

**APPLICATION OF ROLE PLAYING LEARNING MODEL TO
ENHANCE LEARNING OUTCOMES SOCIAL SCIENCE GRADE
VSDN 005 SUNGAI SEGAJAH MAKMUR SUDISTRICK
KABUPATEN ROKAN HILIR**

Ahmad Samsuddin, Lazim. N, Zulkifli.
Syam.kubu@gmail.com, lazim030255@gmail.com, ulongzulkifli@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau
Pekanbaru

***Abstract :** This research aims to improve the learning achievement of school year 2014/2015. The subjects of the research was the student class VB V SDN Sungai Segajah Makmur in number student 24 student. This research is Observational Action braze with two cycles. This observational data points out that learning process experiences step-up. It can be proven before action 60,92 worked up 16,69% as 71.09 on I. cycle on cycle II. worked up 38,50% as 84,38. Activity learns on first cycle appointment i. activity percentage learns as big as 59,37% by reducing category and worked up with percentage 78% by good categories on first meet cycle II. activity learns with percentage 87,50% by categories (very good) and increasing becomes 96,88% (very good). And analisis's result student activity data experience step-up on first meet i. cycle with percentage 55% by reducing category increases to become 78,12% by good categories, on first cycle appointment II. worked up as 82,14% and on appointment fourth increases to become 92,85% by pretty good categories. Observational result at brazes v SD Country 005 Sungai Segajah makmur of Affluent proves that learnings model implement Role Playing can increase ahasil student Social Science studying brazes VB SDN 005 Sungai Segajah Makmur.*

Keyword: *Role Playing Learning model, learning achievement.*

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN 005
SUNGAI SEGAJAH MAKMUR KECAMATAN KUBU
KABUPATEN ROKAN HILIR**

Ahmad Samsuddin, Lazim. N, Zulkifli.

Syam.kubu@gmail.com, lazim030255@gmail.com, ulongzulkifli@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau
Pekanbaru

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa tahun ajaran 2014/2015. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 005 Sungai Segajah Makmur sebanyak 24 siswa. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus. Data penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan sebelum tindakan 60,92 meningkat 16,69% menjadi 71,09 pada siklus I. pada siklus II meningkat 38,50% menjadi 84,38. Aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus I persentase aktivitas guru sebesar 59,37% dengan kategori kurang dan meningkat dengan persentase 78% dengan kategori baik pada pertemuan pertama siklus II aktivitas guru dengan persentase 87,50% dengan kategori (sangat baik) dan meningkat menjadi 96,88% (sangat baik). Dan hasil analisis data aktivitas siswa mengalami peningkatan pada pertemuan pertama siklus I dengan persentase 55% dengan kategori kurang meningkat menjadi 78,12% dengan kategori baik, pada pertemuan pertama siklus II meningkat menjadi 82,14% dan pada pertemuan keempat meningkat menjadi 92,85% dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian di kelas V SD Negeri 005 Sungai segajah Makmur membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan ahasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Negeri 005 Sungai segajah Makmur.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar Siswa.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai suatu ilmu yang mengkaji tentang masyarakat yaitu mengenai hubungan manusia dengan lingkungan sosialnya. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep Menurut Fakih Samlawi mengungkapkan “Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pembinaan warga negara yang baik”. Melalui pendidikan IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu-ilmu sosial, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial dilingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. IPS sebagai mata pelajaran di SD pada hakekatnya merupakan suatu integrasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk tujuan pendidikan. Perlu disadari bahwa sesuai dengan tingkat perkembangannya, siswa SD belum mampu memahami keluasan dan kedalaman masalah-masalah sosial secara utuh. Meskipun demikian pada pendidikan IPS di sekolah dasar siswa dapat diperkenalkan kepada masalah-masalah sosial. Siswa juga perlu dibekali dengan sejumlah pengetahuan, nilai-nilai moral, dan juga keterampilan dalam memahami lingkungan sosial masyarakat siswa yang berguna untuk kehidupan sehari-harinya. Tujuan dari pembelajaran IPS di sekolah dasar, adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Memperhatikan tujuan dan pentingnya pendidikan IPS bagi siswa sekolah dasar, dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Guru diharapkan memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran agar pembelajaran IPS di sekolah dasar benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik. Hal ini dapat diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran yang efektif, dimana guru mampu merangsang siswa-siswanya untuk aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan harus menarik dan lebih menekankan pada proses dari pada hasil, yaitu proses bagaimana siswa memperoleh pengetahuannya. Siswa tidak menerima pengetahuan dari guru secara pasif, melainkan siswa yang berperan secara aktif dalam memperoleh dan membangun pengetahuanpengetahuan baru. Keberhasilan guru dalam proses pembelajaran ditentukan oleh siswa yang dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik. Salah satu indikator keberhasilan guru mengajar dapat ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di SD. Trianto 2010:171 mengemukakan bahwa IPS merupakan integrasi berbagai cabang-cabang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.

Konsep dasar IPS meliputi 1) interaksi, 2) saling ketergantungan, 3) kesinambungan dan perubahan, 4) keragaman/ kesamaan/ perbedaan, 5) konflik dan konsensus, 6) pola, 7) tempat, 8) kekuasaan, 9) nilai kepercayaan, 10) keadilan dan pemerataan, 11) kelangkaan, 12) kekhususan, 13) budaya, 14) nasionalisme Etin Solihatin, 2009: 15-21. Jadi IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang manusia, kehidupan sosial dan berbagai permasalahannya.

Setiap suatu bangsa mempunyai sejarah perjuangan dari para orang-orang terdahulu yang dimana terdapat banyak nilai-nilai nasionalis, patriotis dan lain sebagainya yang sangat erat pada setiap jiwa warga negaranya. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang makin pesat, nilai-nilai tersebut agar terus menyatu dalam setiap warga negara tahu hak dan kewajiban dalam menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara. Pada hakekatnya pendidikan merupakan upaya sadar dari suatu masyarakat dan pemerintah suatu negara untuk menjamin kelangsungan hidup dan kehidupan generasi penerusnya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga tidak luput dari kecenderungan proses pembelajaran *teacher centered*. Kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai guru. Apalagi pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sarat materi sehingga siswa dituntut memiliki pemahaman yang holistik terhadap apa yang disampaikan oleh guru.

Proses pembelajaran yang membuat siswa merasa bosan berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Setelah peneliti melakukan wawancara dan observasi kepada Sofian Yusuf, S.Pd.I sebagai guru kelas VB SDN 005 Sungai Segajah Makmur Kecamatan Kubu. Dari jumlah siswa 24 orang, siswa yang mencapai KKM hanya 8 siswa dengan ketuntasan klasikal 33,33%, dan siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 16 orang dengan ketuntasan klasikal (66,67%) dan rata-rata kelas 60,92. Dari hal tersebut masih tergolong rendah.

Penyebab permasalahan diatas ditemukan dari wawancara dan observasi di SDN 005 Sungai Segajah Makmur Kecamatan Kubu proses pembelajaran IPS selama ini ditemukan: (1) Guru tidak menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar; (2) Guru kurang menguasai materi pembelajaran; (3) Buku pegangan guru tidak bervariasi, sehingga dalam menyampaikan materi anak sedikit terbatas.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, guru perlu melakukan inovasi yaitu dengan menerapkan metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran dimana siswa memerankan suatu imajinasi yang berkaitan dengan kehidupan nyata serta membantu untuk tercapainya pemahaman, meningkatkan keterampilan, analisis perilaku atau menunjukkan kepada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif. Menurut Susilo 2007 penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelas

atau disekolah tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran.

Pelaksanaan dilaksanakan oleh peneliti sendiri, sedangkan guru sebagai pengamat selama proses pembelajaran. Tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Penelitian ini akan dilakukan sebanyak 2 siklus dan dalam empat tahap yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi.

Subjek Penelitian ini dilakukan di SDN 005 Sungai Segajah Makmur Kecamatan Kubu tahun pelajaran 2015/2016. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VB yang berjumlah sebanyak 24 siswa yang terdiri 14 laki-laki dan 10 perempuan.

Data dan Instrumen: 1) Perangkat Pembelajaran (Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar kerja siswa), 2) Instrumen Pengumpulan Data (data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dan data hasil belajar IPS siswa).

Teknik pengumpulan data yang digunakan : 1). Teknik Observasi 2). Teknik Tes.3). Teknik Dokumentasi ,Teknik Analisis Data 1). Analisis Aktivitas Guru dan Siswa 2). Analisis Tes Hasil Belajar

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan Penelitian

Pada tahap perencanan peneliti telah merancang perangkat pembelajaran dan instrument pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus , Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kerja Siswa, Evaluasi Pembelajaran, untuk setiap kali pertemuan. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah cerita pengamatan aktivitas guru, kriteria pengamatan aktivitas siswa dan seperangkat tes. Hasil belajar IPS yang terdiri dari kisi-kisi soal ulangan, lembar soal ulangan siklus dan kunci jawaban.

Tahap Pelaksanaan

Pada penelitian ini proses pembelajaran merupakan model pembelajaran *Role Playing*, dilaksanakan 6 kali pertemuan etiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan dua kali pertemuan materi dan menampilkan peran dan satu kali pertemuan ulangan harian. Tahapan pembelajaran kegiatan dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Tahap pertama memotivasi siswa. Tahap kedua menyusun dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. Tahap ketiga membentuk kelompok siswa yang anggota setiap kelompoknya terdiri dari kebutuhan naskah drama. Tahap keempat memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah disiapkan. Tahap kelima masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati naskah yang sedang diperagakan. Tahap keenam masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok. Tahap ketujuh masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. Tahap kedelapan guru memberikan kesimpulan secara umum.

Hasil Penelitian

Untuk melihat keberhasilan tindakan, data yang diperoleh diolah sesuai dengan teknik analisis data yang ditetapkan. Data tentang aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar IPS. Selama proses pembelajaran berlangsung diadakan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa. Berdasarkan pengamatan aktivitas guru dan siswa. Berdasarkan pengamatan aktivitas guru pada pertemuan pertama belum terlaksana sepenuhnya seperti yang direncanakan disebabkan siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran *Role Playing*. Sedangkan pada pertemuan berikutnya aktivitas guru dan siswa mulai mendekati kearah yang lebih baik sesuai RPP, peningkatan ini menunjukkan adanya peningkatan pada setiap pertemuan.

Aktivitas guru hasil observasi dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat dilihat pada tabel aktivitas guru pada siklus I dan siklus II pada tabel berikut:

Tabel 1 Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II

| Uraian | Aktivitas Guru (%) | | | |
|------------|--------------------|------|-------------|-------------|
| | Siklus I | | Siklus II | |
| | P 1 | P 2 | P 1 | P 2 |
| Jumlah | 19 | 25 | 28 | 31 |
| Persentase | 59,37% | 78% | 87,50% | 96,88% |
| Kategori | Kurang | Baik | Sangat Baik | Sangat Baik |

Aktivitas guru pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan pertama guru persentasenya adalah 59,37% meningkat sebanyak 18,63% menjadi 78 % pada pertemuan kedua. Pada siklus II pertemuan pertama meningkat sebanyak 9,5% menjadi 87,50% . Dan pada pertemuan kedua meningkat 9,38% menjadi 96,88%. Peningkatan guru terjadi karena adanya perbaikan dari kekurangan dalam proses pembelajaran sebelumnya dan yang berpedoman pada hasil refleksi yang dilakukan pada setiap pertemuan.

Berdasarkan hasil penelitian pengamatan aktivitas siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan pertama guru persentasenya adalah 55% meningkat sebanyak 16,42% menjadi 71,42% pada pertemuan kedua. Pada siklus II pertemuan pertama meningkat sebanyak 10,17% menjadi 82,14% . Dan pada pertemuan kedua meningkat 10,17% menjadi 92,85%. Data hasil observasi aktivitas siswa siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Aktivitas Siswa Pada Setiap pertemuan Siklus I dan Siklus II

| Uraian | Aktivitas siswa (%) | | | |
|------------|---------------------|--------|-------------|-------------|
| | Siklus I | | Siklus II | |
| | P 1 | P 2 | P 1 | P 2 |
| Jumlah | 11 | 13 | 23 | 26 |
| Persentase | 55% | 71,42% | 82,14% | 92,85% |
| Kategori | Kurang | Baik | Sangat baik | Sangat baik |

Hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* persiklusnya mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing*. Peningkatan hasil belajar dari skor dasar nilai rata-rata siswa 60,92 meningkat pada ulangan harian siklus I menjadi 71,09 dengan peningkatan sebesar 10,17%. Begitu juga pada hasil ulangan harian siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa 84,38 dengan peningkatan 13,29%. Peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Skor Dasar, UH I dan UH II

| No | Jumlah Siswa | Data | Rata-rata | SD-UH I | SD-UH II |
|----|--------------|-----------------|-----------|---------|----------|
| 1 | 24 | Skor Dasar (SD) | 60,92 | 10,17% | 13,29% |
| 2 | 24 | UH I | 71,09 | | |
| 3 | 24 | UH II | 84,38 | | |

Peningkatan ketuntasan belajar siswa kelas VB SDN SDN 005 Sungai Segajah Makmur Kecamatan Kubu dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

| No | Data | Ketuntasan | | KKM | Ketuntasan Klasikal | Keterangan |
|----|-----------------|------------|----|-----|---------------------|--------------|
| | | T | TT | | | |
| 1 | Skor Dasar (SD) | 8 | 16 | 70 | 33.33% | Tidak Tuntas |
| 2 | UH I | 16 | 8 | 70 | 66.67% | Tidak Tuntas |
| 3 | UH II | 22 | 2 | 70 | 91.67% | Tuntas |

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat adanya peningkatan siswa yang tuntas pada skor dasar ke ulangan siklus I dan siklus II. Pada skor dasar siswa yang tuntas hanya 8 orang siswa sedangkan 16 tidak tuntas, dengan jumlah keseluruhan siswa 24 siswa. Pada skor dasar ini ketuntasan secara klasikal hanya 33,33% (tidak tuntas). Ketuntasan siswa meningkat pada ulangan harian II menjadi 16 siswa sedangkan yang tidak tuntas ada 8 siswa dengan ketuntasan klasikal 66,67% (tuntas). Begitu juga pada ulangan harian II jumlah siswa yang tuntas ada 22 siswa dan 2 tidak tuntas dengan ketuntasan klasikal 91,68% (tuntas).

Dari data diatas dapat dilihat bahwa bukan hanya aktivitas guru dan siswa yang meningkat tetapi hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Nana Sudjana (2014) keberhasilan pembelajaran tidak hanya dilihat dari segi hasil belajar yang dicapai oleh siswa, tetapi juga dilihat dari segi prosesnya. Hasil belajar pada dasarnya merupakan akibat dari suatu proses belajar. Ini berarti bahwa optimalnya hasil belajar siswa tergantung pula pada proses mengajar guru. Oleh sebab itu perlu dilakukan peningkatan dalam proses pembelajaran IPS.

Sugiono (2007) juga mengatakan tindakan dikatakan berhasil apabila frekuensi siswa yang mencapai KKM setelah tindakan lebih banyak dari pada sebelumnya. Hal ini

terbukti meningkatnya ketuntasan klasikal siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing*.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

1. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan proses belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa . hal ini dapat dilihat dari Aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus I persentase aktivitas guru sebesar 59,37% dan meningkat dengan persentase 78% pada pertemuan pertama siklus II aktivitas guru dengan persentase 87,50% dan meningkat menjadi 96,88%. Dan untuk aktivitas siswa juga mengalami peningkatan pada pertemuan pertama siklus I dengan persentase 55% meningkat menjadi 78,12% pada pertemuan pertama siklus II meningkat menjadi 82,14% dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 92,85%.
2. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VB SDN SDN 005 Sungai Segajah Makmur Kecamatan Kubu. Pada ulangan harian siswa dari pada skor dasar nilai rata-rata siswa 60,92 meningkat pada ulangan harian siklus I menjadi 71,09 dengan peningkatan sebesar 10,17%. Dan begitu juga pada ulangan harian siklus II menjadi 84,38 dengan persentase 13,29%.

B. Rekomendasi

1. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* sebagai alternatif pembelajaran, hal ini dibuktikan dari meningkatnya hasil belajar siswa kelas VB SDN SDN 005 Sungai Segajah Makmur Kecamatan Kubu
2. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat memperbaiki proses belajar, ini dibuktikan dari meningkatnya aktivitas guru dan siswa kelas VB SDN SDN 005 Sungai Segajah Makmur Kecamatan Kubu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S, Suhardjono, Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Depdiknas, Jakarta
- Dimiyati dan Mudjiono., 2006, *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Djamarah, Bahri Syaiful dan Zain,Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Asdi Mahastya, Jakarta.
- Mulyasa, E. 2005. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. PT Remaja Rusdakarya, Bandung.

- Purwanto, Ngalim. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, Jakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru Algensindo, Bandung.
- Nana. 2005. *Penilaian Hasil dan Proses Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Bisnis*. CV Alfabeta, Bandung.
- Susilo. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Pustaka Book Publisher, Yogyakarta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Zakri, Azhari. 2003. *Belajar dan Pembelajaran*. Obor Desa, Pekanbaru.