

Penerapan Model Pembelajaran *Role-Playing* pada Materi Debat untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MIPA 3 MAN 2 Bantul

Sumardiasih

MAN 2 Bantul Yogyakarta

sumardiasihalip@yahoo.co.id

Abstract

This study aims to improve the activeness and achievement of learning in Indonesian language debate materials by using role-playing learning models in grade X students of MIPA 3 MAN 2 Bantul even semester of the 2019/2020 academic year. This research was conducted from January to April 2020. This study's subject was a Grade X student of MIPA 3 MAN 2 Bantul, who numbered 25 students. The indicators examined in this study are the activeness and learning achievement of students. The research design uses a class action research model. The study consisted of 2 cycles, each of which consisted of 3 meetings. The data collection method uses observation method, questionnaires, and written tests. The study results can be concluded that applying the Role-Playing learning model can increase the activeness and achievement of learning in the field of study of Bahasa Indonesia debate material in students grade X MIPA 3 MAN 2 Bantul even semester 2019/2020. Student activity in the first cycle of 61.50% increased in the second cycle to 88.50%. In the first cycle, student learning achievement based on an average score of 65.55% increased in the second cycle to 82.28%. Similarly, the number of students completed in the first cycle by 36% rose to 80%. The successful use of Role-Playing learning models can be used as an alternative learning model to improve students' activeness and learning achievement.

Keywords: *Role-Playing Learning Model, Activeness, Student Learning Achievement.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar bidang studi pelajaran Bahasa Indonesia materi debat dengan menggunakan model pembelajaran *Role-Playing* pada siswa kelas X MIPA 3 MAN 2 Bantul semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Januari sampai dengan April 2020. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 3 MAN 2 Bantul yang berjumlah

25 siswa. Indikator yang diteliti dalam penelitian ini adalah keaktifan dan prestasi belajar siswa. Desain penelitian menggunakan model penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket, dan test tertulis. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role-Playing* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar bidang studi Bahasa Indonesia materi debat pada siswa kelas X MIPA 3 MAN 2 Bantul semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Keaktifan siswa pada siklus I sebesar 61,50% meningkat pada siklus II menjadi 88,50%. Prestasi belajar siswa pada siklus I berdasarkan nilai rata-rata sebesar 65,55% naik pada siklus II menjadi 82,28%. Demikian juga jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebesar 36% naik menjadi 80%. Keberhasilan penggunaan model pembelajaran *Role-Playing* dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Role-Playing*, Keaktifan, Prestasi Belajar Siswa.

Pendahuluan

Pendidikan yang berkualitas menuntut pendidik dan tenaga kependidikan untuk melakukan perubahan agar tercipta kondisi yang lebih baik. Hal tersebut dapat terwujud dengan melibatkan siswa untuk aktif belajar tentu saja dengan tetap mengedepankan pendidikan karakter yang dibutuhkan dalam kehidupan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.¹ Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana, sehingga harus melalui proses pembelajaran yang menyenangkan, mampu mengoptimalkan potensi peserta didik, mampu melahirkan peserta

¹ Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 pasal 1 ayat 1

didik yang berkarakter, serta mempunyai keterampilan dan mampu berperan aktif dalam kehidupan sosialnya.

Proses pembelajaran merupakan salah satu ruang lingkup pendidikan yang tidak dapat dipisahkan. Di mana dalam proses pembelajaran tersebut akan terbentuk karakter pada diri peserta didik baik berupa perubahan pola pikir maupun perilaku. Situasi belajar di kelas sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, kedua hal tersebut sangat berkaitan. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajar akan menjadi lebih giat dan lebih maju.²

Dengan demikian, agar tercipta kondisi pembelajaran yang kondusif dan dapat memberikan

pengalaman belajar yang berarti yaitu dengan mengajak siswa secara aktif pada proses pembelajaran tersebut. Guru yang interaktif dalam proses pembelajaran akan memberikan respon positif terhadap siswa pada saat proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kondisi siswa MAN 2 Bantul pada saat proses belajar mengajar dan hasil prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X MIPA 3 MAN 2 Bantul, terlihat keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran belum maksimal. Hal tersebut ditunjukkan dengan sebagian besar siswa yaitu 61,50 % siswa keaktifannya dalam mengikuti pembelajaran masih dikategorikan rendah.

Demikian juga data hasil prestasi belajar siswa menunjukkan hasil yang belum maksimal. Ada 72% siswa kelas X MIPA 3 yang nilainya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), hal. 68.

Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti bermaksud mencari solusi yaitu dengan penerapan metode *Role-Playing* seperti yang dilakukan oleh peneliti-peneliti terdulu sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh IstiQomah yang berjudul Pengaruh Metode *Role-Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Kelas III Mi Al-Wathoniyah Cantilan Kabupaten Cirebon Tahun pelajaran 2018\2019, dapat disimpulkan metode *Role-Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Akidah Akhlak pada materi Akhlak terpuji kepada diri sendiri. Di samping itu, dengan penggunaan metode *Role-Playing* bisa menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar.³

Penelitian yang dilakukan oleh Heppy Laili Mukarromah yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi melalui Metode *Role-Playing* pada Siswa Kelas Iv SDN Kepatihan Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2016/2017, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role-Playing* dapat meningkatkan kerjasama siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Kegiatan Ekonomi kelas IV di SDN Kepatihan.

