

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MELALUI METODE ROLE PLAYING MENGGUNAKAN MEDIA KARTU SUARA MATERI PEMILU DAN PILKADA PADA SISWA KELAS VI SDN PALEBON 01 KECAMATAN PEDURUNGAN

Aprilia Milasari

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang
milasari160487@gmail.com

First received: 03 Agustus 2020

Final proof received: 23 Januari 2021

Abstract

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar PKN kelas VI Semester I di SDN Palebon 01 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang dalam materi Pemilu dan Pilkada melalui penerapan metode role playing dengan media kartu suara, dengan tujuan penelitian ini adalah dapat meningkatkan hasil belajar melalui penerapan metode role playing. Jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan data 26 siswa dari 16 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam menerapkan metode role playing mencapai peningkatan dalam minat belajar siswa dengan hasil belajar PKN materi pemilu dan pilkada siswa kelas VI, dengan hasil belajar pada siklus I dengan nilai rata-rata 45 dan meningkat pada siklus II nilai rata-rata 85. Hasil belajar soal pre test sebanyak 15 % tuntas (4 siswa) dan 85 % belum tuntas (22 siswa) dan 96 % tuntas (25 siswa) dan 4 % belum tuntas (1 siswa) hal tersebut menunjukkan sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan hendaknya menerapkan metode bermain peran pada mata pelajaran PKN materi pelaksanaan pemilu dan pilkada. Pembelajaran lebih efektif dengan menerapkan metode role playing agar semakin menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Kata Kunci: Peningkatan hasil belajar, PKN, Materi Pemilu dan Pilkada

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu keharusan bagi manusia yang berlangsung sepanjang hayat. Sejak kelahirannya ke dunia, anak memperoleh kebutuhan untuk pendidikan. Proses pendidikan di sekolah dasar merupakan landasan paling mendasar untuk terselenggaranya kegiatan belajar mengajar pada jenjang yang lebih tinggi yaitu pendidikan menengah dan jenjang pendidikan perguruan tinggi. Untuk menciptakan

proses pembelajaran yang efektif, proses pembelajaran termasuk materi ajar harus memiliki panduan yang sistematis sesuai tingkatan siswa. Kurikulum merupakan acuan dalam pembelajaran yang berjenjang agar efektif dan efisien. Komponen tersebut antara lain: tujuan pendidikan dan pengajaran, peserta didik atau siswa, tenaga kependidikan, perencanaan pembelajaran sebagai suatu segmen kurikulum, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan

evaluasi pembelajaran (Hamalik, 2013: 77).

Salah satu upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional adalah dengan pelaksanaan proses pendidikan di sekolah dasar yang terdiri dari beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), di Sekolah Dasar (SD) berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, hal ini tertuang dalam UU RI Nomor 20 tahun 2003, yaitu tentang sistem Pendidikan Nasional. Salah satu tujuan pelaksanaan proses pendidikan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada dasarnya adalah untuk membantu mengembangkan pendidikan pembelajaran dalam meningkatkan moral siswa di sekolah. Untuk mencapai *output* tersebut, diperlukan metode yang menekankan pada pembelajaran proses (Sumiati & Asra, 2009: 91).

Menurut Mulyasa (2013: 113) bermain peran atau *Role Playing* diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Melalui bermain peran atau *Role Playing*, para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Hasil pengamatan pada SDN Palebon 01 menunjukkan bahwa mata pelajaran PKn kurang dikuasai oleh sebagian besar peserta didik. Hal ini disebabkan mereka menganggap PKn identik dengan hafalan. Di

sisi lain, sebagian besar guru SDN Palebon 01 menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Pembelajaran PKn dengan materi Pemilu dan Pilkada didapat data dari 26 siswa kelas VI, hanya 12 siswa yang mencapai tingkat penguasaan materi PKn tentang Pemilu dan Pilkada 70 % keatas. Situasi ini semakin menambah ketidakberhasilan pengajaran PKn karena peserta didik merasa bosan. Menurut Suprijono (2013: 13) pembelajaran adalah upaya membuat individu belajar. Merumuskan masalah penelitian yaitu bagaimana meningkatkan hasil belajar PKn kelas VI Semester I di SDN Palebon 01 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang dalam materi Pemilu dan Pilkada melalui penerapan metode *Role Playing* dengan media kartu suara. Dengan menggunakan media pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai karena akan lebih menarik perhatian peserta didik dan akan menumbuhkan kreatifitas serta pemahaman sesuai dengan kemampuan siswa.

METODE

Dalam penelitian ini model yang digunakan adalah model penelitian tindakan kelas. Menurut Sani dan Sudiran (2017:25) Spiral atau putaran (siklus tahapan PTK) adalah pelaksanaan tahapan yang berulang, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi dan kembali ke perencanaan selanjutnya berdasarkan refleksi pada akhir setiap siklus. Metode ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelemahan dan kelebihan dalam pembelajaran berkaitan dengan proses kegiatan pembelajaran oleh guru dan siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, dalam pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis. Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran

dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Instrumen yang digunakan adalah lembar untuk melihat keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Tes digunakan untuk mengetahui cara siswa berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan pembelajaran model *Role Playing*. Wawancara bertujuan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil observasi. Metode ini digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan dan memerlukan jawaban lisan. Wawancara dalam penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur atau terbuka. Pedoman wawancara yang digunakan hanya garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2013: 140).

Teknik analisis data adalah analisis yang telah dikumpulkan guna mengetahui seberapa besar keberhasilan tindakan dalam penelitian untuk perbaikan belajar siswa. Analisis data dapat didefinisikan sebagai proses penelaahan, pengurutan dan pengelompokan data dengan tujuan untuk menyusun hipotesis dan mengangkatnya menjadi kesimpulan atau teori sebagai temuan penelitian. Penelitian ini menggunakan analisis statistik kuantitatif dan kualitatif deskriptif sesuai dengan hasil yang sudah diperoleh. Menurut Sanjaya (2011: 13), Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.

Dari data yang didapat kemudian peneliti menghitung dan menilai jawaban siswa dengan memberikan skor. Setelah seluruh butir jawaban siswa diberi skor, peneliti menghitung nilai siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor siswa}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100 \%$$

Selain mencari rerata, peneliti juga menghitung persentase siswa yang tuntas KKM. Menurut Purwanto (2009: 102) untuk menghitung ketuntasan adalah sebagai berikut:

ketuntasan =

$$\frac{\text{banyak siswa yang tuntas KKM}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100$$

Indikator kinerja dari penelitian ini ditandai dengan adanya perubahan yang lebih baik secara proses maupun peningkatan hasil belajar. Menentukan indikator keberhasilan dalam penelitian yaitu pencapaian ini disesuaikan dengan kondisi sekolah, seperti batas minimal nilai yang dicapai dan ketuntasan belajar bergantung pada guru kelas yang sudah tahu betul keadaan murid-murid di kelasnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Penelitian

Observasi bertujuan untuk lebih memahami kondisi awal peserta didik yang dijadikan sampel. Dari hasil observasi dapat peneliti simpulkan bahwa aktivitas belajar siswa masih belum baik atau dapat dikatakan siswa masih pasif dalam pembelajaran. Observasi untuk mencari informasi dari guru dan data siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar. Hasil pengamatan dan wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar PKn di kelas menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja. Menurut Dihadja (2000: 1-2) bahwa: Pembelajaran di SD adalah tahapan pembelajaran penting bagi seorang anak yang sedang dalam masa pertumbuhan dan per-

