

## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MINAT SISWA PADA PELAJARAN IPS MATERI PERISTIWA-PERISTIWA SEKITAR PROKLAMASI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DI KELAS VIII-8 SMP NEGERI 2 SUKARAJA KABUPATEN BOGOR

Ernawaty Durandt

Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana UIKA Bogor, SMPN 2 Sukaraja Bogor  
Jl. KH. Sholeh Iskandar Km. 2 Kd. Badak, SMPN 2 Sukaraja Bogor  
(ernawaty46@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini berawal dari latar belakang perlunya peningkatan kreativitas mengajar guru dalam pengelolaan pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama sebagai respons semakin melemahnya kualitas belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar, penyajian materi bersifat monoton, ekspositoris, dan kurang variatif. Keadaan tersebut menyebabkan rasa jenuh / bosan dan kurang antusias, menurunkan minat, motivasi dan hasil evaluasi belajar siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, melalui PTK diharapkan guru dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi pembelajaran sehingga hasil belajar dan minat siswa terhadap mata pelajaran IPS meningkat. Penelitian dilaksanakan di kelas VIII-8 SMPN 2 Sukaraja Kabupaten Bogor, pada bulan Desember sampai dengan Maret 2010. Dalam rangka meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dilakukan PTK dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, yang dilaksanakan melalui 2 (dua) siklus. Pada siklus pertama, sebagian siswa belum terbiasa dengan pembelajaran *Role Playing*. Pada siklus kedua, siswa dan guru (kolaborator) sudah terbiasa dan mulai memahami implementasi pembelajaran *Role Playing* dan menunjukkan hasil yang memuaskan. Dari hasil kuesioner minat siswa meningkat. Demikian juga hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan dari rata-rata sebesar 6,47 pada evaluasi ke satu, menjadi skor rata-rata 7,77 pada evaluasi yang kedua. Dari hasil PTK yang mengacu pada siklus pertama dan kedua, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di kelas VIII-8 SMP Negeri 2 Sukaraja Kabupaten Bogor.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Minat Siswa, IPS dan *Role Playing*.

**Abstract :** This study begins with the background of the need to improve the management of creativity in teaching social studies teacher at the High School as a response to the weakening of the quality of student learning. In the learning process, the presentation of the material is monotonous, expository, and less varied. These circumstances lead to feeling tired / bored and apathetic, lose interest, motivation and evaluation of student learning outcomes. Based on the above problems, through PTK teachers are expected to increase creativity and innovation and learning so that the learning outcomes of the students' interest in social studies increased. The experiment was conducted in class VIII - 8 SMP 2 Talbot Bogor regency, in December until March 2010. In order to increase interest and student learning outcomes in learning PTK IPS conducted using learning model *Role Playing*, which is implemented through two (2) cycles. In the first cycle, most students are not familiar with *Role Playing* learning. In the second cycle, students and teachers ( collaborators ) was used and started to understand the implementation of *Role Playing* and learning showed satisfactory results. From the results of the questionnaire increased student interest. Likewise, student learning outcomes also showed an increase from an average of 6.47 on the evaluation for one, being an average score of 7.77 on the second evaluation. From the results of PTK which refers to the first and second cycle, it can be concluded that the role playing teaching model to improve student learning outcomes in social studies in class VIII - 8 SMP Negeri 2 Sukaraja Bogor.

**Keyword:** Learning Outcomes, Student Interests, IPS and *Role Playing*.

## 2.1 PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi minat peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa dan kreativitas siswa.

Oleh karena itu, kurikulum IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) disempurnakan untuk meningkatkan mutu IPS dengan cara merespon secara positif berbagai informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi. Kompetensi IPS mengembangkan penguasaan kecakapan hidup, penguasaan prinsip-prinsip sosial, ekonomi dan budaya. Sehingga tumbuh generasi yang kuat dan berahlak mulia. Pada dasarnya pelajaran IPS dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS memiliki nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, handal dan bermoral semenjak dini. Namun selama ini pelajaran IPS yang diberikan disekolah-sekolah sangat menjemukan dan membosankan serta kurang variatif. Hal ini disebabkan penyajiannya bersifat monoton dan ekspositoris. Sehingga siswa kurang berminat dan kurang antusias terhadap pelajaran IPS.

Berdasarkan pengamatan dan hasil refleksi penulis di SMPN 2 Sukaraja, menunjukan adanya gejala bahwa pada umumnya siswa kurang tertarik, merasa bosan, pasif, kurang antusias dan terkesan acuh tak acuh. Sehingga terlihat dari hasil belajarnya rendah dan siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat atau gagasan sendiri. Pembicaraan ini hanya didominasi oleh siswa tertentu saja. Oleh karena itu peneliti ingin menciptakan proses pembelajaran yang memotivasi minat belajar dan aktivitas siswa secara optimal.

Hasil belajar maksimal yang diharapkanpun belum tercapai. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel ketuntasan hasil belajar IPS dalam Ulangan Umum Semester ganjil tahun pelajaran 2008/2009. Data diambil pada satu kelas sampel dari jumlah 9 rombongan belajar kelas VIII SMP Negeri 2 Sukaraja:

Tabel 1. Data Sampel Kelas

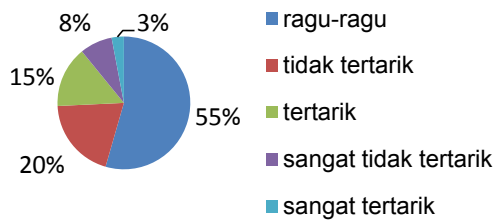
Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
< KKM (65)	19	50%
=KKM (65)	9	23%
>KKM (65)	10	27%

Demikian juga dengan gejala kurang tertarik Siswa terhadap pembelajaran IPS dikelas dapat terlihat dari hasil survey sederhana yang dilakukan kepada siswa yang sama sebanyak 40 siswa.

Pernyataan pertama yang diberikan kepada siswa adalah: "Saat pembelajaran IPS saya merasa tertarik untuk terus memperhatikan penjelasan guru".

Diagram berikut memperlihatkan pendapat siswa atas pernyataan tersebut yang member makna bahwa proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang berlangsung di kelas tidak mampu membangkitkan semangat belajar dan kurang mendorong motivasi siswa untuk memahami dan mendalami materi pelajaran dengan kata lain dapat dikatakan bahwa pembelajaran menjenuhkan.

Dari 40 siswa yang mengisi kuesioner sebagian besar menyatakan ragu-ragu atas ketertarikannya terhadap pembelajaran IPS yaitu sebanyak 22 siswa atau 55%, sedangkan yang menyatakan tidak tertarik ada 8 siswa atau 20%. Yang tertarik ada 6 siswa atau 15% sementara yang sangat tidak tertarik ada 3 orang atau 7.5% dan persentase paling kecil adalah yang sangat tertarik ada 1 orang atau 2.5 %.

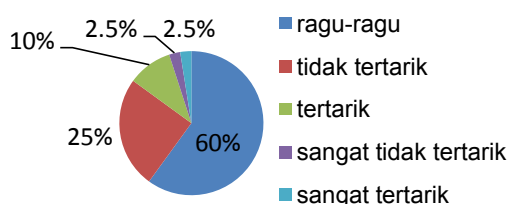


Gambar 1. Sebaran Sikap Siswa Terhadap Pembelajaran IPS

Pernyataan kedua yang disajikan kepada siswa berkaitan dengan pelaksanaan tugas dalam pelajaran IPS yang diberikan oleh guru.

Kalimat pernyataan yang dimaksud adalah: "Walaupun terasa lelah, semua tugas pelajaran IPS saya kerjakan dengan penuh tanggung jawab".

Diagram dibawah ini memperlihatkan pula persentase pendapat siswa tentang minat melaksanakan tugas yang sebagian besar atau 60% (24 siswa) ragu-ragu, dan 25% (10 siswa) menyatakan tidak setuju (rendahnya minat), sementara yang menyatakan setuju atau tinggi minat melaksanakan tugasnya ada 10% (4 siswa) saja, sementara yang sangat setuju maupun yang sangat tidak setuju ada 2 siswa atau 5%.



Gambar 2. Persentase Siswa Tentang Minat Melaksanakan Tugas

Bertitik dari permasalahan di atas, maka peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran sosiodrama atau bermain peran atau *role playing* karena model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan melalui peragaan atau pemeranan lakon. Dengan cara ini tidak membuat siswa grogi karena siswa diberi banyak waktu untuk membuat skenario mereka sendiri dan menentukan bagaimana mereka ingin mengilustrasikan keterampilan dan teknik yang baru saja dibahas di kelas.

Dengan melibatkan siswa berperan dalam kegiatan pembelajaran, berarti kita mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang dimiliki siswa secara penuh sehingga dapat mengacu pada peningkatan minat dan partisipasi siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS.

Dengan memperhatikan dan mempelajari situasi maupun kondisi diatas maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah kegiatan pembelajaran IPS di kelas dalam cara penyajiannya bersifat monoton dan ekspositoris?
2. Apakah metode yang digunakan masih bersifat konvensional?
3. Benarkah metode pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa?
4. Mengapa guru belum menemukan strategi pembelajaran yang tepat?
5. Apakah penyebab rendahnya minat belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS?
6. Apakah minat belajar mempengaruhi hasil belajar seseorang?
7. Apakah penyebab rendahnya hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPS?
8. Apakah keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh kemampuan guru dalam menentukan metoda dan strategi pembelajaran?

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka masalah yang diteliti melalui penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik model pembelajaran sosiodrama / bermain peran (*role playing*)?
2. Bagaimana menerapkan model pembelajaran sosiodrama / bermain peran (*role playing*) agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS?
3. Dapatkah pembelajaran model sosiodrama / bermain peran (*role playing*) meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 2 Sukaraja?

## 2.2 TINJAUAN TEORI

### 2.1. Minat

Rats, Harmin dan Simon mendefinisikan bahwa minat adalah sesuatu yang dapat membangkitkan gairah seseorang dan menyebabkan orang itu menggunakan waktu, uang, serta energi untuk kesukaanya terhadap obyek (Merril, 1996:69). Selain itu ada yang memberi batasan, minat adalah kesadaran yang timbul bahwa obyek tersebut sangat disenangi dan orang tersebut mempunyai perhatian terhadap obyek tersebut (Crites, 1969:29). Jadi minat mengandung artian sangat senang terhadap suatu obyek, dan karena itu maka orang tersebut sangat memperhatikan obyek dimaksud.

Untuk mengetahui minat seseorang, lebih-lebih para siswa, adalah sesuatu hal yang tidak mudah. Minat seseorang tidak cukup diprediksi begitu saja, akan tetapi perlu waktu yang cukup lama untuk mengetahui tindakan seseorang, sehingga pada gilirannya orang tersebut akan diketahui minatnya.

Seseorang ahli menegaskan, bahwa minat adalah kemampuan untuk memberikan stimulus yang mendorong seseorang untuk memperhatikan sesuatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan berdasarkan pengalaman sebenarnya (Alice Crow, 1984:248). Minat juga diartikan sebagai suatu pilihan kesenangan untuk melakukan kegiatan (Skinner, 1974: 337). Dari uraian tersebut maka minat dapat lahir karena adanya stimulus, dilandasi pengalaman dan kesenangan untuk melakukan sesuatu. Tegasnya seseorang akan memiliki minat apabila memperhatikan sesuatu kegiatan atau aktivitas yang disenangi.

Jadi mengevaluasi faktor pendorong akan menentukan perkembangan minat, dan apa yang akan dihasilkan oleh minat itu akan ditentukan pada tindakan individu atau kelompok individu. Faktor penentu yang akan memeperlihatkan minat seseorang adalah keinginan individu, informasi yang diperoleh, kekompakan kelompok, dan kepribadian yang ditimbulkan. Atas dasar pemikiran inilah, maka minat juga dapat diartikan merupakan

perhatian dan keinginan untuk mengetahui lebih lanjut suatu kegiatan (Walgitto, 1981:38).

Dari uraian di atas, jelas bahwa pengertian minat mengandung beberapa hal pokok, yaitu:

1. Adanya perasaan senang dalam diri seseorang yang memberikan perhatian terhadap obyek tertentu.
2. Adanya ketertarikan terhadap obyek tertentu
3. Adanya kecenderungan berusaha lebih aktif dan
4. Adanya seleksi untuk bebas memilih suatu obyek tertentu

Minat individu dapat saja datang dari nilai "tambah" obyek atau kegiatan yang diperhatikan. Obyek atau kegiatan tersebut dapat membentuk minat sebagai respon terhadap situasi tersebut.

Oleh sebab itu, maka minat perlu kekuatan pendorong seperti yang dikatakan Crow and Crow, bahwa minat adalah sebagai kekuatan pendorong dalam proses yang menyebabkan seseorang memberikan perhatian terhadap orang lain dalam kegiatan tertentu (Crow, 1984:153). Soetinah Soewandi (1984:5) menyatakan bahwa minat adalah perasaan yang menentukan kegembiraan terhadap suatu obyek yang bernilai atau yang berarti bagi seseorang.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang minat maka dapatlah disimpulkan, bahwa yang dimaksud dengan minat adalah stimulus yang mendorong untuk memperhatikan dan bersedia menggunakan waktu menyenangkan karena ketertarikan dan rasa suka akibat keterlibatan rasa ingin tahu terhadap aktivitas sesuatu obyek atau kegiatan untuk mendapatkannya.

#### 2.1.1. Cara Membangkitkan Minat

Membangkitkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan sendirinya sebagai individu (Alice Crow, 1984:353). Proses ini menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani

tujuan-tujuannya memuaskan kebutuhan-kebutuhannya.

Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat (dan termotivasi) untuk mempelajarinya.

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif membangkitkan minat pada suatu obyek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Misalnya, siswa menaruh minat pada olahraga balap mobil. Sebelum mengajarkan percepatan gerak pengajar dapat menarik perhatian siswa dengan menceritakan sedikit mengenai balap mobil yang baru saja berlangsung kemudian sedikit demi sedikit diarahkan ke materi pelajaran yang sesungguhnya.

Disamping memanfaatkan minat yang telah ada, Subagiyo menyarankan agar para guru juga berusaha membentuk minat-minat baru pada diri siswa, ini dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa dimasa yang akan datang (Subagiyo, 1981:17).

Stephen (1977:124) berpendapat hal ini dapat pula dicapai dengan cara menghubungkan bahan pengajaran dengan suatu berita sensasional yang sudah diketahui kebanyakan siswa. Siswa, misalnya akan menaruh perhatian pada pelajaran tentang gaya berat, bila hal itu dikaitkan dengan peristiwa mendaratnya manusia pertama di bulan.

Bila usaha-usaha di atas tidak berhasil, guru dapat memakai insentif dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Insentif merupakan alat yang dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukannya dengan baik. Diharapkan pemberian insentif akan membangkitkan motivasi siswa dan mungkin

minat terhadap bahan atau materi yang diajarkan akan muncul.

Studi-studi eksperimental menunjukkan bahwa siswa-siswa yang secara teratur dan sistematis diberi hadiah karena telah bekerja dengan baik atau karena perbaikan dalam kualitas pekerjaannya, cenderung bekerja lebih baik dari pada siswa-siswa yang dimarahi atau dikritik karena pekerjaan yang buruk atau tidak ada kemajuan. Menghukum siswa karena hasil belajarnya yang buruk terbukti tidak efektif, bahkan hukuman yang terlalu keras dan sering, lebih menghambat belajar.

Aminuddin Rasyad (2003:93) dalam bukunya *Teori Belajar dan Pembelajaran* mengatakan bahwa arousal merupakan cara untuk membangkitkan minat belajar. Dengan arousal guru menciptakan suasana hati yang menggembirakan, kesiapsiagaan selalu untuk belajar, responsive terhadap tugas-tugas yang diberikan tiada hari tanpa belajar. Arousal bagaikan energizer atau kekuatan jiwa yang tidak memerlukan bimbingan lagi dan merupakan mesin yang selalu siap untuk bergerak ke depan.

Guru harus mampu membangkitkan motif intristik yang dimiliki siswa dengan berbagai cara, termasuk melalui motif ekstrinsik misalnya dengan model pembelajaran dan penampilan guru yang dipadu dengan penguasaan bahan yang baik.

## 2.2. Hasil belajar

Pengertian hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari apa yang terjadi dalam kegiatan belajar baik di kelas, sekolah maupun di luar sekolah (wahab, 1996:24). Apa yang dialami oleh siswa dalam proses pengembangan kemampuannya merupakan apa yang diperolehnya. Pengalaman tersebut pada gilirannya dipengaruhi pula oleh beberapa faktor seperti kualitas interaksi antara siswa, bahan ajar dan guru, serta karakteristik siswa pada waktu mendapatkan pengalaman tersebut.

Gagne (1988:17) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kapasitas terukur dari perubahan individu yang diinginkan



berdasarkan ciri-ciri atau variabel bawaan melalui perilaku pengajaran tertentu. Atas dasar pengertian hasil belajar yang dikemukakan oleh Gagne tersebut, maka hasil belajar IPS merupakan hasil kegiatan belajar IPS dalam bentuk pengetahuan dan pengalaman sebagai akibat dari perlakuan atau pembelajaran yang dilakukan siswa.

Begeng (1956:163) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa biasanya mengikuti pelajaran tertentu yang harus dikaitkan dengan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Dalam hal ini antara hasil atau perolehan belajar sangat terkait erat dengan tujuan pembelajaran.

Benyamin S. Bloom (1956:247) mengemukakan tiga taksonomi tujuan pembelajaran yakni (1) kognitif, (2) Afektif, dan (3) Psikomotor.

Ranah kognitif membahas tujuan pembelajaran sebagai proses mental yang berawal dari tingkat terendah yakni pengetahuan sampai ke tingkat yang tertinggi yakni evaluasi. Keenam tingkatan ranah kognitif itu secara hirarkis berurut: (1) pengetahuan (knowledge), (2) pemahaman (comprehension), (3) penerapan (application), (4) analisis (analysis), (5) sintesis (synthesis), dan evaluasi (evaluation).

Sedangkan ranah afektif mengenal ada lima tingkat hasil belajar. Menurut Krathwah dkk, (dalam Wahab, 1996:216) secara hirarkis kelima tingkat tersebut adalah: (1) penerimaan (receiving), (2) penanggapan (responsing), (3) penghargaan (valueing), (4) pengorganisasian (organizing) dan (5) penghayatan (characterization atau internalization).

Demikian juga dalam keseharian pembelajaran kita mengenal hasil belajar proses. Walaupun hasil belajar proses ini bukan merupakan suatu pengemlompokan taksonomi seperti hasil belajar kognitif atau afektif. Hasil belajar proses meliputi baik ranah kognitif maupun ranah afektif (Hasan, 1986:218).

Menurut Nana Sudjana (1998:24) hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu

berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

Sedangkan S. Nasution (1989:76) berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan tetapi juga membantu kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.

Dari paparan hakikat hasil belajar oleh beberapa pakar pendidikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data-data kuantitatif maupun kualitatif selama dan setelah suatu proses pembelajaran. Karenanya hasil belajar dapat dilihat dari hasil belajar proses (penilaian terhadap sikap dan tingkah laku), hasil ulangan harian, nilai ulangan tengah semester dan nilai ulangan akhir semester (ulangan kenaikan kelas).

Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa, pengertian penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan (Singgih, 1999:2).

Penilaian dalam IPS dimaksudkan untuk mengetahui kemajuan belajar siswa meliputi aspek-aspek pengetahuan (cognitive), sikap (affective). Untuk penilaian kemampuan siswa yang bersifat pengetahuan (cognitive) dilakukan melalui tes tertulis, bentuk tes adalah pilihan ganda atau tes uraian.

Karena kita tidak dapat mengetahui sikap seseorang tanpa adanya pernyataan atau perbuatan seseorang itu, maka teknik untuk menilai sikap (afektif) menggunakan skala sikap. Skala sikap dapat diberikan secara langsung kepada siswa dalam bentuk kuesioner, dan dapat juga diberikan secara tidak langsung dengan cara meminta pendapat orang lain, missal guru atau orang tua siswa.

Teknik yang biasa digunakan dalam penilaian segi perbuatan salah satu diantaranya ialah dengan melakukan observasi. Bentuk observasi yang digunakan dalam penilaian IPS. 1) Daftar riwayat kelakuan, 2) Ceklis, 3) Lembar observasi, 4) Lembar pengamatan dan 5) Sosiometri.

Berdasarkan uraian diatas maka yang dimaksud hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS pada penelitian tindakan kelas ini merupakan perolehan siswa (baik skor maupun nilai) terhadap penguasaan tujuan pembelajaran IPS itu sendiri yang dilakukan dengan cara pengukuran dan penilaian terhadap kesesuaian antara indikator yang telah di tetapkan dengan prestasi hasil belajar yang diperoleh melalui tes atau ujian berdasarkan semester yang sedang berjalan.

### 2.3. Metode Pembelajaran *Role Playing*

Salah satu pembelajaran yang dapat merangsang jiwa belajar peserta didik dan melibatkan mereka secara aktif dalam kelas adalah metode *role playing* (sosiodrama / bermain peran). Dalam metode ini, secara demokrasi siswa dapat memiliki peranan (*role*) yang dilakukannya dan guru membetulkan kesalahannya atau kurang tepatnya peranan yang dilakukan.

Metode *role playing* (sosiodrama / bermain peran) adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial (Sagala, 2007:34). Jadi *role playing* ialah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial.

Menurut Mansyur (1996:104) metode *role playing* (sosiodrama / bermain peran) mempunyai kelebihan sebagai berikut:

- a. Siswa melatih dirinya untuk berlatih, memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan terutama untuk materi yang

harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.

- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif, pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia
- c. Bakat yang terpendam pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah
- d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya
- f. Bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain

Tujuan dari metode *role playing* (sosiodrama / bermain peran) adalah untuk mengajak siswa melakoni / mengalaminya sendiri hal / keadaan / kehidupan yang kita sajikan secara artificial (buatan). Menghidupkan / memfungsionalkan daya imajinasi dan indra anak serta sistem nilainya melalui model ini serta mengajaknya untuk melakukan dialog.

Dampak psikologis dan pedagogis dari metode pembelajaran ini antara lain adalah: menimbulkan rasa tanggung jawab masing-masing untuk berhasilnya peran yang dilakukan mereka (*sense of responsibility*), mempererat rasa kedekatan diantara mereka (*sense of solidarity and sense of good relationship and closely*), hasil pembentukan sikap kebersamaan ini (*togetherness situation*) dapat mereka aplikasikan dalam kehidupan nyata lingkungan masing-masing, guru dan peserta didik dapat bekerjasama membicarakan pokok bahasan yang disepakati untuk diperankan.

### 2.3 METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2009/2010 semester 2 bulan Desember 2009 sampai dengan bulan Maret 2010 di SMPN 2 Sukaraja Kabupaten Bogor, pada kelas VIII-8 untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penentuan waktu

penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses pembelajaran yang efektif dikelas.

PTK dilaksanakan melalui dua siklus untuk melihat peningkatan minat dan hasil belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPS melalui model pembelajaran *role playing* (sosiodrama / bermain peran).

### 3.1. Persiapan PTK

Sebelum PTK dilaksanakan dibuat input instrumental yang akan digunakan untuk member perlakuan dalam PTK, yaitu rencana pembelajaran yang akan dijadikan PTK adalah Kompetensi Dasar (KD) 5.1 mendeskripsikan peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi dan proses terbentuknya NKRI. Selain itu juga akan dibuat perangkat pembelajaran yang berupa:

1. Lembar kerja siswa
2. Lembar pengamatan praktik *role playing*
3. Lembar evaluasi

### 3.2. Subjek penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah satu kelas siswa kelas VIII-8 SMP Negeri 2 Sukaraja dengan jumlah siswa sebanyak 40 orang, terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan.

### 3.3. Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa sumber yakni: siswa, guru dan teman sejawat serta kolaborator

1. Siswa  
Untuk mendapatkan data tentang minat dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran
2. Guru  
Untuk melihat tingkat keberhasilan aplikasi pembelajaran model *role playing* terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran
3. Teman sejawat dan kolaborator  
Teman sejawat dan kolaborator dimaksudkan sebagai sumber data untuk melihat implementasi PTK secara komprehensif, baik dari siswa maupun guru.

### 3.4. Teknik dan alat pengumpulan data

Teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes, observasi, kuesioner, wawancara dan diskusi.

### 3.5. Indikator kinerja

Dalam PTK ini yang akan dilihat indikator kerjanya selain siswa adalah guru, karena guru merupakan fasilitas yang sangat berpengaruh terhadap kinerja siswa.

### 3.6. Analisis data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

1. Hasil belajar: dengan menganalisis nilai rata-rata ulangan harian
2. Minat siswa dalam proses pembelajaran IPS: dengan menganalisis hasil observasi tentang minat / ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS dengan model *role playing* kemudian dikategorikan dalam klasifikasi sangat baik, baik, cukup, kurang.
3. Implementasi pembelajaran model *role playing*: dengan menganalisis tingkat keberhasilan implementasi model *role playing*, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi sangat berhasil, berhasil, cukup berhasil dan kurang berhasil.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi hasil penelitian ini akan dijelaskan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan. Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam dua siklus sebagaimana berikut:

Tabel 2. Siklus-siklus pembelajaran

Siklus	Pertemuan	Tanggal pelaksanaan	Waktu	Jam ke
1	Ke-1	1 Feb 2010	08.05-09.25	2-3
1	Ke-2	3 Feb 2010	11.00-13.00	7-8
2	Ke-1	8 Feb 2010	08.05-09.25	2-3
2	Ke-2	10 Feb 2010	11.00-13.00	7-8

Setiap siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan, hal ini bertujuan:



- Agar semua siswa dapat tampil secara merata
- Untuk mencari perbandingan setiap kelompok yang tampil
- Sebagai pementapan materi
- Lebih mudah dalam penilaian praktik *role playing*

#### 4.1. Siklus pertama (dua pertemuan)

Pelaksanaan tindakan siklus I ini dilaksanakan pada hari Senin 1 febuari 2010 dan 8 Febuari 2010 jam 2 dan 3 pukul 08.05-09.25 dan hari rabu tanggal 3 Febuari dan 10 Feburari 2010 jam ke 7 dan 8 bahan kajian disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP. Adapun kegiatan siklus 1 adalah:

##### 1. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan ini, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah:

- Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi pembelajaran
- Menyiapkan naskah / skenario sosiodrama / *role playing*
- Menyiapkan Lembar Kerja Siswa
- Menyiapkan instrument yang akan digunakan untuk pengamatan dan penilaian
- Menyiapkan alat evaluasi pembelajaran

##### 2. Pelaksanaan (*Acting*)

Sebelum memulai pembelajaran, peneliti melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar materi tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kesiapan siswa terhadap materi yang akan disampaikan dengan model *role playing*. Kegiatan inti dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus I antara lain:

- Membagi siswa dalam empat kelompok
- Menjelaskan kepada siswa apa yang harus mereka kerjakan dalam model *role playing*
- Memberikan skenario kepada siswa yang telah ditunjuk
- Dalam penampilan / praktik *role playing*, siswa yang lain mengamati dan memperhatikan jalannya sosiodrama.

- Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah disajikan melalui model *role playing*
- Siswa diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan
- Penguatan dan kesimpulan secara bersama-sama
- Melakukan pengamatan

Hasil dari kegiatan silus pelaksanaan belum sesuai dengan rencana, hal ini disebabkan:

- Siswa belum terbiasa / masih malu-malu dalam memerankan tokoh yang sesuai dengan naskah / skenario
- Dalam melakukan dialog, siswa terlihat terburu-buru sehingga materi yang disampaikan melalui model *role playing* kurang jelas diterima oleh siswa yang lain.

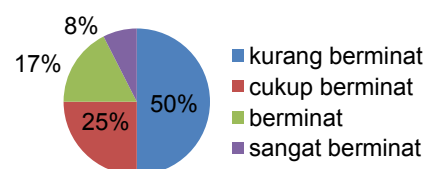
Untuk mengatasi masalah diatas dilakukan upaya sebagai berikut:

- Guru memberikan motivasi, pengarah dan pengertian pada siswa agar tidak perlu malu memerankan tokoh yang sesuai dengan naskah / skenario
- Siswa dianjurkan untuk mempersiapkan diri dengan membaca materi yang akan dibahas dan melakukan latihan supaya aktingnya lebih maksimal sehingga dialognya benar dan sesuai intonasi.

##### 3. Observasi dan evaluasi

- Hasil kuesioner siklus 1 minat siswa dalam proses pembelajaran:

Hasil dari 40 siswa yang mengisi kuesioner sebagian besar menyatakan kurang berminat, yaitu sebanyak 20 siswa (50%), sedangkan yang menyatakan cukup berminat ada 10 siswa (25%), sementara yang minatnya dalam kategori berminat ada 7 siswa (17.5%), sangat berminat ada 3 orang (7.5%).



Gambar 3 Hasil Kuesioner Siklus Pertama Minat Siswa dalam Proses Pembelajaran

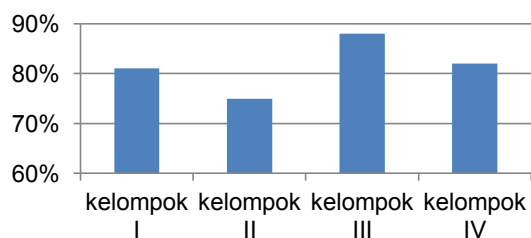
- Hasil obeservasi praktik / aktivitas siswa dalam PBM selama siklus pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Perolehan Skor / Hasil Implementasi Siswa Dalam Proses Pembelajaran Model *Role Playing* Siklus 1.

Kel	Skor perolehan	Skor ideal	Persentase (%)	Keterangan
I	9	16	56	Kurang berhasil
II	10	16	63	Kurang berhasil
III	12	16	75	Cukup berhasil
IV	10	16	63	Kurang berhasil
Rata rata	10,25	16	64,1	

Keterangan:

- 90% - 100% = Sangat berhasil  
 80% - 89% = Berhasil  
 70% - 79% = Cukup berhasil  
 < 69% = Kurang berhasil



Gambar 4 Grafik Perolehan Skor / Hasil Implementasi Siswa dalam Proses Pembelajaran Model *Role Playing*

- c. Hasil observasi siklus I aktivitas guru dalam Proses Pembelajaran  
 Hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus pertama masih tergolong kurang dengan perolehan skor 35 atau 79,54% sedangkan skor idealnya adalah 44. Hal ini terjadi karena aktivitas guru tidak menyebar hanya di depan kelas saja sehingga siswa yang duduk paling belakang kurang diperhatikan dalam pemberian waktu untuk latihan terlalu singkat menjadikan anak kurang siap tampil.
- d. Hasil evaluasi siklus I. penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.  
 Dari hasil evaluasi yang telah dilaksanakan oleh siswa, maka dapat dikatakan bahwa penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran masih dikategorikan kurang. Hal itu dilihat dari skor perolehan rata-rata

yang mencapai 6.47 atau 65% sedangkan skor idealnya 100 dan siswa yang mencapai KKM hanya 26 orang atau 65% dari 40 siswa.

