

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR

Hanifah Nur Pratiwi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (Niphahany@yahoo.com)

Mungit Sudianto

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa dalam pembelajaran guru kurang menggunakan media, metode dan model pembelajaran yang inovatif. Guru juga lebih mendominasi kegiatan pembelajaran, selain dominasi guru ketidak variatifan penyajian materi merupakan penyebab utama. Akibatnya hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal. Untuk mengatasi permasalahan ini maka dilakukan pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* dengan harapan siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Dilakukan melalui tiga siklus dan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar yang berjumlah 29 siswa. Instrumen yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari lembar observasi yang terdiri dari lembar aktivitas guru dan aktivitas siswa, tes, dan angket. Teknik analisis keempat instrumen tersebut data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif dengan cara mencari nilai persentase keberhasilan dan rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru selama pembelajaran mengalami peningkatan selama tiga siklus, pada siklus I memperoleh persentase 76,2%. Pada siklus II memperoleh persentase 87% dan meningkat pada siklus III dengan perolehan persentase 92,5%. Sementara pada aktivitas siswa di siklus I memperoleh persentase 65%. Sedangkan pada siklus II aktivitas siswa memperoleh persentase 81,4% dan memperoleh kenaikan pada siklus III dengan perolehan 91%. Perolehan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh 73 dan persentase ketuntasan belajar siswa 69%. Setelah diadakan perbaikan yang dilakukan pada siklus II, hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 80,3 dengan persentase ketuntasan belajar siswa adalah 75,9%. Dan setelah diadakan perbaikan kembali pada siklus III terjadi kenaikan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 84,7 dengan persentase ketuntasan belajar siswa 93,1%. Skor penilaian psikomotor siswa pada siklus I memperoleh persentase 78%. Pada siklus II memperoleh persentase 89% dan meningkat pada siklus III dengan perolehan persentase 99%. Sedangkan repon siswa pada pembelajaran IPS menggunakan metode *role playing* memperoleh 85,6%.

Kata kunci : Metode *role playing*, IPS, Hasil belajar

Abstract: Based on observations indicated that the lack of teachers learning to use the media, methods and innovative learning model. Teachers are also more dominant learning activities, in addition to lack of teacher dominance variatifan presentation of the material is the main cause. As a result of student learning outcomes to be less than the maximum. To overcome this problem, the learning is done by applying the method of role playing in the hope students can achieve good learning outcomes. This study used classroom action research. Carried through three cycles and each cycle consisting of planning, implementation and reflection. Subjects in this study were fourth grade students of Elementary School, amounting to 29 students. The instruments are made in this study consisted of the observation sheet activity sheet consisting of teachers and students' activities, tests, and questionnaires. The four instruments of analysis techniques to data compiled in the form of quantitative data. In this case the researchers used a descriptive statistical analysis by finding the percentage of success and the value of the average. The results showed that the activity of a teacher for learning has increased during the three cycles, the first cycle to obtain the percentage of 76.2%. In the second cycle to obtain the percentage of 87% and increased the percentage of third cycle with the acquisition of 92.5%. While the student activities in the cycle I earn a percentage of 65%. While in the second cycle activity students gain percentage increase and obtained 81.4% in the third cycle with the acquisition of 91%. Acquisition average value of student learning outcomes in the first cycle and gained 73 percentage of 69% mastery learning students. Subsequent to the improvements made in the second cycle, the learning outcomes of students scored an average of 80.3 with the percentage of students passing grade is 75.9%. And after repairs held back in the third cycle there is an increase of student learning outcomes with an average value of 84.7 to 93.1% percentage mastery learning students. Psychomotor assessment scores of students in the first cycle to obtain the percentage of 78%. In the second cycle to obtain the percentage of 89% and increased in the third cycle with the acquisition of 99% percentage. While repon students in learning social studies using role playing gained 85.6%.

Keywords : method of role playing, social studies, learning outcomes

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran berperan penting dalam usaha meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam hal ini diperlukan beberapa faktor pendukung di antaranya guru yang profesional, metode pembelajaran, media pembelajaran, penguasaan materi, dan model pembelajaran. Sebagai guru untuk melaksanakan tugas secara profesional memerlukan wawasan tentang kemungkinan-kemungkinan strategi belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan belajar yang telah dirumuskan. Strategi merupakan komponen yang juga mempunyai fungsi yang sangat menentukan. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen – komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Menurut Kurikulum Berbasis Kompetensi yang disempurnakan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahwa setiap individu mempunyai potensi yang harus dikembangkan, maka proses pembelajaran yang cocok adalah yang menggali potensi anak untuk selalu kreatif dan berkembang oleh karena itu pembelajaran harus tetap sesuai tujuan dan tetap menyenangkan sesuai perkembangan psikologis peserta didik. Namun kenyataan di lapangan belum menunjukkan ke arah pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran saat ini siswa dipandang sebagai subjek yang berkembang melalui pengalaman belajar sedangkan guru lebih berperan sebagai fasilitator dan motivator belajar bagi siswa, memberikan kemudahan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar sesuai dengan kemampuannya. Namun yang terjadi selama ini, banyak guru yang mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat partisipasinya dan kurang mendapatkan pengalaman yang bermakna. Contohnya pada materi yang berhubungan dengan kegiatan sosial seperti koperasi dan kesejahteraan masyarakat, kebanyakan guru hanya berceramah pada proses pembelajaran tanpa melibatkan aktivitas siswa di dalamnya sehingga proses pembelajaran berpusat pada guru.

Hal tersebut berdampak pada banyaknya nilai siswa yang berada di bawah KKM yang telah ditentukan nilai ketuntasannya yaitu 70. Berdasarkan hasil ulangan harian dengan menggunakan metode ceramah 62% siswa mencapai KKM yaitu sebanyak 18 siswa, sedangkan 38% siswa belum mencapai KKM yaitu sebanyak 11 siswa.

Selain dominasi guru, ketidak variatifan penyajian materi merupakan penyebab utama yang mengakibatkan siswa merasa jenuh dan tidak bersemangat dalam belajar sehingga siswa merasa kesulitan dalam mengerti, memahami dan menghafal konsep-konsep. Padahal di sisi lain pemberian pemahaman konsep-konsep IPS harus mendalam karena hal tersebut akan menjadi bekal dalam menghadapi tantangan hidup. Pemahaman konsep IPS dapat dilakukan dengan cara mengerti, memahami dan menghafal konsep-konsep tersebut. Dengan pemahaman konsep yang cukup maka siswa akan mudah mengungkapkan pengalamannya tentang kegiatan-kegiatan sosial melalui sebuah praktek.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti memberikan solusi bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar. Menurut Zuhaerini (1983), metode ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk : (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak; (b) melatih anak – anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah – masalah sosial-psikologis; dan (c) melatih anak – anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya. *Role playing* merupakan cabang dari metode simulasi yang didalamnya meminta siapa saja yang terlibat di dalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan (Wahab, 2009: 108). Metode ini cocok digunakan menanamkan konsep-konsep dalam IPS. Dalam metode *Role Playing* ini siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa nantinya akan memerankan suatu kegiatan yakni melakukan aktivitas operasi. Setelah itu siswa akan dapat dengan mudah mengaplikasikan pengalamannya tentang kegiatan operasi yang pernah dilakukannya. Kegiatan seperti ini membuat komunikasi dalam kelas berlangsung tidak hanya satu arah yakni dari guru ke murid, namun juga terjadi interaksi antar siswa untuk menggali pengetahuan-pengetahuan baru. Untuk itulah digunakan metode *Role Playing* agar siswa lebih termotivasi dan tertarik pada pembelajaran IPS sehingga dapat dengan mudah menguasai konsep-konsep yang ada dengan baik.

Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam pencapaian tujuan yang telah dirumuskan. Cukup banyak bahan pelajaran yang terbuang dengan percuma hanya karena penggunaan metode semata – mata berdasarkan kehendak guru dan bukan atas dasar kebutuhan siswa, atau karakter situasi kelas.

Pada prinsipnya, tidak satupun metode mengajar yang dapat dipandang sempurna dan cocok dengan semua

pokok bahasan yang ada dalam setiap bidang studi. Mengapa? Karena, setiap metode pasti memiliki keunggulan dan kelemahan masing – masing. Karena itu guru tidak boleh sembarangan memilih serta menggunakan metode.

Metode role playing mempunyai kelemahan – kelemahan yaitu sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif, banyak memakan waktu. Baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan, memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak para pemain kurang bebas, kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang – kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

Kekurangan-kekurangan di atas dapat diatasi dengan metode *Role Playing* yaitu guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang berperan, masing – masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya, dan siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas – tugas tertentu pula, guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga siswa terangsang untuk memecahkan masalah itu, agar siswa memahami peristiwanya maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertamadan bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia. Oleh karena itu harus diusahakan agar para pemain berbicara dan melakukan gerakan jangan sampai banyak variasi yang kurang berguna.

