



PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATERI PERISTIWA SEKITAR PROKLAMASI MELALUI BERMAIN PERAN

Rini Meita Indrawati ✉

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima November 2013

Disetujui Desember 2013

Dipublikasikan Januari 2013

Keywords:

Activities; Learning Outcomes; Role Playing Methods

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta performansi guru kelas V SD Negeri 4 Cipaku Mrebet Purbalingga pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dengan menggunakan metode bermain peran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, yakni siklus I dan II. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan non tes (observasi). Indikator keberhasilannya, yaitu rata-rata nilai ≥ 65 , persentase tuntas belajar klasikal $\geq 75\%$, persentase aktivitas belajar siswa $\geq 75\%$, dan nilai akhir performansi guru minimal 71. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I nilai akhir performansi guru 82,66, rata-rata nilai 78,93, ketuntasan belajar klasikal 85,71%, dan persentase aktivitas belajar siswa 68,56% dengan kriteria tinggi. Sementara pada siklus II nilai akhir performansi guru 89,23, rata-rata nilai 80,24, ketuntasan belajar klasikal 92,86%, dan persentase aktivitas belajar siswa 77,89% dengan kriteria sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta performansi guru kelas V SD Negeri 4 Cipaku Mrebet Purbalingga pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi. Untuk itu, metode bermain peran dapat dijadikan alternatif metode dalam pembelajaran IPS dengan tetap memperhatikan karakteristik materi dan kondisi siswa.

Abstract

The purpose of the research is to increase the activities, student learning outcomes, and the teacher performance of fifth grade on SD Negeri 4 Cipaku Mrebet Purbalingga by using role playing methods of Peristiwa Sekitar Proklamasi material learning. This research is a class act (PTK) which consists of two cycles, cycles I and II. Data collection techniques are used test and non test (observation). Indicators of learning success, there are an average value of class ≥ 65 , the percentage of completed study classical $\geq 75\%$, the percentage of the activities of student learning $\geq 75\%$, the final value of teacher performance ≥ 71 . The results showed at the end of the cycle I there are the value performance of the teacher is 82,66, the average value of class is 78,93, the percentage of completed classical learning is 85,71%, and the percentage of student learning activities is 68.56% with a high criteria. While in the second cycle the value performance of the teacher is 89,23, the average value of class is 80,24, the percentage of completed classical learning is 92,86%, and the percentage of student learning activities is 77,89% with a very high criteria. This shows an increase from cycle I to cycle II. Based on these results, it was concluded that the role playing methods of Peristiwa Sekitar Proklamasi material learning can increase the activities, student learning outcomes and the teacher performance of fifth grade on SD Negeri 4 Cipaku Mrebet Purbalingga. Therefore, the role playing methods may be an alternative learning methods in Social Studies learning by taking into account the characteristics of the material and the condition of students.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Kampus Tegal, Jalan Kompol Suprpto No. 4

Tegal Jawa Tengah 52114

E-mail: journal.unnes.ac.id

ISSN 2252-9047

PENDAHULUAN

Rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap mata pelajaran IPS materi Peristiwa Sekitar Proklamasi disebabkan karena pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru menyajikan pembelajaran menggunakan metode yang kurang inovatif dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran guru hanya menyuruh siswa untuk menghafal fakta-fakta sejarah tanpa memperhatikan pemahaman siswa terhadap materi.

Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi mempelajari kejadian pada masa lampau. Materi tersebut bersifat abstrak, karena siswa tidak pernah melihat dan mengalami sendiri peristiwa sekitar proklamasi. Jika siswa hanya menghafal fakta-fakta sejarah, maka dikhawatirkan akan lekas lupa dan kurang memahami materi. Metode bermain peran merupakan salah satu alternatif metode yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran IPS pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi. Metode bermain peran cocok diterapkan pada materi yang mempelajari tentang kejadian pada masa lalu seperti materi Peristiwa Sekitar Proklamasi. Melalui metode bermain peran, siswa dapat mengonstruksi kembali peristiwa sekitar proklamasi dengan menjadi salah satu tokoh pahlawan sekitar proklamasi.

Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya, mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang (Wahab 2009). Melalui bermain peran, siswa-siswa memasuki diri-diri orang lain dengan perilaku seperti orang yang diperankannya. Lebih lanjut, Blatner dalam Vasileiou dan Paraskeva (2010) mengungkapkan bahwa,

Using role playing techniques students participate actively in learning activities, as they express their feelings, ideas, and arguments, trying to convince others of their viewpoint, and, thus, they create and develop self-efficacy beliefs. Also, through the negotiation and interaction with their peers, they learn to compromise, accept different perspectives, and gain tolerance to cultural diversity. Furthermore, bermain peran can be used as a method for teaching insight and empathy competence.

Menurut pernyataan tersebut, Blatner menyebutkan bahwa dengan menggunakan teknik bermain peran, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti mengekspresikan perasaan, ide-ide, argumen-

argumen mereka, mencoba untuk meyakinkan orang lain tentang sudut pandangnya, dengan demikian, mereka dapat menciptakan dan mengembangkan kepercayaan diri yang kuat. Juga, melalui perundingan dan interaksi dengan kelompoknya, mereka belajar untuk berkompromi, menerima pandangan atau pendapat yang berbeda, dan saling toleransi terhadap keanekaragaman budaya. Selanjutnya, bermain peran dapat digunakan sebagai metode untuk mengajarkan kompetensi pemahaman dan berempati.

Dalam pembelajaran IPS pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dengan menggunakan metode bermain peran, siswa memerankan dan memeragakan tokoh-tokoh pahlawan sekitar proklamasi. Siswa dapat merasakan menjadi salah satu tokoh pahlawan sekitar proklamasi yang diperankan. Dengan menerapkan bermain peran, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh hasil belajar optimal, tetapi juga dampak pengiringnya siswa mampu menghargai dan menghormati jasa-jasa para pahlawan pada peristiwa sekitar proklamasi.

Perumusan masalah diajukan dalam penelitian ini, yaitu apakah penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dapat meningkatkan performansi guru, aktivitas belajar, dan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 4 Cipaku Mrebet Purbalingga?. penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan performansi guru kelas V pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi di SD Negeri 4 Cipaku Mrebet Purbalingga; meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa kelas V pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi di SD Negeri 4 Cipaku Mrebet Purbalingga; dan meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi di SD Negeri 4 Cipaku Mrebet Purbalingga.

METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Cipaku Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga, semester II tahun pelajaran 2011/2012. Jumlah siswa sebanyak 28 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Sementara alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi soal tes formatif yang berpedoman pada kisi-kisi soal yang disusun sebelumnya oleh peneliti, lembar pengamatan

aktivitas siswa, dan lembar pengamatan performansi guru berupa lembar pengamatan perencanaan pembelajaran (APKG 1) dan lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran (APKG 2).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Rumus untuk mencari nilai akhir hasil belajar,

$$NA = \frac{Sp}{Sm} \times b \quad (\text{BSNP 2007})$$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir
 Sp = Skor perolehan
 Sm = Skor maksimal
 b = Bobot soal

Rumus untuk mencari rata-rata nilai, $\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$
 (Poerwanti dkk 2008)

Keterangan:

\bar{x} = Nilai Rata-rata
 $\sum xi$ = Nilai Akhir
 n = Jumlah Siswa

Rumus untuk mencari persentase ketuntasan belajar, $p = \frac{Nt}{N} \times 100\%$ (Aqib dkk 2010)

Keterangan:

p = Persentase ketuntasan belajar
 Nt = Jumlah siswa yang tuntas belajar
 N = Jumlah siswa keseluruhan

Rumus untuk menentukan persentase aktivitas siswa yaitu sebagai berikut:

Persentase Aktivitas Siswa

$$= \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{jumlah siswa} \times \text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

(Yonny dkk 2010)

Rumus untuk menentukan nilai performansi guru, Nilai Akhir (NA) = $\frac{2N1+2N2}{4}$

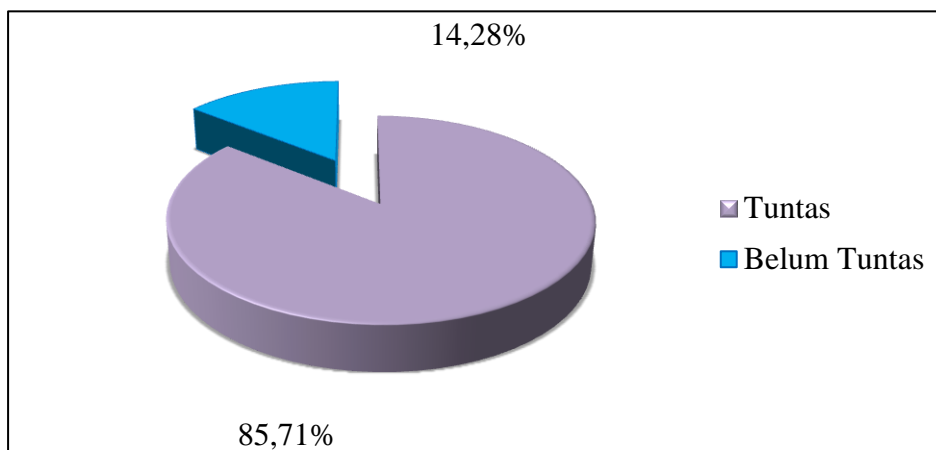
Keterangan:

N1 = Nilai APKG 1
 N2 = Nilai APKG 2

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa diperoleh melalui pemberian tes formatif. Pada tes formatif I yang dilaksanakan pada siklus I, rata-rata nilai yang diperoleh telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 78,93. Persentase tuntas belajar klasikal yang diperoleh sudah mencapai indikator keberhasilan yakni sekurang-kurangnya 75%. Persentase tuntas belajar klasikal siklus I mencapai 85,71%. Meskipun hasil belajar siswa siklus I telah berhasil, namun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas. Dalam hal ini, pembelajaran belum dapat dikatakan 100% berhasil, masih ada beberapa siswa yang belum memahami materi pembelajaran.

Pencapaian target ketuntasan belajar klasikal siklus I dapat digambarkan pada diagram berikut ini:



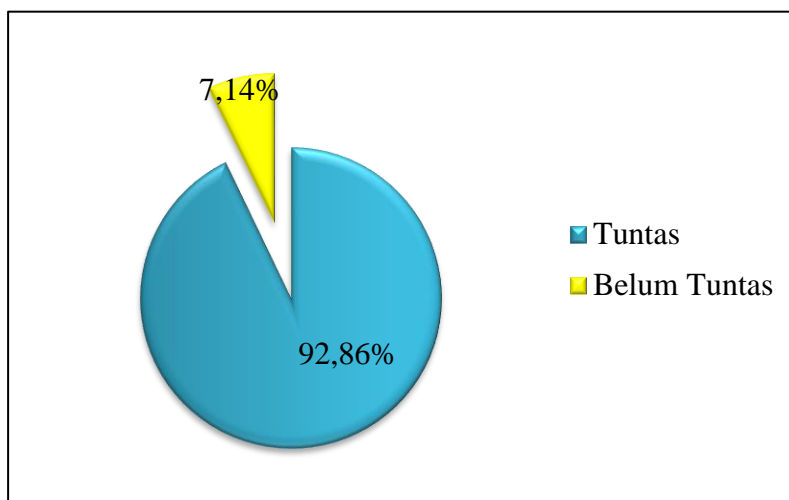
Gambar 1. Diagram Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus I

Dari diagram ketuntasan belajar klasikal siklus I dapat diketahui bahwa persentase tuntas belajar klasikal mencapai 85,71%. Persentase tuntas belajar klasikal tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu $\geq 75\%$.

