

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI SISTEM
PERNAPASAN MANUSIA MELALUI METODE *ROLE PLAYING*
PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII G SMP NEGERI 1 BRATI
KECAMATAN BRATI KABUPATEN GROBOGAN SEMESTER 2
TAHUN PELAJARAN 2019-2020**

Samadi

SMP Negeri 1 Brati Kecamatan Brati Kabupaten Grobogan

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan implementasi pembelajaran IPA pada materi sistem pernapasan manusia dengan metode Role Playing di kelas VIII G SMP Negeri 1 Brati dapat meningkatkan hasil belajar. Metode penelitian yang di gunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Brati Kecamatan Brati Kabupaten Grobogan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan tes. Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif peserta didik. Adapun teknik pengamatan/observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan peserta didik dan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran adalah digunakan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik data atau analisis. Data hasil belajar peserta didik atau nilai post tes siklus dianalisis secara kuantitatif dengan teknik persentase berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), kemudian dideskripsikan secara kualitatif. Hasil penelitian melalui Metode Role Playing, dari data hasil observasi aktivitas peserta didik mulai prasiklus sebelum menerapkan metode Role Playing, kemudian tindakan siklus I, dan siklus II, bahwa skor rata-rata keaktifan peserta didik terus mengalami peningkatan dari prasiklus 1,42 menjadi 2,56 pada siklus I, meningkat menjadi 3,59 siklus II. Adapun indikator keberhasilan peningkatan hasil ulangan. peserta didik kelas VIII G SMP Negeri 1 Brati. Terlihat nilai rata-rata kelas pada prasiklus adalah sebesar 69,28 dengan prosentase ketuntasan 43% kategori sangat kurang. Pada siklus I menjadi 82% kategori baik. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 39%. Peneliti ingin memperbaiki pembelajaran dengan melanjutkan siklus II, diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,17 kategori sangat baik, artinya terjadi peningkatan prosentase 39%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Metode Role Play, Sistem Pernapasan Manusia

PENDAHULUAN

Sesuai dengan konsep Kurikulum 2013, pembelajaran IPA mengacu pada pembelajaran secara terpadu dan utuh, sehingga setiap pengetahuan yang diajarkan, pembelajarannya harus dilanjutkan sampai membuat peserta didik terampil dalam menyajikan pengetahuan yang dikuasainya secara konkret dan abstrak, dan bersikap sebagai makhluk yang mensyukuri anugerah alam semesta yang dikaruniakan kepadanya melalui pemanfaatan yang bertanggung jawab.

Dengan berpegang pada konsep pembelajaran dalam proses pendidikan maka diharapkan setiap peserta didik maupun guru dapat senantiasa belajar dan menemukan sendiri maupun atas bantuan orang lain konsep yang dipelajari. Oleh karena itu maka

dibutuhkan beragam metode pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Belajar bukan menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar mengajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti, berubah pengetahuannya, kecakapan, pemahaman, sikap tingkah lakunya, dan kemampuannya.

Dalam proses belajar mengajar, tujuan pengajaran merupakan salah satu komponen yang penting. Tujuan yang ingin dicapai dalam proses tersebut meliputi aspek-aspek kognitif, afektif, psikomotor dan kemampuan interaktif. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam suatu proses belajar mengajar secara efektif dan efisien, maka seorang pengajar biasanya akan memilih metode dan media yang secara nalar diperkirakan tepat untuk menyampaikan suatu topik yang sedang dibahas

Hasil observasi awal peserta didik di sekolah diperoleh pembelajaran yang ada cenderung monoton, hanya ceramah saja sehingga proses pembelajaran hanya berjalan satu arah saja. Disini dapat diketahui bahwa rendahnya penguasaan peserta didik terhadap pembelajaran IPA pada umumnya disebabkan oleh beberapa hal, antara lain: kemauan peserta didik dalam mata pelajaran IPA masih rendah, dikarenakan guru dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan metode atau langkah-langkah yang kurang bervariasi dan monoton, sehingga peserta didik tidak tertarik pada materi pembelajaran yang diajarkan. Kemampuan berfikir peserta didik kurang berkembang karena guru tidak merangsang peserta didik untuk berfikir kreatif dalam belajar.

Hal tersebut merupakan tantangan bagi pelaku pendidikan khususnya peneliti. Untuk itu harus dicari sebab akibatnya demi tercapainya tujuan pengajaran dan sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu upaya yang dapat ditempuh adalah menerapkan metode pembelajaran aktif *role playing* (bermain peran).

Metode *role playing* (bermain peran) adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. *Role playing* (bermain peran) termasuk dalam bermain yang diarahkan. Untuk melakukan *role playing* (bermain peran) sebelumnya peserta didik harus memiliki pengetahuan awal agar dapat mengetahui karakter dari peran yang akan dimainkannya. Tugas guru dalam kegiatan *role playing* (bermain peran) di kelas sangatlah penting dimana guru harus berperan sebagai pengamat, sebagai model, melakukan evaluasi dan melakukan perencanaan.

Metode *role playing* (bermain peran) banyak melibatkan peserta didik untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan menciptakan suasana yang menggembirakan sehingga peserta didik senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian kesan yang didapatkan peserta didik tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari akan lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang sulit bagi sebagian besar peserta didik SMP Negeri 1 Brati. Hal ini dapat diketahui dari hasil ulangan harian peserta didik yang masih rendah. Selain itu dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja, hal ini dapat

menyebabkan suasana belajar menjadi kurang menyenangkan sehingga minat dan motivasi peserta didik dalam belajar biologi berkurang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin mengetahui secara komprehensif tentang peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi sistem melalui penerapan pembelajaran aktif *role playing*, untuk mengkaji lebih lanjut peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas berjudul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Sistem Pernapasan Manusia melalui Metode *Role Playing* pada Peserta didik Kelas VIII G SMP Negeri 1 Brati Kecamatan Brati Kabupaten Grobogan Semester 2 Tahun Pelajaran 2019-2020"

METODE

Metode penelitian yang di gunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut (Kemdikbud, 2015:1 dalam buku penelitian tindakan kelas, 2015:6), "penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya". Dengan demikian, untuk memperbaiki praktek pembelajaran serta meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas dapat diselesaikan dengan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Kelas VIII G SMP Negeri 1 Brati Kecamatan Brati Kabupaten Grobogan dengan jumlah peserta didik 28 anak, yang terdiri dari 15 anak perempuan dan 13 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan tes. Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif peserta didik. Adapun teknik pengamatan/observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan peserta didik dan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran adalah digunakan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Tindakan Siklus I

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini membuat perencanaan yang meliputi:

- a. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
- b. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- c. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya khususnya pada peserta didik yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

Tindakan Siklus I

Kegiatan Awal

- 1) Guru memberi salam, mengajak peserta didik untuk mengawali dengan berdo'a.
- 2) Guru menetapkan topik atau masalah tentang materi pernapasan manusia dengan menerapkan metode *role playing* atau bermain peran.

- 3) Guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
- 4) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- 5) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- 6) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya khususnya pada peserta didik yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

Kegiatan Inti.

Mengamati

- 1) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa 4 kelompok yang terdiri dari 7 orang, sehingga jumlah peserta didik 28 aktif semua.
- 2) Kelompok I mensimulasikan/ bermain peran sebagai struktur dan fungsi organ pernapasan: hidung, faring, laring, trakea, bronkus, bronkeolus, dan alveolus.
- 3) Kelompok II memerankan mekanisme pernapasan dada
- 4) Kelompok III memeragakan mekanisme pernapasan perut
- 5) Kelompok IV seolah-olah menjadi macam-macam volume pernapasan manusia.
- 6) Secara bergantian setiap kelompok memerankan/ mensimulasikan/ seolah-olah menjadi organ pernapasan manusia dengan mengenakan gambar organ pernapasan di tubuhnya. Demikian juga kelompok II-IV sesuai materi yang diperankannya.

Menanya

- 1) Guru mengarahkan peserta didik untuk merumuskan pertanyaan terkait fungsi organ pernapasan manusia, yang sudah disimulasikan kelompok yang pertama. Begitu juga dengan kelompok II sampai dengan IV.
- 2) Guru memotivasi peserta didik dalam kelompok untuk menuliskan dan menanyakan hal-hal yang belum dipahami dalam simulasi/ metode *role playing*.

Mengumpulkan informasi

- 1) Peserta didik diminta untuk membuka buku siswa dan sumber lain untuk mengumpulkan data.
- 2) Data tersebut yang keterkaitan antara struktur dan fungsi organ pernapasan manusia, mekanisme pernapasan dada dan pernapasan perut, dan macam-macam volume pernapasan manusia.

Mengasosiasi

- 1) Peserta didik masing-masing kelompok membahas dan berdiskusi tentang apa yang dinamakan keterkaitan antara struktur dan fungsi organ pernapasan manusia, mekanisme pernapasan dada dan pernapasan perut, dan macam-macam volume pernapasan manusia.
- 2) Guru berkeliling mencermati peserta didik dalam kelompok yang mengalami kesulitan dan membrikan kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami.

- 3) Guru memberikan bantuan kepada peserta didik di masing-masing kelompok untuk masalah-masalah yang dianggap sulit oleh peserta didik
- 4) Peserta didik dalam kelompok masing-masing dengan bimbingan guru untuk mengaitkan, merumuskan dan menyimpulkan tentang apa yang dinamakan keterkaitan antara struktur dan fungsi organ pernapasan manusia, mekanisme pernapasan dada dan pernapasan perut, dan macam-macam volume pernapasan manusia.

Mengkomunikasikan

- 1) Beberapa perwakilan kelompok menyajikan secara tertulis/lisan jawaban atas pertanyaan yang telah didiskusikan terkait dengan peran atau *role playing* sesuai materi yang sudah dibagikan dalam kelompoknya.
- 2) Peserta didik yang lain dan guru memberikan tanggapan dan menganalisis hasil presentasi meliputi tanya jawab untuk mengkonfirmasi, memberikan tambahan informasi, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya.

Kegiatan Akhir

1. Guru harus mendorong agar peserta didik dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi..
2. Guru melakukan penilaian terkait struktur dan fungsi organ pernapasan manusia, mekanisme pernapasan dada dan pernapasan perut, dan macam-macam volume pernapasan manusia.
3. Guru memberikan umpan balik peserta didik dalam proses dan hasil pembelajaran dengan cara menginformasikan proses yang sudah baik dan yang masih perlu ditingkatkan, serta memberikan gambaran jawaban kuis.
4. Guru memberikan kegiatan belajar yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

Tindakan Siklus I dilaksanakan untuk memperbaiki pembelajaran IPA materi pernapasan manusia yang belum memenuhi KKM pada kondisi awal atau prasiklus. Setelah dilakukan tindakan siklus I dengan menerapkan metode *Role Playing* maka hasil tes pengetahuan pembelajaran IPA kelas VIII G dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.5. Hasil Analisis Nilai Ulangan Peserta Didik Siklus I

Kriteria Nilai	Indikator Nilai	Frekuensi Peserta didik	Prosentase Ketuntasan
Tuntas (T)	≥ 73	21	75%
Tidak Tuntas (TT)	< 73	7	25%
JUMLAH		28	100%

Hasil observasi keaktifan peserta didik pada siklus I dimana peneliti sudah menerapkan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPA materi pernapasan manusia di kelas VIII G SMP Negeri 1 Brati diperoleh data bahwa rata-rata keaktifan peserta didik mencapai **2,56** kategori **baik**.

Refleksi Tindakan Siklus I

Hasil refleksi di siklus I, menggambarkan kegiatan pembelajaran IPA materi pernapasan manusia dengan metode *role playing* kelas VIII G SMP Negeri 1 Brati sudah

memenuhi kriteria ketuntasan individu maupun klasikal yang ditetapkan 73. Namun masih ada 7 peserta didik yang masih di bawah KKM, sehingga peneliti melanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki pembelajaran.

Deskripsi Siklus II

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini membuat perencanaan yang meliputi:

- a. Guru menyiapkan alat bahan berupa gambar simbol organ pernapasan yang akan dipakai peserta didik.
- b. Guru mengulang me-*reviue* kembali RPP pada siklus I sebelum disimulasikan.
- c. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- d. Guru memperbaiki tahapan pelaksanaan pembelajaran yang masih ada kekurangan pada siklus I

Tindakan Siklus II

Tindakan Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki pembelajaran IPA materi pernapasan manusia, karena masih ada 7 peserta didik yang masih di bawah KKM. Setelah dilakukan tindakan siklus II dengan menerapkan metode *Role Playing* maka hasil tes pengetahuan pembelajaran IPA kelas VIII G dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.8. Hasil Analisis Nilai Ulangan Peserta Didik Siklus II

Kriteria Nilai	Indikator Nilai	Frekuensi Peserta didik	Prosentase Ketuntasan
Tuntas (T)	≥ 73	28	100%
Tidak Tuntas (TT)	< 73	0	0%
JUMLAH		28	100%

Observasi/ pengamatan Tindakan Siklus II

Data hasil observasi aktivitas siswa Siklus II dalam pembelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia metode *role playing* yang diamati dengan menggunakan lembar observasi meliputi 4 aspek, dengan skala penilain 0 – 4, Berdasarkan lembar Hasil observasi keaktifan peserta didik pada siklus II setelah peneliti menerapkan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPA materi pernapasan manusia di kelas VIII G SMP Negeri 1 Brati diperoleh data bahwa rata-rata keaktifan peserta didik mencapai 3,54 kategori **sangat baik**.

Refleksi Tindakan Siklus II.

Hasil refleksi di siklus II, guru selaku peneliti memperoleh data bahwa secara umum kegiatan pembelajaran IPA materi pernapasan manusia dengan metode *Role Playing* kelas VIII G SMP Negeri 1 Brati sudah memenuhi kriteria ketuntasan individu maupun klasikal yang ditetapkan 73. Semua hal yang masih kurang di siklus I sudah diperbaiki peneliti di siklus II ini, sehingga hasil belajar meningkat dari kondisi sebelum tindakan, maka diputuskan untuk mengakhiri siklus penelitian. PEMBAHASAN

Pada pembahasan penelitian ini menfokuskan pada 2 (dua) hal yaitu peningkatan

aktivitas belajar peserta didik yang diperoleh dari lembar observasi dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik merupakan analisis data nilai ulangan dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Secara lengkap akan peneliti bahas berikut ini.

Peningkatan Aktivitas Peserta Didik.

Data hasil observasi aktivitas peserta didik mulai prasiklus sebelum menerapkan metode **Role Playing**, kemudian tindakan siklus I, dan siklus II dalam pembelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia dengan menggunakan metode **role playing** pada peserta didik kelas VIII G SMP Negeri 1 Brati Kecamatan Brati Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2019-2020. Instrumen berupa lembar observasi yang diamati meliputi 4 (empat) aspek, dengan skala penilaian 0 – 4.

Sedangkan berdasarkan skala penilaian dapat dikategorikan prasiklus skor rata-rata 1,42 (kurang), siklus I meningkat 2,56 (baik) terjadi peningkatan signifikan pada siklus II menjadi 3,59 (sangat baik).

Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas peserta didik terhadap beberapa aspek dalam lembar observasi meliputi: kesiapan mengikuti pelajaran, menyimak penjelasan guru, aktif bertanya saat KBM dan merespon tugas yang diberikan guru sebagai peneliti dengan baik.

Peningkatan Hasil Nilai Ulangan Peserta Didik

Berdasarkan data peneliti dari hasil nilai ulangan peserta didik kelas VIII G SMP Negeri 1 Brati yang dilakukan pada prasiklus, siklus I dan siklus II, maka peneliti sajikan rekapitulasi dalam bentuk tabel dan diagram supaya lebih mudah dipahami peningkatannya.

Tabel 4.11. Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

	Pelaksanaan			Peningkatan nilai	
	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	PS-SI	SI-SII
Nilai rata-rata	69,28	76,25	85,17	6,97	8,92
Prosentase Ketuntasan	43%	82%	100%	39%	18%

Data-data yang tersaji menunjukkan beberapa indikator keberhasilan peningkatan hasil ulangan. peserta didik kelas VIII G SMP Negeri 1 Brati. Terlihat nilai rata-rata kelas pada prasiklus adalah sebesar 69,28 dengan prosentase ketuntasan 43% kategori **sangat kurang**. Pada siklus I menjadi 82% kategori **baik**. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 39%. Peneliti ingin memperbaiki pembelajaran dengan melanjutkan siklus II, diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,17 kategori **sangat baik**, artinya terjadi peningkatan prosentase 39%.

Dengan demikian, penerapan metode **role playing** mampu meningkatkan hasil belajar IPA materi pernapasan manusia pada peserta didik kelas VIII G SMP Negeri 1 Brati.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data, dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode **role playing** mampu meningkatkan hasil belajar IPA materi pernapasan manusia pada peserta didik kelas VIII G SMP Negeri 1 Brati Kecamatan Brati Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2019-2020.

Hal ini didukung oleh data hasil observasi aktivitas peserta didik mulai prasiklus sebelum menerapkan metode **Role Playing**, kemudian tindakan siklus I, dan siklus II, bahwa skor rata-rata keaktifan peserta didik terus mengalami peningkatan dari prasiklus 1,42 menjadi 2,56 pada siklus I, meningkat menjadi 3,59 siklus II. Adapun indikator keberhasilan peningkatan hasil ulangan. peserta didik kelas VIII G SMP Negeri 1 Brati. Terlihat nilai rata-rata kelas pada prasiklus adalah sebesar 69,28 dengan prosentase ketuntasan 43% kategori **sangat kurang**.

Pada siklus I menjadi 82% kategori **baik**. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 39%. Peneliti ingin memperbaiki pembelajaran dengan melanjutkan siklus II, diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,17 kategori **sangat baik**, artinya terjadi peningkatan prosentase 39%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz, Sholeh, Abdul Aziz Abdul Majid*, al Tarbiyah wa al Thuruq al. Tadris *Aplikasi dalam Mengelola Sekolah dan Madrasah*, Bandung: Pustaka Educa, 2010
- Arikunto, Suharsimi*. 2007. *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta
- Aswan Zain dan Syaiful Bahri Djamarah*.(2006). *Strategi Belajar Mengajar*,. Jakarta: Rineka Cipta. R
- Hamalik, Oemar*. 2013. *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT.Bumi Aksara).
- Ilmu Pengetahuan Alam/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.--. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017 Untuk SMP/MTs Kelas VIII Semester 2
- Kemendikbud. 2013. *Model Penilaian Pencapaian Kompetensi Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Models Of Teaching*. Third Editon. New. Jersey: Prentice-Hall Inc. Englewood Cliffs. *John Elliot*. 1991.
- Morgan, Clifford T. 1971. *Introduction to Psychology*, New York: Mc. Hill Book Company.
- Muhibin Syah.2009. *Psikologi belajar*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Puspa Suara. Anggota KAIP, Jakarta. *Sudjana, Nana*. (2004). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya
- Sanjaya, Wina*. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Pendidikan. Jakarta: Kencana. *Sanjaya, Wina*. (2008).

Slameto. (2010). *Belajar* dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Usman, Moh Uzer dan Lilis Setiawati. (2001). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar. Mengajar.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

