

PENINGKATAN INTERAKSI EDUKATIF DAN HASIL BELAJAR MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN PKn

Enris Erif Riti Rivani, Asmayani Salimi, Suhardi Marli

Program Studi PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

Email :enris.160816@gmail.com

Abstract

This research aimed to determine the increase of educational interaction and learning outcome of student using the method of role playing in grade IV SDS Al Madani South East Pontianak. The research method that been used was descriptive method with type of Classroom Action Research. This research was done 3 cycles. The result of research were obtained (1) The ability of teacher to prepare lesson plan from cycle I was 2,014, cycle II 2,648, cycle III 3,782. (2) The ability of teachers in implementing the learning increase from cycle I 2,415, cycle II 3,165, cycle III 3,915. (3) Educational interaction of student increase from cycle I 20,49%, cycle II 39,022%, cycle III 50,72%. (4) The average of learning outcome of student increased from cycle I 77,56, cycle II 81,34, cycle III 86,70. The using role playing can echance student educational interaction and result of student learning outcome.

Keywords: Educational Interaction, The Learning Outcome, Role Playing Method

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) itu sendiri merupakan pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945. Pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) interkasi siswa pada saat menerima pembelajaran sangat diperlukan agar siswa mudah memahami materi-materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat interaksi antara siswa dan guru. Interaksi tersebut merupakan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sardiman A.M (2014:18) berpendapat bahwa “Interaksi edukatif adalah proses interaksi yang sengaja, sadar tujuan, yakni mengantarkan anak didik ketingkat kedewasaannya”. Sardiman A.M

(2014:13) dalam proses interaksi edukatif mengandung ciri-ciri antara lain: (A) Ada tujuan yang ingin dicapai (B) Ada bahan/pesan yang menjadi isi interaksi (C) Ada pelajar yang aktif mengalami (D) Ada guru yang melaksanakan (E) Ada metode untuk mencapai tujuan (F) Ada situasi yang memungkinkan proses belajar-mengajar berjalan dengan baik.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 5 Mei 2016 di kelas IV SD Swasta Al Madani Pontiank Tenggara. Pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), interaksi yang terjadi yaitu satu arah yaitu guru masih mendominasi dalam pembelajaran. bahwa interaksi edukatif yang diperoleh siswa rata-rata yaitu 18,40%. Hal ini bisa dikatakan interaksi edukatif siswa masih kurang disebabkan kurangnya antusias siswa untuk bertanya dan berbagi informasi kepada temannya. Sebagian besar siswa masih terlihat pasif

yaitu hanya memperhatikan guru menjelaskan materi dan menjawab pertanyaan guru hanya sesekali saja. Ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Pola interaksi edukatif pada proses pembelajaran terdiri dari pola interaksi satu arah, pola interaksi dua arah, dan pola interaksi banyak arah. Interaksi siswa dan guru dalam pembelajaran dapat diwujudkan melalui penggunaan berbagai macam versi metode pembelajaran dan media pembelajaran salah satunya menggunakan metode *role playing*.

Menurut Miftahul Huda (2014:208) berpendapat bahwa "*Role Playing* adalah suatu cara penugasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa". Menurut Miftahul Huda (2014:209), langkah-langkah *Role Playing* yaitu: (a) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. (b) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. (c) Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang. (d) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. (e) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. (f) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. (g) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok. (h) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Metode *role playing* sangat baik digunakan karena dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa yang akan dicapai. Siswa akan mudah memahami materi karena telah mengalami pengalaman belajar dengan bermain peran dengan temannya dan juga terjadi interaksi edukatif antara guru-siswa, guru-siswa-guru, guru-siswa-siswa, siswa-siswa

sehingga akan berdampak pada peningkatan interaksi edukatif dan hasil belajar.

Menurut Abdurrahman (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2012:14) "Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar". Menurut Sri Anitah (2008:2.7) keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor dalam diri sendiri siswa (*intern*) dan dari luar diri siswa (*ekstern*). (a) Faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan. (b) Faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah lingkungan fisik dan non fisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah.

Metode *role playing* dapat dijadikan alternatif pembelajaran untuk meningkatkan interaksi edukatif siswa dan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai peningkatan interaksi edukatif dan hasil belajar siswa menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran PKn kelas IV SD Swasta Al Madani Pontianak Tenggara. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan interaksi edukatif dan hasil belajar siswa menggunakan metode *role playing*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Menurut Hadari Nawawi (2012:67) berpendapat bahwa "Metode deskriptif merupakan prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan suatu objek penelitian (seseorang,

lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagaimana adanya”. Memilih metode deskriptif dalam penelitian ini karena metode deskriptif paling tepat digunakan untuk melihat peningkatan interaksi edukatif dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dikelas IV SD Swasta Al Madani Pontianak Tenggara. Subjek dalam penelitian ini adalah (a) guru, yaitu peneliti yang diamati oleh guru kelas IV (b) siswa kelas IV SD Swasta AL Madani Pontianak Tenggara yang berjumlah 40 orang terdiri dari 22 orang siswa laki-laki dan 18 orag siswa perempuan.

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suyatno (dalam Mahmud, 2011:199) “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran dikelas secara lebih profesional. Menurut Suharsimi Arikunto (2012:17-19) tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ada 4 tahapan yaitu (a) tahap perencanaan (*planing*), (b) tahap pelaksanaan (*acting*) (c) tahap pengamatan (*observing*) (d) tahap refleksi (*reflecting*). Tahap perencanaan, hal-hal yang dilakukan dlam perencanaan, yaitu: (1) mengkaji kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan disampaikan pada pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa; (2) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (3) menyiapkan alat pengumpul data berupa lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi interaksi edukatif, lembar observasi kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (IPKG 1) dan lembar observasi kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran (IPKG 2) dengan menggunakan metode *role playing* dan alat evaluasi berupa soal esaay. Tahap pelaksanaan, tahap ini merupakan kegiatan

yang dilakukan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang sesuai dengan RPP. Peneliti dan guru kolaborator melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Tahap pengamatan, tahap ini dilakukan selama proses pembelajaran sedang berlangsung gunanya untuk mengetahui apakah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan rencana yang sudah dibuat peneliti. Mengamati kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung menggunakan lembar pengamatan berupa IPKG 1 dan IPKG 2 yang dilakukan oleh guru kolaborator. Tahap refleksi untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan setelah pembelajaran berjalan. Mengkaji Kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang sudah dilakukan untuk mengasilkan perbaikan. Adapun refleksi yang dilakukan didalam penelitian ini adalah: (1) mengkaji proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan hasil interaksi edukatif dan hasil belajar siswa. (2) membuat rancangan tindakan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

Teknik pengumpul data yang digunakan adalah teknik observasi langsung dan teknik pengukuran. Teknik observasi langsung digunakan untuk mengumpulkan data berupa kemampuan guru dalam menyusun rencana pembelajaran, data kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan interaksi edukatif siswa. Teknik pengukuran digunakan untuk megumpulkan data berupa hasil belajar siswa. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan empat cara yaitu: menjawab sub masalah (1) meyusun dan (2) melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *role playing* dengan menghitung rata-rata menurut Nana Sudjana (2009:109) sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata (mean)

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor
 N = Banyaknya aspek

Untuk menjawab sub masalah (3) tentang peningkatan interaksi edukatif siswa menggunakan metode *role playing* dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \dots\dots\dots(2)$$

Keterangan :

P = Angka persentase
 f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
 N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu (*number of case*)

(Anas Sudijono 2012:43)

Dengan kriteria rata-rata persentase:

Sangat baik = 86% – 100%

Baik = 76% – 85%

Cukup = 60% – 75%

Kurang = 55% – 59%

Kurang sekali = 0% – 54%

(Ngalim Purwanto 2013:103)

Untuk menjawab sub masalah (4) tentang peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn menggunakan metode *role playing* dengan menggunakan rumus rata-rata

$$M = \frac{X}{N} \dots\dots\dots(3)$$

Keterangan:

M = Mean (nilai rata-rata)

X = Jumlah nilai total yang di peroleh dari hasil penjumlahan setiap individu

N = Banyaknya individu

(Syaiful Bahri Djamrah 2010:306)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil data penelitian yang dijabarkan berdasarkan siklus-siklus tindakan pembelajaran diperoleh melalui penilaian dan pengamatan. Hasil data penelitian tersebut disesuaikan dengan masalah penelitian yang berupa data menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, interaksi edukatis siswa dan hasil belajar siswa.

Tabel 1

Rekapitulasi Kemampuan Guru Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Metode *Role Playing*

No.	Aspek yang Diamati	Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Perumusan tujuan pembelajaran	2,33	2,66	3,66
2.	Pemilihan dan pengorganisasian materi ajar	1,75	2,75	3,5
3.	Pemilihan sumber belajar/media belajar	1,33	2,00	4,00
4.	Metode pembelajaran	2,00	2,50	3,75
5.	Penilaian hasil belajar	2,66	3,33	4,00
Jumlah skor total		34	45	64
Jumlah aspek (1+2+3+4+5)		10,7	13,24	18,91
Rata-rata hitung		2,014	2,648	3,782

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran PKn menggunakan metode *role playing* mengalami peningkatan setiap siklusnya.