#### 4. Refleksi dan perencanaan ulang (*reflecting and replanning*)

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus pertama adalah sebagai berikut:

- Guru terbiasa menciptakan suasana pembelajaran yang mengarah kepada model pembelajaran *role playing*. Hal ini diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran hanya mencapai 79.54%.
- Sebagian siswa belum terbiasa dengan kondisi belajar menggunakan pembelajaran model *role playing*. Hal ini bisa dilihat dari hasil implementasi siswa dalam proses pembelajaran model *role playing* hanya mencapai 70,32% ini dikarenakan (lihat poin e dan f)
- Hasil kuesioner minat siswa tergolong rendah, karena dari 40 siswa yang menyatakan kurang berminat sebanyak 20 orang (50%), cukup berminat 10 orang (25%) berminat 7 orang (17,5%) dan yang menyatakan sangat berminat 3 orang (7,5%).
- Hasil evaluasi belajar pada siklus pertama mencapai rata-rata nilai 6,47.
- Masih ada kelompok yang kurang serius dalam memerankan tokoh, hal ini karena anak masih belum percaya diri dan malu-malu untuk tampil.
- Masih ada kelompok yang kurang mampu mengkomunikasikan dialog dalam skenario dengan baik sehingga materi belum dapat tersampaikan secara maksimal.

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus pertama, maka pada pelaksanaan siklus kedua dapat dibuat perencanaan sebagai berikut:

- Memberikan motivasi, pengarahan dan contoh kepada siswa agar anak lebih tertarik, tidak malu-malu dalam berperan dan beracting.
- Memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk latihan agar komunikasi lebih

- baik dan lancar sehingga materi dapat tersampaikan sesuai dengan tujuan.
- Materi penghargaan (*reward*).
  - Memberi kebebasan kepada anak untuk membuat sendiri naskah *role playing* / sosiodrama yang sesuai isinya sesuai dengan materi.

#### 4.2. Siklus kedua (dua pertemuan)

##### 1. Perencanaan (*planning*)

*Planning* pada siklus kedua berdasarkan *replanning* siklus pertama yaitu:

- Memberikan motivasi, pengarahan dan contoh kepada siswa agar anak lebih tertarik, tidak malu-malu dalam berperan dan berakting
- Memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk latihan agar komunikasi lebih baik dan lancar sehingga materi dapat tersampaikan sesuai dengan tujuan
- Memberi penghargaan (*reward*)
- Memberi kebebasan kepada anak untuk membuat sendiri naskah *role playing* / sosiodrama yang sesuai isinya sesuai dengan materi
- Membuat perangkat pembelajaran *role playing* yang lebih mudah dipahami siswa.

##### 2. Pelaksanaan (*Acting*)

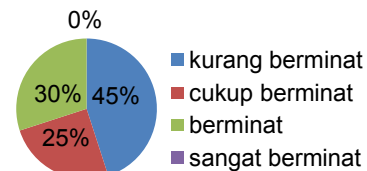
- Suasana pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* (sosiodrama / bermain peran) sudah baik dan berhasil. Tugas yang diberikan guru kepada kelompok untuk membuat skenario naskah drama yang memuat materi pelajaran mampu dikerjakan dan diimplementasikan dengan lebih baik oleh siswa-siswa dalam satu kelompok menunjukkan saling kerjasama, berkomunikasi dan berdialog dengan baik, memerankan tokoh sudah sesuai dengan skenario naskah drama, serta setiap siswa sangat bersemangat untuk mengikuti belajar mengajar model *role playing*.
- Hampir semua siswa berminat untuk bertanya dan sangat antusias slama menanggapi hasil presentasi dari kelompok lain
- Siswa mampu menemukan sendiri inti materi pelajaran dan mereka mampu menyimpulkan materi dengan cara saling melengkapi antara kelompok yang satu dengan yang lain

- Suasana pembelajaran yang aktif dan kreatif, efektif dan menyenangkan sudah lebih tercipta

##### 3. Observasi dan evaluasi (*observation and evaluation*)

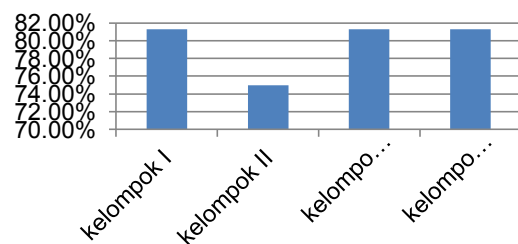
Hasil observasi selama siklus kedua dapat dilihat seperti dibawah ini:

- Hasil kuesioner siklus kedua tentang minat siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan peningkatan yang lebih baik yaitu 40 siswa sebagian besar menyatakan kurang berminat, yaitu sebanyak 0 siswa (0%). Sementara yang minatnya dalam kategori cukup ada 18 orang siswa (45%), sedangkan yang menyatakan berminat ada 10 orang (25%), sementara yang sangat berminat 12 orang (30%).



Gambar 5. Hasil Kuesioner Siklus Kedua Minat Siswa dalam Proses Pembelajaran

- Hasil observasi praktek implementasi *role playing* siswa dalam Proses Pembelajaran selama siklus kedua dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 6. Grafik Perolehan Skor / Hasil Implementasi Siswa dalam Proses Pembelajaran model *Role Playing* Siklus 2

- Hasil observasi siklus kedua aktivitas guru dalam proses pembelajaran nilai perolehan 38 dari skor 44 atau 95%. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan secara signifikan
- Hasil evaluasi siklus kedua, penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran memiliki nilai rata-rata 7.77 dari skor ideal 100. Hal ini menunjukkan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran

tergolong tinggi. Sehingga semua anak (100%) berhasil mencapai KKM (65).

