

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN
DALAM PEMBELAJARAN IPS
MENINGKATKAN AKTIVITAS PESERTA DIDIK
SDN 18 KETAPANG**

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH
HERAYANI
NIM F34210359**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2014**

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN
DALAM PEMBELAJARAN IPS
MENINGKATKAN AKTIVITAS PESERTA DIDIK
SDN 18 KETAPANG**

**Herayani, Syamsiati, Zainuddin
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan
Email Hera.yani.@yahoo.com**

Abstrak : Penelitian ini dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 matan hilir selatan yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan kejelasan tentang penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitaspeserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 matan hilir selatan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya pada pokok bahasan perjuangan mempertahankan kemerdekaan di kelas V SD.

Kata Kunci : aktivitas peserta didik, metode bermain peran, pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Abstract: This study was conducted in the Elementary School fifth grade 18 honor downstream south consisting of 7 boys and 6 girls. The purpose of this research is to gain clarity about the use of role-play method to improve aktivitaspeserta students in learning social studies class V Elementary School honor downstream 18 south. This study uses descriptive qualitative approach. This research is a form of action research. This research was conducted in two cycles. The results showed that the method can enhance the activity of playing the role of students in the Social Sciences subjects, especially on the subject of the struggle for independence in the fifth grade elementary school.

Keywords: activities of learners, methods play a role, learning the social sciences.

Hakekat kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peranan yang sangat penting. Berhasil tidaknya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor di antaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru

secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan peserta didik. Guru diharapkan memiliki cara/model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan.

Manusia adalah makhluk berbudaya yang dapat mengembangkan dirinya sedemikian rupa sehingga mampu membentuk berbagai norma dan tatanan kehidupan yang didasari nilai-nilai luhur untuk kesejahteraan hidupnya, baik secara perseorangan maupun Mengajar pada hakikatnya ialah membelajarkan siswa dalam arti mendorong dan membimbing siswa belajar, (Menurut Gagne 1985 dalam Sri Anitah W, dkk : 1.3), menurut Gagne bahwa belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan .

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

(Edgar B, Wesley dalam Sardjlyo dkk 1952: 2.11), menurut Edgar B, Wesley menegaskan bahwa materi yang disajikan dalam Ilmu Pengetahuan Sosial itu merupakan penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial yang digunakan untuk tujuan pedagogis di sekolah.

Dari ruang lingkup cakupan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang tercantum dalam kurikulum bahwa pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengikuti konsep “ Expanding communities of men “ (Hanna dalam banks, Sardjlyo dkk 1985 : 2.13), menurut Hanna baik keluasannya maupun kedalamannya, kepada siswa diajarkan lingkungan kehidupan dari yang terdekat dengan dirinya yaitu keluarga, rumah kemudian berkembang ke lingkungan kehidupan yang lebih luas sekolah, desa, kota dan provinsi sendiri melalui aspek sosiologis, geografis, ekonomis dan sejarah.

Dari hasil pengamatan guru sebagai peneliti yang mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar negeri 18 Matan Hilir Selatan kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terutama pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dalam hal ini guru sebagai peneliti ingin melihat keaktifan peserta didik dalam memerankan para tokoh dalam perjuangan sehingga peserta didik benar-benar mengerti dan dapat mengenang para tokoh yang telah memerdekakan negara Indonesia. Tetapi yang terlihat dari apa yang diinginkan bertolak belakang karena guru sebagai penelitimenggunakan metode ceramah.

Hal ini dapat dilihat pada kurang beraninya peserta didik tampil didepan kelas, kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga kelas menjadi ribut. Pengalaman saat mengajar dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus I masih belum bisa efisien dan masih mengalami kekurangan dalam pembelajaran. salah satu nya adalah media gambar, dengan menampilkan gambar-gambar para tokoh pahlawan ternyata peserta didik hanya mengenali wajah para

pahlawan saja tetapi peserta didik tidak mengetahui perjuangan atau pengorbanan para tokoh pahlawan, hal ini yang membuat gagal dalam siklus I kemudian guru sebagai peneliti bersama teman sejawat merumpukkan kembali permasalahan yang ditemukan pada siklus I yaitu kesalahan terletak pada media gambar. Lalu media gambar diganti dengan media audio visual karena dengan media audio visual peserta didik dapat melihat langsung kejadian apa yg di ceritakan dalam film tersebut sehingga peserta didik dapat melakoni peran dari apa yang dilihat nyadalam bermain peran.

Media audio visual adalah media yang menampilkan gambar dan teks secara bersama-sama. Perancangan isi media (menurut Hacbarth dalam Endang Mulyatiningsih 1996:174) menurut Hacbart tahap-tahap dalam perancangan isi media yaitu (1)Memilih materi, (2)Menulis tujuan (3)Memilih dan mengorganisasikan isi program (4)Membuat storyboard menguji storyboard dengan teman sejawat dan peserta didik dan merevisi storyboard berbasis pada hasil penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana meningkatkan aktivitas peserta didik melalui penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Matan Hilir Selatan. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dengan tujuan untuk memperbaiki pembelajaran sehingga aktivitas fisik, mental, emosional peserta didik dapat meningkat.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Matan Hilir Selatan pada semester II Tahun Pelajaran 2013 / 2014. Pelaksanaan tindakan Siklus I dilakukan pada hari Selasa tanggal 4 maret 2014 dan pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan pada tanggal 11 maret 2014. Subyek penelitan adalah seluruh peserta didik pada kelas V Ssekolah Dasar Negeri 18 Matan Hilir Selatan yang berjumlah 13 orang yang terdiri dari 7 orang laki – laki dan 6 orang perempuan.

Data diperoleh melalui observasi langsung dan tes. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh data tentang kegiatan guru dan peserta didik. Sedangkan lembar tes digunakan untuk memperoleh data tentang ada tidaknya peningkatan aktivitas peserta didik pada akhir pembelajaran.

Dalam penelitian ini, analisis data dimulai sejak awal sampai akhir pengumpulan data. Analisis data yang berhubungan dengan peningkatan aktivitas peserta didik dilakukan dengan rumus :

Peningkatan aktivitas peserta didik dengan menganalisis keaktifannya dalam proses pembelajaran kemudian di kategorikan aktif atau tidak aktif setelah data terkumpul dan di analisis dengan menggunakan persentase sebagai berikut:

Aktivitas Peserta Didik Siklus I :

$$\frac{\text{total skor aktivitas peserta didik siklus 1}}{\text{skor maksimal aktivitas peserta didik siklus 1}} \times 100$$

Aktivitas Peserta Didik Siklus II :

$$\frac{\text{total skor aktivitas peserta didik siklus II}}{\text{skor maksimal aktivitas peserta didik siklus II}} \times 100$$

Secara keseluruhan maka dapat di hitung peningkatan aktivitas peserta didik dari siklus I ke siklus II yaitu :

Aktivitas peserta didik siklus II – Aktivitas peserta didik siklus I

Rumus menghitung nilai peserta didik

$$N = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Rumus menghitung nilai rata – rata kelas peserta didik

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X = Rata – Rata

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh

N = Banyak data (peserta didik)

Hasil dari analisis data tersebut dapat dijadikan sebagai bahan refleksi untuk merencanakan tindakan selanjutnya, dan dari hasil analisis data tersebut dapat ditarik kesimpulan apakah tindakan yang dilaksanakan berhasil atau tidak.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini merujuk pada model penelitian tindakan kelas model Suharsimi Arikunto 2010 yang menguraikan bahwa tindakan yang digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis dari aspek perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan aktivitas peserta didik pada pembelajaran IPS dalam materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Matan Hilir Selatan. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 13 orang. Dari sampel tersebut di peroleh data peningkatan aktivitas peserta didik pada siklus I aktivitas fisik 48%, mental 41%, emsional 71%, sedangkan pada siklus II aktivitas fisik 92%, mental 71%, emosional 100%. Nilai rata – rata ulangan harian tersebut dapat disajikan dalam tabel nilai hasil belajar berikut :

Tabel 1
Aktivitas Peserta Didik Siklus I

No	Indikator	Muncul		Tidak Muncul	
		Jlh orang	%	Jlh orang	%
Aktivitas Fisik					
1	Aktif memperhatikan penjelasan guru tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan	5	38%	8	62%
2	Aktif melihat gambar tokoh-tokoh pahlawan	8	62%	5	38%
3	Aktif bermain peran	6	46%	7	54%
Rata-rata (R1)		48%		51%	
Aktivitas Mental					
1	Aktif menjawab pertanyaan dari guru	6	46%	7	54%
2	Bersungguh-bersungguh dalam mengerjakan tugas dari guru	7	54%	6	46%
3	Aktif memberikan ide atau gagasan dalam pembelajaran	4	31%	9	69%
4	Aktif dapat memberikan kesimpulan	4	31%	9	69%
Rata-rata (R2)		41%		59%	
Aktivitas Emosional					
1	bersemangat dalam mengikuti pelajaran	7	54%	6	46%
2	Berani tampil di depan kelas	13	100%	0	0%
3	Peserta didik bergembira saat melakukan kegiatan bermain peran	8	62%	5	38%
4	Peserta didik yang tenang mengikuti kegiatan belajar mengajar	9	69%	4	31%
Rata-rata (R3)		71%		34%	
Rata-rata gabungan (R1+R2+R3):3		52%		48%	

Kriteria rata-rata persentase :

Sangat tinggi	=	80 -100%
Tinggi	=	61- 80%
Sedang	=	41 - 60%
Rendah	=	21 – 40%
Sangat rendah	=	0 – 20%

Hasil observasi rata-rata aktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus II sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan yaitu 79% dari jumlah keseluruhan aktivitas yang dilakukan peserta didik. Dimana persentase aktivitas fisik mencapai 85%, aktivitas mental 65%, aktivitas emosional 87%. Hasil ini sudah cukup memuaskan, ini membuktikan bahwa penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

dapat meningkatkan aktivitas peserta didik. Sedangkan untuk aktivitas guru dapat diamati pada tabel 1.6 dan tabel 1.7 di bawah ini.

Tabel 2
Aktivitas Peserta Didik Siklus II

No	Indikator	Muncul		Tidak Muncul	
		Jlh orang	%	Jlh orang	%
Aktivitas Fisik					
1	Aktif memperhatikan penjelasan guru tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan	11	85%	2	15%
2	Aktif melihat gambar tokoh-tokoh pahlawan	12	92%	1	8%
3	Aktif bermain peran	10	77%	3	23%
Rata-rata (R1)		85%		15%	
Aktivitas Mental					
1	Aktif menjawab pertanyaan dari guru	9	69%	4	31%
2	Bersungguh-bersungguh dalam mengerjakan tugas dari guru	10	77%	3	23%
3	Aktif memberikan ide atau gagasan dalam pembelajaran	8	62%	5	38%
4	Aktif dapat memberikan kesimpulan	7	54%	6	46%
Rata-rata (R2)		65%		34%	
Aktivitas Emosional					
1	bersemangat dalam mengikuti pelajaran	11	85%	2	15%
2	Berani tampil di depan kelas	13	100%	0	0%
3	Peserta didik bergembira saat melakukan kegiatan bermain peran	11	85%	2	15%
4	Peserta didik yang tenang mengikuti kegiatan belajar mengajar	10	77%	3	23%
Rata-rata (R3)		87%		13%	
Rata-rata gabungan (R1+R2+R3):3		79%		21%	

Kriteria rata-rata persentase :

Sangat tinggi	=	80 -100%
Tinggi	=	61- 80%
Sedang	=	41 - 60%
Rendah	=	21 – 40%
Sangat rendah	=	0 – 20%

Pembahasan

Hasil observasi rata-rata aktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus I belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan yaitu 52% dari jumlah keseluruhan aktivitas yang dilakukan peserta didik. Dimana persentase aktivitas fisik mencapai 48%, aktivitas mental 41%,aktivitas emosional

71%. Sedangkan hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus II persentase aktivitas fisik 92%, aktivitas mental 71%, aktivitas emosional 100%. Hasil ini sudah cukup memuaskan, ini membuktikan bahwa penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat meningkatkan aktivitas peserta didik.

Pada siklus I sebelum melaksanakan tindakan, langkah awal peneliti adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran mengacu kepada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Tahun 2006. RPP ini dilengkapi dengan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan alat evaluasi berupa tes tertulis dalam bentuk uraian. Selain RPP dalam tahap perencanaan ini peneliti juga menyusun lembar observasi yang akan digunakan observer untuk mengamati seluruh kegiatan peserta didik dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dari lembar observasi ini akan dianalisis dan direfleksikan oleh guru bersama observer untuk menentukan tindakan selanjutnya.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 4 maret 2014, dimulai pada pukul 07.00 sampai dengan pukul 08.10 WIB (2 x 35 menit / 2 jam pelajaran). Materi yang disampaikan adalah perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

Observasi dilakukan terhadap kegiatan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Selain itu observasi juga dilakukan terhadap aktivitas peserta didik secara kelompok selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi terhadap kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran adalah observasi terhadap kemampuan guru dalam menyusun RPP yang dapat dinilai dengan IPKG I (terlampir). Berdasarkan IPKG I dalam siklus I ini di dalam menyusun RPP perumusan masalah, sesuai dengan kompetensi, indikator dan materi. Materi sesuai dengan kompetensi, karakteristik siswa, dan dengan waktu. Sumber belajar dan alat sesuai dengan kompetensi, karakteristik siswa dan metode. Teknik penilaian sesuai dengan kompetensi, indikator , dan prosedur penilaian. Nilai rata – rata skor IPKG I yang diperoleh adalah 2,70 dengan kriteria cukup.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran, kemampuan guru yang diobservasi adalah kemampuan guru dalam memotivasi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, menggali pengetahuan awal siswa (apersepsi), pada siklus II nilai rata-rata skor IPKG II yang diperoleh 3,36 dengan kriteria baik. yang berarti semua tahapan kegiatan telah dilakukan dengan baik.

Data – data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis dan dijadikan bahan refleksi. Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan observer, bahwa dalam pelaksanaan tindakan siklus I dengan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 18 Matan Hilir Selatan sudah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan atau mengelola pembelajaran, peserta didik sudah mulai lebih aktif dan sudah ada peningkatan pada aktivitas peserta didik. Namun masih terdapat beberapa kelemahan dan kekurangan yang harus diperbaiki diantaranya adalah : (1) guru dalam pelaksanaan tindakan masih terlihat kaku mungkin karena belum terbiasa melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain peran, (2) masih ada

beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, (3) peserta didik masih ada yang bingung dalam melakukan peranannya, (4) peserta didik mengalami kesulitan dalam menyimpulkan hasil kerja kelompoknya, (5) peserta didik kurang percaya diri dalam melakoni peranannya (6) guru masih dominan dalam menyimpulkan materi.

Perbaikan – perbaikan pada pelaksanaan tindakan selanjutnya sesuai dengan kelemahan dan kekurangan adalah: (1) guru harus lebih memahami metode bermain peran sehingga lebih percaya diri dalam pelaksanaan pembelajaran, (2) guru harus memberikan motivasi yang lebih kepada peserta didik yang kurang aktif, (3) guru harus lebih jelas saat menjelaskah langkah – langkah yang harus dilakukan dalam bermain peran sehingga peserta didik tidak kebingungan dalam melakoni peranannya (4) guru harus membimbing setiap kelompok secara merata dalam mencatat dan menyimpulkan kerja kelompoknya, (5) memberikan semangat kepada peserta didik agar berani tampil di depan kelas, (6) membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi dengan memberikan kata – kata kunci.

Siklus II ini dilakukan berdasarkan analisis dan refleksi pada siklus sebelumnya. Seperti siklus sebelumnya tindakan pada siklus II ini meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Pada tahapan perencanaan ini setelah peneliti dan observer berdiskusi, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan untuk melaksanakan tindakan pada siklus II ini. Sistematika Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada dasarnya sama dengan sistematika RPP pada siklus. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Berdasarkan hasil refleksi dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil dengan baik dan pelaksanaan tindakan akan dihentikan pada siklus II ini..

Berdasarkan deskripsi dan refleksi dari pelaksanaan tindakan pada siklus I dan Siklus II secara umum penelitian ini telah berhasil dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Bedasarkan hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan umum dari penelitian ini adalah penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan aktivitas peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Matan Hilir Selatan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran secara aktif. Dan kesimpulan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat meningkatkan aktifitas fisik peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Matan Hilir Selatan dapat dilihat pada lembar observasi, pada siklus I rata – rata aktivitas fisik peserta didik sebesar 48 % dan pada siklus II sebesar 92 %. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan terjadi peningkatan yang drastis dari siklus I sampai siklus II sebesar 44 %

2. Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial dapat meningkatkan aktifitas mental peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Matan Hilir Selatan. Hal ini dapat dilihat pada lembar observasi, pada siklus I rata – rata aktivitas mental peserta didik sebesar 41% dan pada siklus II sebesar 71 %. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan terjadi peningkatan yang drastis dari siklus I sampai siklus II sebesar 30% .
3. Penggunaan metode demonstrasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat meningkatkan aktifitas emosional peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Matan Hilir Selatan. Hal ini dapat dilihat pada lembar observasi, pada siklus I rata – rata aktivitas emosional peserta didik sebesar 71% dan pada siklus II sebesar 100%. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan terjadi peningkatan yang drastis dari siklus I sampai siklus II sebesar 29% .

Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian yaitu (1) dalam meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran baik secara fisik, mental, maupun emosional dapat menggunakan metode bermain peran sehingga akan berdampak baik pada aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, dan (2) guru hendaknya harus kreatif dan inovatif untuk menciptakan dan menerapkan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran secara fisik, mental, maupun emosional sehingga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- BNSP. 2007. **Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI**. Jakarta: Depdiknas.
- Dinn Wahyudin, dkk. 2008. **Pengantar Pendidikan**. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Endang Mulyatiningsih.2011. **Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik**. Yogyakarta : UNY Press.
- Sri Anitah W, dkk. 2011. **Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar**. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Suharsimi Arikunto. 2010. **Penelitian Tindakan**. Yogyakarta. Aditya Media.

WinaSanjaya. 2013. **Penelitian Pendidikan**. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Zainal Aqib.2013. **Model – Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual**. Bandung. Yrama Widya.

(<http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-pskgj-26476-Bab%20%20%20I.pdf>)
Diakses 13januari 2014.

(<http://learningmodels.blogspot.com/2011/04/aktivitas-siswa-dalam-belajar-di-kelas.html>) Diakses 13 januari 2014.

(http://riko-breges.blogspot.com/2011/08/prosedur-penelitian_08.html) Diakses 13 januari 2014.

(<http://asepsaepudin8.blogspot.com/2010/12/faktor-faktor-yang-mempengaruhi.html>) Diakses 13 januari 2014.

(<http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>)Diakses 13 januari 2014.