

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI PENGERTIAN DAN PENTINGNYA PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN TINGKAT PUSAT DAN DAERAH MELALUI METODE BERMAIN PERAN DENGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR PADA SISWA KELAS V SDN 1 CIANGIR TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh;
Carki, S.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas melalui Metode Bermain Peran dengan Media Kartu Bergambar. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Ciangir Kecamatan Cibingbin tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 25 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Prosedur penelitian yang dilakukan pada setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Jenis data yaitu data kuantitatif yang berupa nilai hasil belajar dan data kualitatif yang berupa data hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dan performansi guru. Sumber data diambil dari siswa, guru, dan data dokumen. Teknik pengumpulan data berupa teknik tes dan nontes. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu ketuntasan hasil belajar mencapai 75%, nilai rata-rata 70, aktivitas belajar siswa meningkat, dan nilai performansi guru minimal B. Hasil penelitian pada siklus I yaitu ketuntasan belajar siswa mencapai 72% dengan nilai rata-rata sebesar 74,60, sedangkan aktivitas belajar siswa sebesar 72,43% dan nilai performansi guru sebesar 79,06. Pada siklus II, ketuntasan belajar siswa mencapai 92% dengan nilai rata-rata sebesar 81,40, sedangkan aktivitas belajar siswa sebesar 77,42% dan nilai performansi guru mencapai 84,58. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Ketuntasan belajar siswa meningkat sebesar 20,22%, nilai rata-rata meningkat sebesar 9,17, aktivitas belajar siswa meningkat sebesar 4,99%, sedangkan nilai performansi guru meningkat sebesar 5,52. Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa melalui Metode Bermain Peran dengan Media Kartu Bergambar dapat meningkatkan performansi guru, serta aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Ciangir Kecamatan Cibingbin tahun ajaran 2017/2018 pada mata pelajaran PKn pada materi Pengertian dan Pentingnya Peraturan Perundang-Undangan Tingkat Pusat dan Daerah.

Kata Kunci : Melalui Metode Bermain Peran dengan Media Kartu Bergambar, Hasil Belajar, PKn.

PENDAHULUAN

Salah satu komponen pendidikan yang harus dioptimalkan fungsinya yaitu guru. Sebagai komponen yang bertanggung jawab secara langsung terhadap perkembangan belajar siswa, guru harus mampu melakukan suatu pembaharuan secara berkala sesuai dengan tujuan pendidikan. Guru perlu melakukan pembaharuan terutama pada proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Pembaharuan yang dapat dilakukan guru yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa, agar siswa mampu belajar mandiri, tidak hanya bergantung pada gurunya. Upaya yang dapat dilakukan guru agar pembelajaran PKn menjadi efektif dan menyenangkan bagi siswa yaitu dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang bervariasi. Guru harus mampu membuat suasana belajar menjadi nyaman bagi siswa. Selain itu, sarana dan prasarana yang tersedia harus bisa dimanfaatkan secara optimal oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga harus menggunakan desain dan strategi pembelajaran serta media yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa.

Kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn

yang dilakukan guru seringkali masih monoton. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi pembelajaran tanpa ada variasi dengan metode lain. Selain itu, guru juga belum menggunakan media dalam proses pembelajarannya. Akibatnya, siswa menjadi cepat jenuh dan sukar untuk memahami materi pembelajaran. Kondisi demikian juga terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri 1 Ciangir Kecamatan Cibingbin. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan selama mengajar, siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami materi PKn khususnya pada materi Pengertian Dan Pentingnya Peraturan Perundang-Undangan Tingkat Pusat Dan Daerah karena pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi.

Masalah tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil belajar PKn pada materi Pengertian Dan Pentingnya Peraturan Perundang-Undangan Tingkat Pusat Dan Daerah siswa kelas V SD Negeri 1 Ciangir Kecamatan Cibingbin tahun pelajaran 2017/2018, dari 24 siswa hanya 11 (45,83) siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Pemahaman konsep selama proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat kurang aktif dan hasil belajar rendah.

Berdasarkan keadaan tersebut, peneliti mencari solusi agar pembelajaran PKn di kelas menjadi lebih bervariasi yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, serta performansi guru. Cara yang dapat dilakukan agar pembelajaran lebih bervariasi yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran PKn di SD. Pemilihan model pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran yang akan diajarkan.

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Perbaikan pembelajaran dilaksanakan di SD Negeri 1 Ciangir Kecamatan Cibingbin Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2017/2018.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian seluruhnya dilaksanakan selama 3 bulan yaitu pada bulan Juli 2017 hingga bulan September 2017. Adapun perlakuan terhadap objek penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus dimana setiap siklus

dilakukan 2 kali pertemuan. Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 02 Agustus 2017 sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 08 Agustus 2017.

B. Obyek Penelitian

Penelitian Perbaikan pembelajaran dilakukan terhadap siswa kelas II SD Negeri 1 Ciangir Kecamatan Cibingbin Kabupaten Kuningan yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

C. Rancangan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan akan dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Satu siklus terdiri dari 2 pertemuan. Pertemuan I digunakan untuk pembelajaran, sedangkan pertemuan II digunakan untuk pembelajaran dan tes formatif. Masing-masing siklus dilaksanakan melalui 4 tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Prosedur tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2 Prosedur Penelitian
(Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2009: 16)

\Untuk lebih jelasnya, prosedur penelitian yang akan digunakan peneliti yaitu sebagai berikut.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Setelah itu, peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi di dalam kelas dan menyusun hipotesis tindakan. Dalam menyusun hipotesis tindakan, peneliti memilih menggunakan metode bermain peran dengan media kartu bergambar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn, serta performansi guru pada materi Pengertian dan Pentingnya

Peraturan Perundang-Undangan Tingkat Pusat dan Daerah.

2. Tindakan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti menerapkan metode bermain peran dengan media kartu bergambar dalam proses pembelajaran PKn materi Pengertian dan Pentingnya Peraturan Perundang-Undangan Tingkat Pusat dan Daerah. Dalam proses pembelajaran, siswa akan melakukan langkah-langkah metode bermain peran dengan media kartu bergambar. Siswa melakukan secara individu dan kelompok. Pembagian materi tiap pertemuan disesuaikan dengan indikator pembelajaran.

3. Pengamatan

Selama proses pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti mengamati segala sesuatu yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung, termasuk mengamati aktivitas belajar siswa. Pengamatan terhadap performansi guru dalam mengajar dilakukan oleh guru mitra. Hasil pengamatan akurat, baik yang dilakukan oleh peneliti maupun guru mitra, akan digunakan untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

4. Refleksi

Refleksi dijadikan sebagai bahan evaluasi serta untuk menetapkan simpulan dari penelitian ini. Simpulan yang dimaksud diantaranya yaitu mengetahui apakah kegiatan yang telah dilakukan sudah berhasil atau belum. Selain itu, refleksi juga dimaksudkan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas selama penelitian berlangsung.

Hasil refleksi ini digunakan oleh peneliti sebagai acuan untuk menentukan tindakan selanjutnya. Apabila masih ditemukan

kekurangan, maka hasil refleksi ini akan digunakan sebagai acuan menyusun perencanaan pada siklus berikutnya. Namun, apabila hasil refleksi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa, serta performansi guru, maka tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil belajar yang akan dipaparkan adalah hasil tes formatif yang dilakukan pada akhir pembelajaran siklus I. Setelah diadakan tes formatif, diperoleh data nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 74,60. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika rata-rata perolehan nilai tes formatif siswa sekurang-kurangnya harus tuntas KKM. pembelajaran dikatakan sudah berhasil jika hanya dilihat dari perolehan nilai rata-rata siswa. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dengan nilai KKM sebesar 70, dapat dilihat berdasarkan tabel di bawah ini:

Tabel 1 Data Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase Ketuntasan
Nilai 70	18	Tuntas	72%
Nilai < 70	7	Belum tuntas	28%
Jumlah	25	-	100

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 72 ada 18 siswa dari jumlah keseluruhan siswa yang mengikuti tes formatif I yaitu 25 siswa. Dengan kata lain, persentase siswa yang tuntas baru mencapai 72, Sementara, masih ada 7 siswa yang memperoleh nilai kurang dari

70. Artinya, persentase siswa yang belum tuntas masih 28.

Hasil belajar yang akan dipaparkan adalah hasil tes formatif yang dilakukan pada akhir pembelajaran siklus II. Setelah diadakan tes formatif, diperoleh data yaitu lebih dari atau sama dengan 70. Persentase tuntas belajar klasikal siswa pada siklus II dengan nilai KKM sebesar 70, dapat dilihat berdasarkan tabel di bawah ini.

Tabel 2 Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

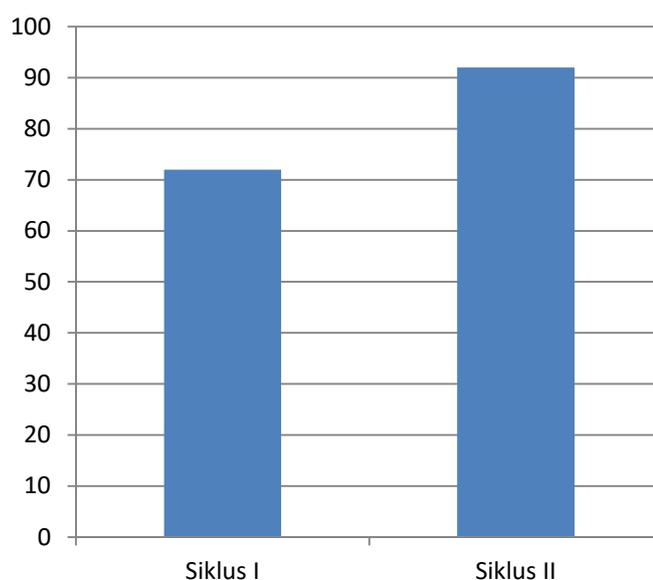
Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase Ketuntasan
Nilai 70	23	Tuntas	92%
Nilai < 70	2	Belum tuntas	8%
Jumlah	25	-	100

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 70 ada 23 siswa dari jumlah keseluruhan 25 siswa. Dengan kata lain, ketuntasan belajar siswa sudah mencapai

92%. Sementara masih ada 2 siswa yang memperoleh nilai kurang dari 70. Artinya, siswa yang belum tuntas masih 8%.

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada siklus II tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa proses pembelajaran sudah berhasil. Pembelajaran dikatakan berhasil karena ketuntasan belajar siswa sudah lebih dari 75%, meskipun belum mencapai ketuntasan yang sempurna, yaitu 100%. Persentase ketuntasan belajar

siswa belum sempurna karena masih ada 2 orang siswa yang memperoleh nilai kurang dari 70. Data lebih rinci tentang daftar nilai hasil belajar siswa siklus II dapat dilihat pada lampiran 24. Hasil belajar yang diperoleh pada siklus II menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I.



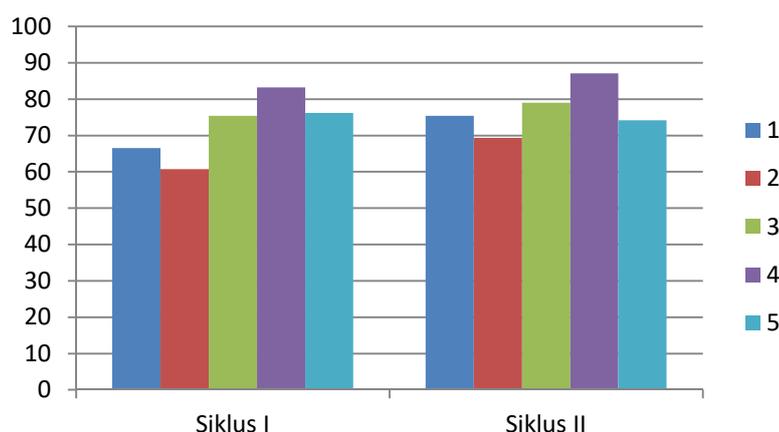
Gambar 1 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Rata-rata keaktifan belajar siswa dihitung untuk menentukan persentase keaktifan belajar siswa siklus II. Aspek pengamatan nomor 1 memperoleh rata-rata keaktifan sebesar 75,40%, aspek pengamatan nomor 2

memperoleh 69,36%, aspek pengamatan nomor 3 memperoleh 79,04%, aspek pengamatan nomor 4 memperoleh 87,10%, sementara aspek pengamatan nomor 5 memperoleh 76,21%.

Dengan demikian, keaktifan belajar siswa siklus I yaitu 77,42%. Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus II pada tiap pertemuan dan rekapitulasi pengamatan aktivitas siswa siklus II dapat dilihat pada lampiran 26, 27, dan 28. Hasil

pengamatan aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Berikut merupakan gambaran peningkatan aktivitas siswa ketika menggunakan metode bermain peran dengan media kartu bergambar.



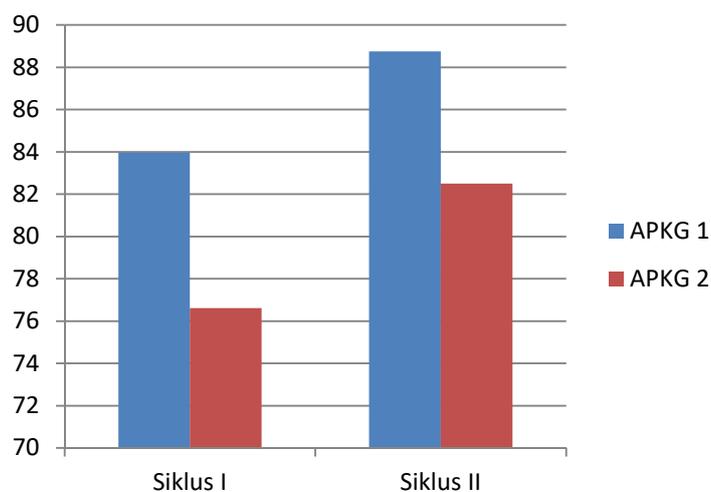
Gambar 2 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Keterangan :

1. Kecermatan siswa dalam menerjemahkan gambar.
2. Kejelasan siswa dalam membacakan rangkaian pesan.
3. Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan.
4. Keberanian siswa dalam mempertahankan nilai yang diyakini.
5. Keseriusan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran

Hasil perolehan nilai APKG I dan APKG II pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Berikut merupakan gambaran peningkatan nilai performansi guru pada pelaksanaan

pembelajaran PKn materi Pengertian dan Pentingnya Peraturan Perundang-Undangan Tingkat Pusat dan Daerah menggunakan metode bermain peran dengan media kartu bergambar.



Gambar 3 Peningkatan Performansi Guru

B. Pembahasan dari Setiap Siklus

1 Siklus I

Berdasarkan hasil diskusi dengan teman sejawat serta supervisor bahwa ketidaktuntasan siswa dalam proses pembelajaran PKn dengan materi Pengertian Dan Pentingnya Peraturan Perundang-Undangan Tingkat Pusat dan Daerah pada Siswa Kelas V Semester 2 di SD Negeri 1 Ciangir, Kabupaten Kuningan, disebabkan oleh :

- 1) Siswa kurang konsentrasi dalam pembelajaran.
- 2) Tidak semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.
- 3) Kurangnya motivasi guru terhadap siswa.

- 4) Kurangnya keberanian siswa dalam mengutarakan pendapat.

Berdasarkan temuan masalah diatas, maka langkah yang ditempuh guru untuk meningkatkan hasil belajar adalah :

- a. Meningkatkan prestasi belajar siswa dengan materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan dan Senang Bekerja dengan metode bermain peran. Hal tersebut sesuai dengan teori blajar yang dikemukakan oleh J Bruner (1966), bahwa belajar adalah suatu proses aktif yang dilakukan oleh siswa dengan jelas. Untuk meningkatkan kreativitas dan aktivitas dalam melakukan kegiatan

pembelajaran, maka pengadaan alat peraga harus ditingkatkan dengan cara :

1. Memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar siswa.
 2. Menggunakan alat peraga media kartu bergambar dengan materi Pengertian Dan Pentingnya Peraturan Perundang-Undangan Tingkat Pusat dan Daerah.
- b. Meningkatkan keberanian siswa dalam mengutarakan pendapat melalui Metode Bermain Peran dengan Media Kartu Bergambar.

Penerapan Metode Bermain Peran dengan Media Kartu Bergambar akan memberikan kesempatan pada anak untuk memiliki keberanian dalam mengutarakana pendapat. Dalam hal ini diharapkan tutor sebaya mampu membimbing temannya dalam melakukan percobaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Siberman (2000;157) bahwa mengajar teman sebaya (per teaching) merupakan salah satu cara untuk mematangkan

penguasaan siswa terhadap suatu pelajaran tertentu.

Dalam pelaksanaan mengajar teman sebaya, fungsi guru lebih difokuskan sebagai fasilitator dan motivator untuk memberikan penguatan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Brammer (1979;42) yaitu hubungan yang bersifat membantu merupakan upaya guru untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif akan terjadinya pemecahan masalah dan pengembangan diri peserta didik.

Berdasarkan hasil refleksi tindakan perbaikan pembelajaran pada siklus I dihasilkan antara lain :

1. Tutor sebaya belum terampil menggunakan alat peraga untuk membimbing temannya dalam melakukan pembelajaran tentang kebudayaan.
2. Masih ada beberapa siswa yang ragu dan tidak terlibat aktif dalam melakukan demonstrasi. Guru memberi pengarahan agar siswa terlibat aktif dalam melakukan bermain peran.

3. Dalam diskusi kelompok, masih ada beberapa siswa yang aktif dan kurang kerja sama dalam menyelesaikan tugas.
4. Hasil evaluasi siswa masih banyak yang rendah, dari 25 siswa masih ada 18 siswa yang nilainya diatas KKM 70, dan tingkat ketuntasan kelas 72%, dan 7 siswa yang memperoleh nilai kurang dari 70 atau 28% belum tuntas. Dengan demikian maka tindakan perbaikan dilanjutkan pada siklus II.

2. Siklus II

Adapun hasil refleksi pada siklus II adalah:

- a. Tutor sebaya sudah terampil menggunakan alat peraga untuk membimbing temanya dalam mempelajari kebudayaan.
- b. Hampir semua siswa terlibat aktif dalam melakukan bermain peran.
- c. Dalam diskusi kelompok, hampir semua siswa sudah aktif dan tercipta kerja sama yang baik dalam menyelesaikan tugas.

- d. Hasil evaluasi belajar sudah baik walaupun masih ada 2 siswa yang nilainya dibawah KKM yaitu 8% belum tuntas. Namun rata-rata nilai sudah diatas KKM yaitu 81,40% dan yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 23 Siswa yang memperoleh lebih dari atau sama dengan 70 sudah mencapai 92% sudah tuntas.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa *melalui Metode Bermain Peran dengan Media Kartu Bergambar* dapat meningkatkan performansi guru, serta aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Ciangir Kecamatan Cibingbin Kabupaten Kuningan pada mata pelajaran PKn materi Pengertian Dan Pentingnya Peraturan Perundang-Undangan Tingkat Pusat dan Daerah. Berikut merupakan hasil yang diperoleh setelah penelitian tindakan kelas dilakukan.

1. Pembelajaran PKn yang dilaksanakan dengan melalui metode bermain peran dengan media kartu bergambar dapat

membuat siswa lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan keberanian siswa baik dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat, serta mampu melatih siswa untuk menentukan pilihan mengenai nilai-nilai yang baik pada mata pelajaran PKn materi Pengertian Dan Pentingnya Peraturan Perundang-Undangan Tingkat Pusat dan Daerah.

Keberhasilan penggunaan melalui metode bermain peran dengan media kartu bergambar ini dapat dilihat pada peningkatan hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa yang diperoleh pada siklus II jika dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus I, aktivitas belajar siswa yang diperoleh yaitu 72,43%, sedangkan pada siklus II, aktivitas belajar siswa meningkat sebanyak 4,99% menjadi 77,42%.

2. Penerapan metode bermain peran dengan media kartu bergambar yang diterapkan di kelas V pada mata pelajaran PKn materi Pengertian Dan Pentingnya Peraturan Perundang-Undangan Tingkat Pusat dan Daerah dapat meningkatkan pengetahuan dan

pemahaman siswa mengenai materi tersebut.

Dari hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Ciangir Kecamatan Cibingbin yang mengalami peningkatan pada siklus II jika dibandingkan dengan perolehan hasil belajar pada siklus I. Rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I yaitu 72, dengan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 74,60%. Pada siklus II, rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh yaitu sebesar 81,40 dan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 92%.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 9,17 dan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 20,22%.

3. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menerapkan melalui metode bermain peran dengan media kartu bergambar dapat diaplikasikan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik di kelas. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dengan media kartu bergambar juga dapat

meningkatkan performansi guru pada saat proses pembelajaran.

Keberhasilan penggunaan melalui metode bermain peran dengan media kartu bergambar ini dapat dilihat dari hasil pengamatan performansi guru pada saat

penelitian tindakan kelas dilakukan. Pada siklus I, nilai performansi guru yang diperoleh yaitu 79,06, sedangkan pada siklus II, nilai performansi guru yang diperoleh mengalami peningkatan sebesar 5,52 menjadi 84,58.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, M. Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bahar, Asmaniar. 2008. *Penilaian Ranah Afektif Pembelajaran PKn melalui Model Value Clarification Technique (VCT) Permainan*. Jurnal Pembelajaran, Vol. 30, No. 2 (2008: 121-126).
- BSNP, 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006*, Jakarta: CV.Mini Jaya Abadi
- BSNP. 2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas, 2007. *Panduan Pengembangan Silabus KTSP untuk Mata Pelajaran (SD) MI*, Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djahiri, Yulia. 2008. *Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*: Forum Kependidikan, Volume 28 Nomor 1.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrohim.2010. *Paduan Pelaksanaan Lesson Study di KKG*. Online: <http://www.slideshare.net/haikalmoch/panduan-pelaksanaan-lesson-study> (23 Mei 2010)
- Kurnia, Ingridwati, dkk. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Depdiknas.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Mulyasa, E. 2008. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.14 Tahun 2007 tentang *Standar Penilaian Pendidikan dan Standar Pengelolaan Pendidikan oleh Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. 2007. Jakarta: BP. Cipta Jaya.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumarno, Alim. 2011. *Pengembangan Bahan Ajar Tekstual*. Online <http://elearning.unesa.ac.id/myblog/alim-sumarno/pengembangan-bahanajar>.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Toyibin, M. Aziz dan A. Kosasih Djahiri. 1992. *Pendidikan Pancasila 2*. Jakarta: Dirjendikti.

Ubaedillah, A dan Abdul Rozak. 2008.
Pendidikan Kewarganegaraan
(Civic Education). Jakarta: ICCE
UIN Syarif Hidayatullah.

Yoni, Acep, dkk. 2010. *Menyusun*
Penelitian Tindakan Kelas.
Yogyakarta: Familia.