

**PENGUNAAN METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR PKN SISWA KELAS III SDN 015 PAGARAN TAPAH  
DARUSSALAM**

---

**Siti Aminah**  
**Guru SD Negeri 015 Pagaran Tapah Darussalam**  
(Naskah diterima: 7 Januari 2017, disetujui: 17 Pebruari 2017)

***Abstract***

*This research is motivated by the lack of Student Learning Outcomes Civics Class III SDN 015 Pagaran Tapah Darussalam Goals to be achieved in this research is to improve Student Learning Outcomes Civics Class III SDN 015 Pagaran Tapah Darussalam through the application of simulation methods were implemented during the first month. This research was conducted in SDN 015 Pagaran Tapah Darussalam. Classes are meticulous researchers are Class III by the number of students as many as 21 people. Based on the analysis and discussion as described in chapter IV can be concluded that the use of simulation methods to improve learning outcomes SDN 022 class III Teratak reed Siak Hulu subdistrict. This success is due to the use of simulation methods become more active student activities which means that students tend to be positive in following the teaching-learning process given by the teacher. Under these conditions, the enrollment rate will increase and in turn can increase the yield beajar siswanya.sebagaimana in cycle one students' learning outcomes only achieve mastery of grade 76.2% and increased to 84.9% with students yangbelum reached above 70 only one student or 4.7%, the study showed dnegan so successful that the simulation method Civics students improve learning outcomes.*

***Keywords:*** *determining the principal idea, reading technical overview.*

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III SDN 015 Pagaran Tapah Darussalam Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III SDN 015 Pagaran Tapah Darussalam melalui penerapan metode simulasi yang dilaksanakan selama 1 bulan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 015 Pagaran Tapah Darussalam. Kelas yang peneliti teliti adalah Kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Hasil analisis dan pembahasan seperti dipaparkan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar kelas III SDN 022 Teratak Buluh Kecamatan Siak Hulu. Keberhasilan ini disebabkan dengan menggunakan metode simulasi aktivitas siswa menjadi lebih aktif yang berarti siswa cenderung positif dalam mengikuti proses belajar mengajar yang diberikan oleh guru. Dengan kondisi tersebut maka tingkat penerimaan siswa akan meningkat dan pada gilirannya dapat meningkatkan hasil beajar siswanya.sebagaimana pada siklus satu hasil belajar siswa hanya

mencapai ketuntasan kelas 76,2% dan meningkat menjadi 84,9% dengan siswa yang belum mencapai diatas 70 hanya 1 siswa atau 4.7%, dnegan demikian menunjukan penelitian ini berhasil bahwa metode simulasi meningkatkan hasil belajar PKn siswa.

**Kata kunci :** menentukan gagasan pokok, teknik membaca sekilas.

## **I. PENDAHULUAN**

**K**emampuan murid dalam menerima dan mempraktekan hasil pembelajaran merupakan salah satu unsur untuk mencapai keberhasilan yang maksimal dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pelaksana lang-sung di lapangan mempunyai peranan sentral untuk menentukan keberhasilan pendidikan. Inti dari semua itu adalah terjadinya proses interaksi antara guru dengan murid dalam sebuah kegiatan yang dinamakan proses pembelajaran. Oleh karena itu mengajar merupakan suatu rangkaian kegiatan penyampaian bahan pelajaran kepada murid agar dapat menerima, menanggapi, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran tersebut.

Salah satu tujuan dari Sekolah Dasar adalah menyiapkan peserta didik yang beriman, bertakwa kreatif dan inovatif serta berwawasan keilmuan dan juga dipersiapkan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Usaha menyiapkan peserta didik dalam mencapai tujuan tersebut diperlukan seperangkat pembelajaran

yang diberikan kepada siswa termasuk didalamnya mata pelajaran PKn.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang 1945 (Arnie Fajar,2004: 141).

Dalam rangka pencapain hasil pembelajaran yang maksimal dan tercapainya standar kompetensi perlu upaya-upaya terencana dan kongkrit berupa kegiatan pembelajaran bagi siswa. Kegiatan ini harus dirancang sedemikian sehingga mampu mengembangkan kompetensi, baik ranah kognitif, efektif, maupun psikomotorik. Karena itu, keahlian guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi yang akan dicapai, strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan sangat diperlukan.

