

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH MELALUI STRATEGI
PEMBELAJARAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)
(STUDI PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS XII IPS
SMA NEGERI 2 BANJARMASIN)**

RIDUANSYAH

SMA Negeri 2 Banjarmasin
riduansmada123@yahoo.com

Abstract:

The purpose of this research is to know the description of interest, understanding of history subject, and creativity, effectiveness of teaching and learning activity in class in history subject at SMA Negeri 2 Banjarmasin. The research used qualitative method and the research type used was classroom action research. Descriptive research aims to give factual and accurate description regarding the facts of situation at SMA Negeri 2 Banjarmasin, especially on the role play method in increasing the history learning interest. Data taken consist of primary and secondary data. The result of research indicates that role playing method in increasing the interest of history at SMA Negeri 2 Banjarmasin has run well and succeeded. The assessment seen from the cognition, psychomotor, and affective aspect of students has depicted on overall students' learning results and objectivity. The problems faced in applying role playing method were (1) limitation of time, (2) limitation of materials which are required in the subject, (3) lack of knowledge of teacher in role playing method, and (4) less comprehension of students about role playing.

Keywords: *Interest and method of role playing*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui gambaran minat, pemahaman pelajaran sejarah, dan kreativitas, efektifitas kegiatan belajar mengajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran secara faktual dan akurat mengenai fakta-fakta tentang keadaan Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Banjarmasin, khususnya dalam hal metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan minat belajar sejarah. Data yang diambil terdiri dari data primer dan data sekunder. Hasil penelitian menunjukkan metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan minat belajar sejarah pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XII IPS-4 SMA Negeri 2 Banjarmasin sudah dapat dikatakan berjalan dengan semestinya dan berhasil. Penilaian dengan melihat aspek kognitif, psikomotor, dan afektif siswa sudah menggambarkan keseluruhan hasil belajar siswa dan objektivitas. Masalah-masalah yang dihadapi dalam penerapan metode Bermain Peran (*Role Playing*) disini adalah (1) sedikitnya waktu, (2) materi yang dibutuhkan dalam pelajaran ini sangat terbatas, (3) guru kurangnya pengetahuan tentang metode bermain peran, dan (4) siswa kurang memahami tentang Bermain Peran.

Kata Kunci: Minat dan metode bermainperan (*Role Playing*)

PENDAHULUAN

Tugas seorang guru bukan hanya sekedar menuangkan bahan pelajaran, tetapi yang terpenting adalah perkembangan pribadi anak. Menurut Cony Semiawan (1990: 4) Salah satu kekurangan kita terletak pada inti kegiatan pendidikan itu sendiri yaitu proses belajar mengajar yang melibatkan anak didik dan pendidik. Anak-anak mendapatkan pengaruh dari beraneka ragam aspek yang ada di situasi kelas (Winfred F. Hill, 2009: 3). Kita tidak dapat mengharapkan terjadinya kemajuan yang pesat dalam dunia pendidikan tanpa membenahi proses belajar mengajar, sekarang sudah jelas bahwa kita harus mendobrak cara belajar duduk, dengar, catat dan hafal (DDCH). Oemar Hamalik (2009: 45) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran.

Pembelajaran sejarah lebih banyak berpusat pada satu arah, yaitu guru menjadi sumber. Di samping itu, pelajaran sejarah yang membosankan karena jam pelajaran siang hari dan dianggap hanya sebagai mata pelajaran pelengkap sehingga dianggap tidak penting. Untuk mengatasi hal tersebut sudah saatnya kita menggiatkan penerapan pendekatan keterampilan proses dalam kegiatan belajar-mengajar sehari-hari di sekolah. Selain itu, memfokuskan pada inti pendidikan berfikir dan pendidikan humaniora atau dengan ungkapan lain inti pengembangan ranah pengetahuan dan ranah sikap dan nilai dalam seluruh kepribadian anak didik dengan menekankan kreatifitas dan pengembangan kreatifitas anak didik. Sejarah membawa dan mengajarkan kebijaksanaan ataupun kearifan (Dadang Supardan 2008: 309).

