|  |
| --- |
| **Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV**  **SDN 94Karampuang Kecamatan Bontoramba Kabupaten Jeneponto** |
| ***The Effect of Role Playing Model on Speaking Skills of Fourth Grade Students at***  ***SDN 94 Karampuang, Bontoramba District, Jeneponto Regency*** |
|  |
|  |
| **Samsuddin** |
| Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia |
| *samsuddinunm@gmail.com* |
|  |
|  |
|  |
|  |
| **Abstrak** |
| Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui (1) Gambaran *Penggunaan Role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kls IV SDN 94* *Karampuang Kecematan Bontoramba Kabupaten Jeneponto*, (2) Gambaran kemampuan Berbicara pada siswa IV SDN 94 Karampuang Kecamatan Bontoramba Kabupaten Jeneponto, (3) *Pengaruh Role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kls IV SDN 94 Karampuang Kecematan Bontoramba Kabupaten Jeneponto*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Role Playing, variabel terikatnya adalah keterampilan Berbicara. Pemilihan sampel yang digunakan yaitu menggunakan teknik non probability sampling jenuh, Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 23 siswa terdiri dari 8 laki-laki dan 15 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Data dikumpulkan dari pemberian tes pada ranah kognitif kemudian dianalisis secara statistik deskriptif dan statistik inferensial menggunakan *uji Paired sample T-test*. Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) Gambaran penggunaan *role playing* dikatakan efektif. Hal ini terlihat tahapan proses pembelajaran yang di amati pada setiap pertemuan melalui kegiatan siswa maupun guru yang membuat proses pembelajaran berlangsung secara efektif. (2) Gambaran keterampilan berbicara siswa, perolehan hasil *pretest* kelas eksperimen masuk dalam kategori kurang dan kelas kontrol masuk dalam kategori sangat kurang, sedangkan hasil *posttest* kelompok eksperimen masuk dalam kategori sangat memuaskan dan *posttest* kelas kontrol masuk dalam ketegori kurang. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 94 Karampuang Kecamatan Bontoramba Kabupaten Jeneponto. (3) Terdapat pengaruh pada model pembelajaran *role playing* terhadap hasil keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 94 Karamapuang kecamatan Bontoramba Kabupaten Jeneponto. |
|  |
| **Kata Kunci:** *Role Playing , Keterampilan Berbicara* |
|  |
|  |
| **Abstract** |
| This research is a research that uses a quantitative approach with the type of experimental research which aims to find out (1) the description of the use of role playing on the speaking skills of fourth grade students of SDN 94 Karampuang, Bontoramba District, Jeneponto Regency, (2) An overview of the speaking ability of fourth graders at SDN 94 Karampuang, Bontoramba District, Jeneponto Regency, (3) The influence of role playing on the speaking skills of fourth grade students at SDN 94 Karampuang, Bontoramba District, Jeneponto Regency. The independent variable in this study is the use of Role Playing, the dependent variable is speaking skills. The sample selection used was using a saturated non-probability sampling technique. The sample in this study were all fourth grade students, totaling 23 students consisting of 8 boys and 15 girls. Data collection techniques in this study are tests, observations, and documentation. Data were collected from giving tests in the cognitive domain and then analyzed by descriptive statistics and inferential statistics using the Paired sample T-test. The results of the research that have been carried out can be concluded that: (1) The description of the use of role playing is said to be effective. This can be seen in the stages of the learning process that are observed at each meeting through student and teacher activities that make the learning process take place effectively. (2) The description of students' speaking skills, the results of the experimental class pretest are in the poor category and the control class is in the very poor category, while the posttest results of the experimental group are in the very satisfactory category and the control class posttest is in the poor category. It can be concluded that the use of role playing on the speaking skills of fourth grade students at SDN 94 Karampuang, Bontoramba District, Jeneponto Regency. (3) There is an influence on the role playing learning model on the results of the fourth grade students' speaking skills at SDN 94 Karamapuang, Bontoramba District, Jeneponto Regency. |
|  |
| Keywords: *Role Playing , Speaking Skills* |
|  |

1. **PENDAHULUAN**

Menurut Syarifuddin (2017) Kondisi yang tidak mendukung keterampilan berbicara siswa yaitu disebabkan siswa pasif saat pelajaran, mereka hanya mendengarkan, tanpa bertanya. Sedangkan pendidik terlalu aktif, Ini menjadikan siswa saat ditanya oleh pendidik, banyak yang diam saja, ragu-ragu untuk mengemukakan pendapat. Padahal pembelajaran yang baik adalah jika terjalin komunikasi dua arah yaitu siswa dan pendidik. Faktor lain yang menyebabkan kurangnya keterampilan berbicara siswa adalah model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran. Guru lebih sering menggunakan model dalam pembelajaran yang hanya berpusat pada guru saja, yaitu model konvensional. Hal ini menyebabkan siswa menjadi jenuh dan pasif di dalam kelas.Mengembangkan keterampilan berbicara tidak bisa hanya dengan mengandalkan keaktifan guru saja tetapi anak harus terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Keterampilan bicara akan meningkat jika anak mengalami bicara itu sendiri, dengan kata lain anak belajar saat mengalami. Maka untuk mengembangkan keterampilan bicara dibutuhkan model pembelajaran yang menuntut anak untuk terlibat aktif di dalamya.

Berdasarkan observasi awal penelitian di kelas IV SDN Karangpuang Kecamatan Bontoramba Kabupaten Jeneponto keterampilan berbicara siswa kelas IV kurang baik, namun pada tingkatan kelas ini seharusnya lebih lancar dalam berbicara. Selain itu, ketika siswa diminta untuk berbicara didepan kelas hanya sedikit siswa yang berani berbicara. Penyebab dari masalah tersebut adalah siswa tidak memiliki mental sehingga gugup, kaku dan tidak lancar saat bercerita. Selain itu, siswa terbiasa memakai bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari dan hanya memakai bahasa Indonesia pada pembelajaran di sekolah sehingga mempengaruhi keterampilan berbicara siswa.

Salah satu upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 94 Karampuang Kecamatan Bontoramba Kabupaten Jeneponto yaitu menerapkan model pembelajaran *role playing.* Model *role playing* digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan berbicara agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Model ini bertujuan agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Menempatkan diri dari situasi orang lain, mengerti dan menghargai perbedaan pendapat.

Model *role playing* ini juga dapat memudahkan siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Nurdin (2016) model *role playing* dapat memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayati peran yang dimaingkan, perlunya model *role playing* ini diterapkan sebab siswa sebagai subjek belajar dan sepanjang proses belajar, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama sehingga peserta didik siswa benar-benar merasakan aktivitas belajar yang menyenangkan.

**2. TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Arti Model Pembelajaran *Role Playing***

Pengertian *role playing* menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah bermain peran*.* Menurut Shoimin (Elisa, 2019) *Role playing* adalah model bermain peran yang diberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut aktif berperan dalam memain peranan lakon sesuai dengan kelompoknya bertujuan untuk melatih siswa agar memiliki keterampilan berbicara yang baik. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar yang membayangkan dirinya seolah- olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Syamsu, 2000).

Maka dapat disimpulkan bahwa model *role playing* adalah suatu cara penugasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan, yang dilakukan siswa melalui permainan peran, dengan melibatkan pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu oarang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

1. **Arti IPA dan Minat Belajar**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah mata pelajaran wajib di sekolah dasar, pada mata pelajaran tersebut mempelajari mengenai konsep-konsep yang berhubungan dengan alam. IPA adalah mata pelajaran yang sangat berarti dalam pendidikan sekolah dasar sebab pembelajaran IPA melatih siswa berfikir logis serta rasional.

Trianto (2012) mengatakan IPA merupakan suatu kumpulan teori yang sistematis, pelaksanaannya secara universal terbatas pada gejala alam, lahir tumbuh melalui tata cara ilmiah misalnya observasi serta eksprimen dan menuntut perilaku ilmiah misalnya tasa tahu tinggi, terbuka, jujur serta lain sebagainya.

IPA adalah bekal siswa untuk mempunyai wawasan serta pengetahuan mengenai konsep dasar kejadian alam disekitarnya, sehingga siswa mampu memahami jika setiap kejadian yang berhubungan tentang alam yang berada dilingkungan mereka tidaklah terjalin begitu saja, tertapi terdapat proses-proses yang terlebih dahulu terjadi. Tidak hanya itu, siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam memelihara lingkungan alam sekitar.

Berdasarkan uraian diatas maka disimpulkan bahwa IPA ialah ilmu yang menekuni mengenai peristiwa atau kejadian yang terjadi melalui proses pengamatan yang dilakukan dengan metode ilmiah ataupun sikap ilmiah.

Pembelajaran akan berhasil dan menyenangkan apabila muncul suka atau adanya ketertarikan yang muncul oleh siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Minat mampu dikatakan sebagai kegemaran, kesukaan ataupun kesukaan hendak akan suatu hal. Minat memiliki pengaruh yang sangat signifikan, karena jika materi yang dipelajari siswa bukan termasuk kesukaannya maka siswa tidak berminat untuk mempelajarinya.

Minat ialah suatu rasa yang membuat diri seseorang suka dan tertarik dalam suatu aktifitas yang membuatnya suka dalam melaksanakan kegiatan. Menurut Slameto (2015) minat merupakan suatu penerima kehendak dalam diri sendiri dan sesuatu yang diluar diri.

Apabila berhubungan dengan kebiasan belajar siswa maka minat belajar ialah suatu alat motivasi ataupun yang menjadi pendorong untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, tanpa suatu minat pada diri siswa terhadap suatu hal yang akan mereka pelajari, hingga siswa terlihat bosan saat belajar menjadikan hasil belajar belum yang maksimal. Berdasarkan uraian diatas maka dengan menggunakan media audio visual betuk video pembelajaran perhatian siswa akan lebih tertarik dan berminat untuk belajar. Jika siswa berminat untuk belajar maka hasil belajarnya siswa akan lebih meningkat.

1. **METODE PENELITIAN**
2. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian pada penelitian ini adalah jenis penelitian eksprimen. Penelitian ini terdapat kelas eksprimen dan kelas kontrol. Namun tidak sepenuhnya berfungsi untuk mongontrol variable luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaannya.

1. **Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan penelitian ini adalah *One Group Pretest- Posttest Design*. Penelitian ini digunakan untuk membandingkan 2 kelas yakni kelas eksprimen yang diberikan *treatment* dan kelas control yang tidak diberikan *treatment*. Penelitian diawal dengan memberikan tes awal *(pre non test*) kepada kelas eksprimen dan kontrol. Selanjutnya pemberian perlakuan (*treatment*) hanya kelas eksprimen sedangkan kelas control pembelajaran biasanya. Penelitian diakhiri dengan pemberian tes akhir (*post non test*) untuk kelas eksprimen dan kelas control.

Gambar 3.1 Desain Penelitian

O1XO2

Sumber: Sugiono (2019)

Keterangan :

O1 : Nilai Pretest atau tes awal sebelum diberi perlakuan

O2 : Nilai Posttest atau tes akhir setelah diberi perlakuan model pembelajaran *role playing.*

1. **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu berupa drama. Drama yang diperankan berfungsi untuk mengukur tingkat kemampuan berbicara individu sebagai hasil belajar melalui.

1. **Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah berupa analisis deskriptif dan analisis inferensial. Adapun uji inferensial yang dilakukan yaitu uji normalitas, uji linearitas dan uji hipotesis.

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**
2. **Hasil Penelitian**

Pada bab ini hasil penelitian kuantitatif yang telah dilakukan dibahas secara terinci berdasarkan data yang diperoleh di sekolah. Sesuai dengan jenis penelitian yang dilakukan, hasil penelitian ini adalah hasil kuantitatif yang dinyatakan dalam bentuk angka untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 94 Karampuang.

1. Hasil Oservasi Guru Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek yang amati | B  (3) | C  (2) | K  (1) |
| 1 | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. |  | √ |  |
| 2 | Guru membangkitkan motivasi belajar siswa. |  |  | √ |
| 3 | Guru menjelaskan materi ajar pokok pikiran paragraf. | √ |  |  |
| 4 | Guru bertanya mengenai materi pembelajaran. | √ |  |  |
| 5 | Guru membagi siswa ke dalam kelompok. |  | √ |  |
| 6 | Guru memberikan LKPD kepada siswa. | √ |  |  |
| 7 | Guru menjelaskan cara mengerjakan LKPD dan menggunakan  drama. |  | √ |  |
| 8 | Guru mengamati diskusi siswa. |  | √ |  |
| 9 | Guru mempersilahkan siswa untuk mempersentasi hasil diskusi  kelompoknya dengan menggunakan role playing. |  | √ |  |
| 10 | Guru mengapresiasi hasil aktivitas belajar siswa. |  | √ |  |
| **Jumlah Skor Minimal-Skor Maksimal (0-24)** | | **22** | | |
| **Presentase Tingkat Keberhasilan (%)** | | **73,33%** | | |

**Tabel 2.** Hasil Oservasi Siswa Menggunakan Media Audio Visual Pertemuan 2

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek yang amati | B  (3) | C  (2) | K  (1) |
| 1 | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. |  | √ |  |
| 2 | Guru membangkitkan motivasi belajar siswa. |  |  | √ |
| 3 | Guru menjelaskan materi ajar pokok pikiran paragraf. | √ |  |  |
| 4 | Guru bertanya mengenai materi pembelajaran. | √ |  |  |
| 5 | Guru membagi siswa ke dalam kelompok. |  | √ |  |
| 6 | Guru memberikan LKPD kepada siswa. | √ |  |  |
| 7 | Guru menjelaskan cara mengerjakan LKPD dan menggunakan  drama. |  | √ |  |
| 8 | Guru mengamati diskusi siswa. |  | √ |  |
| 9 | Guru mempersilahkan siswa untuk mempersentasi hasil diskusi  kelompoknya dengan menggunakan role playing. |  | √ |  |
| 10 | Guru mengapresiasi hasil aktivitas belajar siswa. |  | √ |  |
| **Jumlah Skor Minimal-Skor Maksimal (0-30)** | | **22** | | |
| **Presentase Tingkat Keberhasilan (%)** | | **91,67%** | | |

1. **Pembahasan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 94 Karampuang Kecamatan Bontoramba Kabupaten Jeneponto. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksprimen dan kelas kontrol. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan Model Role Playing sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan Model Role Playing. Proses pembelajaran berlangsung selama 4 kali pertemuan yaitu, pertemuan pertama dengan melakukan *pre non test*, pertemuan kedua penyajian materi pelajaran menggunakan Model Role Playing, pertemuan ketiga lanjut penyajian materi menggunakan Model Role Playing, dan pertemuan keempat dengan pemberian *post non test*. Pada pertemuan pertama proses pembelajaran dengan menggunakan Model Role Playing tergolong efektif dengan presentase 85,83%, dikarenakan beberapa indikator penilaian belum dilaksanakan secara maksimal oleh peneliti. Pertemuan kedua, proses pembelajaran tergolong sangat efektif dengan presentase 87,50%. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan Model Role Playing setiap pertemuan mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan kelebihan Model Role Playing menurut Abdullah (2019) bahwa dengan menggunakan Model Role Playing akan meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media audio visual akan lebih menarik perhatian siswa, dapat mengatasi gaya belajar siswa yang berbeda dan dapat digunakan untuk mempelajari objek atau lingkungan yang memerlukan proses dan waktu yang lama.

Menurut Sukiman (2012) dengan Model Role Playing dapat memberikan rangsangan yang sama, dapat menyatakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran, dan media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman memungkinan terjadinya interaksi dengan guru, masyarakat dan lingkungannya. Sehingga berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif setelah penggunaan Model Role Playing pada kelas eksperimen, jumlah siswa yang berminat pada pembelajaran IPA tidak mencapai 50% dari jumlah siswa keseluruhan sebelum penggunaan Model Role Playing pada proses pembelajaran. Setelah diberikan perlakuan menggunakan Model Role Playing, jumlah siswa yang sangat berminat terhadap mata pelajaran IPA meningkat melebihi 50% dari jumlah siswa keseluruhan. Sedangkan pada kelas kontrol jumlah siswa yang sangat berminat sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa menggunakan Model Role Playing tetap tidak mencapai 50% dari jumlah siswa keseluruhan.

Pada analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas *pre non test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan *post non test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Levene’s* dengan hasil kedua kelompok data dinyatakan homogen. Setelah melakukan kedua uji tersebut, selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

Berdasarkan uji hipotesis dengan statistik inferensial dilakukan dengan dua cara yaitu membandingkan Thitung dengan Ttabel serta membandingkan nilai probabilitas. Dari hasil statistik menggunakan uji t (*independent sample T-test)* diperoleh nilai Ttabel sebesar 2,048 dengan df = 28, sedangkan nilai Thitung  sebesar 4,239. Dari data tersebut terlihat bahwa Thitung  > Ttabel (4,239 > 2,048), dan hasil perbandingan nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan pada kelas eksperimen yang menggunakan Model Role Playing dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan Model Role Playing. Jadi, berdasarkan hasil penelitian ini dan beberapa hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan pada penelitian ini bahwa H0 penelitian ditolak dan Ha  penelitian diterima yaitu terdapat pengaruh signifikan penggunaan Model Role Playing terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 94 Karampuang Kecamatan Bontoramba Kabupaten Jeneponto.

Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Model Role Playing pada kelas eksprimen meningkatkan minat siswa dengan adanya peningkatan jumlah siswa berminat. Pernyataan ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Rajenia (2018) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model role playing pembelajaran terhadap minat belajar siswa

1. **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis data menggunakan statistik deskriptif dan data statistik, maka dapat pembahasan disimpulkan bahwa :

1. Gambaran penggunaan Model Role Playing terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 94 Karampuang Kecamatan Bontoramba Kabupaten Jeneponto, dalam proses pembelajaran yang berlangsung selama dua kali pertemuan dan observasi dengan menggunakan observasi siswa, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa proses pada kelas eksperimen belangsung sangat efektif dikarenakan untuk setiap pertemuan meningkat.
2. Gambaran minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 94 Karampuang Kecamatan Bontoramba Kabupaten Jeneponto setelah menggunakan Model Role Playing pada kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan minat di kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai *post non test* minat belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa jumlah siswa pada kategori sangat berminat lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa pada kelas kontrol.
3. Penggunaan Model Role Playing memberikan pengaruh besar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 94 Karampuang Kecamatan Bontoramba Kabupaten Jeneponto. Hal ini dikarenakan adanya peningkatan nilai yang diperoleh selain itu dibuktikan dengan adanya perebedaan yang signifikan pada niai probabilitas antara kelas eksperimen dengan menggunakan Model Role Playing dan kelas kontrol tanpa menggunakan Model Role Playing.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdullah. (2019). Strategi Pembelajran. In *Strategi belajar mengajar*. PT RajaGrafindo Persada

Elisa. 2019. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Nurdin. 2016. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Rajenia. (2018). *Pengaruh Penerapan Media Audio Visual (Video Pembelajaran) terhadap Minat Belajar Siswa pada mata pelajaran IPA Kelas V SDI Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar.* Universitas negeri makassar.

Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. PT Rineka Cipta.

Sugiono. 2019.*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.*Bandung: Alfabeta.

Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. PT Pedagogia.

Syamsu. 2000. Peningkatkan Ketrampilan Berbicara Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Menggunakan Media Gambar. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhamadiyah.

Syarifuddin.2017. *Teori Belajar dan Pembelajaran diSekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Trianto. (2012). *Model pembelajaran terpadu*. PT Bumi Aksara.