Berdasarkan hasil survey di kelas III SD 002 Teratak Buluh Kecamatan Siak Hulu

ditemui gejala-gejala atau fenomena khususnya pada pelajaran PKn sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar yang diperoleh siswa belum optimal, hal ini terlihat dari nilai rapor khususnya pada mata pelajaran Pkn, lebih dari 60% dari seluruh siswa (21 orang) yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 6,5 yang ditetapkan.
- 2) Siswa terkesan sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru di kelas, hal ini terlihat bahwa lebih dari 65% siswa jarang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh gurunya.

Dari fenomena-fenomena atau gejala-gejala tersebut di atas, terlihat bahwa hasil belajar PKn yang diperoleh siswa belum optimal. Hal ini berkemungkinan dipengaruhi oleh cara mengajar guru yang kurang menarik perhatian siswa. Dalam hal ini peneliti mencoba menggunakan metode simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena metode simulasi memiliki beberapa kelebihan seperti dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja. Dan simulasi dapat mengembangkan kreatifitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk

memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.

Oleh sebab itu peneliti tertarik ingin melakukan suatu penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran dengan judul:”Penggunaan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III SDN 015 Pagaran Tapah Darussalam”

Slameto mengemukakan bahwa “metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Belajar bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, sikap, kecakapan, dan keterampilan, cara-cara yang dipakai itu akan menjadi kebiasaan” (Slameto, 2003:82)

Menurut para ahli bahwa “metode mengajar adalah cara yang digunakan guru dalam kegiatan belajar-mengajar dengan tujuan memudahkan peserta didik menerima bahan ajar atau materi pelajaran” (Werkanis,2005:52)

Slameto mendefenisikan bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Slameto,2004:2).

Dalam kegiatan belajar terjadi perubahan perilaku, sebagaimana dikemukakan oleh Dimiyati bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah yang meliputi unsur afektif, dalam matra afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interest, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial (Dimiyati, 2002:18-32). Muhibbin Syah menyatakan bahwa:

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah murid, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat intangible (tak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat menceminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa. (Muhibbin Syah, 2007:213).

Sedangkan menurut Sardiman membagi tujuan belajar atas 3 jenis yaitu 1) untuk mendapatkan pengetahuan, 2) penanaman konsep dan keterampilan, dan 3) pembentukan

sikap. Hal ini diperkuat oleh Dimiyati (2002:26) bahwa dari segi siswa, belajar merupakan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik menjadi lebih baik. (Sardiman, 2004:26)

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 6 menyebutkan bahwa, “setiap warga negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar, bertanggung jawab terhadap kelangsungan penyelenggaraan pendidikan. (Dasar, fungsi dan tujuan, pasal 3) mengatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Depdikbud, 2003).

Sardiman mengemukakan “pada intinya tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental atau nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan, hasil belajar. Relevan dengan uraian mengenai

tujuan belajar tersebut,” hasil belajar itu meliputi:

- 1) Hal ihwal keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif),
- 2) Hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (afektif),
- 3) Hal ihwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik) (Sardiman, 2004:28).

Jadi pada intinya, tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental atau nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar. Ketiga hasil belajar itu dalam pengajaran merupakan tiga hal yang secara perencanaan dan programatik terpisah, namun dalam kenyataannya pada diri siswa akan merupakan satu kesatuan yang utuh dan bulat. Ketiganya itu dalam kegiatan belajar mengajar, masing-masing direncanakan sesuai dengan butir-butir bahan pelajaran. Wina sanjaya mengemukakan bahwa simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-seakan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Belajar bagaimana cara mengoperasikan sebuah mesin yang mempunyai karakteristik khusus misalnya, siswa sebelum menggunakan mesin yang sebenarnya akan lebih bagus melalui simulasi terlebih dahulu. Demikian juga untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu peristiwa, penggunaan simulasi akan dapat bermanfaat. (Wina sanjaya, 2007:157).

Menurut Roestiyah simulasi adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan, dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu. (Roestiyah, 2001:22).

Abu Ahmadi mengatakan bahwa menurut arti katanya simulasi (*simulation*) berarti tiruan atau suatu perbuatan yang bersifat pura-pura saja. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menggambarkan keadaan sebenarnya. Maksudnya ialah siswa (dengan bimbingan guru) melakukan peran dalam simulasi tiruan untuk mencoba menggambarkan kejadian yang sebenarnya. Maka didalam kegiatan simulasi, peserta atau pemegang peranan melakukan

lingkungan tiruan dari kejadian yang sebenarnya.( Abu Ahmadi,2005:83)

Abu Ahmadi menyatakan ada beberapa tujuan dari kegiatan atau pelatihan simulasi yaitu sebagai berikut :

- a) Untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya.
- b) Untuk melatih siswa yang menguasai keterampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun yang penting bagi kehidupan sehari-hari.
- c) Untuk pelatihan memecahkan masalah
- d) Untuk memberikan rangsangan atau kegairahan belajar siswa
- e) Untuk merasakan atau memahami tingkah laku manusia dan situasi-situasi masyarakat masyarakat di sekitarnya.

Untuk melatih dan membantu siswa dalam memimpin, bergaul dan memahami hubungan antara manusia, bekerjasama dalam kelompok dengan efektif, menghargai dan memahami perasaan dan pendapat orang lain, dan memupuk daya kreativitas siswa.( Abu Ahmadi, 2005:83)

Wina sanjaya memaparkan beberapa kelebihan dengan menggunakan simulasi sebagai metode mengajar, diantaranya :

1. Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
  2. Simulasi dapat mengembangkan kreatifitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.
  3. Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.
  4. Memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
  5. Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.
- (Wina sanjaya (2007 :158).

Disamping keunggulan, metode simulasi memiliki kelemahan, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan dilapangan.
2. Pengelolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat

hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan

3. Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering memengaruhi siswa dalam melakukan simulasi. (Wina sanjaya (2007 :158).

Menurut Wina Sanjaya langkah-langkah simulasi terdiri atas 3 bagian yaitu persiapan simulasi, pelaksanaan simulasi dan penutup simulasi. Untuk lebih jelasnya dijabarkan berikut ini :

#### **1) Persiapan simulasi**

- a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi
- b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan
- c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh pemeran, serta waktu yang disediakan
- d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeran simulasi

#### **2) Pelaksanaan simulasi**

- a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.

- b) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- c) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan.
- d) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk men-dorong siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

#### **3) Penutup simulasi**

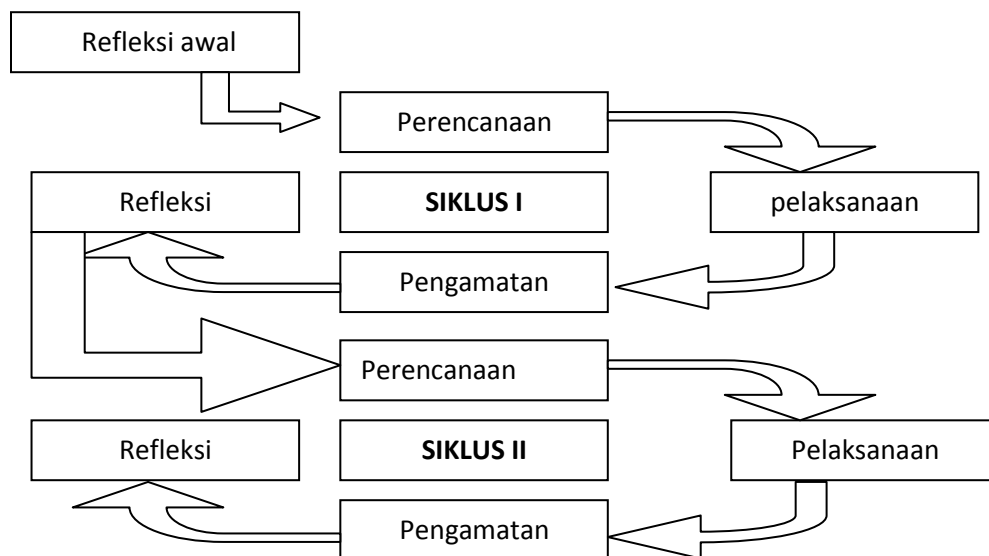
- a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
- b) Merumuskan kesimpulan (Wina Sanjaya, 2007:159).

Metode simulasi merupakan suatu model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Sedangkan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan,

sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dengan demikian terdapat kaitan antara metode simulasi dan proses belajar, di mana hasil belajar atau tujuan belajar yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran dapat dicapai melalui metode pembelajaran yang menarik dan kreatif atau melibatkan siswa secara langsung, salah satunya dengan metode simulasi.

## II. Metodologi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas III di SDN 015 Pagaran Tapah Darussalam. Adapun waktu penelitian ini direncanakan selama empat bulan, terhitung mulai dari bulan Maret sampai dengan bulan Juni 2015. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus dan tiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan, daur siklus penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Arikunto (2007:16) adalah sebagai berikut :



Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang, terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan. Dari keseluruhan siswa kelas III kira-kira 40 % yang dapat mencapai nilai KKM. Sedangkan sisanya atau 60 % lagi memperoleh nilai dibawah KKM yang telah ditetapkan di SDN 015 Pagaran Tapah Darussalam



### III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

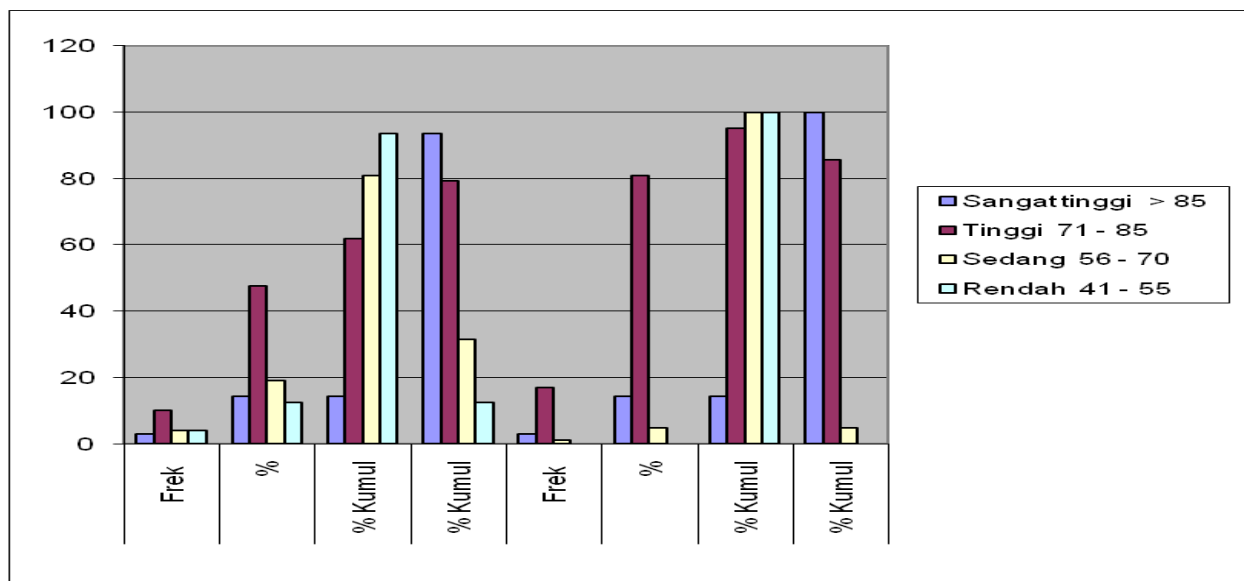
Tabel I. Rekapitulasi hasil belajar Siklus I dan Siklus II

Pembelajaran		Siklus I				Siklus II			
Klasifikasi	Standar	Frek	%	% Kumul	% Kumul	Frek	%	% Kumul	% Kumul
Sangat tinggi	> 85	3	14.3	14.3	93.5	3	14.3	14.3	100.0
Tinggi	71 - 85	10	47.6	61.9	79.2	17	81.0	95.2	85.7
Sedang	56 - 70	4	19.0	81.0	31.5	1	4.8	100.0	4.8
Rendah	41 - 55	4	12.5	93.5	12.5	0	0.0	100.0	0.0

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 pada siklus I berjumlah 8 orang (38%), sedangkan pada siklus II turun menjadi 1 orang (4,7%). Keadaan ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran PKn dengan metode simulasi dapat dikatakan berhasil, meskipun ketuntasan individu belum tercapai sepenuhnya, namun ketuntasan kelas meningkat dari 76,2 hingga 84,9.

Perbandingan antara hasil belajar pada siklus I dan II juga dapat dilihat pada histogram berikut ini.

Gambar 1. Histogram Hasil Belajar Siklus I dan II



Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas, menunjukkan adanya peningkatan pada masing-masing rentang nilai pada kriteria tinggi dan sangat tinggi. Pada siklus I pada kriteria tinggi ( nilai 71 – 85) pada siklus I berjumlah 8 orang (35%).

Kelemahan-kelemahan penerapan metode pembelajaran simulasi pada siklus I tersebut setelah diperbaiki pada siklus II dan mencapai tingkat sangat sempurna ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui perbaikan proses pelaksanaan metode simulasi pada siklus II tersebut, hasil belajar siswa mencapai ketuntasan individu maupun ketuntasan kelas dengan nilai rata-rata 84,9

Dari hasil penelitian dan pembahasan seperti telah diuraikan di atas menjelaskan bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran simulasi secara benar maka aktivitas siswa menjadi lebih aktif dan pada gilirannya hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Informasi ini membuktikan bahwa hipotesis peneliti yang berbunyi “Penggunaan metode pembelajaran simulasi dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III SDN 002 Teratak Buluh Kecamatan Siak Hulu “diterima”.

#### **IV. PENUTUP**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan seperti dipaparkan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar kelas III SDN 022 Teratak Buluh Kecamatan Siak Hulu. Keberhasilan ini disebabkan dengan menggunakan metode simulasi aktivitas siswa menjadi lebih aktif yang berarti siswa cenderung positif dalam mengikuti proses belajar mengajar yang diberikan oleh guru. Dengan kondisi tersebut maka tingkat penerimaan siswa akan meningkat dan pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswanya. sebagaimana pada siklus satu hasil belajar siswa hanya mencapai ketuntasan kelas 76,2% dan meningkat menjadi 84,9% dengan siswa yang belum mencapai di atas 70 hanya 1 siswa atau 4.7%, dengan demikian menunjukkan penelitian ini berhasil bahwa metode simulasi meningkatkan hasil belajar PKn siswa.

Bertolak dari kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian di atas, berkaitan dengan penggunaan metode simulasi yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu:

1. Guru diharapkan lebih banyak membaca untuk menemukan metode yang paling tepat bagi karakteristik siswa SD umumnya, siswa kelas III khususnya.
2. Dalam penerapan metode simulasi, sebaiknya guru dapat memilih tingkat kelas yang sesuai, dan materi yang sesuai.
3. Dalam menerapkan metode simulasi guru dituntut untuk mempersiapkan dengan matang terutama mengenai tujuan yang akan dicapai melalui pemeranan, serta mampu memberi gambaran yang jelas sehubungan dengan situasi yang akan didramatisasikan,

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Pasetya. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia. Bandung.
- Arnie Fajar. 2004. *Portofolio Pembelajaran IPS*. Remaja Rosda Karya. Bandung
- Dimiyati dan Mudjiono. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Gimin, Dkk. 2005. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa*. FKIP. UNRI.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Instrumen dan Pelaporan Hasil Penelitian Tindakan Kelas*. Pekanbaru. Makalah Pelatihan
- I.G.A.K. Wardani dkk. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. UT.
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi*

Guru. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

- Muhibbin Syah. 1996. *Psikologi Pendidikan*. Bandung. Remaja rosda karya
- \_\_\_\_\_. 2007. *Psikologi Belajar*. Jakarta. Rajawali Press
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali pers.
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka cipta.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, Jakarta.
- Solihatini, Etin. 2007. *Cooperatif Learning Analisis Pembelajaran IPS*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Surya. 2001. *Kapita Selekta Kependidikan SD*. Jakarta .UT
- Syaiful Bahri Djamarah. 2002. *Psikologi belajar*. Jakarta. Rineka cipta.

