

## **PENGARUH PENERAPAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MI PADA PEMBELAJARAN IPS**

**Ismania Nur Aqliyah - Maemunah Sa'diyah - Yusra Marasabessy**  
PGMI – Fakultas Agama Islam UIKA Bogor  
*izmanianuraqliyah@gmail.com*

### **ABSTRACT**

*This research aims to know the effect of application of role playing method toward student's learning outcome at class V MI Al Madani on social science. In this research, the researcher conducted descriptive-quantitative method which is experimental research. The population is the whole students, and the sample is class V A 23 students as experiment class and class V B 23 students as control class. The data was analyzed by observation, documentary and multiple choice test and essay. The result of the research shows that there is difference significantly on their learning outcome between experiment class and control one. The role playing method affects the students' learning outcome on social science. It can be seen from their average of their post test. They achieved 74,78 in experiment class and 65.56 in control class. This shows that application of role playing method gives an effect to the students' learning outcome at MI Al Madani Bogor.*

**Keywords :** *Role Playing, Learning Outcome*

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode role playing terhadap hasil belajar siswa kelas V MI pada pembelajaran IPS di MI Al Madani Kota Bogor. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa MI Al Madani Tajurhalang Bogor. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V MI Al Madani dengan*

*jumlah kelas V A 23 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V B 23 siswa sebagai kelas kontrol. Data yang dianalisis adalah hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan observasi, dokumentasi dan pemberian tes yaitu tes pilihan ganda dan isian terdiri atas 15 butir soal dan dianalisis dengan uji t. hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Metode pembelajaran role playing sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa, hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 74,78 dan nilai rata-rata posttest kelas kontrol 65,56, sedangkan dari hasil belajar analisis data yang telah dilakukan bahwa t hitung berada diluar daerah penerimaan  $H_0$  atau dengan kata lain  $H_0$  ditolak. Dengan demikian hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan metode role playing terhadap hasil belajar IPS siswa di MI Al Madani Kota Bogor.*

***Kata Kunci*** : Role Playing, dan Hasil Belajar.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap orang karena dengan pendidikan seseorang itu akan lebih mudah menuntun hidupnya ke arah yang lebih baik dalam hubungannya terhadap keluarga, masyarakat, agama dan bangsa. Salah satu program pemerintah adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, namun saat ini tidak semua pendidik dapat mewujudkan program dari pemerintah tersebut, hal ini dikarenakan masih banyak guru yang belum paham akan arti dari pendidikan itu sendiri. Pendidikan seringkali diartikan sebagai kegiatan mentransfer pengetahuan dan ilmu saja, dan tidak menanamkan nilai-nilai pendidikannya. Sehingga terkadang banyak lulusan siswa yang pintar tetapi mereka tidak mempunyai akhlak yang baik, hal ini dikarenakan pemahaman nilai-nilai pendidikan tidak disampaikan secara maksimal.

Menurut Muhibbin Syah, pendidikan berasal dari kata “didik”, lalu kata ini mendapat awalan *me* sehingga menjadi “mendidik”, artinya memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi

latihan diperlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.<sup>1</sup> Dalam pengertian yang agak luas, pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses pengajaran dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.<sup>2</sup>

Dalam arti sederhana pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina keperibadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaannya. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa.<sup>3</sup>

Selanjutnya menurut UU No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.<sup>4</sup>

Salah satu faktor yang mempengaruhi mutu pendidikan adalah sumber daya manusia yang terlibat dalam pendidikan, diantaranya meliputi: supervisor, kepala sekolah, guru beserta siswa. Untuk meningkatkan mutu pendidikan diharapkan semua komponen bekerjasama.

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial atau sering kita sebut IPS adalah sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah yang diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional yang ada. IPS merupakan wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, ilmu pengetahuan dalam bidang nilai dan sikap, pengetahuan serta kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kehidupan nyata, khususnya kehidupan sosial masyarakat pada umumnya.

Pembelajaran IPS diharapkan dapat menyiapkan anggota masyarakat di masa yang akan datang, mampu bertindak secara efektif. IPS adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan tata negara. Pada dasarnya pendidikan IPS itu hendaknya dikembangkan berdasarkan realita kondisi sosial budaya yang ada di

---

<sup>1</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2008) h. 10.

<sup>2</sup>*Ibid.*

<sup>3</sup>Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada, 1999) h. 1

<sup>4</sup>*Ibid*, h. 4

lingkungan siswa, sehingga dengan ini akan dapat membina warga negara yang baik yang mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sosial di sekitarnya, serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam lingkungan kehidupan, baik di masyarakatnya, negara maupun dunia.

Dalam mendidik siswa tentunya tidak mudah, hal ini memerlukan keterampilan khusus untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, dan profesi sebagai pendidik adalah pekerjaan yang sangat mulia di hadapan Allah SWT, sehingga orang yang memiliki ilmu pengetahuan atau pendidikan, Allah mengangkat derajat seseorang lebih tinggi dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki pendidikan, hal ini sesuai dengan firman Allah dalam surat Al-Mujadalah ayat 11:

...يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ...

*”...Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat...(Q.S Al-Mujadalah: 11)”<sup>5</sup>*

Sebagai seorang pendidik sudah menjadi kewajiban untuk selalu berusaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan, karena tanpa usaha dari pendidik itu sendiri tidak akan mungkin terjadinya suatu perubahan pada pendidikan. Dalam hal ini Allah SWT berfirman dalam surat Ar-Ra’du ayat 11 sebagai berikut:

...إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ...

*“Sesungguhnya Allah tidak merobah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan. (Q.S. Ar-Ra’du :11)”<sup>6</sup>*

Atas dasar pemikiran tersebut maka metode pembelajaran yang perlu dikembangkan perlu penekanan pada kegiatan belajar siswa aktif. Penempatan siswa yang tidak lagi sebagai objek pendidikan menjadikan adanya pergeseran terhadap fungsi dan posisi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Namun dengan demikian untuk

---

<sup>5</sup>Departemen Agama RI,(Penyelenggara Penerjemah Al-qur’an), *Al-Qur’an Al-karim dan Terjemahnya special for Woman*, (Bogor: Sigma, 2007) h. 543.

<sup>6</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur’an Al-karim* (Penyelenggara Penerjemah Al-qur’an) h. 250.

menumbuhkan sikap aktif, inovatif, dari siswa tidaklah mudah, fakta yang terjadi adalah guru tetap dianggap sebagai sumber belajar utama.

Proses pembelajaran yang terjadi menempatkan siswa hanya sebagai pendengar pasif terhadap materi yang diampaikan guru. Dengan asumsi porsi materi dan pertemuan sudah memenuhi ketentuan yang berlaku, tidak hanya guru-guru menerapkan cara-cara praktis untuk mencapai harapan anak didiknya bisa memperoleh nilai yang memuaskan.

Di satu sisi tidak menutup kemungkinan hasil itu akan tercapai, namun di sisi lain justru akan menjadikan siswa tidak terarah dalam proses belajar dan cenderung mementingkan hasil bidang proses. Akibatnya proses belajar menjadi suatu yang dikesampingkan dan menjadikan siswa malas belajar. Sifat pasif anak didik tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja, tetapi pada hampir semua mata pelajaran termasuk IPS.

Masalah-masalah pembelajaran IPS yang sering ditemukan adalah pembelajaran IPS hanya mencurahkan pengetahuan. Dalam hal ini, fakta, konsep dan prinsip IPS hanya disampaikan melalui ceramah atau tanya jawab tanpa didasarkan pada hasil praktik. Hal itulah yang menyebabkan siswa bersifat pasif selama proses pembelajaran. Pasifnya siswa dalam proses pembelajaran juga dikarenakan pemilihan metode pembelajaran yang tidak tepat. Metode mempunyai nilai strategis dalam kegiatan belajar mengajar. Nilai strategisnya adalah metode dapat mempengaruhi jalannya kegiatan belajar mengajar. Kualitas proses hasil pembelajaran dapat ditingkatkan dengan cara mencoba berbagai model, pendekatan, dan metode kearah pembelajaran yang lebih difokuskan kepada siswa (*student centered*). *Student centered* menekankan bahwa siswalah yang membangun pembelajaran atau siswa sendirilah yang membangun pengetahuan.

Selama ini proses transfer ilmu pengetahuan sosial dari guru kepada siswa masih mengandalkan buku. Pembelajaran seperti itu bukan saja membuat bosan semua siswa, namun membuat pemikiran mereka kurang berkembang, siswa kurang dilatih untuk peka terhadap permasalahan di sekitar dan belajar memecahkan masalah menurut kemampuannya. Oleh karenanya, para pendidik diwajibkan untuk tetap berusaha dan berdo'a seraya bertawakal kepada Allah SWT, agar kualitas pendidikan saat ini lebih meningkat lagi, sehingga akan menghasilkan lulusan-lulusan yang berkualitas dari segi akhlaknya maupun intelektualitasnya. Agar semua tujuan dari pendidikan itu tercapai, dalam pelaksanaan pembelajaran IPS perlu adanya penerapan metode

pembelajaran yang tepat, maka peluang memperoleh hasil pembelajaran para siswa yang sesuai dengan harapan pun akan lebih besar.

Salah satu metode pembelajaran yang menitikberatkan kepada siswa dan siswa menjadi aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar adalah metode *role playing* (bermain peran). Metode pembelajaran *role playing* yaitu suatu perbaikan metode pembelajaran yang membuat siswa banyak beraktivitas. Metode *role playing* bertujuan agar siswa menjadi lebih senang dan antusias dalam belajar, lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajarinya, dan hasil belajarnya pun meningkat. Dengan metode ini diharapkan siswa tidak merasa jenuh ataupun bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Khususnya pada pembelajaran IPS. Pada penelitian ini, penulis mencoba meneliti tentang Pengaruh Penerapan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Pada Pembelajaran IPS di MI Al Madani Kota Bogor. Pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al Madani? Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al Madani? Bagaimana pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al Madani?

*Role playing* merupakan suatu bagian atau bentuk dari metode pembelajaran simulasi, menurut Hasibuan dan Moedjiono simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya berpura-pura saja, salah satunya simulasi bisa berupa *role playing*.<sup>7</sup> Selanjutnya menurut Sumiati dan Asra bentuk-bentuk simulasi ada bermacam-macam diantaranya bentuk yang populer adalah sosiodrama, psikodrama dan *role playing*.<sup>8</sup>

Menurut Corsini dan Bennet dalam Tatiek, mengemukakan bahwa *role playing* dapat diartikan sebagai suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.<sup>9</sup>

Selanjutnya menurut Jill Hadfield, *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Sedangkan *role playing* menurut Fogg adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan

---

<sup>7</sup>Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harminanto, *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2013) h. 39.

<sup>8</sup>Sumiati, dan Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2011) h. 100.

<sup>9</sup>Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran kreatif dan berkarakter*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014)

edutainment. Selain itu *role playing* juga disebut dengan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.<sup>10</sup> Dalam *role playing*, siswa akan dikondisikan pada situasi tertentu seperti dalam keadaan di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Dan *role playing* seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar memainkan peran orang lain.<sup>11</sup>

Sedangkan menurut Miftahul Huda dalam Model-model Pengajaran dan Pembelajaran dikatakan bahwa *role playing* merupakan sebuah metode pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Metode ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, metode ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Metode ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah.<sup>12</sup>

Metode ini juga adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi bersama melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan di dalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya.<sup>13</sup> Dengan penggunaan metode *role playing* memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, anak-anak dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok atau individu-individu.<sup>14</sup>

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi

---

<sup>10</sup>Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014) h. 208-209.

<sup>11</sup>Jumanta Hamdayama, *Model...*, h. 189.

<sup>12</sup>Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran...*, h.115.

<sup>13</sup>Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2004) h. 76.