Diperoleh rata-rata skor pada siklus I 2,014, siklus II 2,648 meningkat 0,634 dari siklus I, siklus III 3,782 meningkat 1,134 dari siklus II.

Tabel 2
Rekapitulasi Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran
Menggunakan Metode *Role Playing*

No.	Aspek yang Diamati	Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Persiapan kelas	2,00	3,00	4,00
2.	Membuka pembelajaran	2,33	3,00	3,66
3.	Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	3,33	3,66	4,00
4.	Menutup pembelajaran	2,00	3,00	4,00
Jumlah skor total		39	49	59
Jumlah aspek (1+2+3+4+5)		9,66	12,66	15,66
Rata-rata hitung		2,145	3,165	3,915

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran PKn menggunakan metode *role playing* mengalami peningkatan setiap siklusnya. Diperoleh rata-rata skor pada siklus I 2,415, siklus II 3,165 meningkat 0,714 dari siklus I, siklus III 3,915 meningkat 0,786 dari siklus II.

Tabel 3
Rekapitulasi Interaksi Edukatif Siswa
Menggunakan Metode *Role Playing*

No.	Indikator	Tindakan (%)		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
A. Interaksi edukatif siswa dalam kegiatan pembelajaran				
1.	Siswa menyimak penjelasan guru	29,27	43,90	48,78
2.	Siswa aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami	7,23	14,63	24,39
3.	Siswa aktif menjawab pertanyaan guru	24,39	48,78	60,97
4.	Siswa berdiskusi dengan temannya	36,59	63,41	80,48
5.	Siswa bertanya dengan temannya	4,88	24,39	39,02
Rata-rata skor A		20,49	39,022	50,72
B. Interaksi siswa dalam melakukan pertunjukan menggunakan metode <i>role playing</i>				
1.	Keseriusan dalam melakukan pertunjukan	17,07	24,39	36,69
2.	Penyampaian yang tepat sesuai skenario	19,51	36,69	41,46
3.	Kelancaran dalam melakukan pertunjukan	24,39	51,21	56,09
4.	Ekspresi dalam melakukan pertunjukan	12,20	36,69	43,90
5.	Intonasi	14,63	24,39	36,69
Rata-rata skor B		17,56	34,674	42,966
Jumlah		38,05	73,698	93,686
Rata-rata		19,025	36,849	46,843

Pada tabel 3 menunjukkan bahwa interaksi edukatif siswa menggunakan metode *role playing* mengalami peningkatan setiap siklusnya. diperoleh rata-rata siklus I 19,025%, siklus II 36,849% meningkat 17,824%, siklus III 46,843% meningkat 9,994% dari siklus II.

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran PKn

X	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	F	X.F	F	X.F	X	X.F
50	2	100	-	-	-	-
55	-	-	-	-	-	-
60	3	180	-	-	-	-
65	1	65	2	124	-	-
70	2	140	3	210	2	140
75	9	675	5	375	3	225
80	8	640	20	1600	7	560
85	12	1020	3	255	12	1020
90	4	360	3	270	9	810
95	-	-	-	-	-	-
100	-	-	5	500	8	800
Jumlah	41	3180	41	3334	41	3555
Rata-rata		77,56		81,31		86,70

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode *role playing* siklus I 77,56, siklus II 81,31 meningkat 3,75 dari siklus I, siklus III 86,70 meningkat 5,39 dari siklus II.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga siklus, satu siklus melaksanakan satu kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 24 Agustus sampai tanggal 7 September 2016 pada kelas IV SD Swasta Al Madani Pontaiank Tenggara. Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 24 Agustus 2016, siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 31 Agustus 2016 dan siklus III dilaksanakan pada hari Rabu, 7 September 2016. Alokasi waktu yang digunakan adalah 2 x 35 menit setiap pertemuan.

Penerapan metode *role playing* yaitu: (1) skenario telah dibuat sebelumnya untuk ditampilkan di depan kelas. (2) membentuk kelompok yang telah dipilih. (3) skenario yang telah dibuat dibagikan kepada siswa untuk dibaca dan dipahami. (4) memberikan kesempatan berdiskusi untuk menentukan peran pada saat akan melakukan pertunjukan. (5) kelompok yang ditunjuk, maju untuk melakukan pertunjukan. (6) lembar kerja dibagikan untuk kelompok yang belum maju

dan memberikan nilai kepada kelompok yang maju. (7) mendiskusikan masalah-masalah yang terjadi selama pertunjukan.