#### 4. Refleksi (*reflecting*)

Keberhasilan yang diperoleh selama siklus kedua ini adalah sebagai berikut:

- a. Minat siswa dalam proses pembelajaran sudah baik. Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan mengumpulkannya sesuai dengan waktu yang telah ditentukannya. Mereka tidak segan-segan untuk bertanya tentang tugas / materi yang belum dimengerti walaupun diluar jam pelajaran. Siswa merasa senang dengan pembelajaran model *role playing* / sosiodrama / bermain peran. Hal ini dapat dilihat dari data hasil kuesioner terhadap minat siswa meningkat dari 66% pada siklus pertama menjadi 81% pada siklus kedua.
- b. Meningkatnya minat siswa dalam proses pembelajaran membuat mereka bersemangat, berpartisipasi serta mampu berakting dan bekerja sama antar anggota kelompok. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi tentang penerapan / implementasi siswa dalam proses pembelajaran model *role playing* meningkat dari 70.32% menjadi 79.68% pada siklus kedua.
- c. Meningkatnya minat siswa dalam proses pembelajaran didukung oleh meningkatnya aktivitas guru dalam mempertahankan dan meningkatkan suasana pembelajaran yang mengarah pada konsep pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Guru secara intensif memotivasi siswa, terutama saat siswa akan mengimplementasikan model pembelajaran *role playing* (berakting di depan kelas) dan selalu memberikan reward kepada siswa berupa pujian. Hasil observasi aktifitas guru dalam proses pembelajaran meningkat dari 79.54% pada siklus pertama menjadi 86.36% pada siklus kedua.
- d. Meningkatnya minat siswa membuat prestasi hasil belajar lebih baik, hal ini dapat dilihat dari hasil siswa melaksanakan evaluasi terhadap kemampuannya dalam menguasai materi

pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi maka diperoleh skor rata-rata 6.47 pada siklus pertama menjadi 7.77 pada siklus kedua.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kelas yang telah dilakukan oleh penulis selama 4 bulan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan minat siswa yang pada siklus I rata-rata mencapai 66% menjadi 81% pada siklus II. Kemampuan dalam praktek atau mengimplementasikan model *role playing* mengalami kemajuan yang baik. Hal ini dapat dilihat dari penampilan siswa memerankan tokoh sudah sesuai dengan naskah dan siswa mulai terbiasa dengan belajar menggunakan model *role playing*.
2. Keterampilan kooperatif antar siswa lebih baik. Dilihat dari hasil observasi siswa menguasai materi pembelajaran dengan baik dan menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan rata-rata hasil evaluasi pada siklus I 6.47 menjadi 7.77 pada siklus II. Sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I yang mencapai KKM ada 23 orang (57,5%) dari 40 siswa menjadi 100% pada siklus ke II (semua siswa mencapai KKM).
3. Melalui model pembelajaran *role playing*, siswa mampu menemukan sendiri inti dari materi pembelajaran dengan cara saling melengkapi jawaban antar kelompok, siswa mengalami / merasakan kegiatan-kegiatan yang ada dalam materi yang sedang dibahas sehingga proses pembelajaran lebih bermakna. Dengan penerapan model pembelajaran model *role playing*, pembelajaran IPS lebih menarik, efektif dan menyenangkan.

### 5.2. Saran

Melalui PTK maka dapat dibuktikan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa

mata pelajaran IPS, maka dapat kami sarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Diharapkan guru menggunakan model pembelajaran *role playing* sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa
2. Aktivitas guru ketika mengajar seyogyanya juga memperhatikan aktivitas siswa ketika belajar IPS, terutama dalam hal perhatiannya terhadap mata pelajaran, rasa ingin tahunya dikembangkan, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran kerjasama dalam kelompok dan kepercayaan dirinya ditumbuh-kembangkan dengan memeberikan pujian (*reward*)
3. Kegiatan PTK ini diharapkan dapat dilakukan secara berkesinambungan karena sangat bermanfaat bagu guru dan siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Begeng, I nyoman Sundana. 1989. Ilmu Pengajaran Taknonomi Variabel. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Bloom, Benyamin S. 1956. *Taksonomy of Educational Goal*. New York: Longman.
- Crites, John, O. 1969. *Vocational Psychology*. New York: Grow Hill Book Company.
- Crown Lester, D, and Allice Crow. 1984. *Educational Psychology*, New York: American Book, Co.
- Djahiri, A. Kosasih. 1996. *Teknik Pengembangan Program Pengajaran Pendidikan Nilai dan Moral*. Bandung: Lab PIPS IKIP Bandung.
- Nasution, S. 1989. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Bandung: Jermnas.
- Rasyad, Aminuddin. 2003. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: UHAMKA Press.
- Raths, L. E. Hemin, Merril dan Simmon. 1996. *Value and Teaching, Working with Value in Classroom*, Collumbus: E Merril Publishing.
- Sagala, Syaeful. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Silberman. Melvin L, 2006. *Active Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Singgih, ST. 1999. *Evaluasi Belajar*. Jakarta : Dirjen Disdikmen.
- Skinner, Charles E. 1974. *Educational Psychology*, New Delhi: Prentice Hall.
- Soewandi, Soetinah. 1984. *The Irifluence of Interest in Watching Educational Television Program*. Los Angeles. Team Paper.
- Sudjana, Nana. 1998. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Walgito, Bimo. 1981. *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Yogyakarta: FP. UGM.
- Wiriatmadja, Rochiati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosda Karya.