<sup>14</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara) h. 214.

hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.<sup>15</sup>

Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 atau lebih, menyenangi penggunaan metode ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Di dalam bermain peran, guru menerima peran non-interpersonal di dalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi khusus.<sup>16</sup> *Role playing*, titik tekannya terletak pada ketertiban emosional dan pengamatan indra ke dalam satu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.<sup>17</sup>

Dalam kehidupan nyata, setiap orang mempunyai cara yang unik dalam berhubungan dengan orang lain, masing-masing dalam kehidupan memainkan sesuatu yang dinamakan peran. Oleh karena itu, untuk memahami diri sendiri dan orang lain (masyarakat) sangatlah penting bagi kita untuk menyadari peran dan bagaimana peran tersebut dilakukan. Untuk kebutuhan ini, kita mampu menempatkan diri dalam posisi atau situasi orang lain dan mengalami/mendalami sebanyak mungkin pikiran dan perasaan orang lain tersebut. Kemampuan ini adalah kunci bagi setiap makhluk hidup untuk dapat memahami dirinya dan orang lain yang pada akhirnya dapat berhubungan dengan orang lain (masyarakat).<sup>18</sup>

Jadi dengan menerapkan metode ini siswa mampu menyatukan pemikirannya terhadap apa yang telah dilihatnya dengan hal yang diketahuinya dengan cara mengekspresikannya ke dalam sebuah peran sehingga siswa mampu mengingat apa yang terdapat dalam sebuah peristiwa tersebut dan siswa juga mampu berinteraksi dengan temannya serta dengan menggunakan metode pembelajaran ini juga dapat membantu siswa menemukan jati dirinya di dunia sosial dengan kata lain siswa belajar menyadari adanya berbagai macam peran dan ia pun dapat memikirkan perbedaan dari perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

*Role Playing* sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) dalam dunia sosial

---

<sup>15</sup>Jumanta Hamdayama, *Model...*, h. 190.

<sup>16</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar...*, h. 214.

<sup>17</sup>Miftahul Huda. *Model-model Pengajaran...*, h. 209.

<sup>18</sup>Hamzah B. Uno. *Model Pembelajaran...*, h. 25-26.



dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: 1) menggali perasaannya, 2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, 3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan, 4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.<sup>19</sup>

*Role playing* atau bermain peran bertujuan menggambarkan sesuatu peristiwa masa lampau. Atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang. Kemudian ditunjukbeberapa siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Pemeran melakukan sendiri perannya sesuai dengan daya khayal (imajinasi) tentang pokok yang diperankannya.<sup>20</sup> selain itu *role playing* bertujuan agar siswa dapat memahami perasaan orang lain, dapat tepa seliro dan toleransi serta siswa dapat memecahkan masalah yang ada dalam situasi tersebut.<sup>21</sup> *Role playing* juga bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta untuk menghayati sebuah interaksi, dengan mengguankan cara yang sudah biasa dilakukannya atau dengan cara baru. Jika memang menggunakan cara baru, maka metode ini juga memberi kesempatan kepada peserta untuk mempraktikan cara baru itu dan memberinya umpan balik tentang tingkah lakunya dalam interaksi itu.<sup>22</sup>

Menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya penggunaan *role playing* ini bertujuan:

- 1) Menggambarkan bagaimana seseorang atau beberapa orang menghadapi suatu situasi sosial tertentu.
- 2) Menggambarkan bagaimana cara pemecahan suatu masalah sosial.
- 3) Menumbuhkan dan mengembangkan sikap kritis terhadap sikap atau tingkah laku dalam situasi sosial tertentu.
- 4) Member pengalaman untuk menghayati situasi-situasi sosial tertentu.

---

<sup>19</sup>Iif Khoirul Ahmadi, dkk, *Strategi...*, h. 33-34.

<sup>20</sup>Sumiati, dan Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2011) h. 100.

<sup>21</sup>Roestiyah NK, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) h. 90.

<sup>22</sup>Supratiknya, *Merancang Program dan Modul Psikoedukasi*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2008) h. 99-100.