kembangan serta masa-masa peka sebagai tempat penanaman nilai dan moral, mengingat pentingnya tahapan tersebut maka didedikasi, keahlian dan keterampilan mengajar para guru SD harus lebih profesional lebih bervariasi dan berkualitas. Guru merasa kesulitan untuk menggunakan metode lain dikarenakan kurangnya pengetahuan guru akan metode-metode baru yang inovatif, selain itu juga guru beranggapan bahwa metode-metode tersebut hanya mempersulit dan membutuhkan persiapan yang banyak. Pada umumnya metode yang dilakukan masih konvensional, guru sebagai pusat dari proses belajar mengajar (*teacher centered*) dan tidak melibatkan siswa aktif dalam proses tersebut. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dan alat peraga pun membuat pembelajaran di kelas menjadi membosankan. Salah satu faktor kegagalan anak dalam memahami pendidikan politik berawal dari metode pembelajaran yang kurang tepat. Diperlukan keahlian seorang guru untuk menentukan metode yang tepat sesuai dengan kondisi umum dan tingkat kecerdasan siswa didik. Bermain peran atau *Role Playing* diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Kesempatan siswa untuk belajar lebih menyenangkan, memberikan peluang kepada siswa untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, memotivasi siswa untuk lebih aktif, kreatif dalam proses pembelajaran, menggali, mengeksplorasi, menemukan serta menyimpulkan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman sebelumnya sehingga mampu memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja dalam kelompok dalam menyelesaikan dan memecahkan masalah secara bersama serta meningkatkan keterampilan siswa dalam

menyelesaikan soal. Adanya permainan meragakan pemilihan umum menggunakan kartu suara membuat siswa lebih merasa senang dalam belajar karena siswa dapat berdiskusi dengan teman kelompoknya dan teman kelompok lain dan hasil dari diskusi mereka dijadikan menjadi jawaban kelompok. Siswa yang tadinya beranggapan sulit mengerjakan sendiri, setelah berdiskusi dengan temannya akan terasa lebih mudah, karena ada kerjasama antar anggota kelompok. Guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator melakukan pemeriksaan terhadap pekerjaan siswa, dan memberi motivasi kepada siswa untuk ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai nantinya akan mengalami peningkatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

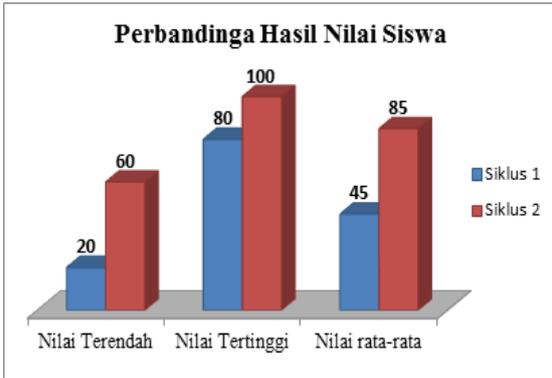
Hasil penelitian tindakan kelas data diperoleh dari data observasi minat belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui Metode *Role Playing* dengan Media Kartu Suara pada siswa kelas VI SD Negeri Palebon 01 Semarang dengan hasil belajar meningkat, di bawah ini merupakan tabel perbandingan nilai hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1. Rekapitulasi perbandingan nilai Hasil Belajar

Tahap	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai rata-rata
Siklus I	20	80	45
Siklus II	60	100	85

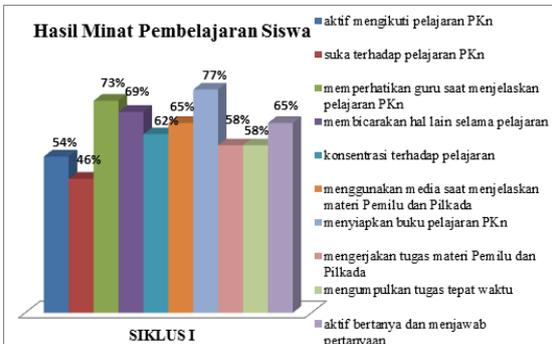
Sumber : Data Hasil Penelitian

Sedangkan di bawah ini adalah grafik perbandingan nilai hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai Hasil Belajar

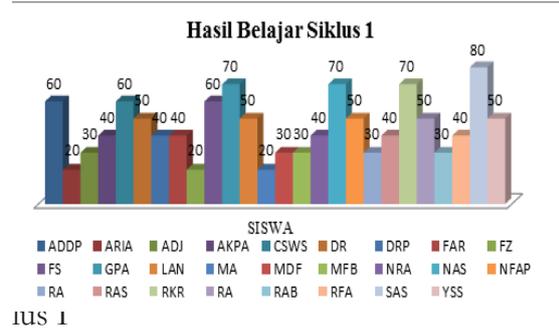
Disimpulkan bahwa dari nilai hasil belajar pada siklus I dan siklus II nilainya terus meningkat. Pada siklus I nilai tertinggi siswa hanya 80 dan nilai terendah 20 dengan nilai rata-rata hanya mencapai 45. Pada siklus II nilai aktivitas belajar meningkat, nilai tertinggi pada siklus II mencapai 100 dan nilai terendah 60 dengan hasil nilai rata-rata naik menjadi 85. Pengamatan dilakukan dengan fokus terhadap minat belajar dan hasil belajar melalui angket diperoleh data dalam grafik sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Angket Minat Siswa Siklus I

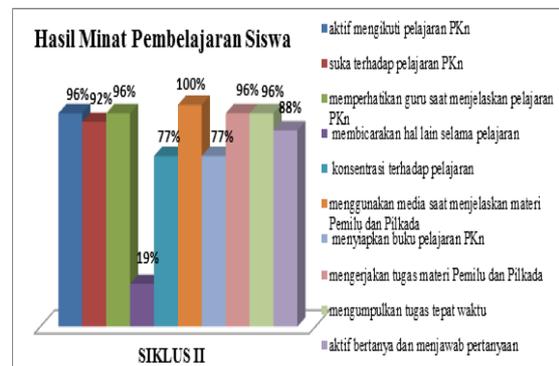
Dari hasil pengamatan grafik 4.3 minat siswa di atas dapat dijelaskan bahwa dalam pembelajaran PKn siswa dari keseluruhan yaitu aktif mengikuti pelajaran PKn 54 % siswa, suka terhadap pelajaran PKn 46 % siswa, memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran PKn 73 %, membicarakan hal lain selama pelajaran 69 %, konsentrasi terhadap pelajaran 62 %, menggunakan media saat menjelaskan materi Pemilu dan Pilkada 65 %, menyiapkan buku pelajaran PKn 77 %, mengerjakan tugas materi Pemilu dan Pilkada 58 %, mengumpulkan tugas tepat waktu 58 %, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan 65 %.

media saat menjelaskan materi PKn dan Pilkada 65 % sama dengan aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, menyiapkan buku pelajaran PKn 77 %, dan sebanyak 58 % siswa mengerjakan tugas materi Pemilu dan Pilkada, serta mengumpulkan tugas tepat waktu.



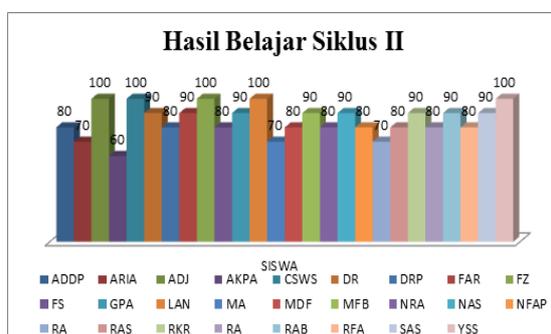
Siklus 1

Dari hasil pembelajaran PKn pada materi pemilu dan pilkadamdiketahui bahwa hasil nilai siswa pada siklus I dapat disimpulkan masih rendah (belum ada 50%) karena nilai rata-ratanya hanya 54 dari seluruh jumlah siswa dengan nilai tertinggi sudah mencapai 80 dan nilai terendah masih 20, yaitu 85% belum tuntas sejumlah 22 siswa dan 15% yang mencapai ketuntasan sejumlah 4 siswa, jadi pada siklus I ini belum berhasil mencapai ketuntasan. Selanjutnya hasil pengamatan minat siswa pada siklus II dalam pembelajaran PKn materi Pemilu dan Pilkada melalui angket diperoleh data dalam grafik sebagai berikut.



Gambar 4.4 Grafik Angket Minat Siswa Siklus II

Dari hasil setelah pembelajaran menggunakan *role playing* hasil minat siswa di atas dapat dijelaskan bahwa dalam pembelajaran PKn siswa dari keseluruhan mencapai 96 % siswa telah aktif mengikuti pelajaran PKn, memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran PKn, mengerjakan tugas materi Pemilu dan Pilkada, serta mengumpulkan tugas tepat waktu, 19 % siswa membicarakan hal lain selama pelajaran, 77 % siswa konsentrasi terhadap pelajaran dan menyiapkan buku pelajaran PKn, seluruh siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media saat menjelaskan materi Pemilu dan Pilkada, 88 % siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan. Menurut Sudjana (2005: 111), hasil yang diperoleh melalui penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Siklus II mengenai hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn materi pemilu dan pilkada diperoleh data dapat dilihat dalam grafik sebagai berikut.



Gambar 4.5 Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus II

Dari hasil pembelajaran PKn pada materi pemilu dan pilkada diketahui bahwa nilai hasil siswa pada siklus II dapat disimpulkan ada peningkatan (lebih dari 50%) dengan hasil nilai rata-ratanya hanya 85 dari seluruh jumlah siswa dengan nilai tertinggi sudah mencapai 100 dan nilai terendah masih 60, sudah mencapai 96 % tuntas sejumlah 25 siswa dan 4 % atau 1 siswa yang belum mencapai ketuntasan, jadi pada siklus II ini sudah mencapai ketuntasan.

Pembahasan

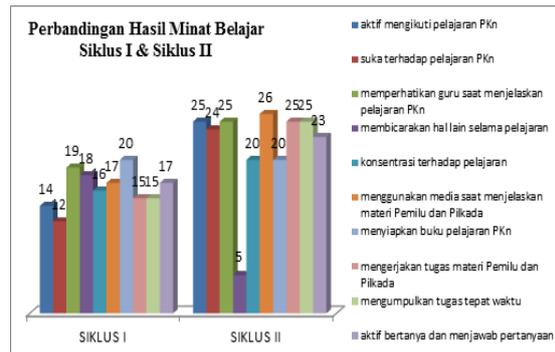
Penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar PKn materi pokok Pemilu dan Pilkada Siswa Kelas VI SDN Palebon 01 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang” Pada saat observasi awal yang dilakukan peneliti, guru dalam menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan sesekali memberikan pertanyaan kepada siswa, hal tersebut kurang melibatkan siswa sehingga ilmu yang ditransfer oleh guru kepada siswa tidak sepenuhnya tersalurkan akibatnya siswa merasa bingung ketika menemukan permasalahan yang sama. Menurut Daryanto (2016: 8), “dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru atau pendidik) menuju penerima (siswa atau peserta didik)”. Beberapa temuan masalah yang dihadapi oleh siswa diantaranya adalah siswa belum paham tata cara pemilihan umum pada materi pembelajaran PKn. Hal tersebut terbukti dengan langkah awal pelaksanaan penelitian, peneliti memberikan angket pembelajaran PKn materi pemilu dan pilkada kepada siswa dengan hasil kemampuan siswa masih rendah. Menurut Aqib (2013: 66) pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Berdasarkan hasil *pretest* belum mencapai KKM yang ditentukan, dari hasil nilai yang dikerjakan siswa melalui soal pilihan ganda, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar PKn materi Pemilu dan Pilkada siswa harus ditingkatkan. Setelah data didapatkan akhirnya nilai rata-rata aktivitas belajar siswa siklus I diketahui dengan hasil 15 % tuntas (4 siswa) dan 85 % belum tuntas (22 siswa), sementara nilai rata-rata hasil belajarnya 54. Selanjutnya hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus II hasil

belajar meningkat dengan menunjukkan perubahan yang signifikan dan mencapai ketuntasan 96 % tuntas (25 siswa) dan 4 % belum tuntas (1 siswa), hal ini membuat siswa lebih memahami pembelajaran materi Pemilu dan Pilkada sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal dan keberhasilan tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM). Karena itu siswa tidak dipandang sebagai penerima pasif, tetapi harus diberi kesempatan untuk menemukan kembali konsep-konsep pembelajaran PKn dibawah bimbingan guru, sehingga dapat dijadikan pedoman guru untuk mengelola kelas dalam pembelajaran lain.

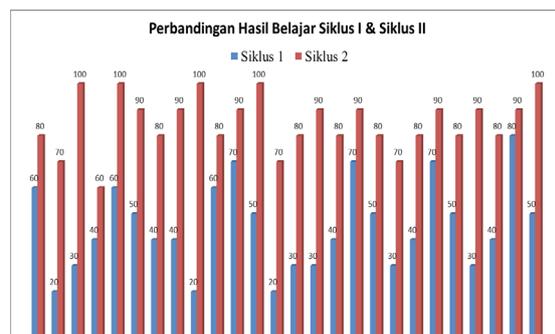
Menurut Hamdani, 2011: 23 menurut aliran behavioristik pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Selanjutnya menurut Winataputra, (2004: 9.4) dalam Materi dan Pembelajaran PKn di SD, pengembangan keterampilan yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan berfikir, keterampilan sosial, dan keterampilan praktis. Ketiga keterampilan tersebut dapat dikembangkan dalam proses belajar mengajar yang interaktif antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa.

Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Poerwanti, dkk (2008: 6-16), bahwa nilai ketuntasan merupakan nilai yang menggambarkan proporsi dan kualifikasi penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah dikontrakkan dalam pembelajaran. Hasil penelitian tindakan kelas yang telah menunjukkan adanya peningkatan minat siswa dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran bahasa PKn di kelas VI SDN Palebon 01 Semarang dengan hasil analisis penelitian tersebut dapat dirinci sebagai berikut.



Gambar 6. Grafik Perbandingan Hasil Minat Belajar Siklus I dan Siklus II

Hasil belajar siswa siklus I ketuntasan mencapai 15 % atau 4 siswa telah mengalami ketuntasan dan 20 siswa belum tuntas 85 % dengan rata-rata sebesar 54 dan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20, dilanjutkan pada siklus II menunjukkan bahwa ketuntasan tersebut sudah mencapai batas minimal kriteria keberhasilan, meningkat dibanding dengan siklus I dengan hasil nilai rata-ratanya hanya 85 dari seluruh jumlah siswa dengan nilai tertinggi sudah mencapai 100 dan nilai terendah masih 60, sudah mencapai 96 % tuntas sejumlah 25 siswa dan 4 % atau 1 siswa, terlihat pada gambar grafik berikut.



Gambar 7. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa kelas VI

SD Negeri 01 Palebon Semarang dibuktikan dengan pada siklus I nilai rata-rata 45 dengan ketuntasan 15 % (4 siswa) dan 85 % belum tuntas (22 siswa), sementara nilai rata-rata hasil belajarnya 54. Selanjutnya hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus II hasil belajar meningkat secara signifikan dengan mencapai ketuntasan 96 % tuntas (25 siswa) dan 4 % belum tuntas (1 siswa). Hal tersebut, dapat ditunjukkan dengan perolehan nilai tes awal (pre test) nilai tertinggi sebesar 80 dan tes akhir (post test) mencapai nilai tertinggi 100, dari perolehan nilai post test dapat dinyatakan berhasil sudah tercapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Disarankan model pembelajaran *role playing* tidak hanya digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran PKn saja tetapi untuk semua materi pelajaran dan mata pelajaran di sekolah, karena model pembelajaran ini mampu meningkatkan minat siswa dan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Media.
- Dihardja, D. (2000). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Depdiknas
- Daryanto, T. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Poerwanti, E. (2008). *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sani, R. A. & Sudirman. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas Pengembang Profesi Guru, Edisi Revisi*, Kota Tangerang, Tsmart Printing.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Orientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: Kencana
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Sumiati & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Re&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.