwa “pengetahuan merupakan sebuah teori yang menganggap bahwa sebuah proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila mampu menghasilkan penambahan wawasan atau pengetahuan peserta didik”. Terkait dengan teori tersebut, jika dihubungkan dengan hasil penelitian dan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dan guru dengan menerapkan metode Role Playing melalui Game Sosiodrama telah mampu meningkatkan pemahaman dan wawasan siswa terhadap mata pelajaran Sosiologi. Selain itu penerapan metode ini dapat memperbaiki hasil belajar siswa kelas X IPS 4 SMAN 4 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017 dengan lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- . 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Damsar. 2012. *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Jakarta : PRENADA MEDIA GROUP
- Eko Putro W. 2014. *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Statistik*. Yogyakarta : Andi
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia
- Huda, Miftahul. 2013. *Metode-metode Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif (Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan)*. Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA
- Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers
- Kunandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Rajawali Pers
- Madya, Suwarsih. 2012. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung : ALFABETA
- Martinis, Yamin. 2007. *Kiat Membelajarkan Peserta didik*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Mc Donald, Emma S dan Hersman, Dyan M. 2011. *Guru dan Kelas Cemerlang*. Penerjemah Siti Mahyuni. Jakarta : PT Indeks
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa, E. 2003. *Metode-metode Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher
- . 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- . 2013. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- . 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta : PUSTAKA PELAJAR
- Suyadi. 2011. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Diva Press

Suyono & Hariyanto. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Syaiful, B. & Aswan, Z. 2006. *Strategi Belajar-Mengajar (Edisi Revisi)*. Jakarta : PT Rineka Cipta

Thoifuri. 2008. *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang : Rasail Media Group

Trianto. 2010. *Mengembangkan Metode Pembelajaran Tematik*. Salatiga : Prestasi Pustaka

Wardani, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka Press

Zaini, H., Munthe, B., Mulyani Sekar, A. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : CTSD Institut Agama Islam Negeri Sunan Kalijaga

PERMENDIKBUD. 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Diperoleh 07 Maret 2017, dari <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2013/06/21/download-permendikbud-tentang-kurikulum-2013/>.

Suntari, Sri, dkk. 2015. *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan*. Diperoleh 24 Maret 2017, dari <http://p4tkpknips.id/modul/sosiosma/GRADE%205%20FINAL.pdf>.