Pada siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu rata-rata nilai mencapai 80,24 dan persentase tuntas belajar klasikal mencapai 92,86%. Rata-rata nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar

1,31. Sementara itu, persentase tuntas belajar klasikal meningkat sebesar 7,15%.

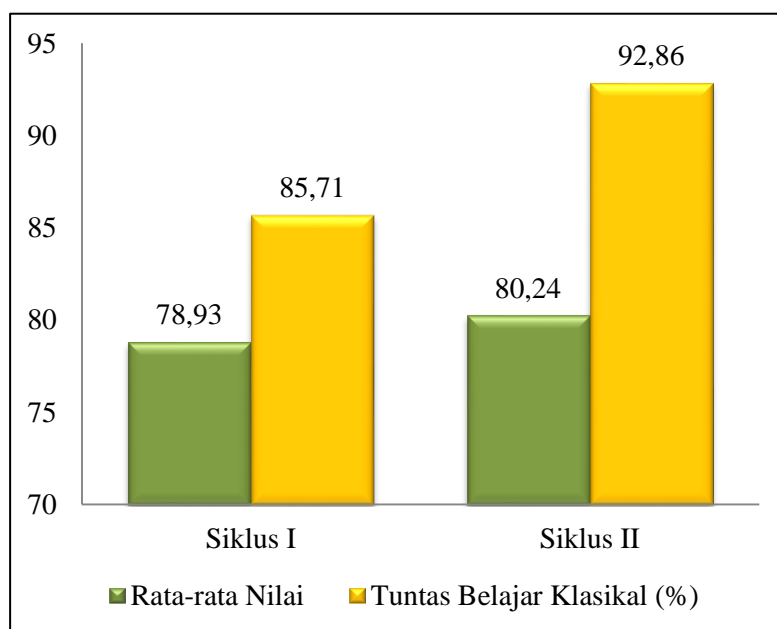
Pencapaian target ketuntasan belajar klasikal siklus I dapat digambarkan pada diagram berikut ini.



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus II

Dari diagram 4.2, dapat diketahui bahwa persentase tuntas belajar klasikal mencapai 92,86%. Persentase tuntas belajar klasikal tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu $\geq 75\%$.

Peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa dan persentase tuntas belajar klasikal dari siklus I ke siklus II dapat digambarkan pada diagram 4.3 berikut:



Gambar 3. Diagram 4.3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Keberhasilan pembelajaran siklus II ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi mengalami peningkatan setelah diadakan perbaikan-perbaikan yang

dilakukan guru pada siklus II. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi, sehingga

pemahaman siswa pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi menjadi lebih baik.

Pada pelaksanaan siklus I diperoleh data aktivitas belajar siswa berupa data keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan kualifikasi persentase keaktifan siswa menurut Yonny dkk (2010: 175-6), persentase aktivitas siswa siklus I mencapai kriteria tinggi. Namun, persentase aktivitas belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu $\geq 75\%$. Perolehan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa secara keseluruhan pada siklus I baru mencapai 68,56%. Hal tersebut dibuktikan dengan masih sedikitnya siswa yang lancar mengucapkan dialog, berekspresi sesuai peran yang dimainkan, dan menghayati peran yang dimainkan. Ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam kerja kelompok, karena karakter dari siswa tersebut cenderung pemalu dan tidak mudah berbaur dalam kelompok. Ada pula siswa yang kurang optimal dalam memainkan perannya, karena masing-masing siswa dalam kelompok hanya memikirkan penampilannya sendiri daripada penampilan kelompoknya secara keseluruhan. Masing-masing siswa lebih fokus pada hafalan dialog dan perannya, sehingga kurang memperhatikan penampilan teman kelompoknya. Keberanian siswa dalam berpendapat dan memberi tanggapan terhadap penampilan bermain peran kelompok lain atau temannya, juga masih rendah. Hal ini disebabkan karena siswa merasa malu, takut salah, enggan untuk mengeluarkan suaranya dan belum terbiasa untuk aktif dalam proses pembelajaran serta belum terbiasa dengan suasana pembelajaran dengan metode bermain peran. Banyak siswa yang malu dan enggan untuk mengemukakan pengalamannya setelah melakukan bermain peran, kecuali jika ditunjuk langsung oleh guru.