Dalam belajar diperlukan suatu pemusatan perhatian agar apa yang dipelajari dapat dipahami. Sehingga siswa dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukan. Terjadilah suatu perubahan kelakuan. Perubahan kelakuan ini meliputi seluruh pribadi siswa; baik kognitif, psikomotor maupun afektif. Untuk meningkatkan minat, maka proses pembelajaran dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami apa yang ada di lingkungan secara berkelompok. Sedangkan yang penulis maksudkan dengan minat belajar di sini adalah suatu kemampuan umum yang dimiliki siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal yang dapat ditunjukkan dengan kegiatan belajar.

Rendahnya minat belajar siswa SMA Negeri 2 Banjarmasin. Pada umumnya siswa menampilkan kurang bergairah, kurang bersemangat dan kurang siap dalam mengikuti pelajaran. Ketidaksiapan siswa tersebut akan mempengaruhi terhadap proses pembelajaran, suasana menjadi kurang aktif, interaksi antar guru dengan siswa sangat kurang, apalagi antar siswa dan siswa, siswa cenderung pasif, hanya menerima saja apa yang diberikan oleh guru. Lebih jauh lagi kondisi ini berpengaruh terhadap hasil kognitif, afektif maupun psikomotor.

siswa hal ini didukung dari hasil observasi penulis di kelas XII IPS 4 kurang bertanggungjawabnya siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru sekitar 40 % siswa mempunyai nilai tugas yang rendah, 10 % tidak mengerjakan tugas dengan berbagai alasan, seringnya keluar kelas dengan berbagai alasan lebih dari 5 % siswa mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung.

Rendahnya minat siswa juga tercermin dari respon dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan kurang dari 10% siswa yang berani tunjuk jari untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, dan kurang dari 5 % siswa berani tunjuk jari mengajukan pertanyaan kepada guru. Kondisi ini ternyata berpengaruh terhadap hasil ulangan harian siswa hanya mencapai rerata 65 saja. Sedangkan kriteria ketuntasan mata pelajaran sejarah SMA Negeri 2 Banjarmasin ditetapkan 70,00Kemungkinan rendahnya minat belajar siswa yang ada sekarang, pembelajaran sejarah cenderung di ajarkan hanya memanfaatkan fakta sejarah sebagai materi utama.

Tidak aneh bila pendidikan sejarah terasa kering, tidak menarik, dan tidak memberi kesempatan kepada anak didik di kelas SMA Negeri 2 Banjarmasin untuk belajar menggali makna dari sebuah peristiwa sejarah. Pendidikan sejarah di sekolah masih juga berkutat pada anak agar menghafal suatu peristiwa Siswa tidak dibiasakan untuk mengartikan suatu peristiwa guna memahami dinamika suatu perubahan. Sistem pembelajaran sejarah yang dikembangkan sebenarnya tidak lepas dari pengaruh budaya yang telah mengakar. Model pembelajaran yang bersifat satu arah dimana guru menjadi sumber.

Masalah profesionalisme guru sejarah juga masih dipertanyakan, sampai saat ini masih berkembang kesan dari para guru, pemegang kebijakan di sekolah bahwa pelajaran sejarah dalam mengajarkannya tidak begitu penting memperhatikan masalah keprofesian, sehingga tidak jarang tugas mengajar sejarah diberikan kepada guru yang bukan profesinya. Sementara itu terlalu banyak sekolah yang memposisikan guru sejarah sebagai orang buangan, dan mata pelajaran sejarah sekedar sebagai pelengkap. Bahkan banyak kasus ditemukan, guru sejarah menjadi sasaran untuk menaikkan nilai siswa agar yang bersangkutan dapat naik kelas. Selain itu, sebagian besar guru juga tidak mengikuti perkembangan hasil penelitian dan penerbitan mutakhir sejarah Indonesia. Hal yang terakhir itu juga berkaitan dengan adanya kenyataan bahwa institusi resmi yang menjadi tempat pendidikan tambahan bagi guru sejarah itu hanya berkutat pada substansi historis dan metode pengajaran sejarah yang tertinggal.

Adapun Solusi Permasalahan Pembelajaran Sejarah salah satu metode pembelajaran yang cocok untuk menjadikan siswa aktif dan guru sebagai fasilitatornya adalah dengan menggunakan metode Bermain Peran (*Role Playing*). Bermain peran adalah salah satu bentuk

permainan pendidikan yang di gunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (Depdikbud, 1964:171). Proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang: (Hasan, 1996: 266). Di sisi lain, Roestiyah (2001 : 90) mengatakan bahwa teknik-teknik sosiodrama ialah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antarmanusia. Ataupun rool-playing di mana siswa bisa berperan atau memainkan peran dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengambil seting siswa kelas XII IPS 4 SMAN 2 Banjarmasin tahun pelajaran 2011 – 2012 yaitu kelas jumlah siswa terdiri dari 33 siswa. Prosentase ketuntasan klasikal per KD untuk pelajaran sejarah kelas XII IPS 4 tergolong rendah yaitu rata-rata hanya 46 % walau setelah remedial ketuntasannya mencapai 85 %. Materi yang diambil dalam penelitian ini adalah dari hasil ulangan harian dan ulangan tengah semester berdasarkan KD yang dibahas Menganalisis perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan dari ancaman disintegrasi bangsa terutama dalam bentuk pergolakan dan pemberontakan, PKI di Madiun 1948, DI/TII di Aceh, Andi Azis, RMS, G 30 S PKI dan Lahirnya sistem Demokrasi Liberal di Indonesia . Sehingga keberhasilan siswa dalam materi sejarahan meningkatkan minat dan motifasi belajar siswa atau untuk materi lanjutan.

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran Sejarah dengan pokok bahasan Perjuangan Bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan dari ancaman disintegrasi bangsa terutama dalam bentuk pergolakan dan pemberintakan PKI Madiun 1948, DI/TII di Aceh, Andi Azis, RMS dan Lahirnya sistem Demokrasi Liberal di Indonesia. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*action research*), yang bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah dalam praktek pengajaran lapangan.

angkah-langkah penelitian tindakan dilakukan untuk mengupayakan peningkatan minat dan motivasi belajar sejarah pada jenjang SMA Negeri 2 Banjarmasin pada khususnya. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif Pada dasarnya desain penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan demikian prosedur langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini mengikuti langkah-langkah dasar penelitian tindakan yang umum

dilakukan. Dalam PTK ini peneliti terlibat langsung di dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil penelitian yang berupa tesis PTK dilakukan dengan diawali oleh suatu kajian terhadap problema secara sistematis. Hasil kajian ini kemudian dijadikan dasar untuk mengatasi masalah tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Siklus ke satu

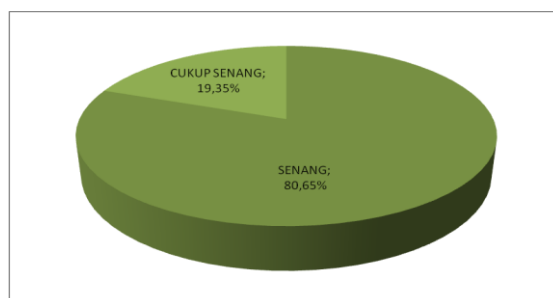
Hasil analisis angket tentang minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dapat membantu memperbaiki hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi tentang Gerakan DI/TII di Aceh dipimpin Daud Beureueh baik secara individu maupun berkelompok hal ini dapat dilihat dari hasil analisis angket siswa setelah pelaksanaan siklus I. Berdasarkan hasil analisis angket yang dijawab oleh siswa dari 34 pertanyaan yang diajukan oleh peneliti setelah kegiatan pembelajaran siklus I diperoleh data respons siswa sebagaimana disajikan.

Bahwa 80,65% siswa menyatakan senang terhadap penerapan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*), sedangkan sebanyak 19,35% siswa menyatakan cukup senang mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*), merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan dari ancaman disintegrasi bangsa terutama dalam bentuk pergolakan dan pemberontakan, DI/TII di Aceh dipimpin oleh Daud Beureueh.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus I dari dua kali pertemuan secara keseluruhan telah mencapai kualifikasi cukup baik yaitu pada pertemuan ke-1 dengan kualifikasi cukup baik, pada pertemuan ke-2 diperoleh total skor aktivitas siswa dengan kriteria kualifikasi baik. Adapun rendahnya skor rata-rata aktivitas siswa pada pertemuan ke-1 bila dibandingkan dengan pertemuan ke-2 siklus I adalah dikarenakan guru pada awal pembelajaran belum memberikan motivasi kepada siswa secara maksimal sehingga menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam rangka mengikuti kegiatan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa juga belum begitu jelas disampaikan sehingga siswa masih agak bingung dalam melaksanakan tugas individu maupun kelompok dan hal ini menyebabkan rendahnya kegiatan siswa dalam kegiatan belajar-mengajar.

Tabel 1 Data Hasil Analisis Angket minat Siswa Siklus I

No	Skor Angket	Frekuensi	$\frac{F}{N} \times 100$	Persentase (%)	Keterangan
1	100	7	22,58%	80,65%	Senang
2	90	8	19,36%		
3	80	12	38,71%		
4	70	6	19,35%	19,35%	Cukup senang
Jumlah		33	-	100	-



Gambar 1 Grafik minat Siswa

B. Siklus Ke dua

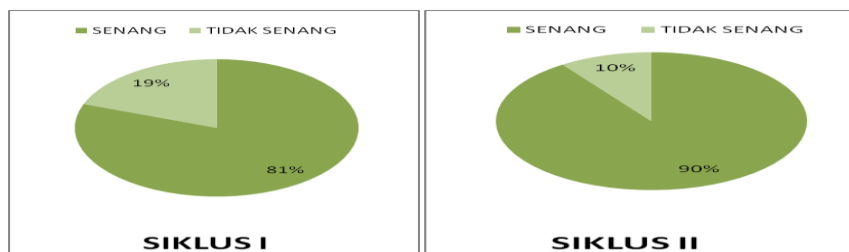
Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus kedua dapat dijelaskan bahwa 90,32% siswa menyatakan senang terhadap penerapan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*), sedangkan sebanyak 9,68% siswa menyatakan cukup senang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Dengan hasil minat dan motivasi siswa terhadap penerapan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*), menunjukkan bahwa model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar, kemampuan, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran sejarah.

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II dari dua kali pertemuan secara keseluruhan telah mencapai kualifikasi baik dan sangat baik yaitu pada pertemuan ke-1 memperoleh total skor sebesar 104 dengan kualifikasi baik, dan pada pertemuan ke-2 diperoleh total skor aktivitas siswa sebesar 110 dengan kualifikasi sangat baik. Peningkatan aktivitas siswa pada pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 siklus II adalah karena guru pada awal pembelajaran telah mampu memberi motivasi pada siswa secara maksimal sehingga siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, selain itu topik dan tujuan pembelajaran juga telah dengan jelas disampaikan dan diketahui oleh siswa sehingga siswa tidak bingung dalam melaksanakan tugas yang diberikan baik secara individual maupun kelompok.

Faktor lain yang menyebabkan peningkatan aktivitas siswa adalah metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) yang diterapkan dalam proses pembelajaran merupakan suatu

pendekatan yang sesuai dengan keadaan siswa sehingga mereka tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti pada waktu kegiatan inti, mereka sudah begitu terbiasa melakukan kerja sama secara kelompok, serta dalam kegiatan permainan semua anggota kelompok nampak bersemangat untuk dapat menyumbangkan pendapat bagi kelompoknya sehingga kegiatan pembelajaran nampak hidup disamping itu siswa juga telah mampu menyimpulkan bagi kegiatan penyelidikan yang mereka lakukan baik secara individu maupun kelompok serta mampu berperan memberikan informasi yang mereka peroleh melalui kegiatan proses pelajaran sejarah. Kepada seluruh anggota kelompoknya untuk dianalisa dan disimpulkan bersama sehingga seluruh anggota kelompok dapat mengerti serta semua siswa telah mampu menyelesaikan tugas secara mandiri maupun kelompok dengan baik sehingga guru dalam proses pembelajaran tidak lagi mendominasi kegiatan pembelajaran dengan banyak memberikan bimbingan kepada siswa.

Berdasarkan fakta yang ditemukan di atas menunjukkan bahwa siswa dan guru sepenuhnya telah dapat berperan secara optimal dalam proses pembelajaran dengan kata lain aktivitas guru dalam proses pembelajaran tidak mendominasi kegiatan pembelajaran yang menyebabkan aktivitas siswa rendah, akan tetapi sebaliknya kegiatan pembelajaran telah mengarah pada kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini berdasarkan alasan kedua aktivitas ini saling mempengaruhi, di mana keaktifan siswa meningkat apabila guru mengurangi dominasi di dalam proses pembelajaran. Dalam pandangan konstruktivisme keaktifan siswa harus meningkat dan guru harus mengurangi dominasinya di dalam proses pembelajaran.



Gambar 2 Grafik Perbandingan minat Siswa Siklus I-II

SIMPULAN

Pembelajaran sejarah yang selama ini lebih banyak berpusat pada satu arah dimana guru menjadi sumber, dan pelajaran sejarah yang membosankan karena jam pelajaran pada siang hari, kemudian pelajaran kemudian pelajaran sejarah sebagai pelengkap dan dianggap tidak

penting Dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan aktivitas guru kelas XII IPS SMA Negeri 2 Banjarmasin dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dari perolehan skor aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama sebesar 76 dengan kualifikasi cukup baik, pertemuan kedua sebesar 98 dengan kualifikasi baik, dan pada siklus II diperoleh skor aktivitas guru pada pertemuan pertama sebesar 105 dengan kualifikasi baik, dan pada pertemuan kedua diperoleh skor aktivitas guru sebesar 115 dengan kualifikasi sangat baik.

Dengan menerapkan model pembelajaran metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Banjarmasin dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dari perolehan skor aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama sebesar 70 dengan kualifikasi cukup baik, pertemuan kedua sebesar 90 dengan kualifikasi baik, dan pada siklus II diperoleh skor aktivitas siswa pada pertemuan pertama sebesar 104 dengan kualifikasi baik, dan pada pertemuan kedua diperoleh skor aktivitas siswa sebesar 110 dengan kualifikasi sangat baik.

Dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Banjarmasin, hal ini terbukti dari hasil perolehan nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 79,19 dengan tingkat ketulusan klasikal 77,42%, sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 84,35 dengan tingkat ketuntasan belajar 96,77% dan hasil tersebut telah melebihi dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80% siswa memperoleh nilai rata-rata minimal 6,8 sehingga pembelajaran ini dinyatakan berhasil.

Dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran sejarah di kelas XII IPS SMA Negeri 2 Banjarmasin. Hal ini terbukti dari presentase minat siswa pada siklus I siswa yang menyatakan senang mengikuti kegiatan pembelajaran sebanyak 25 orang siswa (80,65%), dan menyatakan cukup senang sebanyak 6 orang siswa (19,35%), sedangkan pada siklus II siswa yang menyatakan senang sebanyak 28 orang siswa (90,32%) dan menyatakan cukup senang sebanyak 3 orang siswa (9,68%). Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan minat siswa terhadap pelajaran sejarah dengan menggunakan metode belajar Bermain Peran (*Role Playing*) sebesar 9,67%

SARAN

Agar pembelajaran tercapai secara efektif dan meningkatkan minat belajar siswa, maka dalam mengajarkan materi Pelajaran Ilmu Sejarah agar menerapkan model

pembelajaran metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) sebagai alternatif pemecahannya. Kepada siswa hendaknya senantiasa berupaya meningkatkan kemampuannya memahami materi pelajaran Sejarah khususnya tentang pokok bahasan Perjuangan Bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan dari ancaman disintegrasi bangsa terutama bangsa dalam bentuk pergolakan dan pemberintakan PKI Madiun 1948, DI/TII di Aceh, Andi Azis, RMS dan Lahirnya sistem Demokrasi Liberal di Indonesia. Kepada Sekolah hendaknya secara kontinue mengadakan pembinaan dan bimbingan kepada para guru di lingkungan kerjanya masing-masing dalam hal memilih dan menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya pelajaran sejarah agar prestasi belajar siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Conny Semiawan. 1990. *Pendekatan Ketrampilan Proses*. Jakarta: PT. Gramedia
- Dadang Supardan. 2008. *Pengantar Ilmu Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hasan S.N. 1996. *Pendidikan ilmu-ilmu sosial buku 1 dan 2*. Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah UPI.
- Hamalik Oemar .2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hasbullah. 2005. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Grafindo
- Nana Sudjana. 1998. *Dasar-Dasar Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Sinar baru
- Roestiyah .2001. *Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana. 2001. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah
- Wina Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain system Pelajaran*. Jakarta: Pradana Media Group
- Winfred F. Hill. 2009. *Theories Of Learning (Teori-Teori Pembelajaran)*. Bandung: Nusa Media