

**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN DI KELAS IV
SDN 24 LAREH NAN PANJANG KEC. PADANG GANTING
KABUPATEN TANAH DATAR**

SKRIPSI

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



Oleh :
HELDA REFNI
NIM. 50865

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

PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN di Kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Kec. Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar

Nama : Helda Refni
NIM : 50865
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Padang, 9 Juli 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Farida. S, M.Si
Nip. 19600401 198703 2 002

Dra. Harni, M.Pd
19550529 198003 2 002

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19591212 198710 1001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN di Kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Kec. Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar

Nama : Helda Refni
Nim : 50865
Program Studi : S1
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Juli 2011

	Tim Penguji:	
	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Farida. S, M.Si	(-----)
Sekretaris	: Dra. Harni, M.Pd	(-----)
Anggota	: Dra. Wirdati, M.Pd	(-----)
Anggota	: Dra. Tin Indrawati, M.Pd	(-----)
Anggota	: Drs. Arwin	(-----)

ABSTRAK

Helda Refni, 2011. Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn di Kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Kec. Padang Ganting Kab. Tanah Datar

Berdasarkan refleksi awal di kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting diperoleh bahwa hasil belajar dari pembelajaran PKn siswa rendah hal ini disebabkan karena siswa kurang aktif dalam pembelajaran PKn dan guru lebih sering menggunakan metode konvensional. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dilakukan penelitian dengan menggunakan metode bermain peran.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dimana peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas. Perancangan penelitian disusun meliputi :1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting yang berjumlah 20 orang yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 12 orang perempuan.

Rata-rata hasil belajar pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran ini pada siklus I dan II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siklus I yaitu 57 ini berarti kategori pencapaian pembelajaran pada kategori cukup namun pada siklus II ada peningkatan nilai rata-rata menjadi 73 berarti indikator pencapaian pembelajaran pada kategori Baik.. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran PKn kelas IV mengalami kenaikan atau pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar siswa SDN 24 Lareh Nan Panjang Kec. Padang Ganting Kab. Tanah Datar.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah Subhanawata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn di Kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar”.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Atas bantuan dari semua pihaklah akhirnya skripsi ini dapat terwujud. Sebagai rasa syukur dan bangga penulis menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan kepada peneliti hingga skripsi ini selesai.
2. Ibu Dra. Farida. S, M.Si selaku pembimbing I, yang telah membimbing dan memotivasi peneliti hingga skripsi ini selesai.
3. Ibu Dra. Harni, M.Pd selaku pembimbing II, yang meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi peneliti hingga selesainya skripsi ini.
4. Ibu Dra. Wirdati, M.Pd selaku penguji I, yang bersedia meluangkan waktu, memberikaan kritikan dan saran hingga skripsi ini selesai.

5. Ibu Dra. Tin Indrawati, M.Pd selaku penguji II, yang bersedia meluangkan waktu, memberikaan kritikan dan saran hingga skripsi ini selesai.
6. Bapak Drs. Arwin selaku penguji III, yang bersedia meluangkan waktu, memberikaan kritikan dan saran hingga skripsi ini selesai.
7. Bapak dan Ibu staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP, yang telah memberikan dukungan pada peneliti hingga skripsi ini selesai.
8. Bapak Bendrizal, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar, yang bersedia memberikan izin dan mendengarkan keluh kesah peneliti hingga skripsi ini selesai.
9. Bapak dan Ibu guru staf pengajar SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar, yang selalu memberikan semangat dan perhatian kepada peneliti hingga skripsi ini selesai.
10. Suami dan seluruh keluarga tercinta yang senantiasa ikhlas mendo'akan dan setia menerima segala keluh kesah penulis sehingga selesainya skripsi ini.
11. Semua rekan-rekan mahasiswa PPKHB Seksi Tanah Datar II yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan, baik selama perkuliahan maupun selama penelitian ini.

Semoga bantuan, dorongan dan bimbingan yang diberikan menjadi amal sholeh dan diridhoi oleh Allah SWT, Amin. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritikan dan saran untuk perbaikan dan kesempurnaanya.

Akhirnya segala yang benar datang dari Allah SWT, dan manusia tidak luput dari segala kekhilafan. Semoga penulisan skripsi ini mwnjadi ibadah bagi penulis disisi-Nya dan bermanfaat bagi pembaca. Amin

Padang, Juli 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Metode Bermain Peran.....	8
a. Pengertian Metode.....	8
b. Jenis – Jenis Metode Pembelajaran.....	9
c. Metode Bermain Peran.....	10
d. Kelebihan Metode Bermain Peran.....	12
e. Langkah – Langkah Metode Bermain Peran.....	14
2. Pembelajaran PKn	
a. Pengertian PKn.....	16
b. Tujuan Pembelajaran PKn.....	17
3. Hasil Belajar	18
B. Kerangka Teori	19
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	22

B. Rancangan Penelitian	23
C. Data dan Sumber Data	29
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	30
E. Analisis Data.	32
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	
1. Siklus I	
a. Perencanaan.....	35
b. Pelaksanaan	
1) Siklus I Pertemuan 1	37
2) Siklus I Pertemuan 2	40
c. Pengamatan	
1) Siklus I Pertemuan 1	43
2) Siklus I Pertemuan 2	54
d. Refleksi	63
2. Siklus II	
a. Perencanaan	66
b. Pelaksanaan	68
c. Pengamatan	70
d. Refleksi	80
B. Pembahasan	82
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR RUJUKAN	89

DAFTAR BAGAN

Bagan kerangka teori	21
Bagan alur penelitian	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	91
2. Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I	107
3. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan I	109
4. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I	112
5. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan I	115
6. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I	116
7. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II	117
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II	118
9. Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan II.....	132
10. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan II	134
11. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan II	137
12. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II	140
13. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II	141
14. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II	147
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	143
16. Hasil Penilaian Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	156
17. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus II	158
18. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus II	161
19. Hasil Penilaian Kognitif Siklus II	164
20. Hasil Penilaian Afektif Siklus II	165

21. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II	166
22. Rekapitulasi Nilai Siklus I Pertemuan I.....	167
23. Rekapitulasi Nilai Siklus I Pertemuan II	168
24. Rekapitulasi Nilai Siklus II	169
25. Perbandingan Hasil Penelitian Afektif Siklus I dan Siklus II	170
26. Perbandingan Hasil Penelitian Kognitif Siklus I dan Siklus II	171
27. Perbandingan Hasil Penelitian Psikomotor Siklus I dan Siklus II	172

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Depdiknas (2006:20) dalam UU SISDIKNAS nomor 20 tahun 2003, menerangkan bahwa: “Hakekat dari tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti yang luhur, memiliki keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab dalam kemasyarakatan dan kebangsaan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, harus ada upaya yang sungguh-sungguh dari semua pihak, baik dari keluarga, pemerintah, maupun masyarakat.

Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yaitu dengan adanya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Depdiknas (2008:7) mendefinisikan PKn sebagai berikut:

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral tersebut diwujudkan dalam bentuk perilaku sehari-hari siswa, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dan makhluk Tuhan Yang Maha Esa.

Mata pelajaran PKn ini berfungsi sebagai wahana untuk membentuk warga Negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan Negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. Oleh

sebab itu, mata pelajaran PKn ini mencakup materi tentang moral dan nilai khususnya pembelajaran di sekolah dasar yang menjadi pondasi dasar pembentukan karakter siswa. Disamping itu mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang baik, yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanahkan dalam Pancasila dan UUD 1945 Pendidikan merupakan modal jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus yang perlu dipersiapkan

Namun kenyataannya sekarang ini harapan dan tujuan di atas tidak tampak dalam kehidupan kita sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan sekolah. Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar dalam pembelajaran PKn pada tanggal 24 Januari 2011, ditemukan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar pada semester satu tahun ajaran 2010/2011 sungguh jauh dari yang diharapkan, persentase keberhasilan siswa di bawah dari lima puluh persen. Sebagaimana yang dapat dilihat dalam tabel penilaian dibawah ini:

Tabel 1.1
NILAI HASIL UJIAN SEMESTER I KELAS IV

NO	NAMA SISWA	L/P	NILAI	KETUNTASAN	
				TUNTAS	TDK TUNTAS
1	JP	L	75	√	
2	AMF	L	64		√
3	UF	P	80	√	
4	YH	L	64		√
5	YPA	P	80	√	
6	ASH	P	64		√
7	A	L	60		√
8	EI	P	64		√
9	IA	L	80	√	
10	INA	L	75	√	
11	JR	L	63		√
12	M	L	64		√
13	N	P	85	√	
14	RY	L	64		√
15	RR	P	60		√
16	RAW	L	80	√	
17	YS	P	60		√
18	YDP	L	80	√	
19	RED	P	75	V	
20	AMA	L	63		V

Sumber Nilai Ujian semester I kelas IV tahun pelajaran 2010/2011

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata siswa yang tuntas semester I tahun ajaran 2010/2011 kelas IV yakni masih berada dibawah standar ketuntasan. Berdasarkan tabel di atas 45% siswa yang mencapai ketuntasan dan selebihnya tidak tuntas sebesar 55%. Sehingga untuk meningkatkan nilai siswa agar sesuai dengan yang di harapkan maka kita sebagai guru harus melihat meneliti dimana siswa tersebut mengalami masalah. Sebagai seorang guru yang profesional harus bisa melihat situasi yang ada. Salah satunya melihat perkembangan anak didiknya dalam masalah hasil belajar.

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar PKn siswa rendah yaitu faktor internal dan eksternal dari siswa. Faktor internal antara lain: motivasi belajar, intelegensi, kebiasaan dan rasa percaya diri. Sedangkan faktor

eksternal adalah faktor yang terdapat di luar siswa, seperti; guru sebagai pembina kegiatan belajar, strategi pembelajaran, sarana dan prasarana, kurikulum dan lingkungan yang kurang memvariasikan metode dalam pembelajaran, dimana guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan menggunakan metode ceramah ini menimbulkan: (1) siswa cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, (2) siswa menjadi malas mengeluarkan pendapat dan gagasannya, (3) menghambat cara berfikir siswa, sehingga sulit untuk berkembang, (4) siswa tidak aktif dalam belajar, (5) siswa kurang paham tentang materi yang disajikan.

Untuk mengantisipasi semua itu tentu guru harus mencari solusi. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar PKn di SD 24 Lareh Nan Panjang Atar adalah melalui pemilihan metode yang dianggap lebih tepat untuk pembelajaran PKn. Banyak metode yang dapat digunakan untuk pembelajaran PKn. Salah satunya adalah metode bermain peran. Metode bermain peran adalah suatu metode yang memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa untuk dapat melibatkan diri terhadap pembelajaran yang diberikan guru. Menurut Subari (2000:200) metode bermain peran diartikan sebagai “cara belajar mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan melakukan peranan tertentu yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari”. Untuk melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran ada beberapa langkah yang harus dilakukan guru. Depdiknas (2006:75) mengemukakan bahwa langkah-

langkah bermain peran adalah: “1). Menentukan topik permasalahan yang diwujudkan dalam cerita/ceramah, 2) Pelaksanaan, 3). Penilaian”. Dengan penggunaan metode bermain peran yang melibatkan siswa secara langsung pada proses pembelajaran diharapkan mampu merangsang siswa untuk berfikir dan memecahkan masalah. Dengan demikian hasil pembelajaran Pkn dapat ditingkatkan.

Disinilah guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi, baik dalam ranah kognitif, ranah afektif maupun psikomotorik siswa. Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menciptakan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Berdasarkan kenyataan di atas maka penulis tertarik untuk mengangkat judul “Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn di Kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.”

B. Rumusan Masalah.

Bertitik tolak dari uraian latar belakang masalah di atas yang menjadi rumusan masalah umum penulisan ini adalah “Bagaimana Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn di Kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar ?”

Secara khusus masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar ?
3. Bagaimana hasil pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuam secara umum dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.
3. Hasil belajar dengan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik bagi peneliti, guru maupun siswa diantaranya:

1. Bagi peneliti: Menambah pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.
2. Bagi guru: Dapat melakukan perbaikan dalam sistem pembelajaran dan membandingkan keadaan serta perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah dilakukan tindakan dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.
3. Bagi siswa: Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar .

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode

Metode adalah suatu cara yang digunakan guru untuk pencapaian tujuan dari proses pembelajaran dan tercapainya prestasi belajar anak yang memuaskan (Mulyani, 1999:135). Sedangkan menurut Udin. S (2005:4.3), "Cara atau teknik yang digunakan guru yang melakukan interaksi dengan siswa saat proses pembelajaran berlangsung". Menurut Nana (2005:76) menjelaskan "Metode mengajar ialah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran". Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode merupakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rencana pembelajaran dan dapat membina hubungan baik dengan siswanya agar pelajaran menyenangkan bagi siswa dan apa yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa. Metode sangat diperlukan dalam pelaksanaan proses pembelajaran karena metode bertujuan sebagai satu alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam interaksi pembelajaran, metode belajar dipandang sebagai salah satu komponen yang ada di dalamnya yang mana

komponen yang satu dengan yang lain nya saling mempengaruhi. Menurut Soetomo (1994:144), "Semakin baik penggunaan metode mengajar semakin berhasillah pencapaian tujuan, artinya apabila guru dapat memilih metode yang tepat yang sesuai dengan bahan pengajaran murid, situasi, kondisi, media pengajaran maka semakin berhasillah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai." Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Jenis-jenis metode pembelajaran

Dalam proses pembelajaran ada beberapa macam metode yang digunakan dalam pemakaiannya harus tepat guna disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut Abu (2005:59), "ada beberapa jenis metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai berikut : (a) metode ceramah, (b) metode tanya jawab, (c) metode kerja kelompok, (d) metode diskusi, (e) metode eksperimen, (f) metode demonstrasi, (g) metode inquiri, (h) metode bermain peran, (i) metode proyek, (j) metode pemberian tugas".

Sebelum menggunakan metode mengajar seorang guru dapat mengetahui permasalahan yang akan dibahas dalam proses pembelajaran. Menurut Abu (2005:60), ada lima hal penting yang perlu diperhatikan dalam memilih dan menggunakan metode adalah :

“ (a) tujuan yang akan dicapai, (b) bahan yang akan diberikan, (c) waktu dan perlengkapan yang tersedia,(d) kemampuan dan banyaknya murid, (e) kemampuan guru mengajar”.

Jadi pembelajaran akan berjalan dengan efektif bagi siswa bila guru memahami metode yang akan digunakan. Dalam dunia pendidikan banyak sekali metode pembelajaran yang bisa dipergunakan dengan bermacam bentuk dan teknik dalam pelaksanaannya. Diantara sekian banya metode yang dapat dipergunakan guru dapam pembelajaran PKn adalah metode bermain peran.

c. Metode Bermain Peran

Sebelum membahas metode bermain peran sebagai metode pengajaran terlebih dahulu kita mengetahui lebih jelas apa yang dimaksud dengan metode bermain peran. Menurut Syaiful (2000:200), mengemukakan bahwa “metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan di mana para siswa turut serta dalam memainkan peran di dalam mendramalisasikan masalah-masalah sosial“. Selain itu pula menurut Oemar (2002:199) menegaskan “Metode bermain peran adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial hubungan antar insani “. Kemudian menurut Nana (2005:104) menjelaskan bermain peran adalah “metode yang digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-

masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial di mana siswa yang memerankannya.” Demikian juga Moedjiono (2006:81), menyatakan bermain peran adalah :

“Memainkan peranan dari peranan-peranan yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu yang dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi sejarah peristiwa masa lalu, menciptakan kemungkinan kejadian di masa yang akan datang, menciptakan peristiwa mutakhir yang dapat dipercaya atau menghayalkan situasi pada suatu tempat atau waktu tertentu.”

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan metode ini dilakukan dengan jalan memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial. Sehingga dalam pembelajaran PKn siswa dituntun serta dituntut untuk bisa memerankan perannya dengan benar sehingga tercipta suatu keadaan yang diinginkan. Dan dari keadaan ialah siswa dapat mengambil inti sarinya apa yang ingin dicapai dalam pembelajaran tersebut. Melalui jalan ini siswa dapat menemukan cara belajar baru yang efektif di mana semuanya terlihat baik yang berperan maupun yang tidak berperan.

Arti penting penggunaan metode bermain peran dapat dilihat dari tujuan menggunakan metode bermain peran. Menurut Oemar (2002:199), tujuan bermain peran, sesuai dengan jenis belajar adalah sebagai berikut : “(a) belajar dengan berbuat, (b) belajar melalui peniruan, (c) belajar melalui balikan, (d) belajar melalui pengkajian, perilaku dan pengulangan.” Sedangkan menurut Nana (2000:85), tujuan metode bermain peran antara lain: “(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.”

Selain itu menurut Subari (1994:93), tujuan-tujuan yang dapat dicapai dengan metode bermain peran adalah : “(a) memahami peran orang lain, (b) membagi tanggung jawab dan melaksanakannya, (c), menghargai penghayatan orang lain, (d) terlatih mengambil keputusan”. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari metode bermain peran dapat melatih keberanian siswa dan mengembangkan keterampilan-keterampilan intraktif atau keterampilan-keterampilan reaktif, serta siswa mau menerima dan menghargai pendapat orang lain. Setiap metode tidak ada yang sempurna namun tidak ada pula metode yang jelek. Apabila ada kekurangan dari salah satu metode maka dapat ditutup atau dilengkapi oleh metode yang lain.

d. Kelebihan Metode Bermain Peran

Setiap metode yang digunakan mempunyai kelebihan, demikian juga metode bermain peran. Moedjiono (2008:162), menjelaskan kelebihan metode bermain peran adalah: 1) Menciptakan kegairahan siswa untuk belajar, 2) Memupuk daya cipta, 3) Memupuk keberanian dan kemantapan penampilan siswa di depan banyak orang, 4) Siswa mendapat kesempatan untuk menyalurkan perasaan

yang terpendam sehingga mendapat keputusan kesegaran setara kesehatan jiwa, 5) Dapat dijadikan bekal bagi kehidupan di masyarakat, 6) Mengurangi hal-hal yang bersifat abstrak dengan menampilkan kegiatan yang nyata, 7) Dapat ditemukan bakat-bakat baru dalam berperan dan berekting.

Metode bermain peran memiliki kelebihan dari metode lain dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Menurut Syaiful (2005:200), mengatakan bahwa kelebihan metode bermain peran adalah :

- (a) anak dapat terlatih berinisiatif serta kreatif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut mengemukakan pendapatnya sesuai waktu yang disediakan, (b) kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya, (c) bahasa lisan anak didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Sedangkan menurut Abu (2005:65) kelebihan metode bermain peran adalah: “(a) melatih anak mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian, (b) metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup, (c) anak-anak dapat menghayati sesuatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri, (d) anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.” Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran sangat tepat digunakan untuk mengajarkan materi pembelajaran yang meminta peserta didik berpartisipasi aktif dan dapat memperoleh pengalaman langsung serta dapat mengembangkan kecakapan dalam proses

belajar mengajar. Selain itu peserta didik juga dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab, dan mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan dan merangsang siswa untuk berfikir dan memecahkan masalah.

Dalam pelaksanaannya metode bermain peran dijalankan menurut tafsiran pelaku secara spontan berdasarkan pengalaman pelaku masing-masing. Kemampuan pemahaman guru dalam menguasai metode bermain peran harus ditingkatkan, sehingga penerapannya dapat sesuai dengan tujuan proses pembelajaran yang ingin dicapai.

e. Langkah-langkah metode bermain peran

Untuk pelaksanaan pembelajaran PKn di kelas IV semester II yang menggunakan metode bermain peran adalah materi pembelajaran yang berhubungan dengan menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya. Langkah-langkah metode bermain peran dalam pembelajaran yang akan di terapkan mengacu pada tahapan menurut Depdiknas (2006:75) yaitu: “1). Menentukan topik permasalahan yang diwujudkan dalam cerita/ceramah, 2) Pelaksanaan, 3). Penilaian.” Untuk pelaksanaannya diuraikan sebagai berikut:

- 1) Menentukan topik permasalahan yang diwujudkan dalam cerita/ceramah. Ini merupakan langkah persiapan, terdiri dari:
 - (a) menentukan dan menceritakan situasi sosial yang akan

diperankan, b) memilih dan mengatur para pelaku untuk melakukan atau memerankan situasi atau tokoh, c) mempersiapkan pelaku untuk menentukan peran masing-masing.

- 2) Langkah pelaksanaan, terdiri dari: (a) siswa melakukan bermain peran, b) guru menghentikan bermain peran pada saat situasi sedang memuncak (klimaks), c) akhiri bermain peran dengan diskusi tentang jalan cerita atau pemecahan masalah .

Agar metode bermain peran dapat berjalan dengan baik, maka diperlukan langkah-langkah yang tepat dalam pelaksanaannya Roestiyah (2008:91-92), menjelaskan langkah-langkah yang tempuh adalah:

- a) Guru harus menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan metode bermain peran
- b) Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak,
- c) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan yang pertama.
- d) Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, sehingga ditanggapi, tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk peranan itu,
- e) Siswa yang tidak aktif harus menjadi penonton yang aktif, mereka harus bisa memberi saran dan kritikan apada apa yang dilakukan setelah bermain peran tersebut
- f) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dan dialog,
- g) Setelah bermain peran dalam situasi klimaks maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum

Selanjutnya Depdiknas (2006:75) juga mengemukakan langkah-langkah bermain peran adalah: “1). Menentukan topik permasalahan yang diwujudkan dalam cerita/ceramah, 2) Pelaksanaan, 3).

Penilaian.” Adanya langkah-langkah bermain peran tersebut maka pelaksanaan pembelajaran permainan peran akan lebih tertuju pada tujuan pembelajaran dan dapat terstruktur sehingga tidak banyak membuang waktu dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaan metode bermain peran keaktifan dan penguasaan siswa tentang karakter yang diperankan harus sangat dipahami. Sehingga maksud cerita dan apresiasi tokoh yang diperankan siswa dapat ditangkap dengan baik oleh siswa yang lainnya.

2. Pembelajaran PKn

a. Pengertian PKn

Pembelajaran yaitu “suatu hasil belajar atau proses mengajar dan belajar di mana ada dua subjek yang terlihat di dalamnya yaitu guru dan siswa sebagai suatu perpaduan.” Oemar (2005:55). Jadi dengan pembelajaran PKn yaitu suatu proses pembelajaran yang terdiri atas guru dan siswa yang mempelajari nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa.

Pembelajaran PKn adalah salah satu mata pelajaran pokok yang tercantum dalam kurikulum 2004, yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur moral yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia. Hal ini sesuai dengan penjelasan Depdiknas (2008:7) yaitu:

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk

mengembangkan dan melestarikan nilai luhur moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral tersebut diwujudkan dalam bentuk perilaku sehari-hari siswa, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dan makhluk Tuhan Yang Maha Esa.

Maka yang dikatakan dengan pembelajaran PKn yaitu suatu proses pembelajaran yang terdiri atas guru dan siswa yang mempelajari nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa. Dari beberapa pendapat para ahli tersebut tentang pengertian PKn maka dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran PKn adalah suatu program pembelajaran inti yang mempelajari nilai-nilai luhur dan norma sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

b. Tujuan Pembelajaran PKn

Dalam Depdiknas (2007:271) mata pelajaran PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berfikir sebagai berikut .

- 1). Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2). Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi.
- 3). Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4). Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa PKn SD bertujuan untuk menjadikan warga negara yang dapat berpikir kritis,

aktif, kreatif, dan bertanggung jawab serta memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Apabila sudah terjadi perubahan tingkah laku seseorang, maka orang itu telah bisa dikatakan akan berhasil dalam belajar, sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Oemar (2005:2), "hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sikap sosial, emosional dan perubahan jasmani."

Hasil belajar siswa juga 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. Kerangka Teori

Pada dalam pembelajaran PKn di kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar ditemui persentase keberhasilan siswa di bawah dari lima puluh persen. Hal ini disebabkan oleh pemilihan metode yang kurang tepat dalam pembelajaran PKn. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah pemilihan metode yang dianggap lebih tepat. Penggunaan metode dalam pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa, semakin tepat metode yang digunakan guru maka hasil yang diperoleh akan semakin maksimal. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PKn adalah metode bermain peran.

Metode bermain peran merupakan suatu cara pengajaran yang membimbing siswa dalam melakonkan watak, perasaan, dan gagasan gagasan yang ada, serta suatu cara yang dilakukan untuk memerankan suatu kegiatan yang ada dalam materi pembelajaran. Sehingga siswa tampak lebih aktif dalam proses pembelajaran karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, dan merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh dalam drama tersebut.

Adapun langkah-langkah metode bermain peran dalam pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Langkah perencanaan, terdiri dari: (a) menentukan dan menceritakan situasi sosial yang akan diperankan, b) memilih dan mengatur para pelaku untuk melakukan atau memerankan situasi

atau tokoh, c) mempersiapkan pelaku untuk menentukan peran masing-masing, 2) Langkah pelaksanaan, terdiri dari: (a) siswa melakukan bermain peran, b) guru menghentikan bermain peran pada saat situasi sedang memuncak (klimaks), c) akhiri bermain peran dengan diskusi tentang jalan cerita atau pemecahan masalah selanjutnya, dan 3) Langkah penilaian, terdiri dari (a) siswa diberi tugas untuk menilai atau memberi tanggapan terhadap pelaksanaan bermain peran, b) siswa diberi kesempatan untuk membuat kesimpulan hasil bermain peran.

Bagan 1. kerangka Teori

Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Di Kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.



Langkah-langkah metode bermain peran dalam pembelajaran

1. Langkah Perencanaan

- a. menentukan dan menceritakan situasi sosial yang akan didramatisasikan,
- b. memilih dan mengatur para pelaku untuk melakukan atau memerankan situasi atau tokoh,
- c. mempersiapkan pelaku untuk menentukan peran masing-masing,

2. Langkah Pelaksanaan,

- a. siswa melakukan bermain peran,
- b. guru menghentikan bermain peran pada saat situasi sedang memuncak (klimaks),
- c. akhiri bermain peran dengan diskusi tentang jalan cerita atau pemecahan masalah

3. Langkah Penilaian,

- a. siswa diberi tugas untuk menilai atau memberi tanggapan terhadap pelaksanaan bermain peran,
- b. siswa diberi kesempatan untuk membuat kesimpulan hasil bermain peran.



Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan hasil penelitian tentang penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Sebelum melaksanakan pembelajaran, terlebih dahulu guru harus membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran terlaksana dengan baik karena sesuai dengan langkah-langkah bermain peran.
2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran haruslah sesuai dengan langkah-langkah metode bermain peran yang terdiri dari langkah persiapan menentukan dan menceritakan situasi sosial yang akan di dramatisasikan, memilih dan mengatur para pelaku untuk melakukan atau memerankan situasi atau tokoh, mempersiapkan pelaku untuk menentukan peran masing-masing. Langkah pelaksanaan yaitu melakukan bermain peran, menghentikan bermain peran pada saat situasi sedang memuncak (klimaks), akhiri bermain peran dengan diskusi tentang jalan cerita atau pemecahan masalah. Kegiatan akhir, langkah penilaian siswa diberi tugas untuk menilai atau memberi tanggapan terhadap pelaksanaan bermain peran, siswa diberi kesempatan untuk membuat kesimpulan hasil bermain peran.

3. Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 24 Lareh Nan Panjang Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar. Hasil belajar dari siklus I ke siklus I mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa pada siklus I pertemuan 1 yaitu 30 %, pada siklus I pertemuan 2 yaitu 40 % dan pada siklus II 90 %. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran berhasil dilaksanakan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti mengambil kesimpulan.

1. Guru dalam melaksanakan pembelajaran agar membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran terlebih dahulu supaya guru lebih mengetahui kegiatan apa yang akan dilakukan oleh siswa dan guru.
2. Pelaksanaan pembelajaran harus sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan langkah yang diinginkan.
3. Dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disamping itu guru juga harus bisa menggunakan metode dan model pembelajaran yang lain sehingga tercipta suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Aziz Wahap. 2005. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Guru*. Jakarta: Depag RI.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: BNSP.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kemmis, S & Mc Taggart. R. 1998. *The Action Research Planner*. Third Edition.
- Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 2005. *Dasar-dasar Proses Pembelajaran*. Bandung. Sinar Baru Albesindo.
- Oemar Hamalik. 2005. *Proses Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Purwanto. 1996. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ritawati Mahyuddin. 2003. *Diktat Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. Padang: PGSD UNP.
- Rochiati Wiraatmadja. 2008. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosdakarya.
- Rustam Mundilarto. 2004, *Penelitian tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas
- Rostiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Sagala. 2004. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfa Beta.
- Sugiyono. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Alfabeta.