Di samping itu penerapan metode *Role-Playing* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Kegiatan Ekonomi kelas IV di SDN Kepatihan. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil penelitian tes siswa.

Pada siklus I hasil belajar mencapai 3 peserta didik dengan prosentase 18,75%, siklus II hasil belajar mencapai 10 peserta didik

³ <http://repository.bungabangsacirebon.ac.id/xmlui/handle/123456789/701>

dengan prosentase 62,5%, dan pada siklus III hasil belajar mencapai 16 peserta didik dengan prosentase 100%.⁴

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, penulis dapat mengidentifikasi bahwa dalam judul penelitian tersebut penggunaan metode *Role-Playing* dapat meningkatkan hasil belajar, namun dalam pembahasan lebih lanjut disampaikan bahwa metode *Role-Playing* selain meningkatkan hasil belajar, juga dapat menjadikan siswa aktif dan dapat meningkatkan kerjasama siswa, berarti dalam penelitian tersebut telah terjadi ketidakkonsistenan. Di dalam Penelitian tersebut juga disampaikan bahwa subjek penelitian adalah siswa SD. Penulis di sini ingin membuktikan bahwa metode *Role-Playing* tidak hanya cocok diterapkan terhadap siswa SD, tetapi juga tepat diterapkan oleh siswa SMA. Salah satu upaya yang dilakukan penulis untuk memperbaiki proses pembelajaran yaitu keaktifan siswa dalam materi debat dan meningkatkan hasil prestasi belajar siswa kelas X MIPA 3 dengan melaksanakan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Role-Playing*

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Jenis tindakan yang dipilih peneliti adalah penggunaan Model Pembelajaran *Role-Playing*. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dari bulan Januari sampai dengan bulan April 2020 di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Bantul.

MAN 2 Bantul adalah salah satu institusi pendidikan yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Kabupaten Bantul yang beralamat di Jalan Parangtritis km. 10,5 Sabdodadi Bantul. Adapun kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah kelas X MIPA 3 MAN 2 Bantul. Subjek penelitian tindakan kelas ini

⁴ <http://etheses.iainponorogo.ac.id/1994/1/Heppy%20Laili%20Mukarromah.pdf>

adalah siswa kelas X MIPA 3 yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki.

Objek penelitian tindakan kelas ini adalah keaktifan dan prestasi belajar bidang studi Bahasa Indonesia materi debat pada siswa kelas X MIPA 3 Madrasah Aliyah Negeri 2 Bantul semester genap Tahun Pelajaran 2019/2020.

Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Pembuatan proposal dilaksanakan pada bulan Januari 2020. Adapun pelaksanaan siklus I dan II dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Februari 2020. Setiap siklus dilaksanakan dengan langkah-langkah yaitu dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi.

Agar penelitian yang dilakukan guru di kelasnya dihargai dan diakui lingkungan kerjanya, maka guru harus melakukan penelitian dengan mengikuti prosedur penelitian secara serius dan hati-hati agar mendapatkan hasil yang kredibel. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan mengikuti prosedur yang ditetapkan.⁵

Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan dua macam data yaitu *primary data* (data utama) dan *supporting data* (data pendukung). Data utama berupa hasil prestasi belajar siswa sebelum tindakan dilaksanakan dan keaktifan siswa dalam KBM. Hasil prestasi belajar siswa dikumpulkan dengan teknik tes. Tingkat keaktifan siswa diperoleh melalui observasi yang dilakukan oleh observer. Data

⁵ Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal.31.

pendukung berupa kondisi kelas saat KBM diperoleh melalui catatan lapangan yang diperoleh ketika observasi kelas.

Adapun teknik pengumpulan data yang dimaksud dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tes Tertulis

Tes yang diterapkan adalah tes prestasi karena tes ini ditujukan untuk mengukur prestasi belajar peserta didik. Tes tertulis dilakukan sebelum pembelajaran (*pretest*) dan sesudah pembelajaran (*Posttest*)

Observasi

Observasi digunakan untuk mendapatkan data tentang tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Tingkat partisipasi atau keaktifan siswa diukur dengan menghitung persentase atau frekuensi siswa melakukan tugas atau kegiatan dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan pada pertemuan 1,2, dan 3. Observasi dilakukan oleh observer dan peneliti.

Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah temuan-temuan yang dicatat oleh observer dan peneliti ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Kejadian-kejadian yang tidak tercantum sebagai indikator observasi kelas dicatat sebagai catatan lapangan. Digunakan untuk menambah atau melengkapi informasi yang telah diperoleh berdasarkan acuan yang ada atau lembar observasi yang telah disiapkan.

Metode Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini diperoleh data utama dan data pendukung. Data utama berupa hasil prestasi siswa dan keaktifan siswa dalam KBM, sedangkan data pendukung berupa kondisi kelas saat KBM.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2, yaitu teknik kuantitatif dan kualitatif. Data utama yang diperoleh dari hasil tes diolah dengan teknik kuantitatif berupa persentase. Nilai yang diperoleh siswa dicari rata-ratanya untuk menemukan tingkat pemahaman terhadap materi debat. Analisis data tes secara kuantitatif dilakukan dengan merekap skor yang diperoleh siswa. Hasil penghitungan nilai siswa dari masing-masing tes siklus I dan siklus II kemudian dibandingkan. Hasil ini akan memberikan gambaran mengenai persentase pemahaman siswa.

