

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI METODE BERMAIN
PERAN BAGI SISWA KELAS IV SD NEGERI 20 AIR CAMAR
KEC. PADANG TIMUR KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji sebagai Salah Satu Persyaratan
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh :
IDA NURSANTI
NIM. 90364**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

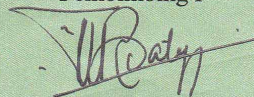
PERSETUJUAN KELULUSAN SKRIPSI
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI METODE BERMAIN
PERAN BAGI SISWA KELAS IV SD NEGERI 20 AIR CAMAR
KEC. PADANG TIMUR

NAMA : **IDA NURSANTI**
NIM : 90364
FAKULTAS : Ilmu Pendidikan
JURUSAN : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Padang, Agustus 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dra. Wirdati, M.Pd

NIP. 19490627 197603 2 001

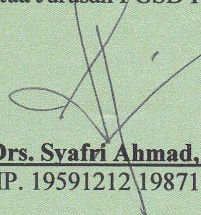
Pembimbing II

Dra. Mayarnimar

NIP. 19550501 198703 2 001

Mengetahui

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Syafri Ahmad, M.Pd

NIP. 19591212 198710 1 001

ABSTRAK

Ida Nursanti : Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Metode Bermain Peran Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Air Camar Kec. Padang Timur Kota Padang

Penelitian ini berawal dari kenyataan di sekolah bahwa dalam proses pembelajaran masih bersifat monoton dan pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa kurang berkembang dengan baik, sehingga hasil belajar IPS siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasinya dilakukan tindakan dengan menggunakan metoda bermain peran. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 20 Air Camar Kec. Padang Timur Kota Padang. Pengumpulan data dilaksanakan dengan melakukan observasi, wawancara tes dan pengamatan melalui lembar pengamatan aspek guru dan siswa.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Data penelitian berupa informasi tentang proses dan data hasil tindakan yang diperoleh dari hasil pengamatan, hasil tes dan diskusi. Sumber data adalah proses pelaksanaan pembelajaran matematika melalui metode bermain peran bagi siswa kelas IV SD Negeri 20 Air Camar Kec. Padang Timur Kota Padang.. Subjek peneliti terdiri dari siswa kelas IV SDN 20 Air Camar yang berjumlah sebanyak 20 orang. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis data. Prosedur penelitian dilakukan melalui 4 tahap yaitu 1) perencanaan 2) pelaksanaan 3) pengamatan 4) refleksi. Metoda bermain peran merupakan pembelajaran yang diupayakan agar dapat membina interaksi antara siswa sehingga kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa dapat dikembangkan dengan baik. Metoda bermain peran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut.

Dari hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metoda bermain peran dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar IPS kelas IV SD Negeri 20 Air Camar Kec. Padang Timur Kota Padang . Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh siswa pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa 62,5% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 81,0%.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Metode Bermain Peran bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Air Camar Kec. Padang Timur Kota Padang.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini diselesaikan berkat adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
2. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si, selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Ibu Dra. Wirdati, M. Pd selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan yang sangat berharga bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini
4. Ibu Dra. Mayarnimar selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan dan motivasi serta meluangkan waktunya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Dra. Sri Amerta, S. Pd selaku tim penguji sebagai peguji skripsi dan dosen-dosen yang lainnya yang telah banyak memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dra. Farida S, S. Pd M.Si selaku tim penguji selaku tim penguji sebagai peguji skripsi dan dosen-dosen yang lainnya yang telah banyak memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Dra. Zainarlis, M. Pd selaku tim penguji selaku tim penguji selaku tim penguji sebagai peguji skripsi dan dosen-dosen yang lainnya yang telah banyak memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP.
9. Bapak Ahmad Fauzi, S. Pd sebagai Kepala Sekolah SDN 20 Air Camar, wakil Kepala Sekolah, guru-guru, karyawan, siswa dan komite sekolah yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
10. Semua rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan, baik selama perkuliahan maupun selama penelitian ini.
11. Buat orang tua, kakak, dan seluruh keluarga tercinta yang senantiasa ikhlas mendoakan dan setia menerima segala keluh kesah penulis sehingga selesainya skripsi ini. Semoga Allah SWT membalasnya dengan pahala yang setimpal, amin ya robbal alamin.

Penulis memanjatkan doa kepada Allah SWT, semoga bantuan yang telah mereka berikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari-Nya.

Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari pembaca. Walaupun jauh dari kesempurnaan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua. Amin yarabbal'amin.

Padang, Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	
Halaman Persetujuan Skripsi	
Halaman Pengesahan	
Halaman Pernyataan	
Halaman Persembahan	
Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv
Daftar Lampiran	vii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelittian	6
 BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Hasil belajar.....	8
2. Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial.....	9
a. Pengertian Pembelajaran IPS	9
b. Tujuan Pembelajaran IPS	10
c. Ruang lingkup IPS	11
3. Metode Bermain Peran.....	12
a. Pengertian metode	12
b. Pengertian Metode bermain peran	13
c. Kelebihan metode bermain peran	14
d. Tujuan Penggunaan metode bermain peran	15
e. Langkah – langkah metode bermain peran	16

f. Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar	19
B. Kerangka Teori	20

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian.....	23
1. Tempat Penelitian	23
2. Subjek Penelitian.....	23
3. Waktu/Lama Penelitian.....	23
B. Rancangan Penelitian.....	24
1. Pendekatan dan jenis Penelitian.....	24
2. Alur Penelitian	27
3. Prosedur Penelitian	28
C. Data dan Sumber Data	30
D. Teknik Pengumpulan Data.....	31
E. Analisis Data	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 36

A. Hasil Penelitian	36
1. Siklus I	36
a. Perencanaan	36
b. Pelaksanaan.....	38
c. Pengamatan	42
d. Refleksi	46
2. Siklus II.....	49
a. Perencanaan	49
b. Pelaksanaan.....	52
c. Pengamatan	53
d. Refleksi	57
B. Pembahasan Hasil	59
1. Pembahasan Siklus I	59

2. Pembahasan Siklus II.....	61
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN.....	65
A. Simpulan	65
B. Saran.....	66
DAFTAR RUJUKAN	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	69
Lampiran 2	: Hasil Penilaian bermain peran kelompok siklus I	74
Lampiran 3	: Hasil Penilaian Kognitif Siklus I.....	78
Lampiran 4	: Hasil Penilaian Afektif Siklus I.....	79
Lampiran 5	: Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I.....	80
Lampiran 6	: Instrumen Observasi RPP siklus I	82
Lampiran 7	: Instrumen Penilaian Penelitian Tindakan Kelas (Dari Aspek Guru) Siklus I.....	84
Lampiran 8	: Instrumen Penilaian Penelitian Tindakan Kelas (Dari Aspek Siswa) Siklus I.....	87
Lampiran 9	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	90
Lampiran 10	: Hasil penilaian bermain peran kelompok siklus II	98
Lampiran 11	: Hasil Penilaian Kognitif Siklus II.....	103
Lampiran 12	: Hasil Penilaian Afektif Siklus II.....	104
Lampiran 13	: Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II.....	106
Lampiran 14	: Instrumen Observasi RPP Siklus II	109
Lampiran 15	: Instrumen Penilaian Penelitian Tindakan Kelas (Dari Aspek Guru) Siklus II.....	111
Lampiran 16	: Instrumen Penilaian Penelitian Tindakan Kelas (Dari Aspek Siswa) Siklus II.....	114
Lampiran 17	: Dokumentasi Penelitian	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu program pendidikan yang disajikan sebagai suatu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD), siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar IPS, serta memiliki keterampilan dan sikap yang baik dalam memecahkan persoalan serta masalah hidup dalam sosial masyarakat yang kompleks dan penuh tantangan yang terjadi di lingkungannya.

Untuk menyampaikan materi IPS dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) di Sekolah Dasar diperlukan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga siswa tidak menjadi bosan. Selain itu juga dibutuhkan metoda dan media yang dapat menunjang keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmadi (2005:27) bahwa “Pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru.” Ketepatan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa. Menurut Nana (2005:23) menyatakan bahwa metode mengajar adalah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu

mata pelajaran tertentu kepada siswa-siswa agar tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.”

Namun usaha-usaha tersebut belum terlaksana sepenuhnya di sekolah dasar karena masih banyaknya guru-guru yang mengajar secara konvensional dalam pembelajaran. seperti guru monoton dalam mengajar, tidak menggunakan media serta dalam menyajikan materi masih belum menggunakan metode yang tepat.

Menurut Depdiknas (2008:1) usaha tersebut belum berhasil dengan baik dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut 1) Masih banyak guru yang mengajar secara klasikal, 2) Kebanyakan kegiatan siswa adalah mendengarkan penjelasan guru, 3) Mengutamakan menghafal pengetahuan dan rumus-rumus daripada mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan masa yang akan datang, 4) Sedikitnya kesepadanan bahan pengajaran dengan metode dan kemampuan setiap siswa, 5) Hasil belajar rendah, kemampuan memecahkan masalah rendah berdasarkan kemampuan dan keterampilan yang diperoleh, dan 6) Lingkungan kelas yang bising menyulitkan untuk komunikasi dan belajar yang memerlukan pemikiran.

Berdasarkan kenyataan dan permasalahan yang telah ditemukan di atas, maka diperlukan suatu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemampuan menguasai metode pembelajaran merupakan syarat utama yang harus dimiliki guru, karena kemampuan menguasai dan menggunakan

metode yang tepat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik baik keberhasilan dari segi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Salah satu metode pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam IPS adalah metode Bermain Peran, karena materi IPS ini sangat menuntut pemahaman dan aplikasinya dalam bentuk dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Metode bermain peran termasuk metode yang ampuh dalam mata pelajaran IPS. Alasan pemilihan metode bermain peran karena pada metode ini menerapkan kemampuan di bidang afektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan tuntutan pembelajaran IPS yang menginginkan pengembangan sikap siswa baik di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Syaiful (2008:11) "Bermain Peran (*Role Playing*) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*Interpersonal Relationship*). Baik itu hubungan sosial dengan sesama dan yang menyangkut kehidupan siswa."

Oemar (2003:48) menyatakan "Bermain Peran (*Role Playing*) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman, sedangkan manfaat metode bermain peran adalah: untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani di kalangan siswa dalam kelas".

Kemudian Hamalik (2001:195) mengatakan : "Bermain peran adalah suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani".

Djamarah (2005:237) menyatakan :

Metode bermain peran ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik”. pengembangan dan penghayatan yang dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Melalui metode dapat dikembangkan ketrampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan menarik kesimpulan.

Dari ahli di atas, dapat disimpulkan bermain peran (*Role Playing*) adalah pembelajaran yang melatih keterampilan dalam pemecahan masalah untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi berdasarkan pengalaman hidupnya.

Kenyataannya dalam proses pembelajaran IPS yang penulis amati di kelas IV SD Negeri 20 Air Camar Kec. Padang Timur di temui bahwa dalam memperoleh materi pembelajaran pun siswa menerima langsung materi dari guru, siswa tidak dilatih untuk menemukan dan mengemukakan pendapatnya sendiri. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung guru hanya mengembangkan aspek kognitif siswa saja padahal dalam pembelajaran IPS juga harus dikembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Untuk itu penulis mencoba menggunakan metoda bermain peran dalam pembelajaran IPS karena dengan metoda bermain peran dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, melatih keberanian siswa dan juga dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

Oemar (2003:48) menjabarkan bahwa : 1) Dalam Bermain Peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa

sanksi, 2) bermain peran memungkinkan dan memperkenankan siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien maka perlu digunakan metode dan strategi pembelajaran yang tepat. Untuk itu, penulis memilih judul penelitian **“Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Bermain Peran Pada Kelas IV SD Negeri 20 Air Camar Kec. Padang Timur Kota Padang”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, secara umum permasalahannya adalah bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 20 Air Camar Kec. Padang Timur Kota Padang.

Secara khusus rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 20 Air Camar Kec. Padang Timur?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 20 Air Camar Kec. Padang Timur?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 20 Air Camar Kec. Padang Timur?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS melalui metode bermain peran pada kelas IV SD Negeri 20 Air Camar Kec. Padang Timur Kota Padang.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rancangan pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 20 Air Camar Kec. Padang Timur
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 20 Air Camar Kec. Padang Timur
3. Hasil belajar IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 20 Air Camar Kec. Padang Timur

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam merancang, melaksanakan, dan menilai hasil belajar IPS dengan metode bermain peran.
2. Bagi siswa, dapat tercapai tujuan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat.
3. Bagi peneliti, meningkatkan pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran IPS dengan metode bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang pelaksanaan pembelajaran IPS dengan

menggunakan metode bermain peran,meningkatkan keterampilan tentang cara mengevaluasi pembelajaran IPS dengan metode bermain peran.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Hasil Belajar

Menurut Nana (2005:17) menyatakan bahwa belajar sangat erat hubungannya dengan prestasi belajar. Karena prestasi itu sendiri merupakan hasil belajar, biasanya dinyatakan dengan nilai. Hasil belajar adalah hasil dimana guru melihat bentuk akhir dari pengalaman interaksi edukatif yang diperhatikan adalah menempatkan tingkah laku”.

Hasil belajar menurut Bloom (dalam Harun dan Mansur, 2007:13) “mencakup peringkat dan tipe prestasi belajar, kecepatan belajar, dan hasil efektif”. Sedangkan menurut Sudjana (2004:22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dengan cara bertingkah laku baru berkat pengalaman baru. Dalam kaitannya dengan kegiatan belajar, maka hasil belajar merupakan hasil kegiatan belajar sedangkan belajar sendiri lebih menekankan pada proses kegiatannya, selain pada hasil kegiatannya.

Hasil belajar merupakan hasil yang menunjukkan kemampuan seseorang siswa dalam menguasai bahan pelajarannya. Hasil belajar dapat diuji melalui test; sehingga dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan

pengajaran dan keberhasilan siswa atau guru dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil dari proses kompleks.

Hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari pertumbuhan jasmani, dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut untuk bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari serta mampu untuk memecahkan masalah yang timbul. Hal ini sesuai dengan pendapat Purwanto (1998:18) “hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa aspek kognitif yaitu kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pengalaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, dan evaluasi”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku siswa baik secara kebiasaan siswa belajar, menghadapi masalah, berfikir maupun perubahan jasmani dan tingkah laku siswa.

B. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, Depdiknas (2006:575). Dalam pembelajaran IPS siswa akan lebih mengetahui hubungan manusia dengan manusia lain, dengan lingkungan, dan sang pencipta melalui fakta, konsep, dan generalisasi yang tampak dalam kehidupannya.

Adapun menurut Ischak (1997:30) bahwa IPS adalah “Bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan dalam suatu panduan”,

Berdasarkan pendapat diatas tersebut bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah mulai dari SD sampai ke perguruan tinggi. Serta mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan gejala dan masalah sosial di masyarakat dari berbagai aspek kehidupan dalam suatu panduan. Pengetahuan sosial berguna dalam keterampilan sosial, intelektual, perhatian serta kepedulian sosial yang tinggi maka tujuan dari pendidikan akan tercapai dengan baik.

2. Tujuan IPS

Sebagai salah satu bidang studi, IPS memiliki tujuan untuk diajarkan pada siswa, khususnya siswa SD. Nursid menyatakan (2006:1.10) tujuan IPS membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara.

Menurut Depdiknas (2006:68), mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan,

4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Ilmu Pengetahuan Sosial mengajarkan peserta didik bagaimana hidup bermasyarakat dengan baik, mengatasi masalah, mampu berkomunikasi dengan baik dan benar.

3. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup IPS pada umumnya meliputi seluruh aspek kehidupan yang saling berkaitan. Menurut Depdiknas (2006:575) ruang lingkup pembelajaran IPS meliputi aspek – aspek yang berhubungan antara satu dengan yang lainnya, yaitu : “1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan; 2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan; 3) Sistim Sosial dan Budaya; 4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.”

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar diajarkan mulai dari kelas satu dengan dua jam pelajaran perminggu. Pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dikembangkan melalui kajian ini ditujukan untuk mencapai keserasian dan keselarasan dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan IPS sudah lama dikembangkan dan dilaksanakan dalam kurikulum-kurikulum di Indonesia, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Pendidikan ini tidak dapat disangkal telah membawa beberapa hasil, walaupun belum optimal. Secara umum penguasaan pengetahuan sosial atau kewarganegaraan lulusan pendidikan dasar relatif cukup, tetapi penguasaan nilai dalam arti penerapan nilai, keterampilan sosial dan partisipasi sosial hasilnya belum menggembirakan.

Perwujudan nilai-nilai sosial yang dikembangkan di sekolah belum nampak dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan sosial para lulusan pendidikan dasar khususnya masih memprihatinkan, partisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan semakin menyusut. Banyak penyebab yang melatarbelakangi mengapa pendidikan IPS belum dapat memberikan hasil seperti yang diharapkan. Faktor penyebabnya dapat berpangkal pada kurikulum, rancangan, pelaksana, pelaksanaan ataupun faktor-faktor pendukung pembelajaran.

C. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode

Metode atau metoda berasal dari bahasa Yunani yaitu metha dan hodas. Metha berarti melalui atau melewati dan hodas berarti jabun atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu.

Pada langkah pembelajaran, guru menggunakan metode yang sesuai dengan pembelajaran. Pengertian metode menurut Wina (2006:147) adalah :

Cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dalam kegiatan tercapai secara optimal, keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran

Menurut Aziz (2002:6.3) mengemukakan “metoda ialah suatu cara yang dipergunakan oleh seorang guru dalam mengolah suatu informasi yang berupa fakta, data atau konsep pada proses pembelajaran yang

mungkin terjadi dalam suatu strategi, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”

Nana (2003:76) menyatakan “Metode mengajar ialah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara atau kiat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa sehingga proses pembelajaran berhasil sesuai dengan yang diharapkan.

2. Pengertian Metode Bermain Peran

Dalam proses pembelajaran agar terjadi suatu interaksi pendidikan dalam situasi formal antara guru dengan siswa dimana dalam hal ini guru sebagai penggerak atau pembimbing, haruslah saling berusaha untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar dengan segala potensi yang dimiliki.

Dalam hal ini sangat diharapkan sekali siswa lebih aktif. Sedangkan guru sebagai fasilitator, oleh karena itu metode yang baik yaitu metode yang dapat menumbuhkan minat, semangat dan kreativitas siswa dalam belajar sehingga terjadi perubahan sikap dan hasil belajar siswa kearah yang lebih baik.

Menurut Roestiyah (2008:78) bermain peran adalah “metode yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan situasi dengan bermain sandiwara”. Kemudian Nana (2005:104) menjelaskan bermain

peran adalah “metode yang digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dimana siswa yang memerankannya”. Menurut Syaiful (2000:104) mengemukakan “bermain peran adalah metode yang digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial, di mana siswa yang memerankannya”

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan guru dengan jalan menirukan tingkah laku dalam hubungan sosial yang menekankan pada keikutsertaan para murid untuk memerankannya (mendramatisasi).

3. Kelebihan Metode Bermain Peran

Nuryani (2005:110) menyatakan bahwa “Keunggulan dari metode bermain peran adalah siswa mendapat kesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan akan lebih lama mengingat”.

Hal di atas dipertegas Oemar (2008:214) menyatakan bahwa keunggulan metode bermain peran yaitu:

- 1) Peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi,
- 2) Siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan,
- 3) Bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata,
- 4) Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah metode yang dapat memotivasi siswa untuk

berkreatifitas dan berkarya, serta menjadikan siswa mandiri dalam mengepresikan diri untuk suatu materi yang sedang dipelajari. Metode bermain peran sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Pkn di sekolah dasar karena dengan bermain peran siswa secara langsung memahami, memakna dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diperankannya.

4. Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran

Tujuan merupakan hal-hal yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan tertentu, yang dalam hal ini adalah penggunaan metode bermain peran. Adapun tujuan dari penggunaan metode bermain peran menurut Syaiful (2002:100) adalah sebagai berikut: a) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, b) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, c) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, d) Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

Dari beberapa tujuan penggunaan metode bermain peran tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode tersebut sangat baik untuk perkembangan jiwa sosialnya. Bagaimana ia bergaul dan menghargai teman, bagaimana ia beraktifitas dalam kelompok, bagaimana ia dapat berpikir kreatif dan mengambil keputusan pada saat dihadapkan pada situasi yang tiba-tiba.

5. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran akan mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan apabila seorang guru memahami langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran. Menurut Nana (2003:84) petunjuk dalam menggunakan metode bermain peran antara lain : 1) Tetapkan terlebih dahulu masalah sosial yang menarik, 2) Ceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita, 3) Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas, 4) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu bermain peran berlangsung, 5) Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memerankan perannya, 6) Akhiri bermain peran pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan , 7) Akhiri bermain peran dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada dalam permainan, 8) Jangan lupa menilai hasil bermain peran tersebut sebagai bahan pertimbangan.

Menurut Oemar (2008:215) langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran yaitu: 1) Persiapan dan instruksi 2) Tindakan dramatik dan diskusi 3) Evaluasi bermain peran.

Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Persiapan dan instruksi

- 1) Guru memiliki situasi/dilema bermain peran situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa.

- 2) Merancang skenario bermain peran. Sebelum bermain peran dilakukan, guru hendaknya merancang skenario yang akan dimainkan sehingga apa yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.
- 3) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.
- 4) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pameran) dipilih secara sukarela. siswa diberi kebebasan menggariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan/perbuatan ulang pengalaman.
- 5) Guru memberi tahu pera-peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*. Para siswa diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: 1) perasaan individu karakter,

2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan 3) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.

b. Tindakan dramatik dan diskusi

- 1) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- 2) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- 3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Evaluasi bermain peran

- 1) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluasi dan keberhasilan tentang bermain peran yang telah dilaksanakan.
- 2) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi bermain peran, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para peserta siswanya.
- 3) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada) , atau pada buku catatan guru, hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

6. Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Penggunaan metode bermain peran yang peneliti lakukan adalah langkah-langkah bermain peran menurut Oemar (2008:215). Berikut ini penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 20 Air Camar :

1. Guru memiliki situasi bermain peran, maksudnya guru memilih masalah yang akan diperankan yang penting bagi siswa.
2. Guru merancang skenario bermain peran

3. Sebelum bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan.
4. Guru memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran.
5. Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan.
6. Para aktor melakukan perannya
7. Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
8. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan.
9. Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
10. Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran.
11. Guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

B. Kerangka Teori

Suatu Pembelajaran akan menarik bagi siswa apabila seseorang guru telah mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat terwujud apabila seseorang guru telah mampu menggunakan strategi, pendekatan, model, atau metode yang tepat dalam pembelajaran.

Bidang studi IPS seringkali menjadi pelajaran yang menjenuhkan bagi siswa, hal ini tentu akan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa terutama dibidang

IPS Seorang guru dapat menggunakan metode dalam pembelajaran terutama bermain peran.

Metode bermain peran tentunya memiliki keunggulan yang mengajak siswa untuk mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi, siswa dapat kesempatan terlibat aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan akan lebih lama mengingat, siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa adanya kecemasan, bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, dan sebagainya.

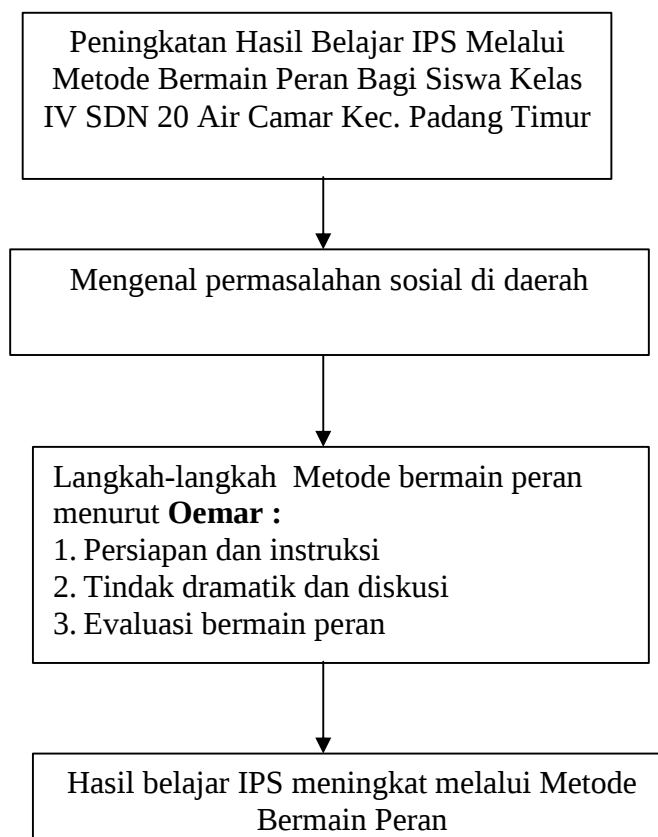
Langkah – langkah metode bermain peran yang peneliti lakukan adalah langkah-langkah bermain peran menurut Oemar (2008:215) yaitu tahap persiapan dan instruksi, tahap tindakan dramatik dan evaluasi bermain peran dan berikut rinciannya :

1. Guru memiliki situasi bermain peran, maksudnya guru memilih masalah yang akan diperankan yang penting bagi siswa.
2. Guru merancang skenario bermain peran
3. Sebelum bermain peran , siswa harus mengikuti latihan pemanasan.
4. Guru memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran.
5. Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan.
6. Para aktor melakukan perannya
7. Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.

8. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan.
9. Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
10. Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran.
11. Guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

Jadi, dalam penelitian ini peneliti menggunakan langkah – langkah metode bermain peran menurut Oemar.

KERANGKA TEORI PENELITIAN



BAB V

Simpulan dan Saran

Pada Bab ini disajikan simpulan dan saran, simpulan berkaitan dengan penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada kelas IV SD Negeri 20 Air Camar Kec. Padang Timur , saran berisi sumbangan pemikiran peneliti dengan hasil penelitian.

A. Simpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan metode bermain peran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru harus membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran. Rancangan pelaksanaan pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran yang akan digunakan.
2. Pembelajaran IPS dengan metoda bermain peran adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga dapat mengembangkan afektif dan psikomotor siswa. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metoda bermain peran terdiri dari 3 tahap yaitu: tahap persiapan dan instruksi, tindakan dramatic dan diskusi.
3. Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 20 Air Camar Kec. Padang Timur Kota Padang. Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 62% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 81% hal ini merupakan bukti pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 20 Air Camar Kec. Pdang Timur Kota Padang.

B. Saran.

Berdasarkan simpulan yang telah dicantumkan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Bagi kepala sekolah hendaknya dapat memotivasi dan membina guru untuk menggunakan metoda bermain peran dalam pembelajaran di sekolah terutama pada pembelajaran IPS.
2. Bagi guru hendaknya metoda bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPS dan sebagai suatu metoda yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswas
3. Bagi peneliti lain, yang merasa tertarik dengan metoda bermain peran agar dapat melakukan penelitian dengan menggunakan metoda bermain peran dengan menggunakan materi yang lain
4. Bagi pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan bagi pembaca.

DAFTAR RUJUKAN

- Abu, Ahmadi. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*. Bandung: Pustaka Setia
- Azis Wahab. 2002. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdiknas. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
-2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas
-2004. *Badan Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2008 . *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006/2008*. Depdiknas Dirjen Mendikdasmen.
- *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta. Depdiknas.
- Djamarah, S.B (2005). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Rineka Cipta; Jakarta.
- Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Pembelajaran*. Bumi Aksara. Bandung.
- Kunandar. 2008. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam sertifikasi Guru*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada
- Ischak SU, dkk. 1997. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Depdikbud
- Jonathan Sarwono. 2009. *Perbedaan Dasar Antara Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. <http://js.unikom.ac.id/kualitatif/beda.html> Diakses tanggal 1 April 2009.
- Made Wena. 2008. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Nana, Sudjana. 2003. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algesindo
- Nana Sudjana. 2005. *Dasar-dasar Proses Pembelajaran*. Bandung. Sinar Baru Albesindo.

- Nuryani R. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: Universitas negeri malang.
- Oemar Hamalik. 2008. *Pendekatan Baru Strategi Belajar-mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Purwanto, M Ngalm. 1998. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Renaja Rosdakarya
- Peni Yulita. 2008. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD di Kelas IV SD*. Skripsi. Padang.
- Roestiyah. 1991. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Rustam Mundilarto. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Depdiknas. Tersedia dalam http://klinikpembelajaran.com/booklet/penelitian_tindakan_kls.pdf (diakses tanggal 18 Februari 2008)
- Sagala dan Syaiful. 2004. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfa Beta
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Suwarsih Madya.(2005) *Penelitian Tindakan Kelas 1*. Tersedia dalam <http://ktiguru.org/index.php/ptk-1>. diakses tanggal 18 Februari 2008.
- Syaiful Hadi. 2008 dalam <http://hansteru.wordpress.com>. (Diakses 02 April 2009)
- Syaiful, Bahari, Djamarah . 2000. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Eduktf*. Jakarta: Rineka Cipta
- Uzer Usman. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana