



PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS (EKONOMI) MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA MURID TUNARUNGU KELAS DASAR IV DI SLB/B KARYA MURNI RUTENG

Wilhelmus Jawa

SLB Karya Murni Ruteng

Email : opileoanussanjaya@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan prestasi belajar IPS murid tunarungu kelas dasar IV di SLB/B Karya Murni Ruteng. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu Siklus I dan siklus II. Adapun yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh murid tunarungu kelas dasar IV SLB/B Karya Murni Ruteng pada tahun pelajaran 2019/2020 berjumlah 6 (enam) orang. Pengumpulan data ditempuh dengan teknik tes, sedangkan analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) prestasi belajar IPS murid tunarungu kelas dasar IV di SLB/B Karya Murni Ruteng pada siklus I dengan penerapan metode bermain peran belum mencapai KKM, artinya belum tuntas; (2) prestasi belajar IPS murid tunarungu kelas dasar IV SLB/B Karya Murni Ruteng pada siklus II dengan penerapan Metode Bermain Peran sudah mencapai KKM, artinya tuntas; (3) ada peningkatan prestasi belajar IPS murid tunarungu kelas dasar IV SLB/B Karya Murni Ruteng setelah menerapkan metode bermain peran. Dengan demikian, disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan prestasi belajar IPS murid tunarungu.

Kata Kunci: peningkatan, prestasi belajar IPS, metode bermain peran, murid tunarungu

PENDAHULUAN

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dijelaskan bahwa pada satuan pendidikan SLB mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat kajian manusia, tempat dan lingkungan, sistem sosial dan budaya perilaku ekonomi dan kesejahteraan, serta waktu, berkelanjutan dan perubahan (Depdiknas, 2006:133). Berarti melalui pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), murid diarahkan, dibimbing, dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang efektif merupakan tantangan berat karena masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Untuk itulah mata pelajaran IPS tujuannya perlu dirincikan yaitu untuk membangun dan merefleksikan kemampuan murid dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang secara terus menerus. Selanjutnya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) juga dijelaskan bahwa salah satu tujuan mata pelajaran IPS adalah: (1) mengenal konsep-konsep yang penting dalam kehidupan bermasyarakat dan



lingkungan; (2) memiliki kemampuan dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan serta kebangsaan. Mampu berkomunikasi, bekerjasama, berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara lokal, nasional maupun global (Depdiknas, 2006:133).

Berdasarkan penjelasan di atas tersirat bahwa melalui pembelajaran IPS di tingkat satuan pendidikan dasar termasuk di SLB diharapkan setiap peserta didik mempunyai pengetahuan dasar tentang nilai-nilai sosial dalam bermasyarakat dan berkebangsaan. Juga agar mereka memiliki kemampuan berkomunikasi sehingga dapat ikut berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara lokal, nasional maupun secara global. Solihatin dan Raharjo (2005:15) menambahkan bahwa pada dasarnya tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada murid untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi murid untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Dalam konteks pendidikan, umumnya yang menjadi tolok ukur atau barometer keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran adalah prestasi belajar. Maksudnya untuk mengetahui berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran dilihat dari prestasi belajar murid. Apabila prestasi belajar murid rendah (nilai KKM 65 ke bawah) berarti nilai murid belum mencapai KKM khususnya mata pelajaran IPS bidang ekonomi kelas dasar IV di SLB/B Karya Murni Ruteng. KKM mata pelajaran IPS kelas dasar IV di SLB/B Karya Murni Ruteng adalah 65 (KTSP SLB/B Karya Murni Ruteng tahun 2009).

