



## Peningkatan Hasil Belajar SKI melalui Model Pembelajaran Role Playing Serta Memberikan Punishment bagi Siswa dengan Menggunakan Paper Skinot pada Siswa Kelas VII MTsS PP Darussalam Kabun

Robby Nugroho<sup>1</sup>

Rohman<sup>2</sup>

Rizal Lubis<sup>3</sup>

MTsS PP. Darussalam Kabun,  
MTs Nur El Ihsan Katibung Lampung,  
MTsN 4 Padang Lawas

[robbynugroho0596@gmail.com](mailto:robbynugroho0596@gmail.com),

[rohmanpdi814@gmail.com](mailto:rohmanpdi814@gmail.com),

[rizallubis347@gmail.com](mailto:rizallubis347@gmail.com)

### Abstrak

Adapun pentingnya factor bagi kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan khususnya bagi siswa. Melalui pendidikan bangsa ini membebaskan masyarakat dari kebodohan dan keterpurukan serta dapat mengembangkan sumber daya manusia yang percaya diri untuk bersaing dan bersanding dengan bangsa lain. Salah satu faktor yang penting untuk mencapai tujuan pendidikan adalah proses belajar mengajar yang dilaksanakan. Keberhasilan proses belajar mengajar tidak bisa lepas dari faktor pendidik, peserta didik, sarana prasarana, materi dan metode. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui tindakan (treatment) tertentu di dalam suatu metode. Tindakan yang direncanakan berupa penerapan model pembelajaran role playing dengan memberikan punishment bagi siswa melalui paper skinote. Peningkatan hasil belajar SKI melalui pembelajaran Role playing serta memberikan punishment bagi siswa dengan menggunakan paper skinote pada siswa kelas VII di MTsS PP Darussalam Kabun sangat membuahkan hasil dilihat dari metode yang sudah di rekapitulasi Adapun hasil dari rekapitulasi di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dapat diketahui dari hasil pre test ketuntasan siswa yang hanya mencapai 15% meningkat menjadi 35% pada metode 1 dan meningkat lagi menjadi 90% pada metode 2. Ketuntasan belajar yang tercapai sudah sesuai dengan yang diharapkan.

### Kata Kunci:

Role Playing, Punishment, Papar Skinote

### Abstract

The importance of factors for the progress of a nation is education, especially for students. Through education, this nation frees society from ignorance and depression and can develop human resources who are confident to compete and stand side by side with other nations. One of the important factors in achieving educational goals is the teaching and learning process that is implemented. The success of the teaching and learning process cannot be separated from the factors of educators, students, facilities and infrastructure, materials and methods. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). Classroom Action Research (CAR) is an action research conducted by teachers who are also researchers in their classes or together with others (collaboration) by designing, implementing, and reflecting on actions collaboratively and participatively which aims to improve or enhance the quality of the learning process in their classes through certain actions (treatments) in a cycle. The planned action is the implementation of the role playing learning model by giving punishment to students through paper skinote. The improvement of SKI learning outcomes through Role playing learning and giving punishment to students by using paper skinote in class VII students at MTsS PP Darussalam Kabun is very fruitful as seen from the methods that have been summarized. The results of the recapitulation above can be seen that student learning outcomes have increased. This can be seen from the results of the pre-test of student completeness which only reached 15% increased to 35% in method 1 and increased again to 90% in method 2. The learning completeness achieved is in accordance with expectations.

### Key Word:

Role Playing, Punishment, Papar Skinote

Information Production:

© 2024 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



## PENDAHULUAN

Aplikasi pembelajaran yang dilakukan guru terjadi rendahnya prestasi belajar siswa pada setiap mata pelajaran merupakan pendorong bagi guru untuk lebih meningkatkan kompetensi pribadi serta mampu mengintrospeksi diri untuk mengetahui penyebab rendahnya prestasi belajar tersebut. Kedua hal ini dilakukan sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan secara umum utamanya dari aspek pengajar maupun dari aspek siswa. Peningkatan kompetensi guru sangatlah penting dilakukan oleh karena kompetensi guru mempunyai hubungan yang erat tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas utamanya penguasaan materi dan keterampilan dasar mengajar guru terapkan di dalam kelas yang menjadi target utama pembelajaran. Sementara, introspeksi dilakukan untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan serta mengetahui hambatan pelaksanaan pembelajaran untuk dapat dicarikan solusi Terbaiknya baik oleh guru itu sendiri maupun kolaborasi dengan teman sejawat.

Adapun pentingnya factor bagi kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan khususnya bagi siswa. Melalui pendidikan bangsa ini membebaskan masyarakat dari kebodohan dan keterpurukan serta dapat mengembangkan sumber daya manusia yang percaya diri untuk bersaing dan bersanding dengan bangsa lain. Salah satu faktor yang penting untuk mencapai tujuan pendidikan adalah proses belajar mengajar yang dilaksanakan. Keberhasilan proses belajar mengajar tidak bisa lepas dari faktor pendidik, peserta didik, sarana prasarana, materi dan metode.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi antara guru-peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan peserta didik merupakan ciri dan syarat utama berlangsungnya proses belajar mengajar. Belajar bukan hanya menghafal dan bukan hanya pula mengingat. Akan tetapi, belajar adalah suatu proses yang ditandai adanya perubahan segala hasil proses belajar yang dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk, seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuan, daya reaksi, daya penerimaan, dan aspek-aspek lain yang ada pada individu.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada mengetahui sejarah, agama, kebudayaan, dalam kebiasaan berfikir kritis, analitis dan bertindak sesuai dengan Mengenal, memahami, dan menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, Mengetahui berbagai masalah kehidupan umat manusia yang berkaitan dengan hukum Islam, Mengetahui berbagai masalah kehidupan umat Islam yang disertai dengan maju mundurnya kebudayaan Islam itu sendiri.

Adapun dalam dunia pendidikan kegiatan belajar mengajar sebagai salah satu unsur yang sangat penting dan harus ada di dalamnya. Proses pendidikan tanpa adanya kegiatan belajar mengajar tidak akan berhasil. Oleh sebab itu, belajar adalah proses aktif, belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu. Apabila berbicara tentang belajar maka berbicara bagaimana merubah tingkah laku seseorang.

Melihat pada apa yang dipaparkan diatas betapa sangat pentingnya pendidikan khususnya pembelajaran sejarah kebudayaan islam diajarkan kepada peserta didik, Proses belajar mengajar yang berkembang di kelas pada umumnya ditentukan oleh peran guru dan peserta didik sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Dewasa ini pembelajaran masih menggunakan model konvensional yaitu pembelajaran yang menjadikan guru sebagai subjek yang aktif, sedangkan peserta didik merupakan objek yang pasif. Model pembelajaran tradisional menekankan kepada guru sebagai pusat informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi. Cara mengajar yang paling tradisional dan telah lama dijalankan dalam sejarah pendidikan adalah cara mengajar secara lisan atau ceramah. Guru sudah terbiasa menyampaikan informasi mengenai bahan pengajaran dalam bentuk penjelasan dan penuturan secara lisan, yang dikenal dengan istilah kuliah atau ceramah atau lecture. Makin baik metode mengajar makin efektif pula pencapaian tujuan. Komunikasi yang digunakan guru dalam interaksinya dengan jiwa menggunakan komunikasi satu arah. Oleh sebab itu kegiatan belajar peserta didik kurang optimal, sebab terbatas pada mendengarkan uraian guru, mencatat dan sekali-kali bertanya kepada guru.

Hal ini juga terjadi di MTsS PP Darussalam kabun kelas VII. Di dalam kegiatan mengajar, guru lebih sering menggunakan metode konvensional, sehingga siswa cenderung pasif dan cepat bosan. Siswa yang kurang beraktivitas di dalam kelas ketika di beri mata pelajaran, maka akan cenderung cepat bosan bila diberi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang monoton (satu arah), yang berisi ceramah, latihan soal dan kurang melibatkan aktivitas siswa. Siswa lebih sering mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan guru. Oleh karena itu siswa dalam pembelajaran menjadi pasif, pembelajaran lebih didominasi oleh guru sehingga keaktifan siswa kurang maksimal.

Berangkat dari permasalahan di atas memerlukan solusi dan penanganan yang tepat agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Salah satu langkah yang akan diambil adalah menggunakan metode bermain peran (role playing). Bermain peran (role playing) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Dalam metode role playing ini, siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah yang ada. Metode ini terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi. Metode role playing digunakan karena membutuhkan kerja sama antara para pemain dalam memainkan perannya. Kerja sama ini merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan kita. Hal ini dilandasi oleh kenyataan bahwa di antara sesama manusia saling membutuhkan. dan untuk itu apabila salah seorang siswa yang salah akan di hukum dengan menggunakan paper skinote yang telah mereka buat sebelum role playing di mulai. Guna untuk mempertahankan jawaban-jawaban benar yang telah di buat sebelum permainan di mulai.