- 5) Member kesempatan untuk meninjau suatu situasi sosial dari bagian sudut pandang tertentu.<sup>23</sup>

Selanjutnya menurut Hamalik tujuan bermain peran, sesuai dengan jenis belajar adalah:

- 1) Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif.
- 2) Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- 3) Belajar melalui balika. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.
- 4) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.<sup>24</sup>

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan metode ini adalah agar siswa dapat mengetahui atau menemukan makna jati dirinya, berpikir kritis, berinteraksi dengan baik, berbahasa dengan baik, dapat menghargai dan memahami karakter orang lain yang berbeda-beda, dan dapat memecahkan masalah bersama kelompok.

Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran (*role playing*) bergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata real life situation.<sup>25</sup> Dalam hal ini sangat penting kita mengetahui langkah-langkah atau Prosedur bermain peran (*role playing*) yaitu: 1) pemanasan (*warning up*), 2) memilih partisipan, 3) menyiapkan pengamat (*observer*), 4) menata panggung, 5) memainkan peran (*manggung*), 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang (*manggung ulang*), 8) diskusi dan evaluasi kedua, dan 9) berbagi pengalaman dan

---

<sup>23</sup>Abu Ahmad dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia) h. 81.

<sup>24</sup>Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harminanto, *Model-model Pembelajaran...*, h. 40.

<sup>25</sup>Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran...*, h. 26.

kesimpulan.<sup>26</sup> Menurut Mel, hal yang harus di perhatikan dalam bermain peran yang pertama membuat suatu permainan peran, kedua mendeskripsikan skenario bermain peran, ketiga memberikan informasi untuk menentukan pemain utama, keempat mencari pemeran lainnya, kelima memulai bermain peran.<sup>27</sup>

Langkah-langkah dalam menyelenggarakan atau menggunakan metode *role playing* adalah:

- 1) Fasilitator menjelaskan apa itu bermain peran (*role playing*)
- 2) Peserta mempersiapkan diri untuk bermain peran, bias sendiri-sendiri atau dalam kelompok.
- 3) Peserta membawakan permainan peran, bias dalam kelompok kecil atau dalam kelas besar.
- 4) Bermain peran didiskusikan dan diberikan umpan balik seperlunya, bias dalam kelompok kecil atau kelas besar. Diskusi dapat dimulai dalam kelompok kecil dulu, lalu dilanjutkan dalam kelas besar.
- 5) Dirumuskan learning points dari bermain peran yang bersangkutan, bisa oleh fasilitator atau lewat presentasi kelompok.<sup>28</sup>

Sedangkan menurut Djamarah, langkah-langkah pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
- 2) Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini, guru telah membuat dialog sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran
- 5) Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- 7) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup>Iif Khoirul Ahmadi, dkk, *Strategi...*, h. 34.

<sup>27</sup>Mel Silberman, *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 1996) h. 217-218.

<sup>28</sup>Supratiknya, *Merancang Program...*, h. 101.

<sup>29</sup>Jumanta Hamdayama, *Model...*, h. 191.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap metode pembelajaran khususnya metode *role playing* dapat digunakan dengan efektif apabila sesuai dengan langkah-langkah yang baik dan benar serta akan mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan dan aturan yang sudah dibuat.

Berdasarkan kajian teoritis di atas, dapat disusun kerangka berpikir bahwa pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS tentang proklamasi kemerdekaan republik Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS baik diakibatkan dari kurangnya sosialisasi dalam kehidupan masyarakat, kurangnya berinteraksi dengan teman dan kurangnya kerja sama pada saat memecahkan masalah dalam kelompok diduga karena pendekatan yang digunakan kurang maksimal. Guru dalam proses pembelajaran selalu ingin mencapai tujuan dan materi yang disampaikan dapat dikuasai oleh siswa dengan baik, tanpa diperhatikan cara pengajarannya. Maka dari itu seorang guru selain harus menguasai semua materi yang akan disampaikan kepada siswa, seorang guru juga harus pandai dalam memilih metode/strategi pembelajaran agar proses dan hasil pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan. Berdasarkan kerangka berpikir di atas, jika penggunaan metode *role playing* efektif maka hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPS tentang proklamasi kemerdekaan republik Indonesia akan meningkat dan baik.