Berdasarkan kajian peneliti sebagai salah satu guru di SLB/B Karya Murni Ruteng bahwa terdapat 6 orang murid tunarungu, khususnya yang ada di kelas dasar IV rata-rata memperoleh nilai KKM (65) ke bawah pada mata pelajaran IPS, jika dibandingkan dengan nilai yang diperoleh pada tugas-tugas mata pelajaran lainnya. Itu merupakan indikasi bahwa murid tunarungu kelas dasar IV belum memahami konsep-konsep yang penting dalam kehidupan bermasyarakat dan lingkungannya, belum memiliki kemampuan dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta belum memiliki pengetahuan dasar IPS untuk melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar IPS murid tunarungu bermasalah dan perlu ditingkatkan. Adanya masalah tersebut kemungkinan oleh faktor guru, karena metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru terbatas pada metode ceramah yang lebih banyak menekankan pada pemberian informasi dan menjadikan guru satu-satunya sumber belajar bagi murid. Metode belajar tersebut membuat murid sebagai pendengar yang pasif saja, kesempatan untuk belajar lebih efektif, mendalam dan bermakna belum terjadi.

Menurut Roestiyah (2008) penyajian materi dengan metode ceramah merupakan bentuk usaha guru di dalam menularkan pengetahuannya kepada murid sehingga dengan cara seperti itu maka kadang-kadang membosankan murid, yang selama ini guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Selain itu karena kondisi pendengarannya umumnya anak tunarungu mengalami kesulitan menerima pelajaran yang diverbalisasikan.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan seorang guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif di antaranya adalah metode pembelajaran



dan karakteristik murid (Uno, 2008). Apabila penyajian materi ajar disampaikan dengan cara yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik murid tunarungu maka mereka dapat bergairah, senang, tertarik mengikuti jalannya proses belajar mengajar yang pada gilirannya murid lebih giat, tekun belajar sehingga dapat mencapai prestasi belajar sesuai yang diharapkan. Karena itu sangat diharapkan guru kreatif dalam mencari pendekatan dan atau metode mengajar yang sesuai dengan materi ajar yang disampaikan sehingga dapat memecahkan masalah yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan itu, Syah (2001:195), mencontohkan bahwa dalam hal bagaimana mengerjakan dan menemukan nilai-nilai moral sosial yang terkandung dalam bidang studi kepada murid misalnya, seorang guru sangat diharapkan mampu mengaplikasikan pendekatan mengajar yang tepat. Di antara sekian banyak pendekatan mengajar yang dipandang relevan dengan proses belajar mengajar penanaman nilai-nilai sosial, seperti tersebut di atas adalah metode bermain peran atau *role playing* (Wardani, 1997).

Berdasarkan pendapat dan permasalahan di atas, maka penulis beranggapan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah belajar IPS murid tunarungu kelas dasar IV di SLB/B Karya Murni Ruteng dengan asumsi bahwa anak tunarungu mengalami kesulitan memahami atau menerima pelajaran yang diverbalisasikan. Sementara penyajian materi pelajaran dengan metode bermain peran murid belajar sambil melakukan sesuatu.

Melalui metode bermain peran, murid tunarungu melakukan secara langsung peran-peran yang dituntut dalam materi pembelajaran IPS sehingga dengan demikian mereka akan lebih mudah memahami atau menerima materi ajar yang disampaikan. Apalagi materi ajar IPS umumnya cenderung pada nilai-nilai moral, dan nilai-nilai sosial budaya. Dengan dasar pemikiran itulah maka peneliti mencoba menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dengan rumusan masalah: apakah metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar IPS (Ekonomi) murid tunarungu kelas dasar IV di SLB/B Karya Murni Ruteng? Penelitian ini diharapkan dapat menjawab atau mengatasi masalah prestasi belajar IPS murid tunarungu kelas dasar IV di SLB/B Karya Murni Ruteng.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan evaluasi, serta refleksi (Kunandar, 2008). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Observasi ini dilakukan secara langsung oleh peneliti (guru) selama proses pembelajaran di kelas dasar IV dengan penerapan metode bermain peran serta observasi pelaksanaan tes akhir siklus (evaluasi). Instrumen observasi digunakan untuk mengungkap data tentang keberadaan murid atau guru selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I dan siklus II. Sementara itu, tes yaitu seperangkat rangsangan (stimulus) yang digunakan pada murid untuk mengukur prestasi belajar IPS murid tunarungu kelas dasar IV melalui metode bermain peran yang dapat dijadikan dasar pada penetapan skor baik pada siklus I maupu pada siklus II. Jenis tes yang digunakan



berupa tes tertulis yaitu soal pilihan ganda dengan kriteria penilaian: (1) setiap nomor soal yang dijawab benar diberi skor 1, (2) setiap nomor soal yang dijawab salah diberi skor 0, (3) skor tertinggi/maksimal adalah 20 dan skor terendah adalah 0.

Data yang terkumpul dari hasil penelitian disusun sedemikian rupa untuk memudahkan dalam mengelolah dan menganalisisnya. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif yang dilakukan terhadap skor yang diperoleh pada siklus I dan siklus II dengan memakai metode bermain peran. Data yang diperoleh dari siklus I dan siklus II ditabulasikan kemudian dihitung nilainya dengan standar 100. Kriteria nilai hasil tes sebagai representatif prestasi belajar IPS, baik siklus I maupun siklus II dengan metode bermain peran perlu dikonsultasikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bidang studi IPS kelas IV pada SLB/B Karya Murni Ruteng. Adapun nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS kelas dasar IV di SLB/B Karya Murni Ruteng. Adapun nilai ketuntasan minimum (KKM) bidang studi IPS kelas dasar IV dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SLB/B Karya Murni Ruteng adalah 65. Dasar untuk mengambil kesimpulan tentang penggunaan metode bermain peran adalah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS kelas IV pada SLB /B Karya Murni.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang prestasi belajar IPS murid murid tunarungu kelas kelas dasar IV SLB/B Karya Murni Ruteng dengan responden sebanyak 6 orang pada tanggal 1 Februari sampai dengan 31 Maret 2020. Pengukuran terhadap prestasi belajar IPS dilakukan dua kali yakni tes prestasi belajar IPS pada siklus I dan tes prestasi belajar IPS pada siklus II dengan menggunakan metode bermain peran.

Tes yang diberikan kepada murid tunarungu meliputi tes tertulis dengan bentuk tes pilihan ganda. Selanjutnya data hasil penelitian yang diperoleh dimaksudkan untuk menjawab permasalahan penelitian yang diajukan dalam penelitian.

1. Prestasi Belajar IPS pada Siklus I

Prestasi belajar yang diperoleh masing –masing murid pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

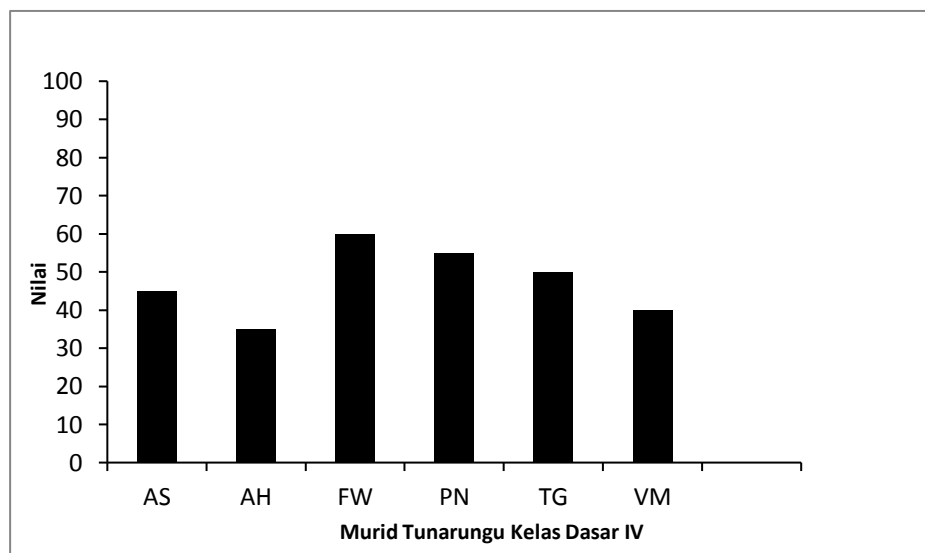
Tabel 1 skor dan Nilai Bidang Studi IPS pada Siklus I dengan Menggunakan Metode Bermain Peran

| No | Inisial Murid | Skor | Nilai | KKM IPS Kelas IV | Keterangan |
|----|---------------|------|-------|------------------|--------------|
| 1 | AS | 9 | 45 | 65 | Tidak Tuntas |
| 2 | AH | 7 | 35 | 65 | Tidak Tuntas |
| 3 | FW | 12 | 60 | 65 | Tidak Tuntas |
| 4 | PN | 11 | 55 | 65 | Tidak Tuntas |
| 5 | TG | 10 | 50 | 65 | Tidak Tuntas |
| 6 | VM | 8 | 40 | 65 | Tidak Tuntas |



Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diperoleh nilai siklus I prestasi belajar IPS murid tunarungu SLB/B Karya Murni Ruteng dengan menggunakan metode bermain peran, semua belum masuk kategori yang dipersyaratkan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan kata lain belum tuntas.

Untuk lebih jelasnya data nilai prestasi belajar IPS murid kelas IV SLB/B Karya Murni Ruteng dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus I dapat dilihat pada grafik batang berikut ini.



Grafik 1 : Analisis Data Prestasi Belajar Bidang Studi IPS Murid Tunarungu Kelas dasar IV SLB/B Karya Murni Ruteng dengan menggunakan Metode Bermain Peran pada Siklus I

Berdasarkan diagram tersebut tampak jelas bahwa nilai murid tunarungu kelas IV dalam pembelajaran IPS berada di bawah nilai Kriteria KKM. Hal ini memotivasi guru untuk mencari solusi dan penyebabnya untuk memperbaiki pada siklus berikutnya.

2. Prestasi Belajar IPS pada Siklus II

Untuk mengetahui prestasi belajar IPS murid tunarungu kelas dasar IV SLB/B Karya Murni Ruteng dengan menggunakan metode bermain peran dapat dilihat pada tabel berikut:

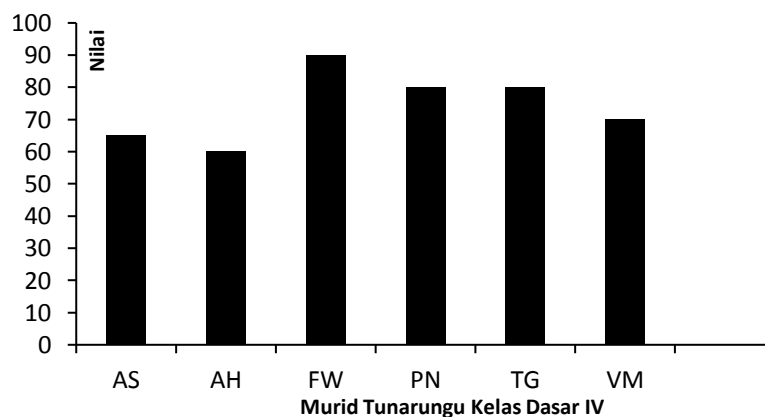


Tabel 2 Skor dan Nilai Bidang Studi IPS pada siklus II dengan menggunakan Metode Bermain Peran

| No | Inisial Murid | Skor | Nilai | KKM IPS Kelas IV | Keterangan |
|----|---------------|------|-------|------------------|--------------|
| 1 | AS | 13 | 65 | 65 | Tuntas |
| 2 | AH | 12 | 60 | 65 | Tidak tuntas |
| 3 | FW | 18 | 90 | 65 | Tuntas |
| 4 | PN | 16 | 80 | 65 | Tuntas |
| 5 | TG | 16 | 80 | 65 | Tuntas |
| 6 | VM | 14 | 70 | 65 | Tuntas |

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diperoleh nilai tes siklus II dengan menggunakan metode bermain peran murid tunarungu kelas dasar IV SLB/B Karya Murni Ruteng. adalah: Dari keenam murid pada data tersebut di atas, lima (orang murid sudah mencapai KKM). Sementara itu, satu orang murid belum mencapai KKM. Akan tetapi satu orang murid tersebut tetap mengalami peningkatan.

Untuk memperjelas data tentang prestasi belajar IPS murid tunarungu kelas dasar IV SLB/B Karya Murni Ruteng pada siklus II dengan menggunakan metode bermain peran dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 2 Analisis Data Prestasi Belajar Bidang Studi IPS Murid Tunarungu Kelas Dasar IV SLB/B Karya Murni Ruteng dengan menggunakan Metode Bermain Peran pada Siklus II.

Berdasarkan hasil analisis nilai prestasi belajar yang diperoleh murid pada siklus II dari enam orang murid, lima orang murid sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal tersebut pada siklus II jauh lebih meningkat. Sedangkan satu orang murid belum mencapai ketuntasan minimal (KKM). Namun dari segi



nilai yang diperoleh satu orang murid dalam bidang studi IPS dengan penggunaan metode bermain peran masuk dalam kategori sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau sudah berhasil (tuntas).

Selanjutnya untuk mengetahui apakah pemberian pengajaran IPS dengan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar IPS murid tunarungu kelas dasar IV SLB/B Karya Murni Ruteng, dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Nilai yang diperoleh murid pada siklus I belum memperlihatkan adanya peningkatan prestasi belajar bidang studi IPS kelas dasar IV sebelum SLB/B Karya Murni Ruteng. Karena nilai yang diperoleh pada tes di siklus I belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) bidang studi IPS kelas dasar IV SLB/B Karya Murni Ruteng.
- b. Nilai yang diperoleh pada tes siklus II dalam pengajaran dengan metode bermain peran sudah sesuai dengan yang diharapkan. Karena nilai yang diperoleh pada tes di siklus II sudah mencapai dan bahkan melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bidang studi IPS kelas dasar IV SLB/B Karya Murni Ruteng. Dari hasil tes tersebut sudah memperlihatkan adanya peningkatan prestasi belajar bidang studi IPS kelas dasar IV murid tunarungu SLB/B Karya Murni.

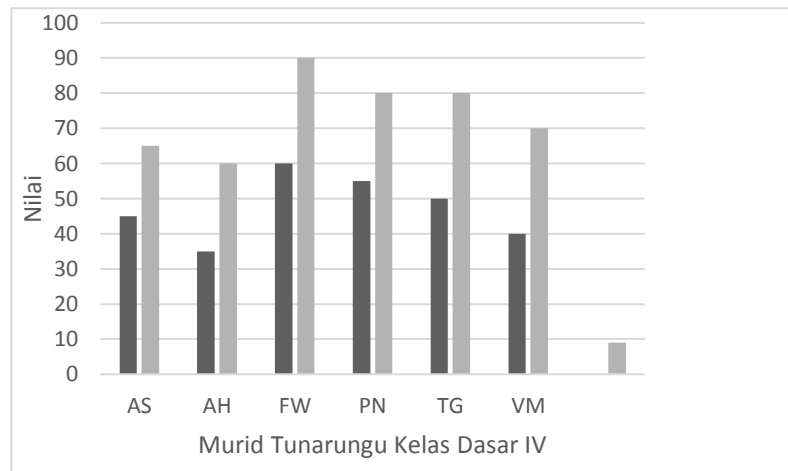
Nilai prestasi belajar IPS murid tunarungu kelas dasar IV pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan metode bermain peran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table 3 Rekapitulasi Nilai Prestasi Belajar IPS pada Siklus I dan Siklus II dengan Penggunaan Metode Bermain Peran

| No | Inisial Murid | KKM IPS Kelas IV | Nilai | |
|----|---------------|---------------------|---------|---------|
| | | | Sebelum | Sesudah |
| 1 | AS | 65 | 45 | 65 |
| 2 | AH | 65 | 35 | 60 |
| 3 | FW | 65 | 60 | 90 |
| 4 | PN | 65 | 55 | 80 |
| 5 | TG | 65 | 50 | 80 |
| 6 | VM | 65 | 40 | 70 |

Berdasarkan tabel di atas, nampak bahwa tes prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid tunarungu kelas dasar IV SLB/B Karya Murni Ruteng dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dari nilai belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menjadi berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Nilai prestasi belajar IPS murid tunarungu kelas dasar IV pada siklus I dan siklus II dengan penggunaan metode bermain peran dapat digambarkan dalam bentuk grafik yang tampaknya sebagai berikut:



Grafik 3 Rekapitulasi Nilai Siklus I dan Siklus II

PEMBAHASAN

Agar hasil yang dicapai dalam pembelajaran IPS dapat meningkat diperlukan metode pembelajaran yang tepat dalam penyajian pelajaran tersebut.

Pertama, penggunaan metode bermain peran pada siklus I perolehan nilai murid-murid tunarungu kelas IV belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tingkat prestasi belajar IPS. Hal ini disebabkan oleh karena partisipasi murid dalam pembelajaran kurang, kurangnya perhatian mereka terhadap guru yang sedang mengajar, kurangnya ketegasan guru dalam mengelolah kelasnya, kurangnya frekuensi pemberian metode bermain peran dalam proses pembelajaran, dan kurangnya ketersediaan waktu dalam pembelajaran IPS.

Kedua, pada siklus II pelaksanaan penggunaan metode bermain peran dan kekurangan atau kesalahan pada siklus I diperbaiki murid maupun guru. Sehingga pada siklus II terjadi peningkatan prestasi belajar IPS sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) bahkan ada murid yang nilainya jauh di atas KKM, walau pun masih ada 1 (satu) orang murid yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) 65. Namun dilihat dari hasil tes tersebut sudah memperlihatkan adanya peningkatan prestasi belajar bidang studi IPS kelas dasar IV murid tunarungu SLB/B Karya Murni Ruteng. Hal ini karena murid sudah punya semangat dan minat belajar karena guru bisa menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan, sehingga murid tidak bosan/jenu mengikuti jalannya proses pembelajaran.

Ketiga, setelah memperhatikan perbandingan nilai tes prestasi belajar pada siklus I dan siklus II yang dianalisis secara deskriptif yaitu nilai yang dicapai dalam tes pada siklus II jauh lebih tinggi dibandingkan tes pada siklus I. Prestasi belajar IPS pada siklus I belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau belum tuntas, namun setelah direfleksikan dan dilakukan perbaikan dengan menggunakan metode bermain peran tersebut, maka pada siklus II meningkat dan mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).



Jadi, dengan penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid tunarungu kelas dasar IV dapat meningkatkan prestasi belajar sehingga dari kategori belum berhasil atau belum tuntas I menjadi berhasil atau menjadi tuntas. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan demikian, penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid tunarungu kelas dasar IV SLB-B Karya Murni Ruteng–Kabupaten Manggarai–NTT.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar IPS bagi murid tunarungu kelas dasar IV SLB/B Karya Murni Ruteng, karena setelah digunakan metode bermain peran prestasi belajar murid mencapai KKM yang telah ditetapkan, dengan kata lain pembelajaran itu tuntas, dan terjadi peningkatan prestasi belajar murid.



DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2006. *Standar Isi. Standar Kompetensi Lulusan dan Pedoman Penyusunan KTSP*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Direktorat PSLB.
- Effendi, Mohammad. 2005. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Malang: Bumi Asara.
- Fachruddin. 1998. Program dan kegiatan Departemen Sosial dalam Upaya Menciptakan Kemandirian dan Kesejahteraan Para Penyandang Cacat. *Makalah Seminar sehari-hari*. Makassar: Makalah Panitia seminar HMJ PLB FIP UNM.
- Roestiyah, N.K. 2008. *Masalah-Masalah Ilmu Keguruan*. Jakarta : Bina Aksara.
- Solihatini E. & Raharjo, 2005. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syah, Muhabbin, 2001. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya.
- Wardani. I. G. A. K. 1997. *Model 9 Bermain Peran. Dalam Suparman, A. (Ed), Model-Model Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Setia Lembaga Administrasi Negara.
- Uno, H.B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Cetakan ketiga. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: RajaGrafindo.