Ada beberapa cara untuk mengatasi kelemahan – kelemahan dari metode Role Playing, antara lain adalah: Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang berperan, masing – masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya, dan siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas – tugas tertentu pula;

Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga siswa terangsang untuk memecahkan masalah itu;

Agar siswa memahami peristiwanya maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama; dan Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia. Oleh karena itu harus diusahakan agar para pemain

berbicara dan melakukan gerakan jangan sampai banyak variasi yang kurang berguna.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, dibuatlah rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana hasil belajar siswa melalui penerapan metode *role playing*. Maka diadakan penelitian dengan judul “*Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*”

Hasil belajar IPS di SD adalah segenap perubahan tingka laku yang terjadi pada siswa sebagai hasil mengikuti proses pembelajaran IPS. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranahkognitif, afektif, psikomotor. Hasil belajar dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa yang diberikan oleh guru setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Berdasarkan UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 58 (1) evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik, secara berkesinambungan. Dengan demikian, maka evaluasi belajar seyogyanya dilakukan guru secara terus – menerus, bukan hanya pada saat – saat ulangan terjadwal atau ujian belaka (Syah, 2011:141).

Disini peneliti lebih menspesifikasikan hasil belajar yang mencakup pada aspek kognitif yaitu penilaian hasil belajar yang mencakup pengetahuan siswa meliputi kemampuan menjelaskan, menyebutkan, mengamati, mencatat, mendemonstrasikan, menyimpulkan dan Aspek psikomotor yaitu penilaian hasil belajar yang diperoleh melalui bermain peran. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni: (a) faktor dari dalam diri siswa, adanya pengaruh dari dalam diri siswa merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya. Siswa harus merasakan adanya suatu kebutuhan daya dan upaya untuk dapat mencapainya. Faktor dalam diri siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti

yang dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. (b) faktor lingkungan atau faktor yang berasal dari luar diri siswa, hasil yang dapat diraih masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada di luar diri siswa yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran. Yang dimaksud kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. (Sudjana, 2011: 39-40).

Kedua faktor di atas (kemampuan siswa dan kualitas pengajaran) mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar siswa. Artinya makin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pengajaran, maka makin tinggi pula hasil belajar siswa.

Hasil belajar dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa yang diberikan oleh guru setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Berdasarkan UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 58 (1) evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik, secara berkesinambungan. Dengan demikian, maka evaluasi belajar seyogyanya dilakukan guru secara terus – menerus, bukan hanya pada saat – saat ulangan terjadwal atau ujian belaka (Syah, 2011:141).

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui penerapan metode *role playing*. Adapun maksud peneliti mengadakan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat: (1) siswa, yaitu dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi koperasi melalui metode *role playing* dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (2) guru yaitu hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS.

METODE

Penelitian yang akan dilaksanakan ini menggunakan metode penelitian tindakan. Karena ruang lingkup penelitiannya adalah kelas, maka dapat dikategorikan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengupayakan perbaikan pembelajaran, baik dalam hal proses maupun hasilnya.

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mengandung empat tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi yang diambil dari Siklus PTK Model Gabungan Sanford dan

Kemmis (Taniredja, dkk, 2012:28). Pelaksanaan setiap siklus (1) Perencanaan yaitu pada tahap ini, peneliti menyiapkan rencana pembelajaran yang matang untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan. Dalam siklus I, peneliti mempersiapkan proses pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut: Analisis kurikulum, merancang silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Membuat LKS tentang kegiatan koperasi, membuat LKS, menyiapkan media, alat dan sumber belajar, menyusun evaluasi/LP, menyiapkan lembar pengamatan. (2) Pelaksanaan Tindakan yaitu kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran dengan penerapan metode *role playing* yang telah direncanakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (3) Observasi, pada tahap ini, diuraikan tentang prosedur pengambilan data dan penafsiran data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Tujuan dilaksanakannya pengamatan untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi. Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi berupa mengamati proses pembelajaran dengan penerapan metode *role playing*. (4) Refleksi, Pada tahap refleksi, data yang diperoleh dari hasil evaluasi kemudian dilakukan analisis. Hasil analisis digunakan untuk merefleksi pelaksanaan tindakan pada siklus tersebut, hasil refleksi kemudian digunakan untuk merencanakan tindakan pada siklus berikutnya. Kegiatan refleksi ini dilaksanakan secara kolaborasi antara guru (peneliti) dengan tiga orang observer (pengamat). Dalam hal ini, peneliti dan observer akan melakukan refleksi tentang hasil observasi yaitu pada saat pembelajaran berlangsung, hasil tes penilaian/evaluasi pada tiap akhir siklus.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama, jika ditemukan hal-hal yang kurang sesuai dengan apa yang diinginkan, maka akan dilakukan perbaikan tindakan pembelajaran pada siklus kedua. Selanjutnya jika hasil refleksi siklus kedua masih perlu dilakukan perbaikan, maka akan dilakukan rencana perbaikan tersebut pada siklus ketiga, demikian seterusnya dilakukan berulang. Jumlah siklus pembelajaran dibentuk berdasarkan ketercapaian hasil belajar siswa dalam penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kendal sewu Tarik Sidoarjo, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Kendal sewu Tarik Sidoarjo, dengan jumlah 29 siswa, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Adapun beberapa pertimbangan yang mendasari mengapa peneliti memilih siswa kelas IV SDN Kendal Sewu Tarik Sidoarjo sebagai subjek penelitian karena: 1) Diasumsikan bahwa siswa kelas IV memiliki kemampuan bermain peran. 2) Berdasarkan studi pendahuluan diketahui bahwa hasil

belajar siswa kelas IV SDN Kendal Sewu Tarik Sidoarjo pada mata pelajaran Pendidikan IPS masih rendah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan pada setiap aktivitas, situasi dan kejadian yang berkaitan dengan tindakan penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah (a) teknik observasi, secara umum, observasi merupakan upaya untuk merekam proses yang terjadi selama pembelajaran berlangsung (Indarti, 2008:48). Sedangkan menurut Arikunto (2006:222), observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang terstandar. Observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar misalnya tingkah laku siswa pada waktu belajar, tingkah laku guru pada waktu mengajar, kegiatan diskusi siswa. Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, yakni pada saat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Observasi dilakukan di dalam kelas tempat proses pembelajaran berlangsung tanpa mempengaruhi aktivitas dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan secara terus menerus selama pelaksanaan tindakan. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan yang dilakukan siswa dan guru. Hal ini untuk mengetahui kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat bersama peneliti dan untuk mengetahui kebiasaan siswa pada proses belajar di kelas yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. (b) Teknik tes, menurut Arikunto (2006:223), tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran (Sudjana, 2008:35). Keberhasilan tindakan dapat dilihat dari hasil tes setiap siklus. Jika hasilnya baik atau mencapai standar minimal sekolah maka penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep kegiatan koperasi pada siswa kelas IV SDN Kendal Sewu Tarik Sidoarjo. Jika hasilnya kurang baik atau tidak mencapai standar ketuntasan minimal sekolah maka penerapan metode pembelajaran *Role Playing* tidak efektif dalam peningkatan pemahaman konsep koperasi pada siswa kelas IV SDN Kendal Sewu Tarik Sidoarjo. (c) teknik angket, Angket merupakan instrumen di dalam teknik komunikasi tidak langsung karena pertanyaan yang diajukan secara tertulis yang harus dijawab secara tertulis oleh responden. Dengan metode ini data yang dapat dihimpun bersifat informatif dengan atau tanpa penjelasan atau interpretasi berupa pendapat, buah

pikiran, penilaian, ungkapan perasaan, dan lain-lain. Dalam penelitian ini angket dipergunakan untuk mengumpulkan data dengan cara membagikan lembar pernyataan atau pertanyaan yang harus dikomentari atau dijawab oleh seluruh siswa kelas IV SDN Kendal sewu Tarik Sidoarjo setelah selesai KBM.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini diantaranya adalah: (1) Lembar Observasi. Instrumen observasi yang digunakan adalah jenis check lists, yaitu suatu daftar yang berisi aktivitas yang hendak diamati dengan kriteria penilaian mendapatkan nilai 4 jika 3 indikator muncul semua, mendapatkan nilai 3 jika 2 indikator yang muncul, mendapatkan nilai 2 jika 1 indikator yang muncul dan mendapatkan nilai 1 jika tidak ada indikator yang muncul. Observasi dilakukan peneliti dengan meminta bantuan observer yang di dalamnya mencakup tentang pengelolaan kegiatan pembelajaran, yang bermaksud untuk mengetahui apakah pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan rancangan tindakan yang sudah direncanakan selama proses pembelajaran atau sebaliknya. Kegiatan yang diamati adalah kegiatan pembelajaran IPS khususnya pada materi koperasi. (2) Lembar Tes, Tes ini dilakukan di setiap akhir siklus dengan memberikan butir soal, bentuk tes yang digunakan adalah bentuk pilihan ganda sebanyak 5-10 butir soal dan esai sebanyak 5 butir soal. Tes ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas IV SDN kendal sewu tarik sidoarjo. (3) Lembar angket, Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon siswa mengenai penerapan metode *role playing* dalam proses belajarnya. Jenis angket yang digunakan peneliti adalah angket tertutup, sehingga siswa hanya memberikan tanda cek (√) pada jawaban yang paling sesuai dengan pendiriannya.

