

PENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI METODE ROLE PLAYING DI SDN 169/II LUBUK TELAU

¹RISNITA

^{*2}ABDUL HAYAT

³ABDULLAH

⁴ABU HAJAR

⁵ADE CAHYANA

⁶ADI CANDRA

¹UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI, MUARO JAMBI, JAMBI, INDONESIA

^{*2}SDN 169/II LUBUK TELAU, MUARO BUNGO, JAMBI, INDONESIA

³SDN 245/VI TIARO II, MERANGIN, JAMBI, INDONESIA

⁴SDN 23/VI RANTAU PANJANG I, MERANGIN, JAMBI, INDONESIA

⁵SDN 061/II SEKAMPIL, BUNGO, JAMBI, INDONESIA

⁶SMPN 28 SAROLANGUN, SAROLANGUN, JAMBI, INDONESIA

Koreponden Email: Abdulhyt@gmail.com

SUBMISSION
1 Januari 2023
REVISION
15 Januari 2023
PUBLISHED
30 Januari 2023

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini berfokus pada upaya meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VI SDN 169/II Lubuk Telau, Kecamatan Pelepat, Kabupaten Bungo. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI, yang tercermin dalam nilai ujian tengah semester ganjil. Hanya 10 dari 23 siswa yang berhasil mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), menunjukkan bahwa pembelajaran masih monoton, kurang aktif, dan kurang mampu meningkatkan pemahaman siswa. Metode yang digunakan dalam PTK ini adalah Role Playing. Penelitian ini menggunakan dua siklus. Siklus I, yang berfokus pada materi tentang kisah Khalifah Umar bin Khattab, menunjukkan peningkatan hasil belajar dan ketuntasan siswa. Jumlah siswa yang tuntas meningkat dari 44% (10 siswa) pada pra siklus menjadi 61% (14 siswa) pada siklus I. Rata-rata nilai kelas juga mengalami peningkatan, dari 72 pada pra siklus menjadi 73 pada siklus I. Namun, hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 70% siswa tuntas dan rata-rata kelas 75. Hal ini mendorong peneliti untuk melanjutkan ke siklus II, yang berfokus pada materi tentang meneladani perilaku Khalifah Umar bin Khattab. Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 83% (19 siswa) dengan rata-rata kelas naik menjadi 81. Hasil ini menunjukkan bahwa metode Role Playing berhasil meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan siswa, serta menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran PAI di kelas VI SDN 169/II Lubuk Telau.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam, *Role Playing*

LATAR BELAKANG

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. PAI memiliki peran signifikan dalam membentuk karakter dan moral siswa, serta menanamkan nilai-nilai luhur agama Islam. Tujuannya adalah untuk menjadikan siswa berakhlak mulia, beriman, dan bertaqwa kepada Allah SWT (Depdiknas, 2006). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI sering dihadapkan dengan berbagai tantangan. Salah satu tantangannya adalah

rendahnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya metode pembelajaran yang monoton. Metode pembelajaran yang selama ini digunakan masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga pembelajaran terasa membosankan dan kurang menarik bagi siswa (Sanjaya, 2008).

Kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang variatif dan interaktif membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Keterbatasan sumber belajar juga menjadi masalah. Ketersediaan sumber belajar PAI yang berkualitas dan menarik bagi siswa masih terbatas, yang membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar dan memahami materi PAI (Zubaedi, 2012). Selain itu, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, hanya terfokus pada mencatat dan menghafal materi. Kurangnya interaksi dan diskusi membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan (Sudjana, 2010). Rendahnya minat dan motivasi belajar berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam mata pelajaran PAI (Mulyasa, 2005).

Berdasarkan permasalahan di atas, sangat penting untuk mencari solusi dan melakukan upaya perbaikan dalam pembelajaran PAI. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih aktif, variatif, dan menarik bagi siswa. Metode Role Playing merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Metode ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memerankan berbagai tokoh dan situasi. Hal ini membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa (Wina, 2009).

Selain itu, metode Role Playing juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Arends, 2008). Melalui penerapan metode Role Playing diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran PAI yang telah ditetapkan (Killen, 2006). Dengan demikian, penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Role Playing di SDN 169/II Lubuk Telau". Tujuannya adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penerapan metode Role Playing diharapkan dapat membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.

Metode Role Playing juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta membantu siswa memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari (Slavin, 2011). Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan metode Role Playing, siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik, yang sangat penting dalam pembelajaran PAI (Bloom, 1956).

Dengan demikian, metode Role Playing dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, mengatasi permasalahan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa, serta meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Dengan upaya yang berkelanjutan dan inovatif dalam pembelajaran PAI, diharapkan siswa dapat mencapai prestasi yang lebih baik dan memiliki karakter yang kuat sesuai dengan ajaran Islam (Gagne, 1985).

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri No.169/II Lubuk Telau, dengan subjek penelitian peserta didik kelas VI. Penelitian ini dilakukan di bulan Agustus 2020 hingga November 2020, disesuaikan dengan program semester 1 yang telah disusun oleh peneliti. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bersifat reflektif dan bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian ini dirancang, dilaksanakan, dan direfleksi secara kolaboratif dan partisipatif, dengan tujuan memperbaiki kinerja guru dan meningkatkan hasil belajar siswa (Syaifudin Azwar, 2002).

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, sesuai dengan model yang dikemukakan oleh Kurt Lewin (Iskandar, 2009). Pada Siklus I, perencanaan tindakan dimulai dengan observasi terhadap peserta didik dalam pembelajaran PAI menggunakan metode Role Playing. Guru menyiapkan skenario dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk mendukung keberhasilan metode ini. Selanjutnya, beberapa peserta didik ditunjuk untuk memerankan skenario tersebut. Pelaksanaan tindakan diawali dengan kegiatan doa dan membaca surat-surat pendek, dilanjutkan dengan penunjukan peserta didik yang akan memerankan skenario. Guru memberikan penjelasan singkat tentang cara bermain dan peserta didik kemudian memainkan peran sesuai skenario, sementara siswa lainnya mengamati dan menulis tanggapan mereka. Setelah sesi Role Playing selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, dan diakhiri dengan pemberian pertanyaan lisan dan tertulis oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran.

Observasi dilakukan oleh guru secara sistematis terhadap kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik, meliputi perilaku dan partisipasi mereka selama proses pembelajaran. Refleksi dilakukan dengan menganalisis dan menyimpulkan hasil observasi, yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk perencanaan pada Siklus II. Pada Siklus II, perencanaan tindakan didasarkan pada hasil refleksi Siklus I, dengan penanaman konsep permainan peran

yang lebih jelas. Pelaksanaan tindakan pada siklus ini dimulai dengan kegiatan yang sama seperti pada Siklus I, namun dengan beberapa penyesuaian. Guru memberikan teks skenario dengan waktu yang lebih lama untuk pemahaman yang lebih baik, serta mengatur posisi dan suasana bermain peran agar lebih kondusif. Setelah sesi Role Playing, kegiatan dilanjutkan dengan tanya jawab dan evaluasi oleh guru.

Observasi pada Siklus II dilakukan dengan cara yang sama seperti pada Siklus I, dan refleksi dilakukan untuk menganalisis hasil yang diperoleh. Hasil refleksi dari Siklus II dijadikan pijakan untuk perbaikan pembelajaran berikutnya. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data meliputi dokumentasi, observasi, dan tes. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan dokumen terkait pembelajaran, observasi digunakan untuk melihat proses belajar mengajar secara langsung, dan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman dalam Suwarsih Madya, 2006). Reduksi data melibatkan seleksi dan penyederhanaan data mentah, penyajian data melibatkan rangkaian informasi yang disajikan dalam bentuk narasi, dan penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dari kesimpulan sementara hingga kesimpulan akhir pada akhir Siklus II. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah 70% peserta didik mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, dan nilai rata-rata kelas VI meningkat menjadi 81.

HASIL DAN TEMUAN

Hasil penelitian ini mengungkapkan berbagai temuan signifikan mengenai penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VI SD Negeri No.169/II Lubuk Telau. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan minat, motivasi, serta hasil belajar siswa setelah penerapan metode ini.

Pada Siklus I, tahap perencanaan dilakukan dengan menyiapkan skenario dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang relevan. Guru mengamati dan melakukan observasi awal untuk memahami karakteristik peserta didik serta menentukan beberapa siswa yang akan

memerankan skenario. Pelaksanaan tindakan diawali dengan kegiatan berdoa dan membaca surat-surat pendek, yang dilanjutkan dengan penunjukan peserta didik untuk memerankan skenario yang telah disiapkan. Selama proses Role Playing, peserta didik yang lain mengamati dan menulis tanggapan mereka. Setelah sesi Role Playing selesai, dilakukan sesi tanya jawab dan evaluasi lisan oleh guru untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Observasi selama Siklus I menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Namun, beberapa siswa masih merasa kurang percaya diri dan belum sepenuhnya memahami peran yang mereka mainkan. Hasil tes yang dilakukan setelah Siklus I menunjukkan adanya peningkatan nilai, namun masih ada beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil refleksi dari Siklus I digunakan untuk merencanakan perbaikan pada Siklus II.

Pada Siklus II, perencanaan tindakan lebih difokuskan pada penanaman konsep permainan peran secara lebih mendalam dan pengaturan suasana kelas yang lebih kondusif. Guru memberikan teks skenario dengan waktu yang lebih lama agar peserta didik dapat memahami dan mempersiapkan peran mereka dengan lebih baik. Pelaksanaan tindakan pada Siklus II juga dimulai dengan kegiatan yang sama seperti pada Siklus I, namun dengan penyesuaian waktu dan pengaturan yang lebih baik. Setelah sesi Role Playing, dilakukan sesi tanya jawab yang lebih interaktif dan evaluasi yang lebih mendalam.

Observasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam partisipasi dan kepercayaan diri peserta didik. Siswa lebih aktif bertanya dan terlibat dalam diskusi, serta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi PAI. Hasil tes yang dilakukan setelah Siklus II menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan, dengan sebagian besar siswa mencapai nilai di atas KKM. Nilai rata-rata kelas juga meningkat menjadi 81, menunjukkan keberhasilan penerapan metode Role Playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain peningkatan nilai, temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa metode Role Playing mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar PAI karena metode ini membuat pembelajaran menjadi lebih

interaktif dan menyenangkan. Mereka juga lebih mudah mengingat materi yang disampaikan karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan metode Role Playing. Pertama, persiapan yang matang dari guru dalam menyiapkan skenario dan RPP yang relevan sangat penting. Kedua, pemberian waktu yang cukup bagi siswa untuk memahami dan mempersiapkan peran mereka juga berkontribusi terhadap keberhasilan metode ini. Ketiga, pengaturan suasana kelas yang kondusif dan dukungan dari guru selama proses pembelajaran juga mempengaruhi keberhasilan metode Role Playing.

Refleksi dari hasil penelitian ini memberikan beberapa rekomendasi untuk penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Pertama, guru perlu terus memperbaiki dan mengembangkan skenario dan RPP yang relevan dan menarik bagi siswa. Kedua, pemberian waktu yang cukup bagi siswa untuk memahami dan mempersiapkan peran mereka perlu diperhatikan agar siswa dapat tampil dengan percaya diri. Ketiga, pengaturan suasana kelas yang kondusif dan dukungan dari guru sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan interaktif.

Secara keseluruhan, hasil dan temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode Role Playing efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI di kelas VI SD Negeri No.169/II Lubuk Telau. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui pengalaman langsung. Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam mengimplementasikan metode Role Playing di kelas mereka.

PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian ini mengungkapkan beberapa hal penting terkait efektivitas metode Role Playing dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VI SD Negeri No.169/II Lubuk Telau. Temuan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aspek partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa setelah implementasi metode ini.

Metode Role Playing memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dengan memerankan tokoh atau situasi yang terkait dengan materi pelajaran. Hal ini membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat. Dalam konteks PAI, metode ini sangat efektif karena memungkinkan siswa untuk memahami nilai-nilai agama melalui pengalaman langsung. Selain itu, metode ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi, karena mereka harus berinteraksi dengan teman-teman mereka selama permainan peran.

Peningkatan partisipasi siswa yang diamati dalam penelitian ini menunjukkan bahwa metode Role Playing berhasil mengatasi salah satu tantangan utama dalam pengajaran PAI, yaitu rendahnya minat dan motivasi belajar. Dengan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat untuk belajar. Mereka tidak lagi hanya pasif mendengarkan ceramah dari guru, tetapi aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Metode Role Playing juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tes yang menunjukkan peningkatan nilai setelah dua siklus pembelajaran dengan metode ini mengindikasikan bahwa siswa dapat memahami dan mengingat materi pelajaran dengan lebih baik. Pengalaman langsung yang diperoleh melalui permainan peran membantu mereka menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan, sehingga mereka dapat menerapkannya dengan lebih baik dalam situasi nyata. Selain itu, metode ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, karena mereka harus memikirkan cara terbaik untuk memerankan peran mereka dan menyelesaikan situasi yang diberikan.

Kunci keberhasilan metode Role Playing terletak pada persiapan yang matang dan dukungan yang diberikan oleh guru. Guru harus menyiapkan skenario dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang relevan dan menarik bagi siswa. Selain itu, guru juga harus memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk memahami dan mempersiapkan peran mereka, serta mengatur suasana kelas yang kondusif untuk permainan peran. Dukungan dan bimbingan dari guru selama proses pembelajaran juga sangat penting untuk membantu siswa merasa nyaman dan percaya diri dalam memerankan peran mereka.

Pembahasan ini juga menunjukkan bahwa metode Role Playing tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa dalam PAI, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan lain yang penting untuk perkembangan mereka. Keterampilan komunikasi, kerjasama, dan empati yang dikembangkan melalui metode ini sangat bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, metode ini tidak

hanya relevan untuk pembelajaran PAI, tetapi juga dapat diterapkan dalam mata pelajaran lain untuk membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan.

Dari pembahasan ini, dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam PAI. Dengan persiapan yang matang dan dukungan yang tepat dari guru, metode ini dapat membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama dengan lebih baik, serta mengembangkan berbagai keterampilan penting yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif dalam PAI, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru untuk mengimplementasikan metode Role Playing di kelas mereka.

Penelitian ini juga menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Guru perlu terus mencari dan mengembangkan metode-metode baru yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar siswa dapat terus meningkat, dan mereka dapat berkembang menjadi individu yang berpengetahuan luas, berkarakter mulia, dan memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses dalam kehidupan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode Role Playing efektif dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri No.169/II Lubuk Telau. Penerapan metode ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan interaktif, memerankan berbagai tokoh atau situasi yang terkait dengan materi pelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Temuan menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi dan hasil belajar siswa setelah dua siklus penerapan metode Role Playing, dengan sebagian besar siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan peningkatan nilai rata-rata kelas.

Kunci keberhasilan metode Role Playing terletak pada persiapan yang matang dan dukungan yang diberikan oleh guru. Guru perlu menyiapkan skenario dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang relevan, memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk memahami dan mempersiapkan peran mereka, serta menciptakan suasana kelas yang kondusif. Dukungan

dan bimbingan dari guru selama proses pembelajaran membantu siswa merasa nyaman dan percaya diri dalam memerankan peran mereka.

Selain meningkatkan hasil belajar, metode Role Playing juga membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, kerjasama, dan empati yang penting untuk perkembangan mereka. Metode ini tidak hanya relevan untuk PAI tetapi juga dapat diterapkan dalam mata pelajaran lain. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam mengimplementasikan metode Role Playing di kelas mereka.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Guru perlu terus mencari dan mengembangkan metode baru yang membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna, sehingga hasil belajar siswa terus meningkat dan mereka berkembang menjadi individu yang berpengetahuan luas, berkarakter mulia, dan memiliki keterampilan untuk sukses dalam kehidupan.

REFERENSI

- Arends, R. I. (2008). *Learning to Teach*. McGraw-Hill Education.
- Azwar, S. (2002). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives*. Longmans, Green.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Holt, Rinehart & Winston.
- Iskandar. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Killen, R. (2006). *Effective Teaching Strategies: Lessons from Research and Practice*. Cengage Learning.
- Madya, S. (2006). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa, E. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, R. E. (2011). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson Education.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.



- Wina, S. (2009). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zubaedi. (2012). Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan. Jakarta: Kencana.