Media pembelajaran: 1) Gunakan media cetak seperti buku, media digital seperti video, dan animasi; 2) Gunakan media visual untuk memperkenalkan artefak-artefak penting, bangunan bersejarah, dan peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Islam; 3) Gunakan media audio yang dapat berupa rekaman; 4) Gunakan media audio visual yang dapat berupa film sejarah atau dokumenter tentang sejarah kebudayaan Islam

Metode pembelajaran Gunakan metode ceramah, Gunakan metode tanya jawab, Gunakan metode diskusi, Gunakan metode demonstrasi, Gunakan metode timeline (garis waktu). Berdasarkan uraian sebelumnya, dalam meningkatkan prestasi belajar SKI perlu memperhatikan tahapan perkembangan anak. Selain itu, penggunaan metode yang tepat juga sangat penting untuk diperhatikan. Metode yang menarik akan membuat siswa tertarik dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep mata pelajaran SKI. Maka, penelitian ini dirancang untuk mengkaji peningkatan hasil belajar SKI melalui metode role playing serta memberikan punishment bagi siswa dengan menggunakan paper skinote yang merupakan suatu penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research).

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui tindakan (treatment) tertentu di dalam suatu siklus. Tindakan yang direncanakan berupa penerapan model pembelajaran role playing dengan memberikan punishment bagi siswa melalui paper skinote. Penelitian ini akan dilaksanakan di MTsS PP Darussalam Kabun kelas VII dengan subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 31 siswa yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2024 sampai dengan November 2024 dengan menyesuaikan jam pelajaran SKI di kelas tersebut.

Adapun penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Dimana setiap siklus terdiri dari: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4) refleksi, dan (5) evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan tes. Metode observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran role playing dengan memberikan punishment bagi siswa melalui paper skinote di MTsS PP Darussalam Kabun kelas VII pada setiap pertemuan. Data yang berupa data pelaksanaan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa dan guru untuk mendapatkan informasi mengenai hal-hal yang diperlukan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis bentuk isian. Tes digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa yang diadakan pada akhir setiap siklus. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Tolok ukur keberhasilan ditandai dengan meningkatnya prestasi belajar siswa kepada siswa MTsS PP Darussalam Kabun kelas VII pada mata pelajaran SKI.

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dengan menganalisis nilai rata-rata ulangan harian, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi tinggi, sedang dan rendah. Aktivitas siswa: dengan menganalisis tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Kemudian dikategorikan dalam klasifikasi tinggi, sedang dan rendah.

Implementasi tindakan dalam pembelajaran: dengan menganalisis tingkat keberhasilannya, kemudian dikategorikan dalam klasifikasi berhasil, kurang berhasil dan tidak berhasil.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun Metode role playing dengan memberikan punishment bagi siswa melalui paper skinote di MTsS PP Darussalam Kabun kelas VII dalam pembelajaran merupakan hal yang baru bagi guru dan baru pertama kali guru menerapkannya. Pada awal pelaksanaan dan penerapan metode tersebut pada pokok bahasan menghargai keputusan bersama, banyak kekurangan-kekurangan baik pada pelaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa maupun aktivitas guru. Pada siklus 1 masih banyak siswa yang kurang semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, ada siswa yang masih kesulitan mengerjakan soal latihan, siswa yang kurang pandai terlihat kurang semangat mengerjakan soal latihan maupun kurang semangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa banyak yang curang pada waktu mengerjakan soal post test. Menyadari adanya kekurangan-kekurangan pada metode 1 maka peneliti mengadakan perbaikan-perbaikan yang dilaksanakan pada metode 2, dan pada metode 2 kekurangan-kekurangan sudah dapat diperbaiki. Di antaranya siswa yang kurang semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sudah berkurang, adanya peningkatan rasa percaya diri dalam keaktifan maupun dalam mengerjakan soal latihan, dan berani mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas dengan benar. Proses pembelajaran guru juga sudah mendekati sempurna, suara guru dapat didengar oleh semua siswa dan perhatian guru terhadap seluruh siswa merata.

Dengan adanya metode role playing yang dilakukan oleh seorang guru kepada siswa memberikan punishment bagi siswa melalui paper skinote di MTsS PP Darussalam Kabun kelas VII pada setiap pertemuan. Agar siswa lebih serius dan memperhatikan atau konsentrasi khususnya pada pelajaran sejarah kebudayaan islam.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil tes

| Aspek Penilaian    | Pra Metode | Metode I | Metode II |
|--------------------|------------|----------|-----------|
| Nilai Rata-rata    | 60         | 75       | 90        |
| Siswa Tuntas       | 10         | 20       | 30        |
| Ketuntasan Belajar | 15%        | 25%      | 35%       |

Adapun hasil dari rekapitulasi di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dapat diketahui dari hasil pre test ketuntasan siswa yang hanya mencapai 15% meningkat menjadi 35% pada metode 1 dan meningkat lagi menjadi 90% pada siklus 2. Ketuntasan belajar yang tercapai sudah sesuai dengan yang diharapkan.

Dengan adanya peningkatan belajar ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode bermain peran merupakan metode yang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan.

Menurut Arifin hasil belajar merupakan berbagai upaya yang dilakukan bagi perbaikan proses belajar, sehingga pembelajaran efektif dilakukan secara optimal yang dapat dilihat dari perolehan ketuntasan belajarnya. Hasil belajar yang diperoleh mampu mengubah perilaku atau bahkan pola berfikir siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Bundu yang menyatakan bahwa hasil belajar MTS adalah segala sesuatu yang menciptakan terjadinya perubahan tingkah laku ataupun berbagai hal Hasil belajar yang baik dapat dicapai siswa dengan memperhatikan beberapa aspek yang harus dipenuhi. Dimulai dari perencanaan pembelajaran sampai dengan pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Mansyur kelebihan dari metode role playing yaitu, dengan penerapan metode role playing siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yaitu terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI melalui pembelajaran kooperatif tipe role playing di kelas dengan memberikan punishment bagi siswa melalui paper skinote di MTsS PP Darussalam Kabun kelas VII. Guru hendaknya membimbing siswa dalam memerankan peran agar siswa dapat secara mantap dalam bermain peran dan siswa dapat memahami alur dan makna yang terkandung dalam materi yang disampaikan. Penerapan metode role playing mengantarkan siswa kedalam pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa menjadi aktif serta berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Adapun penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Dimana setiap siklus terdiri dari: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4)

refleksi, dan (5) evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan tes. Metode observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran role playing dengan memberikan punishment bagi siswa melalui paper skinote di MTsS PP Darussalam Kabun kelas VII pada setiap pertemuan. Data yang berupa data pelaksanaan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa dan guru untuk mendapatkan informasi mengenai hal-hal yang diperlukan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis bentuk isian. Tes digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa yang diadakan pada akhir setiap siklus. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Tolok ukur keberhasilan ditandai dengan meningkatnya prestasi belajar siswa kepada siswa MTsS PP Darussalam Kabun kelas VII pada mata pelajaran SKI.

## KESIMPULAN

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa; Adapun Metode role playing dengan memberikan punishment bagi siswa melalui paper skinote di MTsS PP Darussalam Kabun kelas VII dalam pembelajaran merupakan hal yang baru bagi guru dan baru pertama kali guru menerapkannya. Pada awal pelaksanaan dan penerapan metode tersebut pada pokok bahasan menghargai keputusan bersama, banyak kekurangan-kekurangan baik pada pelaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa maupun aktivitas guru. Pada siklus 1 masih banyak siswa yang kurang semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, ada siswa yang masih kesulitan mengerjakan soal latihan, siswa yang kurang pandai terlihat kurang semangat mengerjakan soal latihan maupun kurang semangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa banyak yang curang pada waktu mengerjakan soal post test. Hasil dari rekapitulasi di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dapat diketahui dari hasil pre test ketuntasan siswa yang hanya mencapai 15% meningkat menjadi 35% pada metode 1 dan meningkat lagi menjadi 90% pada siklus 2. Ketuntasan belajar yang tercapai sudah sesuai dengan yang diharapkan. Dengan adanya peningkatan belajar ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode bermain peran merupakan metode yang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan.

## DAFTAR REFERENSI

- Ahmadi, A., & Prasetyo, T. J. (1997). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bundu, P. (2006). *Penilaian keterampilan proses dan sikap ilmiah dalam pembelajaran sains SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Djamarah, B. S., & Aswan, Z. (2008). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2001). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: P.T. Bumi Aksara.
- Moleong, L. J. (2000). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Roslan Karya.
- Purwanto, N. (1990). *Psikologi pendidikan*. Solo: Harapan Massa.
- Sagala, S. (2005, Februari 12). *Metode latihan/drill*. Ainamulyana. Diakses pada 22 Mei 2014, dari <http://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/metode-latihandrill.html>
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suharmi Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suhardjono, A. H., & dkk. (1996). *Pedoman penyusunan karya tulis ilmiah di bidang pendidikan dan angka kredit pengembangan profesi widyaiswara*. Jakarta: Depdikbud, Dikdasmen.
- Sumiyati, A. (2009). *Metode pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sutama. (2000). *Peningkatan efektivitas pembelajaran matematika melalui pembenahan gaya mengajar di SLTP N 18 Surakarta*. Yogyakarta: Program Pascasarjana UNY.
- Tuken, R. (2016). Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui pembelajaran kooperatif tipe role playing di kelas VI SDN IV Kota Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(2), 123–129.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Depdiknas.
- Zaini, H. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.