

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS III SDN 011 SUNGAI MAJO KECAMATAN KUBU
KABUPATEN ROKAN HILIR**

Lena Sari, Zulkifli, Lazim N

sari.lena@gmail.com, ulong.zulkifli@gmail.com, lazimn@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP

Universitas Riau

Abstract : *This study originated from low IPS student learning outcomes, with the average grade 65.55. While the value of minimum completeness criteria (KKM) IPS is 68 This research is a class action (PTK). Aiming to improve learning outcomes IPS 011 third grade students of SDN Majo River Kubu district of Rokan Hilir. Formulation of the problem: Is the application of Role Playing learning model to improve learning outcomes IPS 011 third grade students of SDN Majo River Kubu district of Rokan Hilir. Data were collected through observation using the observation sheet and learning outcomes through UH UH I and II. The learning outcomes that occurred from before held PTK with an average of 65.55% with less category, while after the action research cycle 1 with an average of 70.5% with enough categories and the second cycle with an average 83.75% with very good category. So improving student learning outcomes of basic score kesiklus an increase of 4.95% from the base score kesiklus while two increased to 13.25%. Activities that teachers who have an average amount in the first cycle with an average of 66.66 with both categories. Being the teacher's activities in the second cycle with an average of 91.66 with very good category. Activities of the student in cycle 1 was 62.5 in both categories, while the two cycles increased to 91.66. These results prove that the application of Role Playing learning model to improve learning outcomes IPS third grade students of SDN SDN 011 River Majo Kubu district Rokan Hilir.*

Keywords: *Role playing, IPS Learning Outcomes*

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS III SDN 011 SUNGAI MAJO KECAMATAN KUBU
KABUPATEN ROKAN HILIR**

Lena Sari, Zulkifli, Lazim N

sari.lena@gmail.com, ulong.zulkifli@gmail.com, lazimn@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP

Universitas Riau

Abstrak : Penelitian ini berawal dari rendahnya hasil belajar IPS siswa, dengan rata-rata kelas 65,55. Sedangkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) IPS adalah 68. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 011 Sungai Majo Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir. Rumusan masalah: Apakah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 011 Sungai Majo Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan lembar observasi dan hasil belajar melalui UH I dan UH II. Adapun hasil belajar yang terjadi dari sebelum diadakan PTK dengan rata-rata sebesar 65,55% dengan kategori kurang, sedangkan setelah penelitian tindakan kelas pada siklus 1 dengan rata-rata sebesar 70,5% dengan kategori cukup dan pada siklus II dengan rata-rata sebesar 83,75% dengan kategori amat baik. Jadi peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar kesiklus satu meningkat sebesar 4,95% sedangkan dari skor dasar kesiklus dua meningkat menjadi 13,25%. Aktivitas yang dilakukan guru yang memiliki jumlah rata-rata pada siklus pertama yaitu dengan rata-rata 66,66 dengan kategori baik. Sedangkan aktivitas guru pada siklus kedua dengan rata-rata 91,66 dengan kategori amat baik. Aktivitas yang dilakukan siswa pada siklus 1 yaitu 62,5 pada kategori baik sedangkan pada siklus dua meningkat menjadi 91,66. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN SDN 011 Sungai Majo Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir.

Kata Kunci: *Role playing*, Hasil Belajar IPS

PENDAHULUAN

Menurut Istarani (2007:26) mengatakan bahwa bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri dan merupakan pembelajaran untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Pembelajaran ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Upaya meningkatkan hasil belajar murid merupakan tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam propesi keguruan dan pendidikan. Banyak upaya yang telah dilakukan dan banyak pula keberhasilan yang telah dicapai, meskipun keberhasilan itu belum sepenuhnya memberikan kepuasan bagi masyarakat dan para pendidik, sehingga sangat menuntut renungan, pemikiran dan kerja keras orang-orang yang berkecimpung di dunia pendidikan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. (Purwanto, 2009:45).

Sementara itu, sesuai dengan pengalaman penelitian sejenis yang telah dilakukan, manfaat yang dapat diambil dari *role playing* adalah: Pertama, *role playing* dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Kedua, *role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. Ketiga, *role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita.

Berdasarkan alasan di atas, maka peneliti merasa tertarik sekaligus melatar belakangi penulis untuk mengkaji lebih dalam tentang pembelajaran *role playing* terkait dengan upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS murid kelas III SDN 011 Sungai Majo. Berdasarkan observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan guru kelas III pada pelajaran IPS semester genap masih sangat rendah, hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Hasil belajar siswa kelas III semester genap TP. 2013-2014

Jumlah Siswa	KKM	Tingkat Ketuntasan		
		Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata
20 Orang	68	9 Orang 45%	11 Orang 55%	65,55

Sumber : SD Negeri 011 Sungai Majo

Dari tabel diatas dapat diketahui masih banyak jumlah siswa yang belum tuntas. Hal ini disebabkan oleh:

1. Dari Guru
 - a. Didalam proses belajar mengajar guru kurang membimbing siswa untuk bersosialisasi, berbagi pengalaman sesama teman
 - b. Guru jarang menggunakan model-model, seperti mengadakan permainan, bermain drama, bermain peran dll.

- c. Guru tidak pernah memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat sehingga menuntut siswa untuk lebih aktif.
- d. Guru menyampaikan pelajaran dengan ceramah.
- e. Buku pegangan guru tidak bervariasi, sehingga dalam penyampaian materi agak sedikit terbatas.

Hal ini dapat dilihat gejalanya:

- 1. Dari siswa
 - a. Didalam belajar siswa kurang bersemangat, dominan siswa lebih banyak diam.
 - b. Siswa lebih banyak bermain dan cuek pada pelajaran yang disampaikan oleh guru
 - c. Kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran dan merasa takut untuk bertanya
 - d. Siswa kurang percaya diri untuk mengungkapkan suatu pendapat.

Sehingga rumusan penelitian dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 011 Sungai Majo Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir?”. Tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 011 Sungai Majo Kecamatan Kubu dengan penerapan model pembelajaran *role playing*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 011 Sungai Majo Kecamatan Kubu kabupaten Rokan Hilir. Waktu penelitian dimulai semester II tahun pelajaran 2013/2014, dengan jumlah siswa 20 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 6 kali pertemuan. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Peneliti dan guru bekerja sama dalam merencanakan tindakan kelas dan merefleksi hasil tindakan. Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti dan guru kelas bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan jenis penelitian tindakan kelas ini, maka desain penelitian tindakan kelas adalah model siklus dengan pelaksanaannya dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I diadakan perbaikan proses pembelajaran pada siklus II.

Instrumen dalam penelitian ini yaitu Perangkat Pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP, dan LKS. Kemudian instrumen pengumpulan data yang terdiri dari observasi, tes, dan dokumentasi.

Data yang diperoleh melalui lembar pengamatan dan tes hasil belajar IPS. Tes dilakukan dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif yang bertujuan untuk mendiskripsikan hasil belajar IPS.

Analisis data tentang aktivitas guru dan siswa didasarkan dari hasil lembar pengamatan selama proses pembelajaran. Lembar pengamatan berguna untuk

mengamati seluruh aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran dan dihitung dengan menggunakan rumus:

1. Analisis aktivitas guru dan siswa

Analisis data aktivitas guru adalah hasil pengamatan selama proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan melihat kesesuaian antara perencanaan dengan tindakan. Aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar dibukukan pada observasi dengan rumus :

$$NR = \frac{JS}{SM} \times 100\% \text{ (Syahrilfuddin dalam KTSP, 2011 : 81)}$$

Keterangan :

NR : Persentase rata-rata aktivitas (guru/ siswa)

JS : Jumlah skor aktivitas yang dilakukan

SM : Skor Maksimal yang didapat dari aktivitas guru / siswa

Untuk mengetahui aktivitas guru / siswa dianalisis dengan menggunakan kriteria seperti tabel berikut :

Tabel 2 Kategori Aktivitas Guru dan Siswa

% Interval	Kategori
80– 100	Baik sekali
70 – 79	Baik
61 – 69	Cukup
< 60	Kurang

Sumber: Purwanto, (2004 : 102)

Analisis data aktivitas siswa dan guru adalah hasil pengamatan kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang ditulis melalui lembar observasi aktivitas siswa dan guru.

2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Analisis keberhasilan tindakan siswa ditinjau dari ketuntasan individual maupun klasikal.

- a) Untuk menghitung hasil belajar siswa dapat menggunakan rumus :

$$DS = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

- b) Ketuntasan Klasikal dengan rumus,

$$KK = \frac{N}{ST} \times 100\% \text{ (Depdiknas, 2004)}$$

Keterangan :

KK : Ketuntasan Klasikal

N : Jumlah siswa yang tuntas

ST : Jumlah siswa seluruhnya

Dengan kriteria apabila suatu kelas telah mencapai 85% dari jumlah siswa yang telah memperoleh nilai minimum 70 maka kelas itu dinyatakan tuntas.

3. Peningkatan Hasil Belajar

Rumus yang digunakan untuk mengetahui persentase peningkatan hasil belajar adalah sebagai berikut : (Zainal Aqib, dkk, 2011 : 53)

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

Keterangan :

P : Persentase peningkatan

Postrate : Nilai sesudah diberikan tindakan

Baserate : Nilai sebelum tindakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan Penelitian

Pada tahap persiapan peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan yaitu berupa perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari bahan ajar berupa silabus, RPP, Lembar Kerja Siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan dan soal tes berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal.

Tahap Pelaksanaan Proses Pembelajaran

Pada penelitian ini proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS, dilaksanakan dalam enam kali pertemuan dengan dua kali ulangan siklus. Siklus pertama dilaksanakan tiga kali pertemuan. Dua kali melaksanakan proses pembelajaran dan satu kali Ulangan Harian. Berdasarkan data yang telah terkumpul kemudian dievaluasi guna menyempurnakan tindakan. Kemudian dilanjutkan dengan siklus kedua yang dilaksanakan tiga kali pertemuan.

Hasil Penelitian

Untuk melihat keberhasilan tindakan, data yang diperoleh diolah sesuai dengan teknik analisis data yang ditetapkan. Selama proses pembelajaran berlangsung diadakan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru. Berdasarkan pengamatan aktivitas siswa dan 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 keberhasilan pada setiap pertemuan. Data hasil observasi guru dapat dilihat pada tabel peningkatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II di bawah ini.

Tabel 3
Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II

SIKLUS I								SIKLUS II							
Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 1				Pertemuan 2			
4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
		√			√			√				√			
		√			√			√				√			
	√			√				√				√			
	√				√			√				√			
	√				√			√				√			
	√				√			√				√			
Jumlah 16				Jumlah 9				Jumlah 20				Jumlah 22			
Kategori Baik				Kategori Baik				Kategori Amat Baik				Kategori Amat Baik			

Dari seluruh indikator yang diamati pada pertemuan 1 aktivitas guru hanya mencapai 66,66%, disini guru masih terlihat canggung dalam menerapkan model pembelajaranyang diterapkan disini dikarenakan guru belum terbiasa dengan model pembelajaran *role playing*. Guru kurang bisa memenej waktu sehingga kelas agak sedikit ribut ketika pembelajaran dimulai siswa sudah ribut. Sedangkan pada pertemuan terakhir siklus kedua rata-rata aktivitsas guru mulai meningkat mencapai 91,66 hal ini disebabkan oleh guru sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran yang telah diterapkan..

Data hasil observasi tentang aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II yang disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

SIKLUS I								SIKLUS II							
Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 1				Pertemuan 2			
4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
		2				3				4				4	
		2				2				3				3	
		2				2				4				4	
		2				2				3				3	
		2				3				3				4	
		3				3				3				4	
Jumlah 13				Jumlah 17				Jumlah 20				Jumlah 22			
Kategori Cukup				Kategori Baik				Kategori Amat Baik				Kategori Amat Baik			

Dari seluruh indikator yang diamati pada pertemuan 1 aktivitas siswa hanya mencapai 62,5%, disini masih terlihat kurangnya siswa bertanya kepada guru tentang hal yang tidak diketahui. Rendahnya angka persentase pada indikator ini disebabkan oleh adanya rasa kurang percaya diri siswa dalam memainkan skenario atau bermain peran. Siswa masih malu-malu dikarenakan malu ditertawakan oleh teman-temannya.

Dalam keadaan seperti ini guru sangat berperan penting membangkitkan motivasi siswa agar siswa lebih percaya diri dan berani. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru adalah memberikan penghargaan berupa nilai terhadap hasil pekerjaan siswa, tidak menyalahkan atau memperotes siswa secara terang-terangan tetapi kata-kata yang lebih meningkatkan semangat siswa, membimbing siswa dalam mengemukakan pendapatnya memainkan skenario. Pada pertemuan 2 aktivitas siswa meningkat mencapai 87,5% dengan kategori amat baik, disebabkan siswa sudah memahami dan mengerti dengan pembelajaran *role playing*. Sehingga dengan melakukan peran siswa menjadi aktif dan berani mengungkapkan pendapatnya

Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil ketuntasan belajar ulangan harian I dan ulangan harian II yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 5
Ketuntasan Klasikal Siswa Kelas V SD Negeri 025 Sungai Tunggak

No	Ulangan Harian	Jumlah Siswa	Ketuntasan Belajar		Rata-rata	Peningkatan	
			Individual Tuntas	Tidak Tuntas		SD-UH.I	SD-UH.II
1	Skor Dasar	20	9 Orang	11 Orang	65,55		
2	UH Siklus I	20	13 Orang	7 Orang	70,5	4,95	13,25
3	UH Siklus II	20	17 Orang	3 Orang	83,75		

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata presentase ketuntasan belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 011 Sungai Majo setelah penerapan *role playing* mengalami peningkatan. Pada Sebelum PTK rata-rata hasil belajar siswa sebesar 65,55, pada siklus satu meningkat menjadi 70,5 Sedangkan pada siklus dua meningkat menjadi 83,75. Jadi terjadi peningkatan hasil belajar siswa antara skor dasar kesiklus satu adalah sebesar 4,95 dan antara skor dasar ke siklus dua sebesar 13,25.

Rendahnya tingkat ketuntasan belajar siswa pada siklus pertama menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* diduga siswa masih belum terbiasa menyesuaikan pembelajaran yang dianggap baru. Oleh karena itu sebagai seorang guru yang memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan siswa harus selalu berpikir kreatif dan inovatif dalam mengikuti pelajaran sehingga dapat meningkat pada siklus kedua

Pembahasan Hasil Penelitian

Dari data yang diperoleh dan analisis yang dilakukan terlihat bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 011 Sungai Majo Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini dapat dilihat dari presentase hasil belajar siswa sebelum penelitian tindakan kelas sebesar 65,55 dengan kategori kurang, sedangkan setelah penelitian tindakan kelas pada siklus 1 meningkat sebesar 70,5. Sedangkan pada siklus dua meningkat menjadi 83,75. Jadi terjadi peningkatan hasil belajar siswa antara skor dasar kesiklus satu adalah sebesar 4,95 dan antara skor dasar ke siklus dua sebesar 13,25.

Dari seluruh indikator yang diamati pada pertemuan 1 aktivitas siswa hanya mencapai 62,5%, disini masih terlihat kurangnya siswa bertanya kepada guru tentang hal yang tidak diketahui. Rendahnya angka persentase pada indikator ini disebabkan oleh adanya rasa kurang percaya diri siswa dalam memainkan skenario atau bermain peran. Siswa masih malu-malu dikarenakan malu ditertawakan oleh teman-temannya.

Dalam keadaan seperti ini guru sangat berperan penting membangkitkan motivasi siswa agar siswa lebih percaya diri dan berani. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru adalah memberikan penghargaan berupa nilai terhadap hasil pekerjaan siswa, tidak menyalahkan atau memperotes siswa secara terang-terangan tetapi kata-kata yang lebih meningkatkan semangat siswa, membimbing siswa dalam mengemukakan pendapatnya memainkan skenario. Pada pertemuan 2 aktivitas siswa meningkat mencapai 87,5% dengan kategori amat baik, disebabkan siswa sudah memahami dan mengerti dengan pembelajaran *role playing*. Sehingga dengan melakukan peran siswa menjadi aktif dan berani mengungkapkan pendapatnya.

Pada siklus pertama pertemuan 1 nilai aktivitas guru 16 poin sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 19 poin dalam kategori baik. Sedangkan pada pertemuan pertama siklus kedua sebesar 20 poin dan pada pertemuan kedua siklus kedua sebesar 22 poin. Dalam proses pembelajaran siswa siswa menjadi aktif dan percaya diri sehingga proses pembelajaran berjalan lancar dan menyenangkan. Fungsi utama dari kelompok belajar adalah memastikan bahwa semua anggota kelompok benar-benar dan lebih khusuk lagi untuk mempersiapkan anggotanya dalam menjalankan latihan dengan baik (Selavin, 2009:144). Oleh sebab itu, aktivitas yang dilakukan guru dan siswa sangat berjalan dengan baik dan dalam suasana yang menyenangkan.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil dan analisa data, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas III SDN 011 Sungai Majo semester genap Tahun Ajaran 2013/2014. Dari data yang diperoleh dan analisis yang dilakukan terlihat bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari presentase siswa diantaranya:

1. Sebelum penelitian tindakan kelas sebesar 65,55 dengan kategori kurang, sedangkan setelah penelitian tindakan kelas pada siklus 1 meningkat sebesar 70,5 Sedangkan pada siklus dua meningkat menjadi 83,75. Jadi terjadi peningkatan hasil belajar siswa antara skor dasar kesiklus satu adalah sebesar 4,95 dan antara skor dasar ke siklus dua sebesar 13,25.
2. Aktivitas guru siklus pertama dengan rata-rata sebesar 66,66 pada kategori Cukup dan pada siklus kedua sebesar 91,66 pada kategori amat baik.
3. Aktivitas siswa pada siklus pertama sebesar 62,5 pada kategori cukup dan pada siklus kedua sebesar 87,5 berada pada kategori amat baik.

Berdasarkan hasil peneliti dan analisa data yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam proses kegiatan belajar mengajar, maka peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

- 1) Untuk para guru khususnya guru IPS model pembelajaran *role playing* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Bagi Sekolah
Merupakan masukan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan mutu pelajaran disekolah dan merupakan bahan perbandingan bagi model pembelajaran yang lain
- 3) Bagi Peneliti
Dapat dijadikan landasan kebijakan dalam rangka menindaklanjuti penelitian dalam ruang lingkup yang lebih luas dan Menambahkan pengetahuan dibidang pembelajaran sehingga menciptakan siswa aktif, kreatif dan berujung dengan kesuksesan

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan, rasa hormat, dan ucapan trima kasih yang setulusnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Nur Mustafa, M.Pd. selaku dekan FKIP Universitas Riau.
2. Drs. Zariul Antosa, M.Sn. selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Riau.
3. Drs. H. Lazim. N, M.Pd sebagai Ketua Prodi PGSD Universitas Riau dan selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya demi terselesaikannya penelitian ini.
4. Drs. H. Zulkifli, S.Pd. selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktunya demi terselesaikannya penelitian ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu penulis menimba ilmu selama kuliah dan menyelesaikan kewajiban-kewajiban penulis.
6. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar kelompok belajar Kubu yang telah memberi motivasi dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anominus, 2004. *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. Debdikbud Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Umum. Jakarta
- Arikunto, S. Suharjono. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bahri, Syaiful. 2000. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Pusat Balitbang.
- Djamarah, 2006. *Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Purwanto, Ngalm. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda.
- Purwanro, Ngalm. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda.
- Roestiyah, 1990. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: rineka Cipta.
- Rusman, 2007. *Model-Model pembelajaran*. Jakarta: Grafindo.
- Sanjaya, W. 2008. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Jakarta: Nusa Media.
- Solihatin, Etin. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Suhermi, 2002. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Pekanbaru: Tim Pengembangan Model Pembelajaran kooperatif FKIP UNRI.
- Syah, Muhibbin. 2009. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan terbaru*. Bandung: remaja Rosda
- Trianto, 2007. *Metode pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustakan Publisher.
- Uno, H. B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.