Data kualitatif yang diperoleh dari observasi diklasifikasikan berdasarkan aspek-aspek yang dijadikan fokus analisis. Data kuantitatif dan kualitatif dikaitkan sebagai dasar untuk mendeskripsikan keberhasilan penerapan model pembelajaran *Role-Playing*.

Hasil dan Pembahasan

Siklus I

Tahap Perencanaan

Perencanaan tindakan merupakan proses awal yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian. Perencanaan tindakan dilaksanakan pada hari Senin, 2 Januari 2020. Penyusunan skenario pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *Role-Playing* dengan materi KD 3.13 dan 4.13 tentang Berdebat dengan Indah.

Pelaksanaan

Pembelajaran pada siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 9 Januari 2020 jam ke-1,2. Pelaksanaan penelitian dengan model

pembelajaran *Role-Playing* diawali dengan kegiatan pendahuluan dilanjutkan dengan *pretest* .

Pretest ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dilakukan tindakan dan untuk memetakan siswa yang pandai dan siswa yang kurang pandai. Adapun persentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan *pretest* ini dapat dilihat pada tabel 1. berikut.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil *Pretest* Siswa

Keterangan	Jumlah	Persentase
Siswa yang mencapai KKM	7	28%
Siswa yang belum mencapai KKM	18	72%

Hasil *pretest* pada tabel 1 di atas apabila digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil *Pretest* Siswa

Pada gambar 1 di atas menunjukkan bahwa siswa yang mencapai KKM sejumlah 7 siswa dengan persentase sebesar 28%

dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 18 siswa dengan persentase 72%. Hasil *pretest* tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai KKM. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan yaitu penerapan model pembelajaran *Role-Playing* untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Januari 2020 jam ke-1,2 dengan materi merumuskan mosi dari permasalahan aktual. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 18 Januari 2020 jam ke-1,2 dengan kegiatan tes tertulis.

Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan observer pada siklus I diperoleh hasil bahwa dalam melaksanakan pembelajaran dengan model *Role-Playing*, guru telah menerapkan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi debat. Dari hasil pengamatan yang dilakukan observer, masih ditemukan siswa yang tidak aktif, kurang memperhatikan guru, dan asyik berbicara dengan teman. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Role-Playing* akan diuraikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Keaktifan Siswa Siklus I

NO.	Kegiatan	Siklus I	
		Siswa	%
1.	Siswa membaca materi yang akan dipelajari	18	72 %
2.	Siswa berdiskusi dengan teman	16	64 %
3.	Siswa bertanya pada guru atau teman	10	40 %

4.	Siswa menyimak penjelasan dari guru	17	68 %
5.	Siswa membuat catatan materi pelajaran	17	68 %
6.	Siswa menanggapi pendapat teman atau guru	12	48 %
7.	Siswa mengerjakan tes dengan kemampuan sendiri	16	64 %
8.	Siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran	17	68%
Rata-rata			61,50 %

Hasil Observasi pada tabel di atas apabila disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Keaktifan Siswa Siklus I

Pada tabel 2 di atas menunjukkan bahwa partisipasi peserta didik masih rendah atau belum maksimal, yaitu mencapai 61,50 %.

Siswa membaca materi yang akan dipelajari sebanyak 18 siswa dengan persentase sebesar 72 %, Siswa berdiskusi dengan teman sebanyak 16 siswa dengan persentase 64 %, Siswa bertanya pada guru atau teman sebanyak 10 siswa dengan persentase 40 %, Siswa menyimak penjelasan dari guru sebanyak 17 siswa dengan persentase 68 %, Siswa membuat catatan materi pelajaran sebanyak 17 siswa dengan persentase 68%, Siswa menanggapi pendapat teman atau guru sebanyak 12 siswa dengan persentase 48 %, Siswa mengerjakan tes dengan kemampuan sendiri 16 siswa dengan persentase 64 %, Siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran sebanyak 17 siswa dengan persentase 68 %.

Di dalam penelitian ini selain mengukur keaktifan peserta didik, juga mengukur prestasi belajar siswa, yaitu dengan memberikan soal tes tertulis. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi yang dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun persentase ketuntasan prestasi belajar siswa dalam mengerjakan tes dapat dijelaskan pada tabel 3. sebagai berikut.

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Prestasi Belajar Siswa Siklus I

Keterangan	Jumlah	Persentase
Siswa yang mencapai KKM	9	36%
Siswa yang belum mencapai KKM	16	64%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui dari 25 siswa yang mencapai nilai KKM yaitu sebanyak 9 siswa dengan persentase 36%, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 16 siswa dengan persentase sebesar 64%. Berdasarkan hasil tes tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat banyak siswa yang belum mencapai KKM dan kegiatan pembelajaran harus

ditingkatkan. Oleh karena itu, perlu dilaksanakan siklus II untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa.

Pada siklus I prestasi belajar siswa dapat dikategorikan rendah karena terdapat 16 siswa yang belum mencapai KKM. Setelah dirata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I juga rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut ini.

Tabel 4. Perolehan Nilai Prestasi Belajar Siswa Siklus I

No.	Keterangan	Siklus 1
1.	Nilai Rata-Rata	65.55
2.	Nilai Tertinggi	82.5
3.	Nilai Terendah	51.25

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I sebesar 65.55. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan kognitif siswa masih jauh dari KKM yaitu untuk kelas X adalah 70, sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 82.5 dan ada pula siswa yang mendapatkan kategori nilai terendah yaitu 51.25.



Gambar 3. Diagram Perolehan Nilai Prestasi Belajar Siklus I

Observer di samping melakukan pengamatan terhadap keaktifan siswa juga melakukan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran *Role-Playing*. Berikut adalah tabel penilaian kegiatan pembelajaran oleh observer.

Tabel 5. Hasil Penilaian Kegiatan Pembelajaran oleh Observer

Pilihan Skor	Jumlah Skor	Total Skor	Jumlah Skor (%)
4	5	20	31,25 %
3	10	30	62,5 %
2	1	2	6,25 %
1	0	0	0 %
Jumlah Total	16	52	100 %

Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa kegiatan guru dalam pembelajaran dengan model *Role-Playing* yaitu, yang memperoleh skor 4 (baik sekali) ada 5 dengan total skor 20 atau sebesar 31,25 %, skor 3 (baik) ada 10 dengan total skor 30 atau sebesar 62,5 %, skor 2 (cukup) ada 1 dengan total skor 2 atau 6,25%, skor 1(kurang) 0 atau tidak ada. Dengan demikian dari semua aspek sejumlah 16 peneliti memperoleh skor total 52 atau rata-rata 81,25. Hal ini dapat diartikan bahwa proses pembelajaran dengan model *Role-Playing* di kelas dapat berjalan dengan baik.

Di samping melakukan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran, observer juga melakukan penilaian terhadap dokumen RPP. Berikut ini adalah tabel hasil penilaian RPP oleh observer.

Tabel 6. Hasil Penilaian Dokumen RPP oleh Observer

Pilihan Skor	Jumlah Skor	Total Skor	Jumlah Skor (%)
4	13	52	72,22 %

3	5	15	27,78 %
2	0	0	0
1	0	0	0
Jumlah Total	18	67	100 %

Tabel 6. Menunjukkan bahwa penilaian dokumen RPP oleh observer sudah mencapai nilai 93,06. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek pilihan skor 4 (baik sekali) ada 13 item dengan total skor 52 atau sebesar 72,22 %, skor 3 (baik) ada 5 item dengan total skor 15 atau sebesar 27,78 %. Nilai 93,06 diperoleh dari penghitungan total skor $67:72=93,06$.

Refleksi

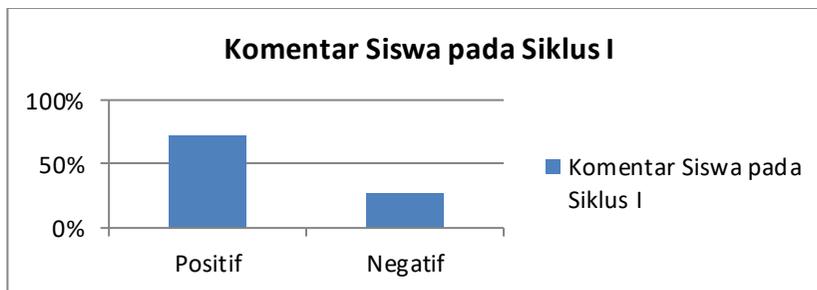
Setelah pembelajaran dengan menerapkan model *Role-Playing* selesai, peneliti bersama observer melakukan refleksi. Kegiatan refleksi ini dilakukan dengan cara berdiskusi dan menjelaskan hasil pengamatan serta menyampaikan catatan. Refleksi juga dilakukan oleh peserta didik dengan mengisi angket terkait pembelajaran dengan menerapkan model *Role-Playing*. Pembelajaran yang menerapkan model *Role-Playing* ini tentu saja masih banyak kekurangannya, tetapi pembelajaran ini setidaknya membuat suasana menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton, dan lebih bermakna.

Hal lain yang dilakukan peneliti bersama observer adalah mendiskusikan hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui indikator keberhasilan pada siklus I ini. Berdasarkan refleksi, terdapat peningkatan pada siklus I daripada prasiklus (pretest).

Kegiatan refleksi tidak hanya dilakukan oleh peneliti bersama observer, tetapi juga dilakukan oleh siswa dengan mengisi angket siswa. Angket diberikan kepada peserta didik untuk diisi setelah proses pembelajaran siklus I selesai. Berdasarkan angket yang telah

dibagikan dan diisi oleh siswa, 18 siswa atau 72 % memberikan komentar positif terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan model *Role-Playing*.

Di samping komentar positif terdapat 7 siswa atau 28 % siswa memberikan komentar negatif. Berikut ini adalah tabel dan diagram batang komentar peserta didik tentang pelaksanaan pembelajaran dengan model *Role-Playing* pada siklus I.



Gambar 4. Komentar Siswa pada Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi selama pembelajaran pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran dengan model *Role-Playing* belum menunjukkan hasil yang maksimal. Pada waktu pembelajaran masih terdapat siswa yang berbicara dengan teman, bercanda, bersantai-santai, bahkan ada siswa yang tertidur. Keaktifan siswa pada saat berdiskusi juga masih kurang. Demikian juga pada saat siswa praktik berdebat juga belum menunjukkan hasil yang memuaskan, misalnya saja para siswa tampil belum percaya diri, kemampuan berargumen juga masih perlu diasah, dan jalannya debat masih kaku atau belum hidup. Setelah dilakukan tes tertulis pada akhir siklus I hasilnya juga belum maksimal. Sebagai solusi atas permasalahan pada siklus I tersebut, maka pada siklus II nanti pembagian kelompok berdasarkan hasil tes pada siklus I. Pembagian kelompok berdasarkan kelas atas, menengah, dan bawah.

Siklus II

Perencanaan

Sebelum siklus II dilaksanakan, peneliti melakukan perencanaan tindakan berdasarkan hasil pada siklus I. Perencanaan tindakan pada siklus II yaitu, 1) Menyusun RPP dengan model *Role-Playing*; 2) Menyusun LKS yang berisi tugas; 3) Menyusun lembar instrumen pengamatan atau penilaian keaktifan siswa selama proses pembelajaran; 4) Membuat instrumen penilaian pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dengan model pembelajaran *Role-Playing*; 5) Menyusun lembar instrument penilaian dokumen RPP; 6) Menyusun instrument soal untuk setiap siklus.

Pelaksanaan

Pembelajaran pada siklus II terdiri dari 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Kamis tanggal 30 Januari 2020. Pelaksanaa penelitian dengan model pembelajaran *Role-Playing* diawali dengan kegiatan pendahuluan, dilanjutkan dengan menyampaikan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan pertama yaitu menyusun pendapat untuk mendukung atau menolak mosi.

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, 01 Februari 2020 jam ke-1,2 dengan materi melaksanakan debat sesuai dengan peran yang ditetapkan.

Pada siklus II pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 06 Februari 2020. jam ke-1,2 dengan kegiatan tes tertulis.

Pada kegiatan inti guru meminta siswa untuk mengerjakan tes tertulis. Tes ini diberikan dengan maksud mengetahui apakah ada peningkatan prestasi belajar dibandingkan dengan siklus I.

Observasi

Observasi pada siklus II ini dilakukan oleh observer yaitu Umi Fatonah Primastuti, S.Pd. guru Bahasa Indonesia kelas X. Seperti halnya pada siklus I observer pada siklus II ini juga melakukan pengamatan dengan mengisi lembar observasi dalam rangka mencari dan mengumpulkan data selama proses pembelajaran. Observasi dipusatkan terhadap aktifitas guru dan siswa dalam penerapan model *Role-Playing*. Observer juga mencatat berbagai kejadian pada saat proses pembelajaran terutama keaktifan siswa saat pembelajaran.

Hasil kegiatan observer berupa data keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, hasil belajar, penilaian kegiatan pembelajaran, RPP. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model *Role-Playing* dapat dijelaskan pada tabel 11 sebagai berikut.

Tabel 8. Keaktifan Siswa Siklus II

No.	Kegiatan	Siklus II	
		Siswa	%
1.	Siswa membaca materi yang akan dipelajari	22	88 %
2.	Siswa berdiskusi dengan teman	23	92 %
3.	Siswa bertanya pada guru atau teman	20	80 %
4.	Siswa menyimak penjelasan dari guru	23	92 %
5.	Siswa membuat catatan materi pelajaran	23	92 %
6.	Siswa menanggapi pendapat teman atau guru	21	84 %
7.	Siswa mengerjakan tes dengan kemampuan sendiri	23	92 %
8.	Siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran	22	88 %
Rata-rata			88,50 %

Tabel 8 di atas menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik sudah mengalami kenaikan dari siklus I yaitu mencapai 88,50 %. Siswa membaca materi yang akan dipelajari sebanyak 22 siswa dengan persentase sebesar 88 %. Siswa berdiskusi dengan teman sebanyak 23 siswa dengan persentase 92 %. Siswa bertanya pada guru atau teman sebanyak 20 siswa dengan persentase 80 %. Siswa menyimak penjelasan dari guru sebanyak 23 siswa dengan persentase 92 %. Siswa membuat catatan materi pelajaran sebanyak 23 siswa dengan persentase 92%. Siswa menanggapi pendapat teman atau guru sebanyak 21 siswa dengan persentase 84 %. Siswa mengerjakan tes dengan kemampuan sendiri 23 siswa dengan persentase 92 %. Siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran sebanyak 22 siswa dengan persentase 88 %.

Selain mengukur keaktifan peserta didik, di dalam penelitian ini juga mengukur pemahaman siswa khususnya mengenai materi yang dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur pemahaman siswa yaitu menggunakan instrumen berupa tes tertulis berupa soal pilihan ganda dan soal uraian. Persentase ketuntasan siswa dalam mengerjakan tes dapat dilihat pada tabel 9. sebagai berikut.

Tabel 9. Persentase Ketuntasan Prestasi Belajar Siswa Siklus II

Keterangan	Jumlah	Persentase
Siswa yang mencapai KKM	20	80 %
Siswa yang belum mencapai KKM	5	20 %

Berdasarkan tabel 9 tersebut menunjukkan bahwa dari sejumlah 25 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 20 siswa dengan persentase sebesar 80%, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 5 siswa dengan persentase sebesar

20 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II ini terdapat kenaikan prestasi belajar siswa yang signifikan.