## **METODOLOGI**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Variabel yang diteliti adalah pengaruh penerapan metode *role playing* (X) dan hasil belajar siswa (Y). Penelitian ini dilaksanakan di MI Al Madani, di bawah naungan Yayasan Pendidikan Islam Insan Madani. Jl Perum Kartika Sejahtera Blok H-9 No.10 Rt. 09/06 Desa Sasak Panjang Kecamatan Tajurhalang Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat.

Dalam penelitian yang dilakukan, dapat diketahui bahwa dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu penerapan metode *role playing* dan hasil belajar siswa. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui data yang kemudian disimpulkan ke dalam uraian dasar. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan metode *role playing*, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V MI pada mata pelajaran IPS. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan maka yang dijadikan populasi adalah seluruh siswa MI Al Madani Tajurhalang

Bogor. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel bertujuan untuk mengetahui serta membedakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di MI Al Madani kelas V hanya terdapat dua kelas, yaitu kelas V A dan kelas V B dengan kriteria siswa yang homogen, artinya tidak ada kelas unggulan. Dengan demikian untuk mengambil kelas eksperimen di ambil kelas V A berjumlah 23 siswa dan kelas kontrol kelas V B berjumlah 23 siswa.

Setelah data yang diperlukan terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data, untuk menganalisis data dalam penelitian kuantitatif peneliti menggunakan rumus *software* SPSS 20, dengan menggunakan analisis *paired samples T test* atau uji T sampel yang berpasangan digunakan untuk menguji perbandingan dua rata-rata sampel yang berpasangan. Uji ini biasa dilakukan pada subjek sebelum dan sesudah suatu proses, dalam analisis data ini menghasilkan tiga *output* yaitu:<sup>30</sup>

1. *Out Samples Statistics* untuk data nilai rata-rata, standar deviasi, standar error mean.
2. *Output Paired Samples Corelations* untuk menjelaskan tentang besarnya korelasi atau hubungan antara dua sampel berpasangan.
3. *Output Paired Samples Test* menjelaskan tentang hasil uji sampel berpasangan ( *Paired Samples T test* )

## PEMBAHASAN

Data-data yang sudah terkumpul dianalisis dengan menggunakan *software* SPSS 20, dengan menggunakan analisis *paired samples t test* atau uji t sampel berpasangan digunakan untuk menguji perbandingan dua rata-rata sampel yang berpasangan. Uji ini biasanya digunakan untuk menguji perbandingan dua rata-rata sampel yang berpasangan. Uji ini biasa dilakukan pada subjek sebelum dan sesudah suatu proses. Terdapat tiga *output* dalam analisis *paired samples t test* berikut ini akan dijelaskan:

### a. *Out Paired Samples Statistics*

Data nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis sebagai berikut ini:

---

<sup>30</sup>Duwi Priyatno, *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2012) h.43.

**Tabel 1** Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol  
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen	62.6087	23	2.87211	.59888
Nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen	74.7826	23	3.27465	.68281
Pair 2 Nilai <i>pretest</i> kelas kontrol	60.4348	23	3.15978	.65886
Nilai <i>posttest</i> kelas kontrol	65.5652	23	3.51395	.73271

Tabel di atas menjelaskan tentang *statistik* data dari sampel berpasangan, yaitu *pretest* dan *posttest* atau tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, untuk data nilai *pretest* kelas eksperimen nilai rata-rata tesnya 62,60; jumlah data 23, standar deviasi 2,87; dan standar *error mean* 0,59; sedangkan data nilai *posttest* kelas eksperimen nilai rata-rata tesnya 74,78; jumlah 23, standar deviasi 3,27; dan *standar error mean* 0.68.

Adapun untuk data nilai *pretest* kelas kontrol dengan nilai rata-rata tesnya 60,43; jumlah data 23, standar deviasi 3,15; dan standar *error mean* 0,65; sedangkan data nilai *posttest* kelas kontrol nilai rata-rata tesnya 65,56 ; jumlah data 23, standar deviasi 3,51; dan standar *error mean* 0,73.