Menurut Yonny dkk (2010: 175-6), persentase aktivitas siklus I sudah mencapai kualitas yang tinggi. Namun, persentase aktivitas belajar siswa siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, maka perlu diadakan perbaikan dan persiapan yang maksimal pada siklus II agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Persentase aktivitas belajar siswa siklus II mengalami peningkatan, yaitu dari siklus I yang

hanya mencapai 68,56%, menjadi 77,89% pada siklus II. Menurut Yonny dkk (2010: 175-6), kualitas keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II meningkat, yaitu dari tinggi menjadi sangat tinggi.

Dalam pembelajaran siklus II, keberanian dan ketepatan siswa dalam membawakan peran dalam peristiwa sekitar proklamasi, meliputi peristiwa perumusan teks proklamasi dan detik-detik proklamasi mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada saat siswa mengucapkan dialog dalam skenario sudah cukup jelas, cukup lancar, dan tidak terlihat malu-malu. Ekspresi yang dikeluarkan oleh beberapa siswa dalam memainkan perannya sudah terlihat cukup baik. Penghayatan sesuai adegan dan peran yang dimainkan sudah cukup baik dilakukan oleh beberapa siswa. Kerjasama siswa dalam kelompok mengalami peningkatan yang baik. Beberapa siswa yang pemalu dan enggan bekerjasama dalam kelompok sudah mau bergabung dan bekerjasama dengan baik. Sikap dan kemampuan kerjasama siswa dalam kelompok selama melakukan bermain peran juga mengalami peningkatan yang baik. Hal ini terlihat selama melakukan bermain peran, interaksi yang terjadi selama melakukan bermain peran, cukup baik. Masing-masing siswa sudah memperhatikan penampilan kelompok secara keseluruhan dan tidak terlalu fokus dengan hafalan dialognya sendiri. Peningkatan aktivitas tersebut sesuai dengan pernyataan Amri dan Ahmadi (2010: 194), bahwa pengalaman belajar yang diperoleh melalui metode bermain peran meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat atau tanggapan terhadap penampilan bermain peran kelompok lain atau mengungkapkan pengalaman setelah melakukan bermain peran, mengalami peningkatan yang cukup baik. Siswa yang sebelumnya enggan mengeluarkan suaranya untuk menanggapi penampilan bermain peran teman atau kelompok lain, pada pembelajaran siklus II, siswa sudah mau untuk menanggapi penampilan bermain peran, meskipun tidak lepas dari bimbingan guru.

Peningkatan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan metode bermain peran lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 1. Data Peningkatan Persentase Aktivitas Belajar Siswa

No.	Aspek yang Diamati	Persentase Ketercapaian (%)		Peningkatan (%)
		Siklus I	Siklus II	
1.	Keberanian dan ketepatan siswa dalam memainkan perannya.	53	60,12	7,12
2.	Kerjasama siswa dalam kelompok.	83,12	94	10,88
3.	Sikap dan kemampuan kerjasama siswa dalam kelompok selama melakukan bermain peran.	87,12	94	6,88
4.	Keberanian siswa dalam mengemukakan tanggapan atau pendapat dan pengalaman setelah melakukan bermain peran.	51,79	62,87	10,71
Rata-rata Persentase Aktivitas Siswa		68,56	77,89	8,9
Kriteria Kualifikasi Persentase Aktivitas Siswa		Tinggi	Sangat tinggi	

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap performansi guru pada siklus I, diperoleh nilai performansi guru sebesar 82,66. Nilai tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu minimal 71. Meskipun performansi guru sudah baik, tetapi masih ada kekurangan-kekurangan dalam pelaksanaan siklus I yaitu terutama dalam melaksanakan tugas harian kelas dalam memperhatikan kerapian pakaian siswa dan kesiapan peralatan, masih kurang baik. Pembelajaran yang dilaksanakan selesai melebihi waktu yang telah ditentukan. Hal ini dikarenakan, penggunaan waktu yang cukup lama dalam persiapan perlengkapan sebelum pembelajaran dan guru kurang teliti terhadap waktu saat siswa bekerja kelompok. Hal tersebut menjadikan waktu yang digunakan menjadi tidak sesuai rencana. Banyak waktu yang terbuang sia-sia.

Setelah diadakan perbaikan terhadap performansi guru yang menyangkut pelaksanaan pembelajaran, nilai performansi guru pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 89,23. Peningkatan nilai performansi guru dari siklus I ke siklus II sebesar 6,57. Peningkatan performansi guru pada siklus II tersebut menunjukkan bahwa guru sudah semakin baik dalam menerapkan pembelajaran dengan metode bermain peran pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi, meliputi peristiwa Pertemuan di Dalat, Menanggap Berita Kekalahan Jepang, Rengasdengklok, Perumusan Teks Proklamasi, dan Detik-detik Proklamasi. Guru sudah melaksanakan semua kegiatan sesuai yang direncanakan dan lebih optimal dalam melaksanakan metode bermain peran

Peningkatan nilai performansi guru dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 2. Data Peningkatan Nilai Performansi Guru

No.	Aspek Penilaian	Nilai Akhir	
		Siklus I	Siklus II
1.	Penilaian RPP (APKG 1)	82,81	97,18
2.	Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran (APKG 2)	82,5	86,25
Nilai Performansi Guru		82,66	89,23

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis tindakan, dan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran IPS kelas V materi Peristiwa Sekitar Proklamasi di SD Negeri 4 Cipaku Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga tahun pelajaran 2011/2012, diperoleh simpulan bahwa pembelajaran IPS materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dengan menerapkan metode bermain peran yang telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri 4 Cipaku, dapat meningkatkan performansi guru. Nilai performansi guru meningkat dari siklus I ke siklus II. Nilai performansi guru pada siklus I mencapai 82,66 dan pada siklus II menjadi 89,23. Pembelajaran IPS materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dengan menerapkan metode bermain peran yang telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri 4 Cipaku, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Rata-rata persentase aktivitas belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan kualifikasi persentase keaktifan siswa menurut Yonny dkk (2010: 175-6), persentase aktivitas belajar siswa siklus I mencapai kriteria tinggi, namun persentase tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, yakni baru mencapai 68,56%. Setelah dilakukan tindakan siklus II, rata-rata persentase aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 77,89% dengan kriteria sangat tinggi. Pembelajaran IPS materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dengan menerapkan metode bermain peran, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari kegiatan pembelajaran tersebut, terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Rata-rata nilai pada siklus I mencapai 78,93 dan pada siklus II menjadi 80,24. Ketuntasan belajar klasikal siklus I mencapai 85,71% dan pada siklus II menjadi 92,86%.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyadari bahwa dalam menulis jurnal ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Hardjono, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., Koordinator UPP Tegal Universitas Negeri Semarang.
5. Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd., dosen pembimbing I.
6. Dra. Noening Andrijati, M.Pd., dosen pembimbing II.
7. Wartoyo, S.Pd.SD., Kepala SD Negeri 4 Cipaku, yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan pada peneliti saat penelitian.
8. Sumarmianta, S.Pd.SD., dan rekan Guru SD Negeri 4 Cipaku yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
9. Siswa kelas V SD Negeri 4 Cipaku Mrebet Purbalingga.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan dan Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Aqib, Zaenal dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- BSNP. 2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar di Sekolah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Mandikdasmen Direktorat Pembinaan TK dan SD.

- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Vasileiou, Vasilis N. dan Fotini Paraskeva. 2010. Teaching Role-Playing Instruction in Second Life: An Exploratory Study. *Journal of Information, Information Technology, and Organizations*, 5: 29.
- Wahab, Abdul Aziz. 2009. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Yonny, Acep dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.