Setelah semua data terkumpul, maka data-data tersebut diolah dan dianalisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif yang berupa pernyataan-pernyataan, instrumen dari lembar tes adalah jawaban tertulis, instrumen dari tindakan observasi adalah hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian deskriptif bermaksud untuk mengetahui keadaan sesuatu, mengenai apa, bagaimana, seberapa banyak, sejauh mana dan sebagainya. Sedangkan analisis data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan bahan diskusi antara peneliti dan observer hasilnya digunakan untuk menentukan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berikutnya. Selanjutnya hasil observasi dari pengamat dapat dijadikan sebagai tindak lanjut dalam rangka pencapaian tujuan hasil belajar yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Hasil penelitian pada pembelajaran IPS melalui Penerapan Metode *role playing* di kelas IV Sekolah Dasar diuraikan berdasarkan siklus-siklus tindakan penelitian. Setiap siklus meliputi instrumen penelitian. Hasil kegiatan pengumpulan dan pengolahan data penelitian tindakan kelas ini secara garis besar dikemukakan sebagai berikut

Aktivitas guru saat penerapan metode *role playing* yang dilakukan pada siklus I, II dan III hasilnya di deskripsikan pada diagram berikut ini;

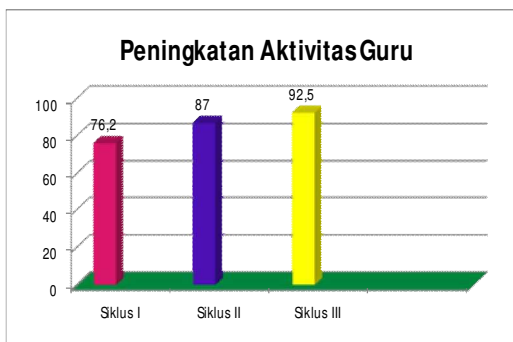


Diagram I

Peningkatan aktivitas guru siklus I, II, dan III

Aktivitas siswa saat pembelajaran dengan penerapan metode *role playing* yang dilakukan pada siklus I, II dan III hasilnya di deskripsikan pada diagram berikut ini;

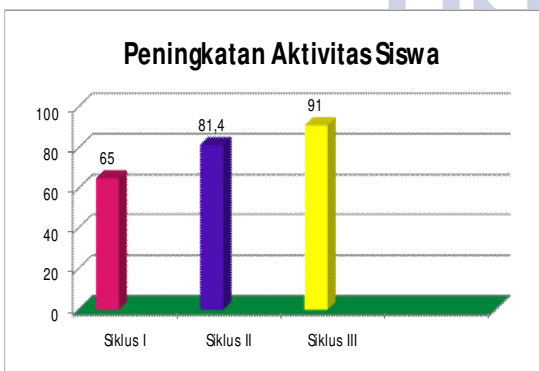


Diagram 2

Peningkatan aktivitas siswa siklus I, II dan III

Dilihat dari nilai IPS siswa kelas IV setelah diberikan pembelajaran dengan penerapan metode *role*

playing yang dilakukan siklus I, II, dan III hasilnya di deskripsikan pada diagram berikut ini:

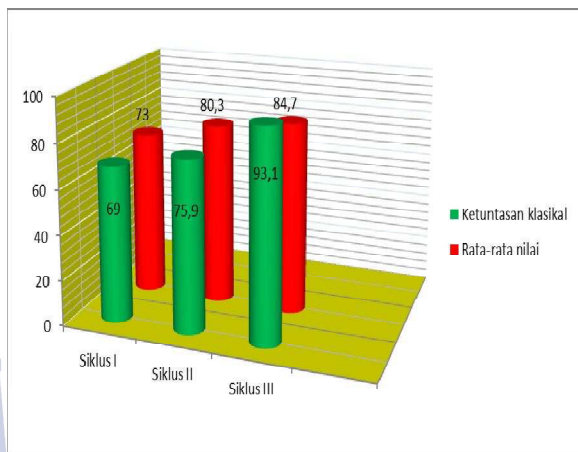


Diagram 3

Peningkatan hasil belajar siswa siklus I, II, III Peningkatan penilaian siswa psikomotor setiap siklus di deskripsikan pada diagram berikut ini:

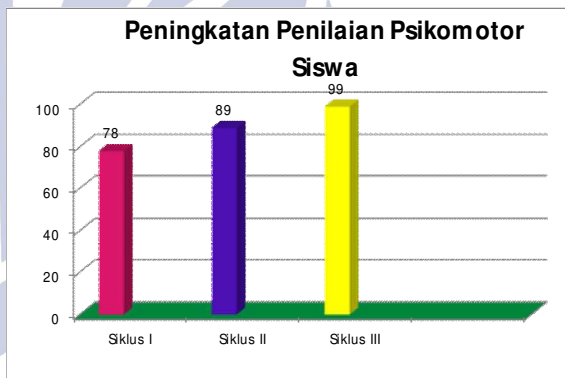


Diagram 4

Persentase peningkatan penilaian psikomotor siswa siklus I, II, III

Pembahasan

Pembahasan ini meliputi aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa, dan skor psikomotor siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus I memperoleh skor 18,3 dari skor ideal 26 dengan rata – rata 3 Persentase yang dicapai pada siklus I sebesar 76,25% dengan kategori “Baik”, hasil ini belum mencapai persentase keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% dari seluruh aktivitas guru. Namun, ada aktivitas guru yang sudah baik pada siklus I yaitu Memimpin kelompok bekerja dan belajar.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ada aktivitas guru yang kurang maksimal yaitu Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar.

Setelah adanya perbaikan sampai pada pembelajaran siklus III, aktivitas guru secara keseluruhan memperoleh skor 22,2 dari skor ideal 24 dengan rata – rata 3,7. Persentase keberhasilan pada siklus III mencapai 92,5% dengan kategori “Sangat baik”. Hal ini berarti ada peningkatan aktivitas guru sebesar 17,3% dari 72% pada siklus I menjadi 92,5% pada siklus III. Pembentukan kelompok seperti ini didukung oleh pendapat Jarolimek & Parker (Dalam Isjoni, 2007) yang menyatakan pembentukan kelompok secara heterogen dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk saling mengajar (*peer tutoring*) dan saling mendukung, dapat meningkatkan relasi dan interaksi antar ras, etnik, dan gender, memudahkan pengelolaan kelas karena masing-masing kelompok memiliki anak yang berkemampuan tinggi yang dapat membantu teman lainnya dalam memecahkan suatu permasalahan dalam kelompok.

Peningkatan aktivitas guru dari siklus I sampai III terlihat pada kemampuan Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, Menyajikan informasi, Evaluasi, memberikan penghargaan. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa dilakukan oleh guru dengan tanya jawab tentang materi sebelumnya. Menyajikan informasi dilakukan oleh guru dengan menerangkan materi sesuai dengan indikator dengan memajang media gambar lambang koperasi serta menerangkan dengan menggunakan metode *role playing* dan guru bersama siswa menentukan permasalahan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dimainkan dalam kegiatan *role playing*.

Dalam melaksanakan evaluasi sudah terlaksana dengan baik, guru membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi tentang kegiatan koperasi yang diperankan oleh salah satu kelompok, guru memberi kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya. Hal ini dilakukan agar siswa yang lainnya ikut aktif dalam pembelajaran sehingga semua siswa terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Setelah itu guru memberikan lembar evaluasi dan menjelaskan langkah-langkah mengerjakannya. Dalam memberikan penghargaan juga sudah dilakukan dengan memberikan penghargaan “Bintang” kepada kelompok yang terbaik atau siswa yang aktif, guru memberikan pujian kepada kelompok dan atau siswa yang aktif serta memberika tepuk tangan untuk seluruh siswa.

Aktivitas guru yang sudah berhasil dari siklus I sampai siklus III adalah pada waktu menyajikan informasi. Guru menyajikan informasi dengan cara menerangkan materi sesuai dengan indikator dengan memajang media gambar lambang koperasi serta menerangkan dengan menggunakan metode *role playing* dan guru bersama siswa menentukan permasalahan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dimainkan dalam

kegiatan *role playing*. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru memang sudah menjelaskan yang dikaitkan dengan metode *rola playing* dengan baik. Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan Hasibuan dan Moedjiono (2010:42), menjelaskan bahwa sebagai *key person* guru harus melaksanakan perilaku – perilaku salah satunya adalah kejelasan dalam menyampaikan informasi secara verbal maupun non verbal.

Secara keseluruhan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I memperoleh skor 18,2 dari skor ideal 28 dengan rata – rata 2,6. Persentase keberhasilan yang dicapai pada siklus I sebesar 65% dengan kategori “Cukup”, hasil ini belum mencapai persentase keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 80%. Aktivitas siswa pada siklus I belum maksimal dikarenakan siswa belum terbiasa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Aktivitas siswa yang belum maksimal pada siklus I meliputi mengajukan pertanyaan.

Setelah adanya perbaikan pada pembelajaran siklus III, aktivitas siswa secara keseluruhan memperoleh skor 25,5 dari skor ideal 28 dengan rata – rata 3,6. Persentase keberhasilan pada siklus III mencapai 91% dengan kategori “Sangat baik”. Hal ini berarti ada peningkatan aktivitas siswa sebesar 26% dari 65% pada siklus I menjadi 91% pada siklus III.

Peningkatan aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III terlihat pada saat menjawab pertanyaan yang diberikan guru, bermain peran, mengerjakan soal evaluasi. Dalam kegiatan bermain peran *role playing* terlihat bahwa kemauan siswa untuk menjadi peran sangat tinggi, dan siswa berpartisipasi penuh ketika bermain peran. Bahkan kelompok yang tidak bermain peran mampu mengamati jalannya permainan dengan baik. Aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan, Bermain peran tersebut sesuai dengan pendapat Suhanadji dan Waspodo (2003:7), menjelaskan bahwa guru telah menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian atau berperan serta dalam kehidupan sosial. Dan sesuai dengan pendapat sapriya (2011:48), menjelaskan bahwa pembelajaran pada pendidikan IPS memperhatikan dimensi keterampilan salah satunya adalah keterampilan berpartisipasi sosial.

Dalam mengerjakan soal evaluasi terlihat bahwa siswa mengerjakan sendiri tidak mencontek teman yang lain menulis jawaban dengan teratur dan menyelesaikan soal evaluasi dengan tepat waktu. Hal ini mencerminkan bahwa siswa telah memiliki dimensi nilai berupa nilai substantif, yaitu berupa nilai hasil belajar/ evaluasi dan menunjukkan bahwa guru telah melakukan keterampilan menutup pelajaran dengan baik dengan memberi evaluasi soal tertulis. Tujuan diadakan evaluasi menurut Verducci

(1980) dalam Waspodo (2003:186), menyatakan bahwa evaluasi merupakan proses yang sistematis untuk menentukan tingkat tercapainya suatu tujuan.

Aktivitas siswa yang sudah berhasil dari siklus I sampai siklus III adalah pada waktu menjawab pertanyaan yang diberikan guru terlihat banyak siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mengangkat tangan, menjawab pertanyaan dengan benar dan menjawab pertanyaan dengan tertib, hal ini menunjukkan bahwa guru telah mampu merangsang siswa untuk bertanya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sapriya (2011:48), menjelaskan bahwa pembelajaran pada pendidikan IPS memperhatikan dimensi keterampilan salah satunya adalah keterampilan berpartisipasi sosial.

Secara keseluruhan tes hasil belajar siswa pada siklus I dilihat dari rata – rata nilai mencapai 73% dengan kategori “Baik” dan ketuntasan klasikal mencapai 69% dengan kategori “Cukup”. Hasil tersebut belum mencapai persentase keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%, sehingga harus dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Pada siklus II secara keseluruhan tes hasil belajar siswa aspek kognitif dilihat dari rata – rata mencapai 80,3% dengan kategori “Sangat Baik” dan ketuntasan klasikal mencapai 75,9% dengan kategori “Baik”. Namun, hasil tersebut belum mencapai persentase keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%, sehingga harus dilakukan perbaikan lagi pada pembelajaran selanjutnya untuk memperoleh hasil yang diharapkan. Pada siklus III secara keseluruhan hasil belajar siswa aspek kognitif dilihat dari rata – rata sebesar 80,3% dengan kategori “Sangat baik” dan ketuntasan klasikal mencapai 93,1% dengan kategori “Sangat baik”. Hasil tersebut telah mencapai persentase keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 80%.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa aspek kognitif dari siklus I sampai siklus III untuk rata – rata nilai mengalami peningkatan sebesar 11,7% dan peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I sampai siklus III sebesar 24,1%. Hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa baik dari segi rata-rata kelas maupun ketuntasan belajar siswa secara klasikal. Dimana siswa sudah mampu memahami dan menyelesaikan soal-soal tentang koperasi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah terbiasa dengan menggunakan metode *role playing*. Siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berinteraksi dengan teman lain untuk bermain peran sambil belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sujana (2010: 29-30) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, fokusnya ke faktor lingkungan atau faktor yang berasal dari luar diri siswa.

Meningkatnya hasil belajar siswa seiring dengan meningkatnya aktivitas siswa dalam kelompok, baik itu

sikap ilmiah maupun keterampilan psikomotor siswa. Hal sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Piaget. Piaget berpendapat bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadi perubahan perkembangan kognitif siswa. Selain itu, ia juga berpendapat bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya saat siswa berdiskusi dan bekerjasama dalam kelompok dapat membuat pemikiran dari siswa menjadi lebih logis.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa aspek kognitif dari siklus I sampai siklus III untuk rata – rata nilai mengalami peningkatan sebesar 11,7% dan peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I sampai siklus III sebesar 24,1%. Hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa baik dari segi rata-rata kelas maupun ketuntasan belajar siswa secara klasikal. Dimana siswa sudah mampu memahami dan menyelesaikan soal-soal tentang koperasi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah terbiasa dengan menggunakan metode *role playing*. Siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berinteraksi dengan teman lain untuk bermain peran sambil belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sujana (2010: 29-30) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, fokusnya ke faktor lingkungan atau faktor yang berasal dari luar diri siswa.

Meningkatnya hasil belajar siswa seiring dengan meningkatnya aktivitas siswa dalam kelompok, baik itu sikap ilmiah maupun keterampilan psikomotor siswa. Hal sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Piaget. Piaget berpendapat bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadi perubahan perkembangan kognitif siswa. Selain itu, ia juga berpendapat bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya saat siswa berdiskusi dan bekerjasama dalam kelompok dapat membuat pemikiran dari siswa menjadi lebih logis.

Secara keseluruhan penilaian psikomotor siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I memperoleh skor 15,6 dari skor ideal 20 dengan rata – rata 3,13. Persentase keberhasilan yang dicapai pada siklus I sebesar 78% dengan kategori “Sangat baik”, hasil ini belum mencapai persentase keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 80%. Penilaian psikomotor siswa pada siklus I belum maksimal dikarenakan siswa belum terbiasa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Penilaian psikomotor siswa yang belum maksimal pada siklus I meliputi aspek bahasa, pada aspek ini siswa masih banyak yang kesulitan untuk menggunakan bahasa yang benar. Siswa masih cenderung menggunakan bahasa daerah.

Setelah adanya perbaikan pada pembelajaran siklus III, penilaian psikomotor siswa secara keseluruhan memperoleh skor 19,8 dari skor ideal 20 dengan rata – rata 3,96. Persentase keberhasilan pada siklus III mencapai 99% dengan kategori “Sangat baik”. Hal ini berarti ada peningkatan penilaian psikomotor siswa sebesar 21% dari 78% pada siklus I menjadi 99% pada siklus III.

Peningkatan psikomotor siswa dari siklus I sampai siklus III terlihat pada saat siswa berekspresi. Dalam kegiatan bermain peran *role playing* terlihat bahwa siswa sangat menjiwai peran yang dimainkannya. Hal ini sependapat dengan Wahab (2012:109) bahwa melalui itu siswa memasuki diri orang lain/ individu lain dan dengan perilaku seperti orang yang diperankannya, dengan itu siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasinya yang menandai perilakunya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Aktivitas Guru: Pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran materi koperasi siswa kelas IV SDN Kendal sewu Tarik Sidoarjo, aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I dengan kriteria “Baik” meningkat pada siklus II dengan kriteria “Sangat Baik” dan meningkat lagi pada siklus III dengan kriteria “Sangat Baik”. 2) Aktivitas siswa: Pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing*, dalam proses pembelajaran materi koperasi siswa kelas IV SDN Kendal sewu Tarik Sidoarjo, aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I dengan kriteria “Cukup” meningkat pada siklus II dengan kriteria “Sangat Baik” dan meningkat lagi pada siklus III dengan kriteria “Sangat Baik”. 3) Hasil belajar siswa: Hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *role playing*, proses pembelajaran materi koperasi siswa kelas IV SDN Kendal sewu Tarik Sidoarjo dapat meningkat dari siklus I dengan kriteria “Baik” mengalami peningkatan pada siklus III dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil ini membuktikan dengan menerapkan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Saran

Dengan memperhatikan hasil yang diperoleh pada penelitian ini, maka dalam penelitian ini disarankan: 1) Para guru lebih mengembangkan pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing*, agar siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. 2) Para siswa harus menyadari pentingnya keaktifan siswa dalam

mengikuti proses pembelajaran, supaya materi yang disampaikan guru dapat dipahami dan akan tertanam dalam diri siswa sikap berani dan tanggung jawab. 3) Para guru agar mengembangkan pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing*, agar anak dapat mengembangkan keterampilan psikomotornya. Pembelajaran ini memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk memperoleh pemahaman tentang teori dan konsep – konsep IPS yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. 4) Mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) untuk mengembangkan kemampuan dalam menerapkan metode *role playing* agar dapat menerapkan metode ini saat terjun ke lapangan, dalam hal ini SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aqib, Zaenal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Djamarah, Syaiful. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi edukatif*. Banjarmasin: Rineka Cipta.
- Fathurrohman dan Sutikno. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditam.
- Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: FBS Unesa.
- Mudjiono dan Dimiyati, Moh. 1993. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan.
- Mulyasa E. 2010. *Kurikulum tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2011. *Praktik Penelitian tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, Wina H. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suhanadji dan Tjipto, Waspodo. 2003. *Pendidikan IPS*. Surabaya: Insan Cendekia.

Sumantri, Mulyani dan Johar Permata. 1999. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Suradisastra, Djodjo dkk. 1992. *Pendidikan ips III*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