*b. Output Paired Samples Correlations*

*Output* ini menjelaskan tentang besarnya korelasi atau hubungan antara dua sampel berpasangan, yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

**Tabel 2** Korelasi atau Hubungan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen  
Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen & Nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen	23	.484	.019
Pair 2 Nilai <i>pretest</i> kelas kontrol & Nilai <i>posttest</i> kelas kontrol	23	-.183	.404

Tabel di atas menjelaskan tentang besarnya korelasi atau hubungan antara dua sampel berpasangan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu nilai *pretest* dan *posttest*.

Jika dilihat dari signifikan ( $\text{sig} < 0,05$ ), maka terdapat hubungan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen. Diketahui nilai korelasi dari data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah 0,484 dengan signifikan 0,019 oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.

Bila dilihat dari nilai korelasinya yang mendekati 1 maka hubungannya akan semakin kuat dan bila nilai korelasinya mendekati 0 maka hubungan semakin lemah. Berdasarkan hal tersebut maka terdapat hubungan antara *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dengan nilai korelasi 0,484 (mendekati angka 1).

Adapun pada kelas kontrol nilai korelasi yang didapat dari data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,183 (semakin mendekati 0) maka hubungannya semakin lemah, sedangkan signifikansi sebesar 0,404 yang melebihi dari signifikansi yaitu  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan tidak terjadi hubungan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol.

c. *Output Paired Samples Test*

*Output* ini menjelaskan tentang hasil uji sampel berpasangan (*Paired Samples T Test*) dengan melihat nilai sig (2-tailed).

**Tabel 3** Hasil Uji Sampel Berpasangan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

## Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Nilai pretest kelas eksperimen - Nilai posttest kelas eksperimen	12.17391	3.14284	.65533	13.53298	10.81485	18.577	22	.000
Pair 2	Nilai pretest kelas kontrol - Nilai posttest kelas kontrol	-5.13043	5.13725	1.07119	-7.35195	-2.90892	-4.789	22	.000

Tabel di atas untuk nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen diketahui nilai signifikansi (Sig 2- tailed) sebesar 0,000 (kurang dari 0,05) maka kesimpulannya ada perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Nilai t hitung 18,577 dengan df sebesar 22 dapat dilihat tabel statistik untuk tingkat signifikan (uji 2 sisi) diperoleh 2,074 nilai hitung > t tabel (18,577 > 2,074), maka dari hasil seperti itu Ho ditolak.

Sedangkan untuk nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 maka ada perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol, dengan nilai t hitung 4,789 dengan df sebesar 22 diperoleh t table 2,074, nilai t hitung > t tabel (4,789 > 2,074) maka Ho ditolak. Walaupun data pada kelas kontrol Ho di tolak, tetapi pada kelas eksperimen datanya lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 74,78 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol 65,56. sedangkan dari hasil belajar analisis data telah dilakukan bahwa t hitung berada diluar daerah penerimaan Ho atau dengan kata lain Ho



ditolak. Dengan demikian hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS. Terjadinya pengaruh pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS disebabkan oleh karakteristik pembelajaran *role playing* itu sendiri dimana dalam pembelajarannya siswa belajar secara berkelompok. Dengan belajar secara kelompok dapat memudahkan siswa dalam bersosialisasi, berinteraksi sesama temannya serta memudahkan dalam pembagian tugas, memudahkan siswa belajar melaksanakan tanggung jawabnya dan memudahkan dalam memahami diri sendiri dan orang lain bagaimana melakukan peran-peran yang ada. Dalam *role playing* siswa dituntut untuk menempatkan diri pada posisi atau situasi orang lain dan mengalami atau mendalami sebanyak mungkin pikiran dan perasaan orang lain tersebut. Kemampuan inilah sebagai kunci bagi setiap siswa untuk dapat memahami dirinya dan orang lain yang pada akhirnya dapat berhubungan atau bersosialisasi dengan orang lain (masyarakat). Dan dengan cara belajar seperti ini siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal. Tahapan pembelajaran pada kelas eksperimen secara ringkas:

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4 atau 5 orang.
2. Dari setiap kelompok dipilih satu orang perwakilan untuk berperan.
3. Guru menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini, guru telah membuat dialog.
4. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah seluruh siswa yang tidak menjadi pemain atau peran.
5. Pemeranan, siswa mulai berinteraksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran.
6. Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