Penelitian yang dilaksanakan sebanyak 3 siklus ini, terlihat adanya peningkatan dari kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran, peningkatan inetraksi edukatif siswa dan peningkatan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah (1) Data hasil dari kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada siklus I diperoleh skor rata-rata 2,014, siklus II diperoleh skor rata-rata 2,648 meningkat 0,643, dan siklus III diperoleh skor rata-rata 3,782 meningkat 1,134 dari siklus II. Data hasil dari kemampuan guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi berupa IPKG 1 yang terdiri dari 5 aspek yaitu perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber belajar/media belajar, metode pembelajaran, penilaian hasil belajar. (2) Data hasil dari kemampuan guru melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada siklus I diperoleh skor rata-rata 2,415, siklus II diperoleh skor rata-rata 3,165 meningkat 0,714 dari siklus I, dan siklus III diperoleh skor rata-

rata 3,915 meningkat 0,786 dari siklus II. Data dari hasil kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi berupa IPKG 2 yang terdiri dari 4 aspek yaitu persiapan kelas, membuka pembelajaran, kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing*, menutup pembelajaran. (3) Data hasil dari interaksi edukatif siswa pada siklus I 20,49%, siklus II 39,022% meningkat 18,532% dan siklus III 50,72% meningkat 11,698%. Data dari hasil interaksi edukatif siswa menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 2 aspek yaitu interaksi edukatif siswa dalam kegiatan pembelajaran dan interaksi siswa dalam melakukan pertunjukan menggunakan metode *role playing*. Proses interaksi edukatif ini dilihat dari siswa menyimak penjelasan guru meningkat setiap siklusnya, siswa aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami meningkat setiap siklusnya, siswa aktif menjawab pertanyaan guru meningkat setiap siklusnya, siswa berdiskusi dengan temannya juga meningkat setiap siklusnya. (4) Data dari hasil belajar siswa menggunakan metode *role playing* diperoleh dari hasil evaluasi berupa soal essay. Hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh skor rata-rata sebesar 77,56, siklus II 81,34 meningkat 3,78 dari siklus I dan siklus III 86,70 meningkat 5,36 dari siklus II. Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) pada mata pelajaran PKn adalah 75. Siswa yang mencapai KKM pada siklus I yaitu 33 siswa, siswa yang mencapai KKM pada siklus II terdapat 36 siswa meningkat 3 siswa dari siklus I, dan siswa yang mencapai KKM pada siklus III terdapat 39 siswa meningkat 3 siswa dari siklus II. Siswa yang belum mencapai KKM pada siklus I terdapat 8 siswa, siswa yang belum mencapai KKM pada siklus II terdapat 5 siswa menurun 3 siswa dari siklus I, dan siswa yang belum mencapai KKM pada siklus III terdapat 3 siswa menurun 2 siswa dari siklus II.

KESIMPULAN dan SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan interaksi edukatif dan hasil belajar siswa disetiap siklusnya. Hasil penelitian

menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* diperoleh rata-rata siklus I 2,014, siklus II 2,648 meningkat 0,643 dari siklus I, siklus III 3,782 meningkat 1,134 dari siklus II. Rata-rata peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *role playing* diperoleh siklus I 2,415, siklus II 3,165 meningkat 0,714 dari siklus I, siklus III 3,915 meningkat 0,786 dari siklus II. Rata-rata peningkatan interaksi edukatif siswa menggunakan metode *role playing* diperoleh siklus I 20,49%, siklus II 39,022% meningkat 18,532% dari siklus I, siklus III 50,72% meningkat 11,698% dari siklus II. Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode *role playing* diperoleh siklus I 77,56, siklus II 81,34, siklus III 86,70.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil kesimpulan dari penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan interaksi edukatif dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diharapkan guru pada mata pelajaran PKn untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran agar terjadi interaksi edukatif. Pada saat pembelajaran hendaknya guru menerapkan metode *role playing* pada materi yang sesuai agar tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini dimaksudkan agar dapat membantu siswa untuk lebih memahami pembelajaran. Hendaknya guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan, agar guru dapat mengetahui kekurangan pada proses pembelajaran sehingga dapat menjadi bahan perbaikan untuk proses pembelajaran berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

Asep Jihad, Abdul Haris. (2012). **Evaluasi Pembelajaran**. Yogyakarta:Multi Pressindo.

- Hadari Nawawi. (2012). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Mahmud. (2011). **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Miftahul Huda. (2014). **Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatis**. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Nana Sudjana. (2009). **Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar**. Bandung: PT Rosdakarya.
- Sardiman. (2014). **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sri Anitah. (2008). **Materi Pokok Strategi Pembelajaran**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suharsimi Arikunto, Suhadjono, Supardi. (2012). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syaiful Bahri Djamah. (2010). **Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif**. Jakarta: PT. Rineka Cipta.