Pada siklus II prestasi belajar siswa dapat dikatakan mengalami peningkatan daripada siklus I. Setelah dirata-rata prestasi belajar siswa pada siklus II ini sebesar 82,28. Siswa yang mendapat nilai tertinggi dan terendah juga mengalami peningkatan. Pada siklus II ini nilai tertinggi belum ada yang mencapai nilai 100, tetapi 94 dan nilai terendah adalah 65. Meskipun demikian peningkatan prestasi belajar siswa pada siklus II sangat menggembirakan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut ini.

Tabel 10. Perolehan Nilai Prestasi Belajar Siswa Siklus II

No.	Keterangan	Siklus II
1.	Nilai Rata-Rata	82,28
2.	Nilai Tertinggi	94
3.	Nilai Terendah	65

Observer dalam penelitian tindakan kelas ini, yang dalam hal ini adalah Umi Fatonah Primastuti, S.Pd. di samping melakukan pengamatan terhadap keaktifan belajar siswa juga melakukan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan model pembelajaran *Role-Playing*. Adapun tahap-tahap implementasi model pembelajaran *Role-Playing* dalam pembelajaran tersebut meliputi persiapan, pelaksanaan, dan penutup. Berikut adalah tabel penilaian kegiatan pembelajaran oleh observer.

Tabel 11. Hasil Penilaian Kegiatan Pembelajaran oleh Observer

Pilihan Skor	Jumlah Skor	Total Skor	Jumlah Skor (%)
4	12	48	75 %
3	4	12	25 %
2	0	0	0 %
1	0	0	0 %
Jumlah Total	16	60	100 %

Tabel 11. di atas menunjukkan bahwa kegiatan guru dalam pembelajaran dengan model *Role-Playing* yaitu, yang memperoleh skor 4 (baik sekali) ada 12 dengan total skor 48 atau sebesar 75 %, skor 3 (baik) ada 4 dengan total skor 12 atau sebesar 25 %, skor 2 (cukup) 0 atau tidak ada, skor 1(kurang) 0 atau tidak ada. Dengan demikian dari semua aspek sejumlah 16 peneliti memperoleh skor total 60 atau rata-rata 93,75. Hal ini dapat diartikan bahwa proses pembelajaran dengan model *Role-Playing* di kelas dapat berjalan dengan baik.

Di samping melakukan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran, observer, yaitu Umi Fatonah Primastuti, S.Pd. juga melakukan penilaian terhadap dokumen RPP. Terdapat 18 aspek yang dinilai dalam dokumen RPP tersebut. Setiap aspek dalam dokumen RPP tersebut diberi skor dengan rentang 1- 4. Berikut ini adalah tabel hasil penilaian RPP oleh observer.

Tabel 12. Hasil Penilaian Dokumen RPP oleh Observer

Pilihan Skor	Jumlah Skor	Total Skor	Jumlah Skor (%)
4	15	60	83,33%
3	3	9	16,67 %
2	0	0	0
1	0	0	0
Jumlah Total	18	69	100 %

Tabel 12. menunjukkan bahwa penilaian dokumen RPP oleh observer sudah mencapai nilai 95,83. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek pilihan skor 4 (baik sekali) ada 15 item dengan total skor 60 atau sebesar 83,33 %, skor 3 (baik) ada 3 item dengan total skor 9 atau sebesar 16,67 %. Nilai 95,83 diperoleh dari penghitungan total skor $69:72=95,83$.

Refleksi

Setelah pembelajaran dengan menerapkan model *Role-Playing* selesai, peneliti bersama observer melakukan refleksi. Kegiatan refleksi ini dilakukan dengan cara berdiskusi dan menjelaskan hasil pengamatan serta menyampaikan catatan. Refleksi juga dilakukan oleh peserta didik dengan mengisi angket terkait pembelajaran dengan menerapkan model *Role-Playing*. Pada siklus II pelaksanaan model pembelajaran *Role-Playing* menunjukkan adanya peningkatan, siswa lebih aktif berdiskusi dan aktif dalam berdebat. Keberhasilan ini dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam pembelajaran dan prestasi belajar siswa pada siklus II.

Kegiatan refleksi tidak hanya dilakukan oleh peneliti bersama observer, tetapi juga dilakukan oleh siswa dengan mengisi angket siswa. Angket diberikan kepada peserta didik untuk diisi setelah proses pembelajaran siklus I selesai. Berdasarkan angket yang telah dibagikan dan diisi oleh siswa, 21 siswa atau 84 % memberikan komentar positif terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan model *Role-Playing*. Hal tersebut seperti pernyataan yang disampaikan Arni Destiarni bahwa pembelajaran dengan model *Role-Playing* dapat melatih cara berkomunikasi yang baik, melatih kesopanan dalam debat, dan menerima lawan debat dengan lapang dada. Tanggapan senada juga disampaikan oleh Aisyah Retno Kening Arum yang menyatakan bahwa setelah mengikuti pembelajaran materi debat ia lebih senang karena dapat berlatih debat dan lebih berani mengungkapkan pendapat.

Di samping komentar positif terdapat 4 siswa atau 16 % siswa memberikan komentar negatif. Sebagai contoh komentar negatif yang disampaikan oleh Eli Rahmawati bahwa dalam pembelajaran materi debat agar mosi yang diperdebatkan jangan terlalu sulit.

Berikut ini adalah tabel dan diagram batang komentar peserta didik tentang pelaksanaan pembelajaran dengan model *Role-Playing* pada siklus II.

Tabel 13. Komentar Siswa Siklus II

Jenis Komentar	Jumlah Siswa	Persentase
Positif	21	84 %
Negatif	4	16 %
Jumlah	25	100 %

Berdasarkan tabel 13 menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran dengan model *Role-Playing* dapat dikategorikan baik.

Pembahasan

Keaktifan Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap keaktifan peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia materi debat yang menggunakan model pembelajaran *Role-Playing* jika dibandingkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran antara siklus I dengan siklus II terjadi peningkatan.

Pembelajaran pada siklus II ini berlangsung lebih interaktif daripada siklus I. Peserta didik pada waktu berdiskusi dengan kelompoknya sudah mampu berkomunikasi dengan baik, demikian juga pada saat siswa bermain peran dalam debat juga sudah berani beradu argumen, meskipun ada beberapa siswa yang masih belum percaya diri jika belum dimotivasi oleh guru. Secara

umum menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan model *Role-Playing* pada siklus II sudah menggembirakan. Peningkatan keaktifan peserta didik antara siklus I dengan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 14. Keaktifan Siswa pada Siklus I dan II

o. Kegiatan	Siklus I		Siklus II	
	Siswa	%	Siswa	%
Siswa membaca materi yang akan dipelajari	18	2 %	22	88 %
Siswa berdiskusi dengan teman	16	4 %	23	92 %
Siswa bertanya pada guru atau teman	10	0 %	20	80 %
Siswa menyimak penjelasan dari guru	17	8 %	23	92 %
Siswa membuat catatan materi pelajaran	17	8 %	23	92 %
Siswa menanggapi pendapat teman atau guru	12	8 %	21	84 %
Siswa mengerjakan tes dengan kemampuan sendiri	16	4 %	23	92 %
Siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran	17	8 %	22	88 %

Rata-rata	61,5 0 %	88, 50 %
-----------	-------------	----------------

Tabel 14. menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Role-Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 61,50%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 88,50 % (naik 27%).

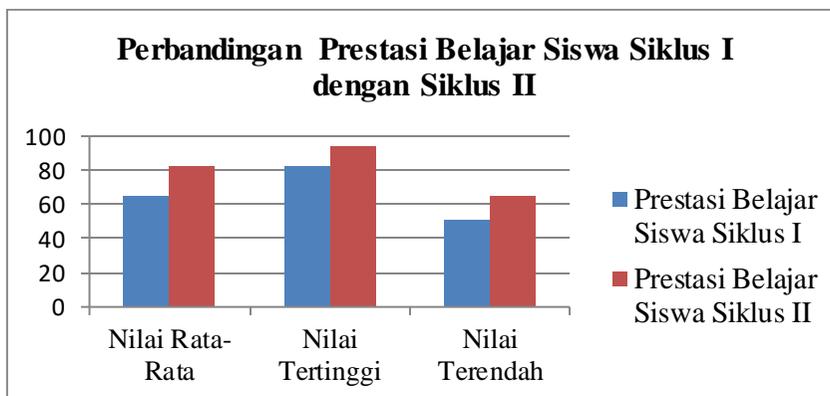
Prestasi Belajar Siswa

Selain peningkatan keaktifan peserta didik, dengan pembelajaran model *Role-Playing* ini prestasi belajar siswa pada siklus II ini juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Berikut ini adalah tabel perbandingan prestasi belajar peserta didik siklus I dengan siklus II.

Tabel 15. Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Siklus I dengan Siklus II

No.	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Rata-Rata	65,55	82,28
2.	Nilai Tertinggi	82,50	94
3.	Nilai Terendah	51,25	65

Data peningkatan prestasi belajar peserta didik pada tabel 15 di atas jika digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 5. Diagram Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Siklus I dengan Siklus II

Berdasarkan tabel dan diagram di atas dapat kita lihat bahwa dengan penggunaan model pembelajaran *Role-Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 65,55 naik pada siklus II menjadi 82,28. Selain itu nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh siswa juga mengalami kenaikan.

Perolehan nilai tertinggi pada siklus I sebesar 82,50 naik pada siklus II menjadi 94, demikian juga nilai terendah pada siklus I sebesar 51,25 naik pada siklus II menjadi 65.