Tahapan pembelajaran tersebut memberikan dampak pada kesiapan siswa dalam menerima materi, sehingga dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berbeda dengan kelompok yang pembelajarannya dilakukan secara konvensional, yaitu tanpa pembelajaran *role playing*. Pembelajaran dilakukan cenderung satu arah yaitu hanya berpusat pada guru. Guru menjelaskan kemudian siswa mencatat dan kemudian siswa menjawab soal di LKS. Sehingga dari data yang diperoleh terlihat perbedaannya, walaupun ada beberapa siswa yang memahami materi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena mereka belajar hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru tanpa bereksplorasi lebih lanjut, sehingga

pembelajaran menjadi menjenuhkan, tidak menarik dan, tidak menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa kegiatan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil belajar IPS yang berbeda. Yaitu pada kelas eksperimen jelas terlihat bahwa hasil belajar siswa lebih tinggi dari siswa kelas kontrol. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dilapangan tentang Pengaruh Penerapan *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI pada Mata Pelajaran IPS di MI Al Madani Kota Bogor peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *role playing* di MI Al Madani sangat baik karena bisa kita lihat dari hasil analisis data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen (kelas V A) dimana di kelas ini diterapkan metode tersebut, nilai rata-rata yang diperoleh siswa memiliki perubahan atau mengalami peningkatan. Pada *pretest* di kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata tesnya 62,60; standar deviasi 2,87; dan standar *error mean* 0,59, sedangkan pada *posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata tesnya 74,78 ; standar deviasi 3,27; dan standar *error mean* 0,68. Dengan penerapan metode *role playing* ini selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa, metode *role playing* juga dapat menjadikan anak lebih merasa semangat, tidak merasa jenuh dan senang ketika proses pembelajaran berlangsung.
2. Hasil belajar siswa di MI Al Madani bisa dikatakan baik, tetapi hasil belajar mereka akan lebih baik lagi apabila dalam pelaksanaan pembelajaran di MI Al Madani ini, guru selalu menggunakan metode pembelajaran salah satu contohnya seperti metode pembelajaran *role playing* yang di terapkan di kelas V A. Metode ini dari hasil penelitian dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPS.
3. Metode pembelajaran *role playing* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa, hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 74,78 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol 65.56, sedangkan dari hasil belajar analisis data yang telah dilakukan bahwa t hitung berada diluar daerah penerimaan  $H_0$  atau dengan kata lain  $H_0$  ditolak. Dengan demikian hipotesis

alternatif (Ha) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa di MI Al Madani Kota Bogor.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa saran yang ingin diajukan peneliti untuk lebih meningkatkan kemampuan siswa memahami pelajaran dan meningkatkan hasil belajar IPS yaitu:

1. Hasil penelitian yang menunjukkan perbedaan antara pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dengan yang tidak menggunakan, sebaiknya dilakukan penelitian lanjutan dengan pokok bahasan IPS yang berbeda dan tingkat kelas yang lebih tinggi.
2. Sebaiknya dalam mengajar guru menggunakan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa lebih aktif dan kreatif, salah satunya dengan menggunakan metode *role playing*.
3. Pembelajaran IPS dapat dikemas dengan baik oleh guru dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*, agar pembelajaran tersebut lebih aktif, kreatif dan inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Abu dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia
- Departemen Agama RI, (Penyelenggara Penerjemah Al-qur'an), *Al-Qur'an Al-karim dan Terjemahnya special for Woman*, Bogor: Sigma, 2007
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdayama, Jumanta, *Model dan Metode Pembelajaran kreatif dan berkarakter*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.
- Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada, 1999.
- Huda, Miftahul, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014
- Priyatno, Duwi, *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*, Yogyakarta: Andi Offset, 2012
- Roestiyah NK, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

- Silberman, Mel, *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 1996
- Sumiati, dan Asra, *Metode Pembelajaran*, Bandung: CV. Wacana Prima, 2011.
- Supratiknya, *Merancang Program dan Modul Psikoedukasi*, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2008.
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2008.
- Taniredja, Tukiran, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harminanto, *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Yamin, Martinis, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2004