

MENINGKATKAN PEMAHAMAN PELAKSANAAN PILKADA MELALUI PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) DAN CURAH PENDAPAT (*BRAINSTORMING*)

Sukirno

*SD Negeri Kembangbahu II,
Kembangbahu, Lamongan*

Abstrak: *Permasalahan dalam penelitian ini adalah belum diketahui adanya pengaruh penggunaan metode bermain peran dan curah pendapat terhadap pemahaman pelaksanaan Pilkada. Sumber data penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri Kembangbahu II Kecamatan Kembangbahu Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 16 orang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa siklus dengan setiap siklus terdapat perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan berupa Rencana Pembelajaran (RP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan penilaian kelas. Analisis data digunakan untuk memperoleh data tentang ketuntasan belajar perorangan dan klasikal didapatkan dari penilaian kinerja. Ketuntasan belajar perorangan didapat jika nilai/skor ≥ 60 dan ketuntasan belajar klasikal diperoleh jika persentase siswa yang tuntas belajar perorangan $\geq 85\%$. Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I terdapat 13 siswa yang mengalami ketuntasan belajar perorangan dari 16 jumlah siswa (81,25 %) ini menunjukkan pada siklus ini belum mengalami ketuntasan klasikal. Pada siklus II semua siswa mengalami ketuntasan belajar perorangan (100%) ini menunjukkan pada siklus ini sudah mengalami ketuntasan klasikal. Dan peningkatan nilai rata-rata siswa yaitu 71,25 pada siklus I menjadi 80,63 pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode bermain peran dan curah pendapat terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam memahami pelaksanaan Pilkada.*

Kata kunci: *metode bermain peran, metode curah pendapat, pemahaman pelaksanaan pilkada*

Abstract: *The problem in this study was not yet known to the influence of the use of role playing and brain storming methods to the understanding of elections at the six graders in the second state elementary school of Kembangbahu, Kembangbahu, Lamongan which addressed at a problem of elections. The data source of the study was all of six graders in the second state elementary school of Kembangbahu, Lamongan in the academic year of 2016/2017, amounting to 16 students. This study used classroom action research that consists of several cycles with each cycles there were planning, action, observation, and reflection. Instruments used in the form of Lesson Plan (RPP), Student Activity Sheet (LKS), and classroom assessments. Analysis of the data used to obtain the data on individuals and classical learning completeness obtained from performance appraisal. The mastery of learning individuals obtained if the value / score ≥ 60 and completeness of classical study obtained if the percentage of students who pass the study individuals $\geq 85\%$. This study was conducted in two cycles of the first*

cycle and the second cycle. In the first cycle, there were 13 students who experience the learning completeness individuals from 16 the number of students (81.25%) showed in this cycle had not experienced in classical completeness. In the second cycle of all students experienced in learning completeness individuals (100%) This show had experienced a cycle of classical completeness. And an increase in the average value of students in the first cycle was 71.25 to 80.63 in the second cycle. Thus, it could be concluded that there were significant influence of role playing and brainstorming methods to increase the students' ability in understanding the implementation of the elections.

Keywords: *role playing method, brain storming method, election understanding*

PENDAHULUAN

Untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran, metodologi pembelajaran senantiasa dimutakhirkan, diperbaharui, dan dikembangkan oleh berbagai kalangan khususnya kalangan pendidikan. Karena itu, metodologi pembelajaran silih berganti dipertimbangkan, digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Lebih-lebih dalam dunia yang lepas kendali atau berlari tunggang-langgang sekarang, falsafah dan metodologi pembelajaran sangat cepat berubah dan berganti, bahkan bermunculan secara serempak; satu falsafah dan metodologi pembelajaran dengan cepat dirasakan usang dan ditinggalkan, kemudian diganti (dengan cepat pula) dengan dan dimunculkan satu falsafah dan metodologi pembelajaran yang lain, malahan sering diumumkan atau dipopulerkan secara serentak beberapa falsafah dan metodologi pembelajaran.

Tidak mengherankan, dalam beberapa tahun terakhir ini di Indonesia telah berkelebatan (muncul, populer, surut, tenggelam) berbagai falsafah dan metodologi pembelajaran yang dipandang baru-mutakhir meskipun akar-akar atau sumber-sumber pandangannya sebenarnya sudah ada sebelumnya, malah jauh sebelumnya.

Meskipun begitu bukan berarti metode pembelajaran yang tradisional sudah ditinggalkan. Pembelajaran tradisional tersebut digabungkan dengan berbagai variasi metode pembelajaran yang lain sehingga dapat mengurangi kekurangan-kekurangan yang ada dalam metode pembelajaran tertentu. Salah satu metode pembelajaran yang termasuk metode lama adalah metode *role playing* (bermain peran) dan curah pendapat (*Brainstorming*).

Metode bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Melalui itu siswa "memasuki diri" orang lain/individu lain dan dengan perilaku seperti orang yang diperankannya, siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasinya yang menandai perilakunya. Peranan adalah merupakan serangkaian perasaan, kata-kata dan tindakan-tindakan terpola dan unik yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda-benda.

Sedangkan metode curah pendapat (*Brainstorming*) merupakan suatu metode pembelajaran diskusi tanya jawab yang juga mengemukakan pendapat tidak hanya dari paneli tetapi juga dari peserta panelis. Pembelajaran ini menjadi

semarak dan bergairah karena pendapat-pendapat dari pihak lain juga dikemukakan sehingga terjadilah suatu kesimpulan yang sempurna.

Dengan metode ini siswa belajar berusaha mengenali permasalahan, memahami yang riil atau sebenarnya terjadi di masyarakat kemudian mereka berusaha untuk memecahkan masalah, dalam hal ini menumbuhkembangkan cara berpikir siswa sebagaimana yang dikehendaki dalam studi mandiri, siswa berpikir kritis, kreatif. Sehingga dapat berguna bagi kehidupan siswa dalam memahami, dan memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Metode ini dapat dikembangkan atau diterapkan pada siswa, manakala siswa memiliki pengetahuan awal tentang masalah dan mengekspresikan dalam bentuk tingkah laku melalui metode bermain peran (*role playing*).

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh metode bermain peran (*role playing*) dan curah pendapat (*brainsorming*) terhadap peningkatan pemahaman pelaksanaan Pilkada pada siswa kelas VI SD Negeri Kembangbahu II.
2. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan curah pendapat (*brainsorming*) pada siswa kelas VI SD Negeri Kembangbahu II.

Metode atau strategi pembelajaran menempati fungsi yang sangat penting, karena memuat tugas-tugas yang perlu dikerjakan siswa dan guru, karena itu penyusunannya hendaknya berdasarkan analisis tugas yang mengacu pada tujuan pembelajaran.

Kualitas pengajaran selalu terkait dengan penggunaan metode pengajaran yang optimal untuk mencapai tujuan pengajaran di bawah kondisi pengajaran tertentu, hal ini berarti bahwa untuk

mencapai kondisi pengajaran, bidang studi harus diorganisasikan dengan strategi pengorganisasian yang tepat, selanjutnya disampaikan kepada siswa dengan metode yang tepat pula.

Hubungan metode pembelajaran dengan prestasi belajar adalah merupakan rangkaian antara metode dengan prestasi belajar. Dari kedua hal tersebut saling pengaruh mempengaruhi dan saling mengisi sehingga tidak dapat terpisahkan diantara keduanya. Hal ini sesuai dengan pendapat WJS Purwodarminto yang menjelaskan bahwa “hubungan metode pembelajaran dengan prestasi belajar berarti mempunyai pertalian yang sangat kuat”.

Penggunaan metode mengajar sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, metode mengajar merupakan masalah penggunaan cara untuk memotivasi belajar, sehingga akan terjadi dengan mudah dan menyenangkan. Semakin baik media mengajar semakin efektif pada pencapaian tujuan pengajaran.

Pemilihan metode mengajar tertentu akan meningkatkan motivasi, dan motivasi ini merupakan kunci belajar efektif. Sistem penyampaian yang dipilih oleh guru akan menentukan mutu interaksi yang terjadi, dan mutu interaksi ini akan menentukan prestasi belajar siswa.

Dalam batasan ini berhasil tidaknya peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, tergantung pada metode mengajarnya. Dengan memilih dan menetapkan metode mengajar yang tepat dalam pembelajaran, maka pembelajaran tidak monoton, dan membosankan siswa. Guru harus mampu menyesuaikan penggunaan metode mengajar berdasarkan pada tujuan, bahan pengajaran, sehingga memotivasi siswa dan memudahkan siswa dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Tim Pelatih Proyek PGSM, PTK (*Classroom Action Research*) adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan (Riduwan, 2004:3). Sesuai dengan jenis penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Sumber data penelitian ini adalah semua siswa kelas VI SD Negeri Kembangbahu II Kecamatan Kembangbahu Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 16 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 6 siswa, sedangkan siswa perempuan sebanyak 10 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas RPP, LKS, penilaian kelas (tes tulis, tes lisan, tes perbuatan, pengamatan, skala sikap, angket, portofolio, tugas, proyek).

Analisis penilaian kelas atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dalam penelitian ini dilakukan dengan

cara memberikan evaluasi berupa tes tulis pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana.

HASIL PENELITIAN

Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siswa yang masuk pada kelas VI adalah siswa yang sudah dapat mencerna suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.

Setelah dilakukan identifikasi masalah peneliti memasuki siklus I. Berikut ini adalah pemaparan per siklus dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dan curah pendapat:

Siklus I:

Tahap Perencanaan.

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RP 1, LKS 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 8 September 2016 di kelas VI dengan jumlah siswa 16 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar dan langkah-langkah pembelajaran mengacu pada RP yang telah disiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi penilaian berupa tes tulis dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Distribusi Nilai Tes Siklus I

No. Urut	Skor	Ket.		No. Urut	Skor	Ket.	
		T	TT			T	TT
1.	50		V	11.	80	V	
2.	50		V	12.	80	V	
3.	80	V		13.	80	V	
4.	80	V		14.	70	V	
5.	50		V	15.	70	V	
6.	90	V		16.	70	V	
7.	70	V					
8.	70	V					
9.	70	V					
10.	80	V					
Σ	690	7	3	Σ	450	6	0
Jumlah skor 1140							
Jumlah skor maksimal ideal 1600							
% skor tercapai 81,25							

Keterangan: T : Tuntas
 TT : Tidak Tuntas
 Jumlah siswa yang tuntas : 13
 Jumlah siswa yang belum tuntas : 3
 Klasikal : Belum tuntas

Tabel 2 Rekapitulasi Nilai Tes Siklus I

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1.	Nilai rata-rata tes	71,25
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	13
3.	Persentase ketuntasan belajar	81,25

Pengamatan

Dari kedua tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode bermain peran dan curah pendapat diperoleh nilai rata-rata belajar siswa 71,25 dan ketuntasan belajar mencapai 81,25 % atau ada 13 siswa dari 16 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 60 hanya sebesar 81,25 % lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85 %.

Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penggunaan metode bermain peran dan curah pendapat. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik sesuai dengan RP yang telah dibuat. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.

- 2) Berdasarkan data hasil pengamatan dan penilaian diketahui bahwa siswa dalam mempelajari materi permasalahan pelaksanaan Pilkada masih mengalami hambatan, diantaranya siswa masih kurang mengerti tentang isi drama yang dimainkan, hal ini membuat siswa masih kabur dalam mengemukakan pendapatnya. Sehingga dalam menyelesaikan tes tulisnya siswa masih banyak yang salah menjawab.

Siklus II

Tahap Perencanaan.

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RP 2, LKS 2 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Karena pada siklus pertama masih belum tuntas terutama siswa kurang mengerti tentang isi drama yang dimainkan, hal ini membuat siswa masih kabur dalam

mengemukakan pendapatnya. Sehingga dalam menyelesaikan tes tulisnya siswa masih banyak yang salah menjawab.

Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 6 Oktober 2016 di kelas VI dengan jumlah siswa 16 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar dan langkah-langkah pembelajaran mengacu pada RP yang telah disiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi penilaian tes tulis dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Distribusi Nilai Tes Siklus II

No. Urut	Skor	Ket.		No. Urut	Skor	Ket.	
		T	TT			T	TT
1.	70	V		11.	80	V	
2.	80	V		12.	90	V	
3.	80	V		13.	80	V	
4.	80	V		14.	80	V	
5.	70	V		15.	80	V	
6.	90	V		16.	80	V	
7.	90	V					
8.	80	V					
9.	80	V					
10.	80	V					
Σ	800	10	0	Σ	490	6	0
Jumlah skor 1290							
Jumlah skor maksimal ideal 1600							
% skor tercapai 100							

Keterangan: T : Tuntas
 TT : Tidak Tuntas
 Jumlah siswa yang tuntas : 16
 Jumlah siswa yang belum tuntas : 0
 Klasikal : Tuntas

Tabel 4 Rekapitulasi Nilai Tes Siklus II

No.	Uraian	Hasil Siklus II
1.	Nilai rata-rata tes	80,63
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	16
3.	Persentase ketuntasan belajar	100

Pengamatan.

Dari tabel IV.3. dan IV.4. di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode bermain peran dan curah pendapat diperoleh nilai rata-rata belajar siswa 80,63 dan ketuntasan belajar mencapai 100 % atau semua siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua ini secara klasikal siswa sudah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 60 sebesar 100 % lebih besar dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85 %.

Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini hingga mengalami ketuntasan baik ketuntasan secara perorangan maupun secara klasikal dikarenakan adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan belajar aktif sehingga siswa menjadi terbiasa dengan pembelajaran seperti ini. Dengan penggunaan metode bermain peran dan curah pendapat siswa seakan-akan mengalami sendiri kejadian atau peristiwa yang dikemukakan sebagai masalah.

Refleksi.

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain peran dan curah pendapat. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

- Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik sesuai dengan RP yang telah dibuat.
- Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh guru, siswa semakin

lebih aktif selama proses belajar berlangsung.

- Kekurangan pada siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga hasil yang diperoleh juga menjadi meningkat atau lebih baik.

Diskusi Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan II) yaitu masing-masing 81,25 % menjadi 100 % (mengalami kenaikan sebanyak 18,75 %). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dan curah pendapat (*brainsorming*) memiliki pengaruh yang besar terhadap peningkatan pemahaman pelaksanaan Pilkada pada siswa kelas VI SD Negeri Kembangbahu II Kecamatan Kembangbahu Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2016/2017.

Dalam penelitian ini sebagian besar siswa mengalami peningkatan skor/nilai dari siklus I ke siklus II. Namun begitu nilai rata-rata siswa pada siklus I ke siklus II hanya mengalami peningkatan 9,38 saja dari sebelumnya 71,25 pada siklus I menjadi 80,63 pada siklus II.

Dalam pelaksanaan pembelajaran drama dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan curah pendapat (*brainsorming*), guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran aktif dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul diantaranya aktivitas membimbing dan

mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan LKS, menjelaskan, memberi umpan balik di mana persentase untuk peningkatan baik nilai/skor, ketuntasan belajar perorangan dan ketuntasan belajar klasikal di atas cukup besar.

SIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan curah pendapat (*brainsorming*) dapat meningkatkan pemahaman pelaksanaan Pilkada pada siswa kelas VI SD Negeri Kembangbahu II Kecamatan Kembangbahu Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2016/2017 yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal siswa dalam siklus I (81,25 %) dan siklus II (100%).
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan curah pendapat (*brainsorming*) telah berjalan dengan baik. Guru melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya untuk mengurangi kelemahan maupun kesalahan dan menjauhkan hambatan yang dialami guru selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Azis Wahab. 2006. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.

Degeng³, I.N.S. 1991. *Karakteristik Belajar Mahasiswa Berbagai Perguruan Tinggi Di Indonesia*. Jakarta PAU Universitas Terbuka Dirjen Pendidikan dan Kebudayaan.

Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama. 2002. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah, Buku 5, Pembelajaran dan Pengajaran Kontekstual*. Jakarta: Depdiknas.

Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2004. *Kurikulum 2004, Pedoman Pengembangan Silabus dan Model Pembelajaran Tematis Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.

Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2004. *Kurikulum 2004, Standar Kompetensi Mata Pelajaran kelas I sampai dengan VI Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas.

Ngalim, Purwanto M. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nurhadi, Yasin, Senduk. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya Dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Riduwan. 2004. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Rustiyah, N.K. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.

Sagala. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Usman, Moh. Uzer. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yamin, Martinis. 2003. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jambi: Gaung Persada Press.