

Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V UPTD SDN 176 Barru

Nur Abidah Idrus¹, Lutfi B², Hasdawati Haris³, Saharullah⁴

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Unniversitas Negeri Makassar

⁴ Prodi Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar

e-mail: nurabidah_unm@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan rendahnya rasa percaya diri siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas V UPTD SDN 176 Barru. Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V UPTD SDN 176 Barru dan guru wali kelas V UPTD SDN 176 Barru. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan observasi, dokumentasi dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V UPTD SDN 176 Barru. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya peningkatan pada ketuntasan belajar keterampilan berbicara pada siswa kelas V UPTD SDN 176 Barru.

Kata Kunci: *Role Playing, meningkatkan, Keterampilan, Berbicara, Siswa*

Abstract

This research was conducted based on the problem of students' low self-confidence. The aim of this research is to apply the Role Playing type cooperative learning model to improve speaking skills in class V students at UPTD SDN 176 Barru. This research is included in classroom action research with qualitative and quantitative data analysis techniques. The data sources in this research are all class V students at UPTD SDN 176 Barru and the homeroom teacher for class V at UPTD SDN 176 Barru. Data collection techniques in this research were collected by observation, documentation and tests. The results of this research indicate that the application of the Role Playing type cooperative learning model can improve the speaking skills of class V students at UPTD SDN 176 Barru. This is proven by an increase in the completeness of learning speaking skills in class V students at UPTD SDN 176 Barru.

Keywords: Role Playing, improving, Skills, Speaking, Students

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Pendidikan dapat menciptakan manusia yang lebih terdidik dan mampu menghadapi perubahan zaman dari waktu ke waktu. Sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Pasal 1 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas, 2003:2) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Adapun salah satu keterampilan yang diperlukan adalah komponen keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa ada empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Aspek keterampilan berbahasa yang paling penting adalah keterampilan berbicara.. Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang sangat penting khususnya dalam berkomunikasi. Dengan keterampilan berbicara yang baik siswa dapat memperoleh informasi tentang apa, siapa, dimana, kapan, mengapa, dan bagaimana mengenai berbagai hal yang mereka temui, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Setelah melakukan observasi awal dan hasil wawancara dengan guru kelas V UPTD SDN 176 Barru Kecamatan Balusu Kabupaten Barru dapat diidentifikasi beberapa faktor yang melatarbelakangi masalah rendahnya keterampilan berbicara pada siswa, diantaranya adalah (1) kurangnya latihan keterampilan berbicara yang diterapkan dalam pembelajaran. Keadaan ini mengakibatkan kemampuan berbicara siswa tidak berkembang. (2) sikap siswa ketika berbicara terlihat tegang dan tidak rileks. Siswa seperti takut dan malu ketika harus berbicara di depan kelas.

Adapun alasan pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* adalah dengan pertimbangan bahwa model ini dirasa lebih tepat dan lebih efisien jika digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Model *role playing* dikatakan lebih efisien karena penerapan model bermain peran akan lebih menghemat waktu karena siswa dapat tampil secara berkelompok.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: Penerapan *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas V UPTD SDN 176 Barru Kecamatan Balusu Kabupaten Barru.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2023. Penelitian ini dilaksanakan secara persiklus, pada siklus I pertemuan I dilakukan pada tanggal 22 Mei 2023 dan pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2023. Pada siklus II pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2023 dan pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2023. Penelitian dilaksanakan di UPTD SDN 176 Barru Kecamatan Balusu Kabupaten Barru.

Subjek penelitian ini adalah 1 orang guru dan siswa kelas V UPTD SDN 176 Barru Kecamatan Balusu Kabupaten Barru pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan.

Secara umum pelaksanaannya terdiri dari 4 tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Langkah-langkah dalam tahap perencanaan adalah:

1. Melakukan observasi di sekolah.
2. Memahami kurikulum bidang studi bahasa Indonesia SD Kelas V semester 2 tahun ajaran 2023/2024.
3. Menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar berdasarkan kurikulum.
4. Menyusun perangkat pembelajaran (RPP, Bahan ajar, tes, dll).
5. Menyiapkan alat evaluasi yang akan diberikan pada akhir pembelajaran berupa unjuk kerja.
6. Menyiapkan format penilaian.
7. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar.

Pelaksanaan tindakan mengacu pada skenario pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Secara umum tindakan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Kegiatan awal
 1. Mengucapkan salam dan berdoa.
 2. Mengecek kehadiran siswa.

3. Memotivasi siswa.
4. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Kegiatan Inti Pembelajaran
 - a. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
 - b. Guru membagikan skenario kepada siswa untuk dipelajari beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung.
 - c. Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 3 siswa.
 - d. Menjelaskan mengenai kompetensi yang ingin dicapai.
 - e. Memanggil setiap kelompok yang sudah ditentukan untuk melakonkan skenario yang sudah dipelajari.
 - f. Setiap siswa duduk bersama kelompok masing-masing sambil memperhatikan skenario yang sedang diperagakan.
 - g. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar.
 - h. Evaluasi.
 - i. Setiap kelompok memaparkan kesimpulannya.
3. Kegiatan Akhir
 - a. Guru memberikan kesimpulan.
 - b. Guru memberikan PR.
 - c. Guru menyampaikan pesan-pesan moral.
 - d. Berdoa menutup pelajaran.

Tahap observasi atau tahap pengamatan dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung. Observasi perlu dilakukan untuk mengetahui pengaruh tindakan terhadap perilaku peserta didik dan evaluasi dampak pembelajaran juga dilakukan secara cermat. Observasi juga dilakukan sebagai upaya untuk merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan itu berlangsung, namun tidak boleh mengganggu kegiatan belajar mengajar. Kegiatan observasi dilakukan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Setiap akhir pembelajaran dilakukan tes unjuk kerja untuk mengukur keterampilan berbicara siswa.

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti dan guru melakukan kolaborasi untuk mengkaji proses pembelajaran yang telah dilakukan dimulai dari aktivitas siswa dan guru, serta hasil belajar yang diperoleh, apakah sudah mencapai standar ketuntasan dan keefektifan pembelajaran dengan melihat ketercapaian dalam indikator kinerja pada siklus pertama, serta mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus pertama, kemudian calon peneliti dan guru membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus selanjutnya.

Penelitian ini menggunakan teknik pengamatan (observasi), tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian yaitu (1) RPP, (2) Tes Unjuk Kerja, (3) Lembar observasi guru, (4) Lembar observasi siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif, Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru. Teknik yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif oleh (Latri, 2004:99) yang terdiri dari tiga tahap kegiatan yaitu: "(1) mereduksi data; (2) menyajikan data; dan (3) menarik kesimpulan dan verifikasi." Analisis kuantitatif digunakan untuk melihat data hasil tes belajar siswa, atau digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan. Hasil belajar siswa, meliputi: nilai rata-rata dan skor persentase, serta persentase nilai terendah dan nilai tertinggi yang dicapai siswa setiap pembelajaran.

Indikator keberhasilan kinerja dari penelitian ini adalah nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN 176 Barru meningkat dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan KKM (kriteria ketuntasan minimal), jika mendapat skor minimal 75 secara klasikal dan terdapat 80% siswa yang tuntas dari keseluruhan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tujuan penelitian yang telah dilakukan, yaitu bagaimana penerapan model *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V UPTD SDN 176 Barru.

Adapun hasil analisis kualitatif dan kuantitatif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah penerapan model *role playing* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar siswa kelas V UPTD SDN 176 Barru selama penerapan model pembelajaran *role playing* pada Siklus I Pertemuan I dan Pertemuan II.

No.	Komponen yang Diamati	Siklus I			
		I	II	Rata-Rata	Persentase
1	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	12	12	12	85,7
2	Siswa yang memperhatikan materi yang diajarkan	10	11	10,5	75
3	Siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran	5	5	5	35,7
4	Siswa yang keluar pada saat proses pembelajaran	3	3	3	21,4
5	Siswa yang mengajukan tanggapan kepada kelompok lain	6	6	6	42,8
6	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran	7	7	7	50
7	Siswa yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok	5	5	5	35,7
8	Siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis	2	2	2	14,2
9	Siswa yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok	11	11	11	78,5

Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I, dimana dari 14 siswa Kelas V UPTD SDN 176 Barru yang di observasi terkait aspek-aspek aktivitas belajar, hasilnya dapat dijelaskan sebagai berikut; Siswa yang hadir pada saat pembelajaran sebesar 85,7%; siswa yang memperhatikan materi yang diajarkan sebesar 75%; siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran sebesar 35,7%; siswa yang keluar pada saat proses pembelajaran sebesar 21,4%, siswa yang mengajukan tanggapan kepada kelompok lain sebesar 42,8%, siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran sebesar 50%, siswa yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok sebesar 35,7%, siswa siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis sebesar 14,2%, serta siswa yang bekerja sama dan berpartisipasi dalam kelompok sebesar 78,5%

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar siswa kelas V UPTD SDN 176 Barru selama penerapan model pembelajaran *role playing* pada Siklus II Pertemuan I dan Pertemuan II.

No.	Komponen yang Diamati	Siklus I			
		I	II	Rata-Rata	Persentase
1	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	14	14	14	100
2	Siswa yang memperhatikan materi yang diajarkan	12	12	12	85,7

3	Siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran	2	2	2	14,2
4	Siswa yang keluar pada saat proses pembelajaran	2	2	2	14,2
5	Siswa yang mengajukan tanggapan kepada kelompok lain	10	10	10	71,4
6	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran	10	10	10	71,4
7	Siswa yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok	3	3	3	21,4
8	Siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis	12	12	12	85,7
9	Siswa yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok	12	12	12	85,7

Hasil observasi mengenai aktivitas belajar siswa pada siklus II yang dapat dijelaskan seperti berikut; siswa yang hadir pada saat pembelajaran sebesar 100%, siswa yang memperhatikan materi yang diajarkan sebesar 85,7%, siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran sebesar 14,2%, siswa yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran sebesar 14,2%, siswa yang mengajukan tanggapan kepada kelompok lain sebesar 71,4%, siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran sebesar 71,4%, siswa yang meminta bimbingan guru saat pembentukan kelompok sebesar 21,4%, siswa yang mengajukan diri mengerjakan soal di papan tulis sebesar 85,7%, dan siswa yang bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok sebesar 85,7%.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini diterapkan model pembelajaran *role playing* yang terdiri dari dua siklus. Penelitian ini membuahkan hasil yang signifikan yakni meningkatnya hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal mata pelajaran Keterampilan berbicara pada siswa kelas V UPTD SDN 176 Barru. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan Nana Sudjana (1989: 111) bahwa hasil belajar adalah "hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan oleh siswa, harus semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh siswa." Proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai siswa.

Pada siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan, karena belum sesuai dengan target yang ditetapkan. Diawal pertemuan banyak kendala yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran antara lain siswa masih bingung dalam menyelesaikan soal atau evaluasi yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran *role playing* dimaksudkan agar siswa mampu menyelesaikan soal – soal.

Setelah melakukan refleksi pada siklus I, maka harus dilakukan kegiatan yang dianggap perlu demi peningkatan hasil belajar pada siklus II. Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

Dengan melihat dari persentase ketuntasan belajar yang mengalami peningkatan, maka jelas terlihat bahwa hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas V UPTD SDN 176 Barru telah mencapai tuntas. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas V UPTD SDN 176 Barru meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing*. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar Keterampilan berbicara siswa kelas V di UPTD SDN 176 Barru. yang diajar melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Pada siklus I sebesar 64,6 dan siklus II sebesar 93,4. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara siswa diajar melalui penerapan model pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I peneliti lebih mendorong siswa untuk mencintai pelajarannya terlebih dahulu, selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa yang sebelumnya menanggapi pelajaran dengan cuek, secara perlahan beberapa yang mulai ada

kemauan untuk mengikuti pelajaran. Hal ini disebabkan adanya tugas yang diberikan pada setiap akhir pertemuan sampai pada akhir siklus I telah dapat terlihat kesenangan pada siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Setelah diadakan refleksi kegiatan pada siklus I, maka dilakukan beberapa perbaikan kegiatan yang dianggap perlu, salah satunya memperbanyak kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dan berpendapat. Hal ini dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus II.

Pada siklus II, terlihat bahwa kemauan siswa untuk belajar mengalami peningkatan, dimana siswa yang tadinya belum mampu menjawab pertanyaan yang ditanyakan peneliti, kini sudah mulai berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan. Siswa juga sudah percaya diri untuk mengeluarkan pendapatnya dan mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, dan menjelaskan serta memaparkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Sukmadinata (2004 : 155) menyatakan bahwa "belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai polapola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan." Pendapat yang hampir sama yang dinyatakan oleh Sukmadinata (2004:155-156) "belajar merupakan diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru. Belajar dikatakan berhasil jika siswa mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya". Setelah diberikan tes akhir siklus II, skor rata-rata yang dicapai adalah 93,4 dan jika dimasukkan ke dalam distribusi frekuensi ketuntasan belajar berada pada kategori tinggi dibandingkan dengan akhir siklus I.

SIMPULAN

Setelah penerapan model pembelajaran *role playing* dapat disimpulkan bahwa hasil belajar keterampilan berbicara dan aktivitas belajar siswa kelas V UPTD SDN 176 Barru mengalami peningkatan. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus, nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes akhir dari siklus I ke siklus II setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar keterampilan berbicara siswa kelas V UPTD SDN 176 Barru mengalami peningkatan.. Aktivitas belajar siswa dari awal pembelajaran siklus I sampai dengan akhir pembelajaran siklus II mengalami peningkatan yang positif. Hal tersebut terlihat dari siswa yang hadir, bertanya, menjawab pertanyaan semakin bertambah, siswa semakin aktif menyelesaikan tugas, dan siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran semakin berkurang. Keseluruhan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran di kelas V UPTD SDN 176 Barru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis Wahab. (2019). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Adini, N. A. S. (2021). *Metode Bermain Peran "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS"*. Riau: DOTPLUS Publisher, 2021.
- Agus Setyonegoro. (2013). Hakikat, alasan, dan tujuan berbicara (dasar pembangun kemampuan berbicara mahasiswa). *Jurnal Pena*, 3(1), 67–80.
- Ani Widayati, 2018. (2008). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta 87. *JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI INDONESIA Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 PENELITIAN*, VI(1), 87–93.
- Djumingin, Sulastriningsih. (2011). *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Isjoni, (2011), *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- KAPASA, M. (2018). *Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Juni*.
- Latri. (2004). *Pembelajaran Bangun Ruang secara Konstruktivisme Menggunakan Alat Peraga di Kelas X SMAN 10 Watampone*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.

- Lee (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia: Teori dan Aplikasi*. Bandung: Karya Putra Dawati.
- Maidar G. Arsjad Mukti. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Erlangga.
- Mulyani Sumantri & Johar Permana (2016). *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta: Depdikbud.
- Och dan Winker pada. (2013). Tujuan berbicara. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Priandoko, H. W. (2017). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Menumbuhkan Sikap Cermat dan Mandiri Serta Meningkatkan Nilai Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1, 87–119.
- Rusmiati, (2015). *Keterampilan Berbahasa Indonesia di SD*, Bandung.
- Sintadewi, dkk. (2017) Teknik Penilaian Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Denpasar. *e-Journal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Takumansang, R. C., Triyono, T., & Sulthoni, S. (2020). Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 165. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13161>
- Trianto. (2009) *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif -Progresif*, Jakarta: Kencana.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jogjakarta:Laksana
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Yamin, Martinis. (2015). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Gung Persada Press.
- Yanto, A. (2016). Jurnal Cakrawala Pendas, Volume I, No. 1 Januari 2016 ISSN: 2442-7470. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 55–64.