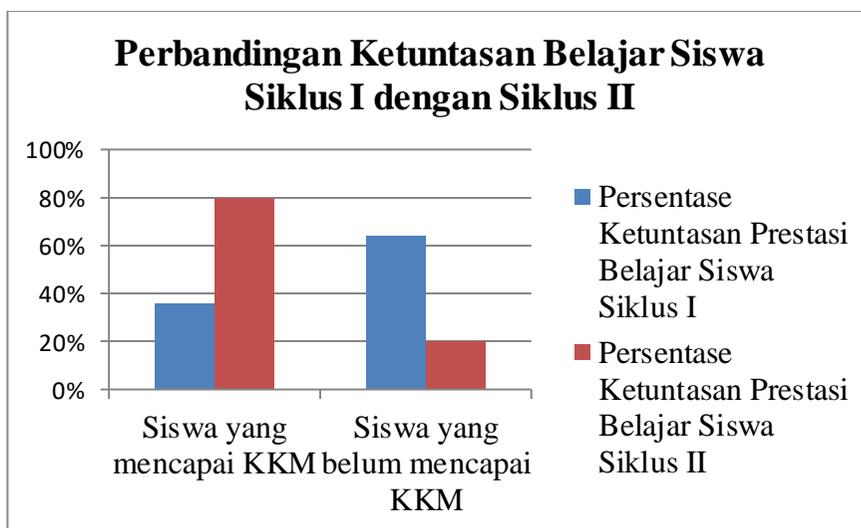
Dalam kaitannya dengan prestasi belajar siswa, ketuntasan belajar siswa pada siklus II juga mengalami kenaikan dibandingkan dengan siklus I. Berikut ini adalah tabel perbandingan ketuntasan belajar peserta didik siklus I dengan siklus II.

Tabel 16. Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dengan Siklus II

Kategori	Jumlah Peserta Didik	
	Siklus I	Siklus II

Memenuhi KKM	9	36%	20	80%
Belum Memenuhi KKM	16	64%	5	20%

Data mengenai perbandingan ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan II di atas apabila digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 6. Diagram Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dengan Siklus II

Tabel 16 dan gambar 6. di atas menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Role-Playing* pada siklus II ini terdapat peningkatan yang signifikan. Peningkatan tersebut disebabkan adanya perlakuan yang berbeda dengan siklus I. Pada saat menjelaskan materi guru menggunakan media audio visual sehingga siswa lebih mudah menerima dan mengendapkan materi di otak. Di samping itu guru juga berupaya berinteraksi dengan siswa dengan cara tanya jawab untuk merangsang siswa agar tetap focus dan konsentrasi pada pelajaran. Di samping itu guru juga terus memberikan motivasi pada saat

siswa menyelesaikan soal diskusi maupun pada saat akan tampil bermain peran (*Role-Playing*) dalam debat dan yang lebih penting lagi guru terus memastikan setiap anggota kelompok sudah memahami materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada materi debat mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu peneliti juga telah berperan serta meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menarik. Secara umum dapat disimpulkan bahwa keaktifan dan prestasi belajar siswa pada materi debat mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas X MIPA 3 MAN 2 Bantul mengalami peningkatan.

Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana telah dipaparkan pada bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut.

Penerapan model pembelajaran *Role-Playing* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar Bidang Studi Bahasa Indonesia Materi Debat pada Siswa Kelas X MIPA 3 MAN 2 Bantul Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020.”

Setelah guru menerapkan pembelajaran dengan model *Role-Playing*, terjadi peningkatan keaktifan dan prestasi belajar Bidang Studi Bahasa Indonesia Materi Debat pada Siswa Kelas X MIPA 3 MAN 2 Bantul Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020”. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya keaktifan siswa dari 61,50 %, naik pada siklus II menjadi 88,50 %. Selain itu prestasi belajar juga mengalami peningkatan, nilai rata-rata siswa pada siklus I dari 65,55, naik pada siklus II menjadi 82,28. Dalam hal

ketuntasan belajar juga mengalami kenaikan, pada siklus I siswa yang memenuhi KKM sebesar 36%, pada siklus II naik menjadi 80%.

Implikasi dari penelitian ini adalah guru diharapkan menerapkan model pembelajaran *Role-Playing* karena model pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam materi debat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Alwi, Hasan dkk. 2010. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Alwi, Hasan. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Amri, S. dan Ahmadi, K.I. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Bahastra, Volume 37, Nomor 1, Edisi Maret 2017: 24 – 31
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau Volume 1 Nomor 1 Juli 2017 | ISSN Cetak : 2580 – 8435
- Kemendikbud. 2014. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta:
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Hendrikus, Dori Wuwur. 2015. *Retorika (Terampil Berpidato, Berdiskusi, Berargumentasi, Bernegosiasi)*. Yogyakarta: Kanisius.

<http://repository.bungabangsacirebon.ac.id/xmlui/handle/123456789/701>

<http://etheses.iainponorogo.ac.id/1994/1/Heppy%20Laili%20Mukarromah.pdf>

Kemmis, S. and Mc. Taggart R. 1998. *The Action Research Planner*. Victoria Deakin University Press.

Maarif, Zainal. 2015. *Retorika: Metode Komunikasi Publik*. Jakarta: Rajawali Pers.

Madah, Volume 8, Nomor 2, Edisi Oktober 2017:149—160
<http://dx.doi.org/10.26499/madah.v8i2.462>

Mulyasa, E. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

Nasution, S. 1996. *Prestasi Belajar*. Bandung: Bumi Aksara.

Rumini, Sri. 1995. *Psikologi Pendidikan*. FIP IKIP Yogyakarta: UPP IKIPYogyakarta.

Sardiman, A.M. 1986. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV. Rajawali.

Sardiman, A.M. 1988. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV. Rajawali.

Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta Edisi Revisi.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata, Sumadi. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H.G. 2015. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Usman, Moch. Uzer. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: : PT. Remaja Rosdakarya.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya

