

**APPLICATION OF THE ROLE PLAYING LEARNING MODEL TO
IMPROVE THE STUDENT LEARNING OUTCOMES OF
STUDENTS OF CLASS III STATE SCHOOL OF STATE 125
PEKANBARU**

Monalisa S, Eddy Noviana, Lazim N

monalisas1996@gmail.com, eddynoviana82@gmail.com, lazimpgsd@gmail.com
085271071306

*Primary School Teacher Education Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
University Of Riau*

Abstract : *This study aims to improve social studies learning outcomes by applying the Role Playing learning model to third grade students of SDN 125 Pekanbaru. This research is a class action research (PTK) with research subjects of class IIIB SDN 125 Pekanbaru. The results of the study indicate that social studies learning through the application of Role Playing learning models can improve social studies learning outcomes. This can be seen from: (1) teacher activity increases in each cycle. Teacher activity increased from the percentage of teacher activity in the first cycle by 75% (good category), in the second cycle it was 91.66% (very good category); (2) student learning activities increase in each cycle. Student learning activities increased from the percentage of student learning activities in the first cycle of 72.22% (sufficient category), in the second cycle was 94.44% (very good category); (3) Student learning outcomes increase from the average value before the action of 68.96, increasing in the first cycle of 9.91% with an average value of 75.8, and in the second cycle increased by 26.16% with an average value -rata 87.0. Based on the results of these studies, it can be concluded that using a Role Playing learning model can improve students' social studies learning outcomes.*

Keywords : *Role Playing learning model, social studies learning outcomes, PTK*

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SD NEGERI 125 PEKANBARU

Monalisa S, Eddy Noviana, Lazim N

monaliss1996@gmail.com, eddynoviana82@gmail.com, lazimpgsd@gmail.com
085271071306

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas III SDN 125 Pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas IIIB SDN 125 Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Hal ini terlihat dari : (1) aktivitas guru meningkat pada setiap siklus. Aktivitas guru meningkat dari persentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 75% (kategori baik), pada siklus II sebesar 91,66% (kategori sangat baik); (2) aktivitas belajar siswa meningkat pada setiap siklus. Aktivitas belajar siswa meningkat dari persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 72,22% (kategori cukup), pada siklus II sebesar 94,44% (kategori sangat baik) ; (3) Hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata nilai sebelum tindakan sebesar 68,96, meningkat pada siklus I sebesar 9,91% dengan nilai rata-rata 75,8, dan pada siklus II meningkat sebesar 26,16% dengan nilai rata-rata 87,0. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Kata kunci : model pembelajaran *Role Playing*, hasil belajar IPS, PTK

PENDAHULUAN

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah *Role Playing* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Model ini pertama dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. (Hamzah B.Uno, 2012:25)

Adapun pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* ini adalah dengan cara guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca didepan kelas, dimana cerita singkat tersebut dijadikan sebagai pemanasan, lalu guru bersama siswa membahas karakter dari setiap tokoh yang berperan, setelah itu guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Kemudian, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru juga memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut. Kemudian, permainan peran pun dimulai. Siswa bebas berekspresi dan mengeluarkan ide-idenya namun tidak boleh keluar dari konteks pembelajaran. Setelah permainan peran selesai, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Setelah itu, permainan peran ulang. Pada permainan peran kedua ini siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario. Lalu, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas, dan pada akhir pembelajaran siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan ibu Imarwati selaku guru di kelas IIIB SDN 125 Pekanbaru, banyak siswa yang mendapat nilai rendah pada ulangan mata pelajaran IPS. Hal ini ditandai dari hasil belajar IPS dari 25 orang siswa hanya 9 orang siswa atau 36% siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu 75 ,dan 16 orang siswa yaitu 64% masih belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas 68,96. Diketahui dari hasil observasi rendahnya hasil belajar siswa disebabkan beberapa faktor, yaitu: 1) Guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya. 2) guru tidak mengaitkan materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. 3) guru dan buku paket menjadi satu-satunya model pembelajaran sehingga pembelajaran kurang efektif. 4) Penyampaian materi hanya mengandalkan komunikasi satu arah yaitu berpusat pada guru. 5) Guru tidak mendemonstrasikan pengetahuan siswa. Kondisi yang demikian memicu beberapa gejala yang ditemui pada siswa yaitu : 1) siswa hanya duduk, diam, mencatat dan menghafal. 2) siswa kurang berperan dalam proses pembelajaran. 3) siswa menganggap bahwa pembelajaran IPS sulit. 4) Siswa tidak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu. 5) siswa tidak bersemangat dalam belajar.

Melihat kondisi seperti ini peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran yang efektif sehingga siswa merasa senang, bersemangat, aktif dalam belajar, meningkatkan minat belajar siswa, mengurangi kebosanan dan siswa dapat memahami

konsep materi pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*.

Maka dari itu, rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 125 Pekanbaru?” Dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas III SDN 125 Pekanbaru dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 125 Pekanbaru pada mata pelajaran IPS kelas III semester genap tahun ajaran 2017/2018 pada bulan april-mei 2018. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIIB SD Negeri 125 Pekanbaru tahun ajaran 2017/2018 sebanyak 25 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Dikatakan kolaboratif karena dalam penelitian ini, peneliti bekerjasama dengan guru kelas IIIB. Guru kelas akan bertindak sebagai observer terhadap aktivitas siswa dan aktivitas guru (peneliti) dalam menerapkan pembelajaran di kelas. Wijaya Kusumah, Dedi Dwitagama (2012) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerja guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, dimana pada siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan satu kali ulangan harian. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa, dan tes hasil belajar. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah alat observasi dan alat tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut.

Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa

Analisis data aktivitas guru dan siswa diperoleh berdasarkan hasil dari lembar pengamatan yang telah diisi oleh observer untuk melihat kekurangan dalam pelaksanaan tindakan. Kekurangan yang terjadi dijadikan sebagai refleksi di pertemuan berikutnya. Lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, setiap jenis aktivitas guru dan siswa dinilai menurut skala penilaian yang berentang antara 1 sampai dengan 4. Untuk mengukur persentase aktivitas guru dan siswa pada setiap pertemuan digunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

- NP = Persentase nilai rata-rata aktivitas (guru/siswa)
R = Jumlah skor aktivitas yang dilakukan
SM = Skor maksimal yang didapat dari aktivitas guru/siswa

Tabel 1 Kategori Aktivitas Guru dan Siswa

NO	Tingkat Penguasaan	Predikat
1	86 – 100%	Sangat baik
2	76 – 85 %	Baik
3	60- 75 %	Cukup
4	55-59%	Kurang
6	≤ 54%	Kurang sekali

(Ngalim Purwanto, 2013)

Hasil Belajar

Ketuntasan hasil belajar individu siswa dapat dilihat dari setiap akhir pertemuan. Ketuntasan hasil belajar individu dikatakan telah tercapai oleh siswa dalam tes apabila mencapai nilai KKM yaitu 75. Ketuntasan hasil belajar individu dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Individu

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

- S = Nilai yang diharapkan
R = Jumlah skor dari soal yang dijawab benar
N = Skor Maksimal dari tes tersebut

b. Rata-rata hasil Belajar

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

M	: Mean/nilai rata-rata
$\sum x$: Jumlah skor siswa
N	: Jumlah siswa yang mengikuti tes

c. Ketuntasan Individu

Analisis keberhasilan tindakan siswa ketuntasan individu digunakan rumus:

$$K = X \geq 75$$

Keterangan :

K	= Ketuntasan individu
X	= Nilai siswa
\geq	= Lebih besar atau sama dengan
75	= KKM

d. Ketuntasan Klasikal

Rumus ketuntasan klasikal dapat dilihat sebagai berikut:

$$KK = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

KK= Ketuntasan Klasikal

Kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang sudah ditetapkan untuk ketuntasan klasikal yaitu 85% (Trianto, 2011). Hal ini berarti bahwa bila lebih dari 85% siswa yang sudah memperoleh nilai diatas KKM 75, maka ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dinyatakan tuntas.

e. Peningkatan Hasil Belajar

Menurut Zainal Aqib (2011) analisis yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN 125 Pekanbaru melalui penerapan model pembelajaran *role playing*, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentase peningkatan
Posrate = Nilai sesudah diberikan tindakan
Baserate = Nilai sebelum tindakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar, yaitu perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data yang diperlukan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus I dan II. Perangkat pembelajaran tersebut terdiri dari Silabus, RPP, Lembar Kerja Siswa, dan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa dan soal tes hasil belajar IPS.

Tahap Pelaksanaan

Pada penelitian ini, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, yang dilaksanakan dalam 2 siklus (enam kali pertemuan). Tahap pelaksanaan siklus I pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 12 April 2018 dan Selasa, 17 April 2018. Kemudian UH I dilaksanakan pada hari Kamis, 19 April 2018. Tahap pelaksanaan siklus II pada pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan pada hari Senin 30 April 2018 dan Selasa 8 Mei 2018, dan UH II dilaksanakan pada Jumat, 11 Mei 2018.

Aktivitas Guru dan Siswa

Data aktivitas guru yang diperoleh pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Peningkatan Skor Aktivitas Guru pada Siklus I dan II

Siklus I		Siklus II		
Pertemuan		Pertemuan		
Uraian	1	2	1	2
Jumlah Skor	27	29	32	33
Persentase	75%	80,55%	88,89%	91,66%
Kategori	Baik	Baik	Sangat baik	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat adanya peningkatan aktivitas guru pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama siklus I persentase aktivitas guru 75%, pertemuan kedua siklus I sebesar 80,55%, kemudian pertemuan pertama siklus II adalah 88,89% meningkat pada pertemuan kedua siklus II menjadi 91,66%.

Selain aktivitas guru, aktivitas siswa juga mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Data aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Peningkatan Skor Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II

	Siklus I		Siklus II	
	Pertemuan		Pertemuan	
Uraian	1	2	1	2
Jumlah Skor	26	30	31	34
Persentase	72,22%	83,33%	86,11%	94,44%
Kategori	Cukup	Baik	Sangat Baik	Sangat baik

Berdasarkan data pada tabel di atas, tampak bahwa aktivitas siswa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama siklus I persentase aktivitas siswa sebesar 72,22%, pertemuan kedua siklus I meningkat menjadi 83,33%. Kemudian, pada pertemuan pertama siklus II sebesar 86,11%, dan meningkat lagi pada pertemuan kedua siklus II sebesar 94,44%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa.

Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada siklus I dan II, dilakukan analisis terhadap hasil ulangan harian untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa secara individu. Hasil belajar IPS siswa pada UH I dan UH II mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari rata-rata skor dasar, siklus I dan siklus II, yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4 Hasil Belajar Siswa Pada Ulangan harian Siklus I dan Siklus II

No Tahapan	Jumlah Siswa	Rata-rata	Peningkatan	
			SD-UH I	SD-UH II
1 Skor Dasar	25	68,96		
2 Siklus I	25	75,8	9,91%	26,16%
3 Siklus II	25	87,0		

Berdasarkan tabel diatas, dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar sampai siklus II. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata skor dasar 68,96 meningkat menjadi 87,00 pada ulangan harian siklus II dengan peningkatan 26,16%. Jadi, berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Berdasarkan data hasil UH I dan UH II, ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan

No Tahapan	Jumlah Siswa	Ketuntasan Hasil Belajar		
		Tuntas	Tidak Tuntas	Ketuntasan klasikal
1 Skor dasar	25	9(36%)	16(64%)	Tidak Tuntas
2 Siklus I	25	17(68%)	8(32%)	Tidak tuntas
3 Siklus II	25	22(88%)	3(12%)	Tuntas

Berdasarkan tabel diatas dilihat peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar ke siklus I dan siklus II. Siswa dikatakan tuntas secara individu apabila siswa memperoleh nilai 75 atau lebih sesuai KKM yang telah ditetapkan sekolah. Ketuntasan klasikal dikatakan tuntas apabila 85% atau lebih dari seluruh siswa yang mencapai KKM setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* dikelas III SDN 125 Pekanbaru.

Dengan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan II membuktikan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS, dibandingkan dengan proses pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan model ini, berguna sebagai sarana siswa untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya (Hamzah B. Uno, 2007:26). Dari hasil analisis dapat dilihat dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai kriteria ketuntasan hasil belajar. Keberhasilan penelitian ini tidak terlepas dari peran guru dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran yang disajikan, sehingga

pembelajaran menjadi lebih bermakna, materi mudah dipahami siswa karena disajikan dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa untuk ikut terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar pada siklus I dan II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* membawa dampak perubahan yang baik pada proses maupun hasil belajar siswa. Hasil analisis tindakan ini, mendukung hipotesis yang diajukan yaitu jika model pembelajaran *role playing* diterapkan, maka dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 125 Pekanbaru. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian dapat diterima.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, diperoleh simpulan dan rekomendasi sebagai berikut:

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dapat diambil kesimpulan, bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 125 Pekanbaru. Besar peningkatan dapat dilihat dari:

1. Peningkatan hasil dan proses belajar yang ditandai dengan peningkatan aktivitas guru dan siswa, dimana pada pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan pertama aktivitas guru mendapatkan persentase 75% dengan kategori cukup. Selanjutnya, aktivitas guru terus meningkat pada setiap pertemuan dan pada pertemuan ke empat meningkat menjadi 91,66% dengan kategori sangat baik. Selain itu, persentase aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dimana pada siklus I pertemuan pertama aktivitas siswa sebesar 72,22% dengan kategori cukup. Selanjutnya, aktivitas siswa terus meningkat pada setiap pertemuan, dan pada pertemuan ke empat meningkat menjadi 94,44% dengan kategori sangat baik. Kemudian, peningkatan hasil belajar siswa dimana rata-rata hasil belajar pada data awal sebelum tindakan senilai 68,96. Setelah dilaksanakan tindakan dengan model pembelajaran *role playing* maka hasil belajar siswa meningkat sebesar 26,16% menjadi 87,00.

Rekomendasi

Dari hasil simpulan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi. Adapun rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Oleh karena itu, pihak sekolah dapat memberikan pelatihan kepada guru-guru mengenai model *role playing* ini agar dapat diterapkan dan dijadikan salah

satu alternatif pelaksanaan pembelajaran IPS dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

2. Penelitian Tindakan Kelas ini dapat dijadikan dasar untuk pengembangan pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Aris shoimin. 2014. *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Ar- ruzz media. Yogyakarta

Arleni Tarigan. 2016. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary ISSN 2303-1514* 5(3):104. Program Studi PGSD FKIP Universitas Riau. Pekanbaru.

Dian Fransiska. 2014. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 2 Pekanbaru. Skripsi tidak dipublikasikan. FKIP Universitas Riau. Pekanbaru

Hamzah B Uno. 2012. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yg Kreatif dan Efektif*. PT BumiAksara. Jakarta.

Ngalim Purwanto. 2013. *Prinsip- prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung

Oemar Hamalik. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta.

Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. PT Asdi Mahasatya. Jakarta

Suharsimi Arikunto, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara. Jakarta.

Syahrilfuddin, dkk. *Modul Penelitian Tindakan Kelas*. Cendikia Insani Pekanbaru. Pekanbaru.

Zainal Aqib,dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*.Cv Yrama Widya. Bandung.