

METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PENCAPAIAN HASIL BELAJAR ANAK PAUD DARUSSALAM TAHUN PELAJARAN 2019-2020

Resiana

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia
resia046@gmail.com

ABSTRACT

The problem in this study is the role playing method to achieve children's learning outcomes. This type of research is quantitative. The population in this study amounted to 20 people and the sample amounted to 10 people. Data collection tools using tests, direct observation and documentation. The test results were tested by testing the normality and homogeneity test as a prerequisite test for one sample t-test because and homogeneity so that the findings in the field with the non-parametric mean difference test and Mann Whitney. The results of this study can be concluded as follows: 1) How high is the achievement of learning outcomes of experimental class children in PAUD Darussalam has a mean of 29.30 with 9 indicators. 2) How high is the achievement of learning outcomes for control class children in PAUD Darussalam has a mean of 18.00 with 9 indicators. 3) There is a significant effect of using the Role Playing method on the achievement of children's learning outcomes in PAUD Darussalam, $Z = -3,770$ and $Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.00 < 0.05$ means that H_a : accepted and H_o : rejected, so it can be concluded that there is a significant difference between the experimental class and the control class. The experimental class was higher (mean) than the control class, namely the experimental class 15.40 and the control class 5.60, so the difference in the distance between the two was 9.8 considered as the effect of using the role playing method on learning outcomes of class A children.

Keywords: Role playing method for learning outcomes of children.

ABSTRAK

Permasalahan pada penelitian ini adalah metode *role playing* terhadap pencapaian hasil belajar anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 20 orang dan sampel berjumlah 10 orang. Alat pengumpul data menggunakan tes, observasi langsung dan dokumentasi. Hasil tes diuji coba dengan diuji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat one sample t-tes karena dan homogenitas sehingga penemuan dilapangan dengan uji beda mean non parametrik dan mann whitney. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Seberapa Tinggi Pencapaian Hasil Belajar Anak Kelas Eksperimen di PAUD Darussalam memiliki mean yaitu sebesar 29,30 dengan 9 Indikator. 2) Seberapa Tinggi Pencapaian Hasil Belajar Anak Kelas Kontrol di PAUD Darussalam memiliki mean sebesar 18,00 dengan 9 indikator. 3) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *Role Playing* terhadap pencapaian hasil belajar anak di PAUD Darussalam, Z sebesar $= -3,770$ dan $Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,00 < 0,05$ artinya H_a : diterima dan H_o : ditolak, sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas ekspeimen lebih tinggi (mean) dari pada kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen 15,40 dan kelas kontrol 5,60 jadi beda jarak antara keduanya sebesar 9,8 dianggap sebagai pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar anak kelas A.

Kata Kunci: Metode *role playing* terhadap pencapaian hasil belajar anak.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan utama dalam mengembangkan sumber daya manusia dan masyarakat suatu bangsa, untuk itu pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mandiri, serta memberikan dukungan dan perubahan untuk masyarakat bangsa dan negara Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk dapat mewujudkan suasana belajar agar anak 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 (SISDIKNAS : 2008: 3).

Aktivitas yang terdapat dalam lingkungan belajar dinamakan Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), adapun lembaga pendidikan di bawah pembinaan Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA). PAUD merupakan pendidikan pertama yang harus dimiliki oleh peserta didik, dengan pendidikan tersebut peserta didik diajarkan oleh seorang guru untuk selalu belajar dengan baik. Guru merupakan orang yang bertugas untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dalam semua aspeknya baik spiritual dan emosional, intelektual, fisik maupun aspek lainnya (Suparlan : 2008: 12).

Guru merupakan profesi yang memiliki peran yang amat penting dalam peningkatan kualitas pendidikan karena seorang guru sebagai sumber belajar peserta didik, dan guru bukanlah satu-satunya sumber yang mutlak. Peran guru dalam kegiatan belajar-mengajar dapat berfungsi sebagai fasilitator, motivator, demonstrator, dan evaluator.

Seorang guru memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat aktif dalam kegiatan proses belajar-mengajar. Tugas seorang guru tidak hanya mengajar tetapi juga mendidik, jika terjadi penyimpangan yang dilakukan oleh peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar maka seorang guru bisa menasehatinya dengan kata yang baik tanpa membantah peserta didik tersebut.

Sebagaimana Allah berfirman, yang terdapat dalam Surah An-Nahl ayat 125 berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ
وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ. ١٠٥

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk” (Departemen Agama RI : 2002: 421).

Anjuran tersebut merupakan perintah kepada seorang guru untuk selalu memberikan pembelajaran yang baik, dan apabila peserta didik melakukan pelanggaran maka seorang guru tidak diperkenankan untuk memberikan nasehat dengan kata kasar dan malah dianjurkan untuk menasehati dengan cara atau kata yang baik ketika proses belajar mengajar.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks dan hanya dialami oleh peserta didik sendiri. Proses belajar terjadi berkat peserta didik memperoleh sesuatu yang ada

di lingkungan sekitar yang berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar (Dimiyati & Midjiono: 2002: 7).

Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan sekitar sehingga peserta didik memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Pada proses pembelajaran diperlukan adanya hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik sehingga terjalin komunikasi dua arah yang baik antara guru dengan peserta didik sehingga menjadikan pembelajaran dapat terarah pada pencapaian kompetensi. Secara umum keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh beberapa komponen. Komponen tersebut antara lain: peserta didik, lingkungan, kurikulum, guru, media dan metode mengajar dengan tujuan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Penggunaan metode yang tepat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Metode mengajar banyak macamnya, sebagai pendidik tentu harus banyak menguasai metode mengajar sehingga dapat menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan metode yang sesuai dapat membuat peserta didik tidak cepat merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dapat tercapai dengan baik.

Salah satu metode yang tepat untuk diterapkan pada anak usia dini adalah metode *role playing*. Metode *role playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan cara peserta didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup maupun tokoh mati, sehingga peserta didik berlatih untuk penghayatan dan terampil memakai materi yang dipelajari (Sugihartono : 2007: 83). Metode *role playing* (bermain peran) yaitu suatu cara yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di mana siswa harus memainkan peran-peran yang dikondisikan sesuai dengan keadaan sesungguhnya untuk lebih memahami secara langsung nilai-nilai yang ada dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Penerapan *role playing* dibuat sesuai dengan keadaan masalah yang nyata dengan kehidupan siswa.

Jill Hahfiel dan Wahab memperkenalkan metode bermain peran *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman (Jill Hahfiel dan Wahab : 1998: 67). *Role playing* dirancang untuk membantu peserta didik mempelajari nilai-nilai yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain dan mencoba untuk mengembangkan keterampilannya.

Penggunaan metode *role playing* dapat membuat peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran dengan memahami dan mengekspresikan langsung nilai-nilai dan pesan moral yang terkandung dalam materi yang diajarkan. Pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung seperti pada metode *role playing* dapat meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran di sekolah, sehingga dapat berpengaruh pula pada peningkatan hasil belajar anak.

Secara umum, menurut Mulyono Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Mulyono Abdurrahman :1999: 38). Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Salah satu indikator tercapai atau tidak suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil

belajar yang dicapai. Hasil belajar ditentukan oleh metode pembelajaran yang dipakai, sehingga metode *role playing* yang digunakan bisa memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Seperti penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Ada beberapa peneliti yang mengkaji tentang metode *role playing*, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Dessy Rumilasari dengan judul Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016, (Dessy Rumilasari : Volume 4. No. 2 - Tahun 2016).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Joni, dengan judul Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Peningkatan Keterampilan Gerak Shalat Anak TK Al-Latif Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada keterampilan shalat dengan metode *Role Playing* pada anak TK setelah mendapat perlakuan.

Peneliti lain yang menggunakan metode *role playing* adalah Rafidah dengan judul Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik MTs Ddi Kulo Kabupaten Sidrap. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *Role Playing* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar aqidah akhlak pada kelas VIII di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap.

Untuk melihat pengaruh tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian di PAUD Darussalam, khususnya pada penggunaan metode *role playing*. Karena dari hasil pra survei, ditemukan bahwa metode *role playing* belum pernah diterapkan oleh tenaga pendidik dalam proses pembelajaran selama 4 tahun terakhir artinya sejak pertama kali sekolah itu didirikan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *eksperimen* merupakan proses pelaksanaan perlakuan dilakukan secara bertahap sampai penelitian ini berhasil. Metode penelitian *Eksperimen* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan tertentu). Agar data yang yang dikumpulkan dapat menjawab masalah tersebut maka teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, wawancara, observasi langsung dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis uji-t (Sugiyono : 2013: 16). Dengan bantuan Software SPSS 23 Statistik.

HASIL PENELITIAN

Tinggi Pencapaian Hasil Belajar Anak Kelas *Eksperimen*

Hasil analisis data tinggi pencapaian hasil belajar anak kelas *eksperimen*

Tabel 1. Hasil analisis data Pencapaian Hasil Belajar Kelas *Eksperimen*

Statistics		
Kelas ekspeimen		
N	Valid	10
	Missing	0
Mean		23,90

Median	24,00
Mode	24
Std. Deviation	1,595
Variance	2,544
Range	6
Minimum	20
Maximum	26
Sum	239

Berdasarkan hasil analisis tabel 1 diketahui bahwa Pencapaian hasil belajar kelas eksperimen, berjumlah (N) sebesar 10 orang, dengan rata-rata hasil belajar (Mean) sebesar 23,90. Nilai tengah (Median) sebesar 24,00. Nilai yang sering muncul (Mode) sebesar 24, simpangan baku (Std. Deviantion) sebesar 1,595, variance sebesar 2,544, range sebesar 6, hasil terendah (Minimum) sebesar 40, hasil tertinggi (Maxsimum) sebesar 26 dan jumlah (Sum) sebesar 239.

Tinggi Pencapaian Hasil Belajar Anak Kelas Kontrol

Tabel 2. Hasil Analisis Data Pencapaian Hasil Belajar Anak Kelas Kontrol Statistics

Kelas kontrol		
N	Valid	10
	Missing	0
Mean		18,00
Median		18,00
Mode		18
Std. Deviation		2,261
Variance		5,111
Range		8
Minimum		12
Maximum		20
Sum		180

Berdasarkan hasil analisis tabel 2 diketahui bahwa Pencapaian hasil belajar kelas kontrol, berjumlah (N) sebesar 10 orang, dengan rata-rata hasil belajar (Mean) sebesar 18,00. Nilai tengah (Median) sebesar 18,00, nilai yang sering muncul (Mode) sebesar 18, dengan simpangan baku (Std. Deviation) sebesar 2,261, variance sebesar 5,111. Range sebesar 8, hasil terendah (Minimum) sebesar 12, hasil tertinggi (Maxsimum) sebesar 20 dan jumlah (Sum) sebesar 180. Selanjutnya tabel 4.3 hasil output One-Sample Kolmogorov-Smirnov sebagai berikut:

Terdapat Pengaruh Yang Singnifikan Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Anak

Sebelum ke anlisis uji parametrik yaitu uji bedamin indenpenden sampel tes, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat terhadap data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut hasil uji normalitas hasil belajar anak kelas ekspeimen:

Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Analisis Data Kelas Ekperimen
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Hasil Belajar Kelas Eksperimen
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	20,95
	Std. Deviation	3,576
Most Extreme Differences	Absolute	,203
	Positive	,155
	Negative	-,203
Test Statistic		,203
Asymp. Sig. (2-tailed)		,030 ^c

- a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Pengambilan kesimpulan keputusan dalam Uji Normalitas K-S

1. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
2. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka data penelitian berdistribusi tidak normal.

Nilai data Kolmogorov-Smirnov = 0,203 dan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,030 < 0,05, berarti data tidak berdistribusi normal. Karna data tidak normal maka teknik analisis diganti dengan teknik analisis non prametrik yaitu mann-Whitney.

Uji Homogenitas

Selanjutnya uji parasyarat kedua yaitu homogenitas, tujuannya untuk memastikan data antara kelas ekspeimen dan kelas kontrol homogen atau sejenis. Berikut hasil uji homogenitas dengan uni whay anova:

Tabel 4. Uji homogenitas dengan uni whay anova

ANOVA					
Hasil Belajar					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	174,050	1	174,050	45,470	,000
Within Groups	68,900	18	3,828		
Total	242,950	19			

Pengambilan kesimpulan keputusan dalam Anova

1. Jika nilai Sig > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
2. Jika nilai Sig < 0,05 maka data penelitian berdistribusi tidak normal.

Nilai Sig= 0,000 < 0,05, berarti data tidak berdistribusi normal

Uji Mann Whitney (Beda Mean Non Parametrik)

Karna data tidak homogen maka teknik analisis diganti dengan teknik analisis non parametrik yaitu mann-Whitney.

Tabel 5. Hasil Ouput Spss Mann-Whitney

Ranks				
	PAUD Darussalam	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar	Kelas eksperimen	10	15,40	154,00
	Kelompok Kontrol	10	5,60	56,00
	Total	20		

Bedasarkan table ranks di atas dapat dilihat hasil belajar kelas eksperimen dengan kelompok kontrol masing-masing jumlah anak 10 orang. mean rank (nilai rata-rata perengkingan) =15,40 untuk kelas eksperimen dan 5,60 untuk kelompok kontrol. Adapun jumlah keseluruhan data kelas eksperimen = 154,00 lebih tinggi dari kelompok kontrol dengan berjumlah nilai keseluruhan = 56,00.

Tabel 6. Hasil Analisis Data Menggunakan Analisis Mann Whitney

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	1,000
Wilcoxon W	56,000
Z	-3,770
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,000 ^b
a. Grouping Variable: PAUD Darussalam	
b. Not corrected for ties.	

Ketentuan untuk menyimpulkan hasil analisis mann-whitney sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig > 0,05 maka Ha di tolak dan Ho diterima, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar anak antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Jika nilai Sig < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar anak antara kelas eksperimen dan kelompok kontrol.

Nilai Z = -3,770 dan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,00 < 0,05

Ha: diterima dan Ho: ditolak

Jadi: ada perbedaan yang signifikan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas *eksperimen* lebih tinggi dari pada kelompok kontrol, yaitu kelas eksperimen 15,40 dan kelas kontrol 5,60 jadi beda jarak antara keduanya sebesar 9,8 dianggap sebagai pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar anak kelas A.

SIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, maka peneliti memandang perlu untuk memberikan beberapa pokok pikiran sebagai saran dalam penelitian ini, antara lain:

1. Bagi peserta didik PAUD Darussalam, diharapkan untuk lebih semangat dalam belajar supaya bisa berkembang dengan baik.
2. Bagi guru PAUD Darussalam, diharapkan agar selalu berusaha memberikan motivasi dan media yang menarik dan menyenangkan agar perkembangan anak berkembang dengan optimal.
3. Orang tua peserta didik PAUD Darussalam, diharapkan agar selalu memperhatikan, memberikan motivasi serta stimulus perkembangan anak agar berkembang dan siap untuk memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya sehingga menjadi generasi yang berkualitas.
4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi jika ingin mengadakan penelitian yang berhubungan dengan judul di atas.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, Mulyono. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugraha, M. S., Liow, R., & Evly, F. (2021). The Identification of Online Strategy Learning Results While Students Learn from Home During the Disruption of the COVID-19 Pandemic in Indonesia. *Journal of Contemporary Issues in Business and Government*, 27(2), 1950–1956.
- Sudarmo, S., Arifin, A., Pattiasina, P. J., Wirawan, V., & Aslan, A. (2021). The Future of Instruction Media in Indonesian Education: Systematic Review. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1302–1311. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.542>
- Hesti, H., Aslan, A., & Rona, R. (2022). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF DI MADRASAH IBTIDAIYAH IKHLAASUL 'AMAL SEBAWI. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 2(3), 300-310.
- Yanti, R. E., Aslan, A., & Multahada, A. (2022). PERSEPSI SISWA PADA PENDIDIKAN NILAI DI SEKOLAH DASAR TARBIYATUL ISLAM SAMBAS. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 2(3), 429-440.
- Sumar'in, Aslan, A. (2022). PENGEMBANGAN DAN INOVASI KURIKULUM: DISTINGSI KAJIAN KEILMUAN BERWAWASAN LINTAS NEGARA. *EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific Research*, 2(3), 343-345.
- Hifza, H., & Aslan, A. (2019). Problematika Pendidikan Islam Melayu Patani Thailand. *Al-Ulum*, 19(2), 387-401.
- Maesaroh, M., Akbar, B., Murwitaningsih, S., Elvianasti, M., & Aslan, A. (2020). Understanding Students Characteristics of Graduates in Biological Education Department (A Case Study Done in Muhammadiyah University Prof. Dr. Hamka). *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(06), 1839-1845.
- Aslan, A., & Rusiadi, R. (2021). PEMBINAAN KHUTBAH DAN IMAM SHALAT JUM'AT PADA MASYARAKAT DESA SEBANGUN. *PKM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-10.

Departemen Agama RI. 2002. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Semarang: Toha Putra.

Depdiknas. 2008. *Kriteria dan Indikator Keberhasilan Pembelajaran*. Jakarta: Dikti.

Hamalik, Oerma. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Midjiono, Dimyati. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta dan Depdikbud.

Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: DIVA Press.

Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Jakarta: PT Ciputat Press.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugihartono. *Psikologi Pendidikan*. 2007. Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suparlan. 2008. *Menjadi Guru Efektif*. Jakarta: Hikayat Publishing.

Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Wahab, Jill Hafiel. 1998. *Metodologi Pengajaran IPS*. Jakarta: Karunia.