

ARTIKEL ILMIAH

**MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA MELALUI
MODEL *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV
SD IQRA MUARA BULIAN**

SKRIPSI



oleh

Desri Roza Aulya

NIM A1D114099

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JAMBI

JUNI 2018

**MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA MELALUI
MODEL *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV
SD IQRA MUARA BULIAN**

OLEH : DESRI ROZA AULYA
Desrirozaa@gmail.com

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
JUNI 2018**

ABSTRAK

Aulya, Desri Roza. 2018. "Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Model *Role Playing* pada siswa kelas IV SD Iqra Muara Bulian". Skripsi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Drs.Arsil, M.Pd., (II) Ahmad Hariandi S.Pd.I, M.Ag

Kata kunci : Rasa Percaya Diri, *Role Playing*.

Penelitian ini berlatar belakang pada kenyataan bahwa rasa percaya diri siswa pada pembelajaran di kelas IV SD Iqra Muara Bulian masih kurang dengan hasil observasi rasa percaya diri siswa sebesar 40%. Kurangnya kesempatan yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk tampil didepan kelas mengakibatkan timbulnya kesenjangan dalam siswa menyampaikan pendapat atau sekedar untuk tampil didepan kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui Model *Role Playing* pada siswa kelas IV SD Iqra Muara Bulian.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dimana data yang diambil yaitu berupa data observasi melalui lembar observasi rasa percaya diri siswa dan lembar observasi aktivitas guru. Penelitian ini dilaksanakan dengan 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada saat proses belajar mengajar kegiatan pembelajaran menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.

Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa di kelas IV SD Iqra Muara Bulian. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2018. Data penelitian diperoleh dengan cara observasi (sebagai data utama) dan dokumentasi (sebagai data penunjang). Setelah data dikumpulkan melalui observasi, data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dengan rumus persentase. Berdasarkan lembar observasi rasa percaya diri siswa menunjukkan adanya peningkatan, dengan hasil persentase rasa percaya diri siswa sebesar 62,88% dengan kategori cukup pada siklus I dan 76,31% dengan kategori baik pada siklus II.

Berdasarkan temuan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Rasa percaya diri siswa Kelas IV SD Iqra Muara Bulian dapat meningkat setelah diterapkan model *Role Playing*.

PENDAHULUAN

Percaya diri merupakan salah satu faktor keberhasilan seseorang. Hal ini ditegaskan oleh Lauster (1997:4) yang mengatakan bahwa “percaya diri mempengaruhi sikap hati-hati, ketidaktergantungan, ketidakserakahan, toleransi dan cita-cita”. Kepercayaan diri mempengaruhi banyak hal yang mendasar pada kepribadian seseorang. Seseorang yang memiliki rasa percaya diri akan berhati-hati dalam bertindak dan mengambil keputusan. Keyakinan terhadap kemampuan diri akan menimbulkan rasa kemandirian dan tidak ketergantungan terhadap orang lain juga menjadikan seseorang menjadi tidak egois serta lebih toleran. Cita-cita bagi orang yang memiliki rasa percaya diri juga tergolong normal karena tidak perlu bagi dirinya untuk menutupi ketidakpercayaan dirinya dengan cita-cita yang berlebihan.

Percaya diri siswa dapat dipengaruhi oleh orang-orang yang ada di sekitarnya. Guru berperan dalam membentuk percaya diri siswa, untuk membentuk percaya diri siswa guru harus dapat menciptakan kondisi belajar di sekolah yang mampu mengikutsertakan siswa dalam setiap aktivitas yang memungkinkan bisa mereka lakukan. Percaya diri siswa dapat dikembangkan dengan mengikutsertakan siswa secara aktif dalam setiap proses pembelajaran (Salirawati, 2012:219). Dan hendaknya strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi yang berpusat pada siswa.

Pada tanggal 29 September dan 17 Oktober 2017 peneliti melakukan observasi yang dilakukan sebelum pelaksanaan PPL di SD IQRA Muara Bulian di kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang yang terbagi menjadi 12 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Berdasarkan hasil observasi peneliti memperoleh informasi melalui wawancara dengan wali kelas IV yang bernama Ranto Kurniawan S.Pd yang menyatakan bahwa siswa malas belajar, siswa ribut dengan susah diatur dan percaya diri siswa kelas IV masih rendah, dari beberapa masalah peneliti memilih kurangnya rasa percaya diri siswa untuk diteliti hal ini ditunjukkan dengan siswa yang masih ragu-ragu untuk mengeluarkan pendapatnya, malu ketika disuruh maju kedepan kelas, mudah putus asa saat mengerjakan tugas yang diberikan guru, dan belum bisa membuat keputusan dengan cepat. Alasan siswa yang masih ragu-ragu disebabkan karena malu untuk tampil, takut salah, dan tidak percaya diri.

Peneliti melihat rendahnya rasa percaya diri siswa ini mengacu pada indikator menurut Kurniasih dan Sani (2014: 72) 1) Berpendapat, 2) Mampu membuat keputusan dengan cepat, 3) Tidak mudah putus asa, 4) Tidak canggung dalam bertindak, 5) Berani tampil didepan kelas, 6) Bertany, 7) Menjawab pertanyaan. Jika siswa belum melakukan ketujuh indikator tersebut, siswa belum dikatakan memiliki rasa percaya diri.

Rendahnya rasa percaya diri siswa ini disebabkan oleh , 1) Guru belum sepenuhnya bisa memancing siswa untuk berani tampil didepan kelas, dan pada saat guru mengajukan pertanyaan, jika anak tidak berani untuk menjawab guru hanya diam saja dan langsung melanjutkan pembelajarannya, seharusnya guru harus bisa memancing siswa untuk bertanya dan siapa yang bertanya akan dinilai. Sedangkan 2) Alasan siswa memiliki rasa percaya diri rendah karena siswa tidak dibiasakan untuk tampil didepan kelas, sehingga pada saat menjawab pertanyaan siswa takut salah, dalam mengerjakan soal mudah menyerah dan membutuhkan banyak waktu.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan wali kelas, peneliti melakukan observasi pada tanggal 02 November 2017 tentang percaya diri siswa melalui lembar observasi percaya diri. Ternyata memang benar pada saat peneliti melakukan observasi peneliti menemukan rendahnya percaya diri siswa, hal ini terbukti hanya 5 siswa saja yang berani untuk pendapatnya, hanya 3 orang siswa yang mampu membuat keputusan dengan cepat (tepat waktu), hanya 2 orang siswa yang tidak mudah putus asa, hanya 4 orang siswa yang berani persentasi di depan kelas, hanya 4 orang siswa yang berani bertanya, hanya 5 orang siswa yang berani menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru. Dari data di atas dapat disimpulkan percaya diri siswa kelas IV masih dalam kategori rendah.

Mengatasi masalah yaitu kurangnya rasa percaya diri siswa hendaknya guru menggunakan model pembelajaran yang inovatif yang dapat membuat siswa berbicara atau berpendapat di kelas sehingga memicu siswa semangat dalam belajar dan dapat membuat percaya diri didalam diri siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa percaya diri adalah model pembelajaran *Role Playing* . Menurut Baroro (2011:35) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa dalam *Role Playing* peserta didik dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarta, mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri.

Dari uraian diatas, dapat di katakan bahwa kepercayaan diri siswa sangat penting dalam proses pembelajaran. Tidak hanya kecerdasan dan kemampuan kognitif saja tetapi kepercayaan diri mempengaruhi kepercayaan terhadap kemampuan yang dimilikinya sehingga dapat berhasil dalam tugas-tugas sekolah, maka dalam penelitian ini di angkat judul “meningkatkan rasa percaya diri siswa melalui model *role playing* pada siswa kelas IV SD Iqra Muara Bulian”.

KAJIAN TEORETIK

Rasa Percaya Diri

Percaya diri adalah keyakinan bahwa orang mempunyai kemampuan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Percaya diri juga merupakan keyakinan orang atas kemampuannya untuk menghasilkan level-level pelaksanaan yang memengaruhi kejadian-kejadian yang memengaruhi kehidupan mereka.

Menurut Mardatillah (2010:174) mengartikan percaya diri sebagai bentuk penghargaan akan kemampuan dan potensi diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku nyata dengan menghasilkan sesuatu sesuai dengan profesinya. Lebih jauh Mardatillah

(2010:175) menjelaskan bahwa percaya diri adalah percaya akan kemampuan diri sendiri, dengan melihat kelebihan dan kekurangan dapat bersikap dan bertindak.

Menurut Erich Fromm (2014:53) “percaya diri berarti keyakinan pada diri, untuk memiliki keyakinan diperlukan keberanian, kemampuan untuk mengambil risiko, kesediaan untuk menerima penderitaan dan kekecewaan”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa percaya diri adalah sikap yakin akan kemampuan diri sendiri yang mencakup penilaian dan penerimaan positif terhadap dirinya sendiri, bertindak sesuai dengan kelebihan dan kekurangan dirinya serta yang diharapkan oleh orang lain sehingga individu dapat diterima oleh orang lain maupun lingkungannya dan berhasil mencapai tujuannya.

Model Role Playing

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperankan.

Menurut Dananjaya, (2011: 122) *Role Playing* merupakan gambaran tentang suatu kondisi/ paradigma tertentu pada satu hal di dalam masyarakat. Lewat “skenario” pelaku yang berlaku tanpa memberikan informasi verbal apapun akan terlihat respon siswa/teman lain sesama aktor.

menurut Miftahul Huda (2013) yang menyatakan ada sembilan tahapan pembelajaran *role playing* sebagai berikut: 1. Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, 3. Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang, 4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan, 6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan, 7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok, 8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 9. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* merupakan metode yang mengajarkan cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan atau mendramatisasikan tentang situasi sosial.

METODE PENELITIAN

Prosedur Penelitian

Model penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah model alur penelitian tindakan kelas dari Kemis dan Mc. Taggart (Aries dan Haryono, 2012:125). Penelitian ini memiliki beberapa tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian

ini akan dilakukan dalam beberapa siklus. Siklus akan dihentikan apabila siswa sudah mengalami peningkatan pada rasa percaya diri, atau dalam kata lain data sudah menunjukkan bahwa model *Role Playing* dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, siklus direncanakan akan dilakukan sebanyak 2 siklus apabila data sudah memenuhi kriteria keberhasilan maka siklus akan dihentikan apabila data yang diperoleh selama 2 siklus masih kurang maka siklus akan ditambah sampai data sudah memenuhi kriteria keberhasilan.

Model tindakan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Kemmis dan Mc Taggart menjelaskan bahwa “ ada 4 hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui atau menganalisis data keberhasilan proses pembelajaran dengan menerapkan model *Role Playing* dengan tujuan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran dikumpulkan melalui lembar observasi dan dokumentasi berupa foto aktivitas percaya diri siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran sebagai lampiran. Analisis penelitian menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

Rumus Persentase:

$$\frac{\sum \text{skor yang dicapai}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi hasil penelitian dan pembahasan yang dimulai dari tahap prasiklus, siklus I, sampai siklus II. Penelitian ini, dilakukan satu kali pertemuan prasiklus dan dua kali pertemuan untuk setiap siklus. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Maret tahun 2018. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pada kelas IV, pada setiap pertemuan menggunakan model *role playing* dengan alokasi waktu 3 jam pembelajaran atau 3x30 menit.

Rasa percaya diri siswa pada pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* di kelas IV SD Iqra Muara Bulian dari setiap siklus pertemuannya mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil dari tahap siklus I dan siklus II dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.34 Hasil observasi rasa percaya diri siswa siklus I pertemuan I dan II

| No | Kode Nama | Pertemuan I | Pertemuan II | Jumlah Skor | Persen (%) | Predikat |
|----|-----------|-------------|--------------|-------------|------------|----------|
| 1. | AS | 50 | 64,28 | 114,28 | 57,14 | C |
| 2. | AT | 60,71 | 75 | 135,71 | 67,85 | C |
| 3. | AD | 53,57 | 67,85 | 121,42 | 60,71 | C |
| 4. | AP | 64,28 | 78,57 | 142,85 | 71,42 | B |

| | | | | | | |
|-------------------|----|-------|-------|--------|-----------------|----------|
| 5. | AY | 50 | 64,28 | 114,28 | 57,14 | C |
| 6. | DD | 53,57 | 67,85 | 121,42 | 60,71 | C |
| 7. | FN | 53,57 | 67,85 | 121,42 | 60,71 | C |
| 8. | IB | 67,85 | 82,14 | 149,99 | 74,99 | B |
| 9. | JD | 42,85 | 57,14 | 99,99 | 49,99 | K |
| 10. | KN | 50 | 64,28 | 114,28 | 57,14 | C |
| 11. | KS | 64,28 | 78,57 | 142,85 | 71,42 | B |
| 12. | MD | 53,57 | 67,85 | 121,42 | 60,71 | C |
| 13. | MS | 67,85 | 82,14 | 149,99 | 74,99 | B |
| 14. | KF | 60,71 | 75 | 135,71 | 67,85 | C |
| 15. | ND | 53,57 | 67,85 | 121,42 | 60,71 | C |
| 16. | PA | 57,14 | 71,42 | 128,56 | 64,28 | C |
| 17. | RS | 60,71 | 75 | 135,71 | 67,85 | C |
| 18. | RS | 53,57 | 67,85 | 121,42 | 60,71 | C |
| 19. | RZ | 46,42 | 60,71 | 107,13 | 53,56 | K |
| 20. | SA | 64,28 | 78,57 | 142,85 | 71,42 | B |
| 21. | WR | 35,71 | 50 | 85,71 | 42,85 | K |
| 22. | ZK | 60,71 | 75 | 135,71 | 67,85 | C |
| 23. | ZK | 57,14 | 71,42 | 128,56 | 64,28 | C |
| Jumlah | | | | | 1.446,28 | C |
| Persentase | | | | | 62,88 | |

Tabel 4.35 Hasil observasi percaya diri siswa pada siklus II pertemuan I dan II

| No | Kode Nama | Pertemuan I | Pertemuan II | Jumlah Skor | Persen (%) | Predikat |
|----|-----------|-------------|--------------|-------------|------------|----------|
| 1. | AS | 75 | 75 | 150 | 75 | B |
| 2. | AT | 78,57 | 82,14 | 160,71 | 80,35 | B |
| 3. | AD | 75 | 82,14 | 157,14 | 78,57 | B |
| 4. | AP | 82,14 | 85,71 | 167,85 | 83,92 | B |
| 5. | AY | 75 | 75 | 150 | 75 | B |
| 6. | DD | 75 | 75 | 150 | 75 | B |

| | | | | | | |
|-------------------|----|-------|-------|--------|----------------|----------|
| 7. | FN | 75 | 75 | 150 | 75 | B |
| 8. | IB | 78,57 | 85,71 | 164,28 | 82,14 | B |
| 9. | JD | 67,85 | 67,85 | 135,7 | 67,85 | C |
| 10. | KN | 75 | 75 | 150 | 75 | B |
| 11. | KS | 78,57 | 78,57 | 157,14 | 78,57 | B |
| 12. | MD | 75 | 75 | 150 | 75 | B |
| 13. | MS | 75 | 82,14 | 157,14 | 78,57 | B |
| 14. | KF | 78,57 | 82,14 | 160,71 | 80,35 | B |
| 15. | ND | 75 | 75 | 150 | 75 | B |
| 16. | PA | 82,14 | 82,14 | 164,28 | 82,14 | B |
| 17. | RS | 82,14 | 82,14 | 164,28 | 82,14 | B |
| 18. | RS | 75 | 75 | 150 | 75 | B |
| 19. | RZ | 71,42 | 71,42 | 142,84 | 71,42 | B |
| 20. | SA | 78,57 | 78,57 | 157,14 | 78,57 | B |
| 21. | WR | 60,71 | 60,71 | 121,42 | 60,71 | C |
| 22. | ZK | 75 | 75 | 150 | 75 | B |
| 23. | ZK | 75 | 75 | 150 | 75 | B |
| Jumlah | | | | | 1.755,3 | B |
| Persentase | | | | | 76,31 | |

Tabel 4.36 hasil siklus observasi guru

| No | Aspek yang diamati | SIKLUS I | | SIKLUS II | |
|---------------------|--------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | | Pertemuan I | Pertemuan 2 | Pertemuan 1 | Pertemuan 2 |
| 1. | Jumlah | 54 | 56 | 59 | 62 |
| 2. | Persentase | 71,05% | 73,68% | 81,94% | 86,11% |
| Total setiap siklus | | 72,36% | | 84,02% | |

Keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I presentase keterlaksanaan sebesar 72,36% dan pada siklus II naik 11,66% menjadi 84,02%.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dengan menerapkan model *Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa di Kelas IV SD Iqra Muara Bulian maka dapat disimpulkan sebagai berikut, 1)Setelah penerapan model *role playing* pada siklus 1 belum berjalan efektif pada pertemuan pertama, namun pada pertemuan kedua sudah mulai efektif. Dengan data ketuntasan kelas mencapai angka 70,02% dengan kategori cukup baik, 2)Pada perbaikan di siklus II model *role playing* berjalan dengan efektif. Dengan data bahwa ketuntasan kelas mencapai angka 70,02% dengan kategori sangat baik, 3)Terdapat peningkatan disetiap pertemuan siklus I dan siklus II dengan jenjang 55,74% , 70,02%, 75,61%, dan 77,01%., 4)Berdasarkan jenjang pada siklus I dan siklus II maka terdapat peningkatan yang sangat baik setelah diterapkan model *role playing*, maka tindakan dengan menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu & Supriyono, Widodo. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Anurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Baroro, 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Darmiatun dan Daryanto. *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media
- Dewi, Yuliana Nunur. 2012. *Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Bimbingan Kelompok pada Siswa kelas XI SMA Negeri I Sumber Reimbang*. Skripsi: UNES
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dunia Aksara
- Handayani, Yayuk. 2014. *Penerapan metode role playing (bermain peran) dengan menggunakan media film dokumenter untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS (PTK kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu*. Skripsi. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Imas, Kurniasih dan Berlin Sani. 2017. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*: Kata Pena.
- Indriani, Nia. 2017. *Meningkatkan percaya diri siswa melalui model snowball throwing dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Iqra Muara Bulian*. Skripsi. Muara Bulian: Universitas Jambi.

- Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jambi: Gaung Persada Press
- Jassin dan Dian Ekawaty. 2016. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: UII Press
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep Dan Penerapan*. Surabaya : Kata Pena.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Risda Karya
- Mu'in, Fatchul. 2016. *Pendidikan Karakter*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media
- Mustari, Mohamad. 2014. *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Pritama, Dettiany. 2015. *Studi tentang upaya guu dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa SD Negeri 1 pengasih*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Yaumi, Muhammad. 2014. *Pendidikan karakter: Landasan, Pilar dan Implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yamin, M. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP