
Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) pada Materi IPA untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 146 Wambarema

INFO PENULIS INFO ARTIKEL

Ariani Gusmiarni ISSN: xxxx-xxxx
Universitas Sulawesi Tenggara Vol. 1, No. 2, Juni 2022
ariani.gusmiarni92@gmail.com <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

La Sisi
Universitas Sulawesi Tenggara
lasisilapadaku@gmail.com

Itsnain Alfajri Husain
Universitas Sulawesi Tenggara
itsalfajri@gmail.com

© 2022 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Gusmiarni, A., Sisi, L & Husain, I. A. (2022). Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) pada Materi IPA untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 146 Wambarema. *Arus Jurnal Pendidikan*, 1 (2), 8-7.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui bagaimana peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (Role Playing) pada materi IPA di SD Negeri 146 Wambarema. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni 2021 di kelas IV SD Negeri 146 Wambarema Desa Wambarema Kecamatan Poleang Utara Kabupaten Bombana. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 146 Wambarema berjumlah 18 orang. Hasil penelitian ini adalah: (1) Rata-rata nilai peserta didik siklus I adalah 70.56 meningkat menjadi 81.11 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I adalah 61.11% (11 orang peserta didik), meningkat menjadi 88.89% (16 orang peserta didik) pada siklus II, (2) Persentase keberhasilan aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan 1 mencapai 80%, meningkat menjadi 86.67% pada pertemuan 2. Meningkatkan lagi pada siklus II pertemuan 1 menjadi 93.33% dan pertemuan 2 mencapai 100%, (3) Persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru siklus I pertemuan 1 mencapai 80%, meningkat menjadi 86.67% pada pertemuan 2, lalu meningkat lagi pada siklus II pertemuan 1 menjadi 93.33% dan pertemuan 2 mencapai 100%. Kesimpulan penelitian ini adalah: aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada materi IPA di kelas IV SDN 146 Wambarema dapat ditingkatkan dengan menggunakan model bermain peran (Role Playing). Kesimpulan itu diperoleh berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik, peningkatan persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru, dan peningkatan persentase keberhasilan aktivitas belajar peserta didik.

Kata Kunci: Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Model pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)

Abstract

The purpose of this study was: to find out how to increase students' activities and learning outcomes by using the role playing learning model in science material at SD Negeri 146 Wambarema. This research is classroom action research, carried out from May to June 2021 in class IV SD Negeri 146 Wambarema, Wambarema Village, North Poleang District, Bombana Regency. The subjects of this study were 18 students of class IV SD Negeri 146 Wambarema. The results of this study are: (1) The average value of students in the first cycle is 70.56, increasing to 81.11 in the second cycle. The percentage of students' learning completeness in cycle I was 61.11% (11 students), increased to 88.89% (16 students) in cycle II, (2) The percentage of successful learning activities of students in cycle I for women 1 reached 80%, increasing became 86.67% at meeting 2. It increased again in the second cycle of meeting 1 to 93.33% and meeting 2 reached 100%, (3) The percentage of success of teacher teaching activities in cycle I for female 1 reached 80%, increased to 86.67% at meeting 2, then increased again in the second cycle meeting 1 became 93.33% and meeting 2 reached 100%. The conclusion was obtained based on an increase in student learning outcomes, an increase in the percentage of success in teacher teaching activities, and an increase in the percentage of success in student learning activities.

Key Words: Learning Activities, Learning Outcomes, Role Playing Learning Model (Role Playing)

A. Pendahuluan

Mata pelajaran IPA merupakan salah satu bidang pendidikan yang diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang alam atau ilmu yang mempelajari peristiwa yang terjadi di alam (Samatowa, 2010). Pembelajaran IPA disekolah bertujuan agar peserta didik dapat menemukan suatu fakta, konsep bahkan teori melalui pengaplikasian suatu model yang digunakan dalam pembelajaran menimbulkan suatu pengalaman yang berkesan dan sulit dilupakan oleh peserta didik serta dapat membuat peserta didik meningkatkan aktifitas dan hasil belajar yang baik di dalam kelas. Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk aktif secara maksimal dalam pembelajaran IPA sehingga ada pengalaman dan makna yang diperoleh dari kegiatan belajar tersebut.

Pengalaman langsung yang peserta didik alami dalam proses pembelajaran akan memudahkannya untuk mengingat kembali apa yang telah dialaminya sehingga materi yang dipelajari melalui kegiatan secara langsung akan mudah dipahaminya. Proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung akan menyenangkan, dan memberi pengalaman belajar yang tidak mudah dilupakan. Pembelajaran yang menekankan pada aktivitas belajar peserta didik akan memberikan makna yang lebih dalam tentang materi yang dipelajari. Aktivitas belajar peserta didik akan tercapai secara maksimal jika peserta didik terlibat belajar secara aktif. Peserta didik tidak hanya duduk diam, mendengarkan kemudian mengerjakan soal.

Namun demikian, pembelajaran IPA yang terjadi di kelas IV SDN 146 Wambarema, belum menekankan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model konvensional yang lebih dominan dibandingkan model pembelajaran inovatif yang menekankan aktivitas belajar peserta didik. Akibatnya, aktivitas dan hasil belajar peserta didik belum mencapai kriteria tuntas. Hal tersebut juga dikarenakan guru lebih memperhatikan hasil belajar dari pada proses belajar yang dijalani peserta didik. Karena hasil belajar yang baik belum tentu dapat tercapai apa bila proses belajar untuk mendapat hasil yang baik diabaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui pengamatan langsung peneliti menemukan fakta bahwa peserta didik khususnya di kelas IV SDN 146 Wambarema mengalami beberapa masalah di dalam proses belajar mengajar. Peserta didik kurang aktif dalam kelas ketika guru memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran. Peserta didik terlihat kurang bersemangat dalam menerima pelajaran. Akibatnya sebagian besar hasil belajar IPA peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70.

Berkaitan dengan masalah pembelajaran IPA di kelas IV SDN 146 Wambarema, guru perlu menerapkan berbagai model pembelajaran yang mampu menumbuhkan terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik, aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran lebih diutamakan daripada ceramah guru. Peserta didik perlu diberi kesempatan untuk melakukan

kegiatan belajar dengan rasa senang tanpa harus dipaksa untuk menghafal materi pembelajaran. Melalui kegiatan belajar yang menyenangkan anak secara langsung memahami materi yang dipelajarinya. Salah satu model pembelajaran yang memberi peran besar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran adalah Role Playing.

Pembelajaran dengan menggunakan model Role Playing, adalah salah satu cara penyajian pelajaran dengan cara menghadapkan peserta didik kepada suatu masalah yang berbentuk permainan peran dalam pembelajaran yang bersifat problematis untuk di bahas dan di pecahkan bersama. Model Role Playing juga dapat merangsang peserta didik agar dapat berkreaitivitas, dan membiasakan peserta didik untuk meningkatkan pola berfikir yang lebih kreatif, melatih agar peserta didik terampil dalam menemukan pendapat, memperluas jawaban serta menghasilkan jawaban dan pemecahan masalah yang lebih baik.

Dengan model pembelajaran bermain peran (Role Playing) diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar yang baik sehingga mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70, khususnya pada materi IPA.

B. Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindak Kelas (Classroom Action Research), menurut Arikunto Suharsimi (2010). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 146 Wambarema, Kabupaten Bombana pada peserta didik kelas IV SDN 146 Wambarema yang berjumlah 18 orang dari bulan Mei sampai Juni Tahun 2021. Rancangan penelitian terdiri siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yaitu dengan cara: (a) menghitung jumlah, (b) menghitung rata-rata, (c) menghitung nilai persentase. Indikator keberhasilan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat mencapai kriteria baik atau minimal apabila meningkatnya hasil belajar yang ditandai dengan pencapaian rata-rata nilai hasil tes sesuai KKM 70 sebanyak 80% dari jumlah peserta didik dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada kategori baik dan baik sekali yang mencapai 80%.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran IPA di kelas IV SDN 146 Wambarema menunjukkan bahwa peserta didik mengalami masalah dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru lebih banyak menggunakan model ceramah, dari pada menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik semangat belajar. Peneliti dan guru kelas IV SD Negeri 146 Wambarema mengatasi permasalahan pembelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri 146 Wambarema dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*).

Siklus I

Tahapan kegiatan siklus I diawali dengan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pada siklus I, Persentase aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan pertama adalah 80% dan pertemuan kedua meningkat menjadi 86,67%. Sedangkan rata-rata nilai peserta didik adalah 70,56. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar adalah 11 orang (61,11%) dan peserta didik yang belum tuntas belajar adalah 7 orang (38,89%), sehingga perlu dilakukan siklus berikutnya karena belum mencapai kriteria ketuntasan yaitu rata-rata nilai 70 dan persentase peserta didik yang mencapai KKM 80%. Oleh karena itu, maka diputuskan untuk melakukan siklus II.

Tabel 1 Hasil Evaluasi Belajar Peserta didik Siklus I

No Responden	Nilai	Ket.
1	75.00	Tuntas
2	72.50	Tuntas
3	65.00	B.Tuntas
4	77.50	Tuntas
5	80.00	Tuntas
6	67.50	B.Tuntas
7	57.50	B.Tuntas

8	70.00	Tuntas
9	67.50	B.Tuntas
10	85.00	Tuntas
11	80.00	Tuntas
12	62.50	B.Tuntas
13	52.50	B.Tuntas
14	75.00	Tuntas
15	70.00	Tuntas
16	55.00	B.Tuntas
17	82.50	Tuntas
18	75.00	Tuntas
Jumlah	1270.00	
Rata-rata	70.56	
Tuntas (%)	61.11	11
Belum Tuntas (%)	38.89	7

Setelah indikator kinerja pada pembelajaran siklus I tidak tercapai maka peneliti melakukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran siklus II.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan menyesuaikan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa berdasarkan silabus pembelajaran. Tahapan kegiatan siklus II diawali dengan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi.

Tabel 2 Hasil Evaluasi Belajar Peserta didik Siklus II

No Responden	Nilai	Ket.
1	82.50	Tuntas
2	77.50	Tuntas
3	72.50	Tuntas
4	82.50	Tuntas
5	95.00	Tuntas
6	82.50	Tuntas
7	77.50	Tuntas
8	87.50	Tuntas
9	82.50	Tuntas
10	97.50	Tuntas
11	80.00	Tuntas
12	75.00	Tuntas
13	65.00	B.Tuntas
14	75.00	Tuntas
15	87.50	Tuntas
16	60.00	B.Tuntas
17	92.50	Tuntas
18	87.50	Tuntas
Jumlah	1460	
Rata-rata	81.11	
Tuntas (%)	88.89	16
Belum Tuntas (%)	11.11	2

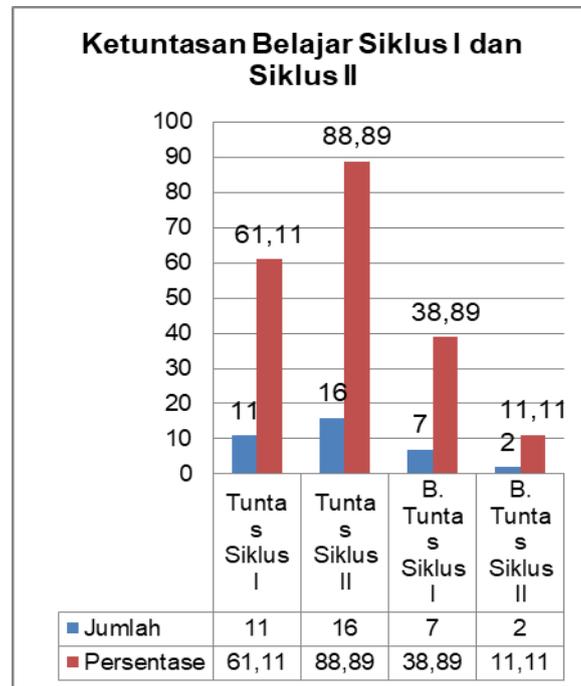
Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pada siklus II, rata-rata nilai peserta didik adalah 81,11. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar adalah 16 orang (88,89%) dan peserta didik yang belum tuntas belajar adalah 2 orang (11,11%) sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya karena sudah mencapai KKM yaitu rata-rata nilai 70 dan persentase peserta didik yang mencapai KKM 80%.

Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) mendapatkan hasil yang lebih baik.

PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar Peserta didik

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah seseorang melakukan kegiatan belajar. Tujuan utama penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar tersebut maka diterapkan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) disertai dengan perbaikan pada setiap siklus. Perbaikan yang dilakukan dalam pembelajaran berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.



Gambar 1 Persentase Ketuntasan Belajar Peserta didik Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II, sebagaimana diketahui bahwa rata-rata nilai peserta didik siklus I adalah 70.56 meningkat menjadi 81.11 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I adalah 61.11% (11 orang peserta didik), naik menjadi 88.89% (16 orang peserta didik) pada siklus II.

2. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Aktivitas peserta didik diamati dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik. Aktivitas yang diamati selama proses pembelajaran dibagi menjadi 4 aspek, yakni; keaktifan Peserta didik, Perhatian Peserta didik, Kedisiplinan, dan penugasan/resitasi. Hasil observasi Siklus I menunjukkan bahwa dari empat aspek yang diamati, ada tiga aspek yang belum terlaksana dengan maksimal yakni aspek keaktifan, perhatian peserta didik, dan penugasan/resitasi. Pada siklus I, peserta didik belum aktif mencatat materi pembelajaran, belum aktif bertanya, dan belum mengumpulkan tugas tepat waktu. Akibatnya persentase keberhasilan aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan 1 mencapai 66.67%, lalu meningkat menjadi 83.33% pada pertemuan 2.

Adanya kekurangan yang terjadi pada tindakan pembelajaran siklus I, baik pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 maka peneliti dan guru kelas melakukan perbaikan terhadap kelemahan yang terjadi pada siklus I. Sehingga aktivitas belajar peserta didik siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 terjadi peningkatan. Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik siklus II menunjukkan bahwa persentase keberhasilan siklus II pertemuan 1 mencapai 91.67% dan pertemuan 2 mencapai 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan aktivitas belajar IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 146 Wambarema Kabupaten Bombana.

3. Aktivitas Mengajar Guru

Hasil observasi Siklus I menunjukkan bahwa dari enam aspek yang diamati, ada tiga aspek yang belum terlaksana dengan maksimal yakni aspek; penguasaan materi, performance, dan pemberian motivasi. Pada kegiatan pembelajaran siklus I, guru belum mampu menjelaskan materi dengan lancar. Guru juga mampu memberikan contoh dengan ragam, komunikasi guru dengan peserta didik belum terjalin akrab, sikap guru dengan peserta didik belum nampak luwes pada saat pembelajaran. Guru kurang peduli terhadap peserta didik yang mengalami masalah dalam kegiatan pembelajaran, guru juga belum tepat memberikan reward kepada

peserta didik yang melakukan kegiatan dengan baik dan belum memberikan punishment kepada peserta didik yang belum aktif. Akibatnya persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru siklus I pertemuan 1 hanya mencapai 55.56%, lalu meningkat menjadi 77.78% pada pertemuan 2.

Kekurangan yang terjadi pada siklus I dilakukan perbaikan pada siklus II, sehingga aktivitas mengajar guru dapat ditingkatkan. Hasil observasi aktivitas mengajar guru siklus II pertemuan 1, persentase keberhasilan mengajar guru mencapai 88.89% dan pertemuan 2 mencapai 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (role playing) dapat meningkatkan aktivitas mengajar guru pada materi IPA di kelas IV SD Negeri 146 Wambarema Kabupaten Bombana.

4. Komponen Materi dan Pengelolaan Kelas

Materi dalam pembelajaran adalah bahan yang digunakan dalam kegiatan belajar untuk menambah dan memperluas pengetahuan peserta didik. Materi menjadi dasar pengetahuan kepada peserta didik untuk pembelajaran lebih lanjut. Materi juga digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan belajar serta membangun kemampuan untuk melakukan penilaian atas hasil pembelajaran yang dicapai.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa materi yang digunakan guru dalam penelitian ini sesuai dengan isi kurikulum, memenuhi aspek urgensi, dan menarik. Namun sistematika penyampaian materi belum dilakukan dengan baik, penyajian materi belum sesuai urutan, penyajian materi belum mengikuti pola induktif dan deduktif, penyajian materi belum merujuk dari konkrit ke abstrak. Persentase komponen materi pada siklus I pertemuan 1 sebesar 75.00% dan pertemuan 2 mencapai 83.33%, setelah itu dilakukan perbaikan sehingga persentase siklus II pertemuan 1 mencapai 91.67% dan pertemuan 2 mencapai 100%.

Hasil observasi pengelolaan kelas Siklus I menunjukkan bahwa guru belum mampu menstimulus peserta didik untuk bertanya, guru belum mampu memotivasi peserta didik untuk menjawab, dan guru belum mampu menciptakan interaksi peserta didik dalam pembelajaran. Persentase pengelolaan kelas pada siklus I pertemuan 1 mencapai 75.00% dan pertemuan 2 mencapai 83.33%. Pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 91.67% dan meningkat lagi menjadi 100% pada pertemuan 2.

5. Komponen Sarana dan Lingkungan

Sarana pembelajaran adalah segala sesuatu yg dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan pembelajaran; terdiri dari perlengkapan pembelajaran yang dapat dipindah-pindah maupun fasilitas dasar untuk menjalankan fungsi sekolah. Oleh karena itu keberadaannya harus selaras dengan komponen yang lain, dan ditentukan berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan di sekolah. Prasarana pembelajaran antara lain meliputi perpustakaan, ruang kelas, laboratorium, dan alat peraga.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sarana pembelajaran di SD Negeri 146 Wambarema Kabupaten Bombana sudah sesuai dengan kebutuhan, tersedia untuk semua elemen sekolah, dapat dimanfaatkan pada saat dibutuhkan. Penempatan sarana pembelajaran dikelompokkan sesuai dengan jenisnya, mudah dijangkau, dan tersimpan dengan rapi. Sarana pembelajaran, membantu kelancaran pembelajaran, memudahkan pemahaman pembelajar dan sesuai dengan materi pembelajaran. Sarana pembelajaran aman dipergunakan guru dan peserta didik serta semua sarana layak pakai.

Lingkungan sekolah merupakan komponen pembelajaran yang sangat penting demi suksesnya belajar peserta didik. Lingkungan ini mencakup lingkungan fisik, lingkungan sosial, lingkungan alam, dan lingkungan psikologis pada waktu pembelajaran berlangsung. Semua komponen pembelajaran harus dikelola sedemikian rupa, sehingga anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya untuk mencapai hasil yang optimal. Terdapat beberapa kondisi lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Salah satunya adalah lapangan. Fasilitas lapangan adalah sesuatu hal yang sangat penting bagi kegiatan belajar mengajar di sekolah, khususnya yang berhubungan dengan ketangkasan dan pendidikan jasmani. Selain itu lapangan juga dapat digunakan untuk kegiatan olah raga peserta didik, kegiatan upacara/apel pagi, dan kegiatan perayaan/pentas seni yang memerlukan tempat yang luas.

D. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini adalah: aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada materi IPA di kelas IV SDN 146 Wambarema dapat ditingkatkan dengan menggunakan model bermain peran (Role Playing). Hal itu didukung oleh peningkatan hasil belajar peserta didik, peningkatan

persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru, dan peningkatan persentase keberhasilan aktivitas belajar peserta didik.

Rata-rata nilai peserta didik siklus I adalah 70.56 meningkat menjadi 81.11 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I adalah 61.11% (11 orang peserta didik), meningkat menjadi 88.89% (16 orang peserta didik) pada siklus II. Persentase keberhasilan aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan 1 mencapai 80%, meningkat menjadi 86.67% pada pertemuan 2. Meningkatkan lagi pada siklus II pertemuan 1 menjadi 93.33% dan pertemuan 2 mencapai 100%. Persentase keberhasilan aktivitas mengajar guru siklus I pertemuan 1 mencapai 80%, meningkat menjadi 86.67% pada pertemuan 2, lalu meningkat lagi pada siklus II pertemuan 1 menjadi 93.33% dan pertemuan 2 mencapai 100%.

E. References

- Arikunto, S., dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BSNP. (2006). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPA SD/MI*. Jakarta: Dirjen.
- Hamalik, O. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Pendidikan, Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Pustaka Indonesia.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Pustaka Indonesia.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Peserta didik Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung:
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sutrisno. (2008). *Manajemen Keuangan: Teori, Konsep dan Aplikasi Edisi 1*. Yogyakarta: Ekonisia.
- Syah, M. (2011). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Sinar Baru Algensindo.
- Uno, H. B. (2008). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2009). *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.