

**UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI AKHLAK TERPUJI MELALUI METODE
ROLE PLAY DI KELAS V SD IT AZ ZAHRA**

Rahmadani Fitri Ginting¹, Intan Sicha Mustika², Cindy Aulia Putri³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Arafah

Email: fitriadi17@gmail.com¹, intansichamustika1708@gmail.com²
cindyaulia Putri885@gmail.com³

Abstrak: Pendidikan Agama Islam (PAI) pada tingkat sekolah dasar (SD) masih jauh dari harapan. Pembelajaran mata pelajaran PAI yang berlangsung selama ini masih monoton, siswa kurang aktif dalam belajar. Metode yang digunakan masih bersifat pasif dan belum mampu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI. Kegagalan pembelajaran tersebut dibuktikan dengan hasil ulangan tengah semester ganjil sebanyak 23 siswa. Siswa yang belum memenuhi KKM sebanyak 13 orang (<75) atau 56%, sedangkan yang memenuhi KKM sebanyak 10 siswa atau 44%. Nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran PAI adalah 72. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum maksimal dan berada di bawah KKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran PAI dengan metode Role Playing pada siswa kelas V SD IT AZ ZAHRA tahun pelajaran 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 23 siswa sebelum menggunakan metode Role Playing, terdapat 10 siswa yang mendapat nilai di atas KKM. atau 44%, namun setelah menggunakan metode Role Playing pada siklus I jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 14 siswa atau 61%, dan pada siklus II bertambah 19 siswa atau 83%. Peningkatan hasil belajar juga dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas, sebelum menggunakan metode Role Playing dari 72 pada siklus I menjadi 73 dan pada siklus II menjadi 81.

Kata Kunci: Role Play, Agama Islam, Akhlak.

Abstract: Islamic Religious Education (PAI) at the elementary school (SD) level is still far from expectations. The learning of PAI subjects that has been taking place so far is still monotonous, and students are less active in learning. The method used is still passive and is unable to improve learning outcomes in PAI subjects. The failure of this learning was proven by the results of the odd mid-semester tests of 23 students. There were 13 students who had not met the KKM (<75) or 56%, while those who had fulfilled it were 10 students or 44%. The average class score in PAI subjects is 72. This shows that student learning outcomes are still not optimal and are below the KKM. This research aims to determine the improvement in learning outcomes in PAI subjects using the Role Playing method for class V students at SD IT AZ ZAHRA for the 2024 academic year. The results of this research show that of the 23 students before using the Role Playing method, 10 students scored above the KKM. or 44%, but after using the Role Playing method in cycle I the number of students whose scores were above the KKM was 14 students or 61%, and in cycle II it increased by 19 students or 83%. The increase in learning outcomes can also increase the average class score, before using the Role Playing method, it was 72 in cycle I to 73 and in cycle II to 81.

Keywords: Role Play, Islamic Religion, Morals.

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam memberikan dasar bagi setiap orang untuk mengidentifikasi identitasnya sendiri. Dalam hal Pendidikan Agama Islam, tujuannya adalah untuk memberikan penjelasan tentang ide-ide yang terkandung dalam ajaran agama Islam. Salah satu masalah yang paling umum dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, adalah kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan model pembelajaran. Guru seringkali hanya menggunakan metode ceramah, yang membuat siswa jenuh dan tidak fokus pada apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga mengurangi keinginan siswa untuk belajar (Rafidah, 2017). Sanjaya (2009) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi. Proses selalu terdiri dari tiga elemen utama: pengirim (guru), penerima (siswa), dan pesan itu sendiri (materi pembelajaran). Seorang guru akan berusaha sebaik mungkin dalam interaksi belajar mengajar.

Lebih-lebih dalam hal materi tentang moralitas terpuji. Siswa diharapkan untuk memahami dan meniru kisah atau sejarah peradaban Islam dalam materi ini. Karena guru masih membosankan dalam pembelajaran ini, beberapa siswa masih kurang memahami materi. Karena materi bersifat cerita, peran guru sangat penting untuk memengaruhi pemahaman siswa. Guru diharapkan dapat menyampaikan materi dengan jelas dan strategis kepada siswa mereka. Sampai saat ini, siswa Kelas V SD IT AZ ZAHRA, yang akan bersekolah pada tahun 2024, masih mengalami kesulitan untuk memahami dan meneladani PAI, terutama tentang materi akhlak terpuji. Guru berpendapat bahwa hanya cerita dan penjelasan yang diperoleh dari pembelajaran mata pelajaran yang ditentukan dan ditemukan. karena siswa tidak dapat menerapkan materi. Pelajaran akhlak terpuji adalah perilaku dan sifat yang dianggap baik dan mulia dalam ajaran Islam dan norma sosial. Akhlak terpuji juga dapat berasal dari agama dan tradisi (adat kebiasaan). Sebagai contoh, sikap, ucapan, dan perbuatan yang baik adalah contoh akhlak terpuji, yang juga dikenal sebagai akhlakul karimah. Salah satu contoh akhlak terpuji adalah ketika seseorang melakukan kesalahan kepadanya dan dia meminta maaf kepadanya tanpa merasa benci atau dendam. Kedua, seseorang yang berusaha menyelesaikan konflik secara damai dan mengutamakan kompromi. Ketiga, seseorang tetap rendah hati dan tidak terlalu tergantung pada kekayaan. Dia menggunakan kekayaannya dengan bijak dan membantu orang-orang yang kurang beruntung. Keempat, seseorang yang berusaha untuk mengakhiri

perselisihan dan konflik dengan mencapai kesepakatan dan ketenangan. Untuk mencapai tujuan pendidikan

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan metode pembelajaran, diantaranya: (1) Ceramah, (2) Demonstrasi, (3) Diskusi, (4) Simulasi, (5) Laboratorium, (6) Pengalaman Lapangan, (7) Role playing, (8) Debat dan sebagainya. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil metode Role Playing dalam upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Metode ini adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Karena, selama ini siswa Kelas V SD IT AZ ZAHRA mengalami kesulitan dalam memahami dan meneladani mata pelajaran PAI.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksi tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Azwar 2002).

Konsep pokok penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewin terdiri dari 4 komponen yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai siklus (Iskandar, 2009). Berikut implementasi penelitian tindakan kelas pada penelitian ini:

Siklus I

1. Perencanaan Tindakan

Dalam langkah perencanaan tindakan dilakukan pengamatan dan observasi terhadap siswa terhadap pembelajaran melalui metode Role Playing. Guru menyiapkan penunjang keberhasilan metode Role Playing, salah satunya adalah membuat scenario dan RPP untuk pembelajaran. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa untuk memerankan scenario.

a. Pelaksanaan Tindakan

Langkah-langkah pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan dimulai dengan berdoa dan membaca surat-surat pendek.
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk memerankan scenario.
- 3) Guru memberi sedikit penjelasan tentang cara bermain.
- 4) Siswa dipersilahkan bermain sesuai scenario.
- 5) Siswa yang lain mengamati dan menulis tanggapan mereka.
- 6) Setelah Role Playing selesai dilanjutkan dengan tanya jawab.
- 7) Sebagai penutup, guru memberikan beberapa pertanyaan secara lisan, tertulis, dan mengajak siswa untuk perbaikan pembelajaran.

b. Observasi

Guru melakukan pengamatan secara sistematis terhadap kegiatan yang dilakukan siswa, kegiatan pengamatan dilakukan secara menyeluruh terhadap perilaku siswa dalam proses pembelajaran.

c. Refleksi

Hasil observasi dianalisis dan disimpulkan. Selanjutnya hasil refleksi dipakai sebagai dasar untuk melakukan perencanaan pada siklus II.

Siklus II

2. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan yang dilaksanakan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. kegiatan ini dimulai dengan penanaman konsep secara jelas tentang permainan peran.

3. Pelaksanaan Tindakan

- a. Kegiatan dimulai dengan berdoa dan membaca surat-surat pendek.
- b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk memerankan skenario.
- c. Guru memberi teks skenario kepada siswa dengan jangka waktu yang lebih lama daripada siklus I agar pemahaman siswa terhadap teks lebih baik.
- d. Guru lebih mengatur posisi bermain peran dan mengkondisikan suasana dalam kelas agar lebih tenang.
- e. Siswa dipersilahkan bermain sesuai skenario.

- f. Siswa yang lain mengamati dan menulis tanggapan mereka.
 - g. Setelah Role Playing selesai dilanjutkan dengan tanya jawab.
 - h. Sebagai penutup, guru memberikan beberapa pertanyaan secara lisan, tertulis, dan mengajak siswa untuk perbaikan pembelajaran.
4. **Observasi**

Setelah pelaksanaan tindakan dilakukan observasi sebagaimana siklus I terhadap kemampuan siswa secara menyeluruh dalam pembelajaran.
5. **Refleksi**

Berdasarkan kegiatan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, dan observasi pada siklus II juga dilakukan refleksi sebagaimana siklus I. Hasil refleksi siklus II dijadikan pijakan untuk perbaikan pembelajaran berikutnya. Adapun tempat penelitian yang penulis gunakan untuk tempat penelitian yaitu SD IT AZ ZAHRA siswa kelas V. Peneliti ingin mengadakan penelitian di SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan karena nilai-nilai mata pelajaran PAI masih dirasa kurang memuaskan atau kurang maksimal. Penelitian ini dilakukan pada bulan maret 2024. Perlu dijelaskan disini bahwa penelitian dilaksanakan pada bulan tersebut, karena sesuai dengan program semester II yang peneliti susun. Selain itu, dalam penelitian ini subyek yang melaksanakan tindakan adalah Guru PAI dan subyek yang menerima tindakan adalah siswa kelas V SD SD IT AZ ZAHRA, tahun pelajaran 2024 sebanyak 23 siswa. Sedangkan informannya adalah kepala sekolah dan guru lainnya.

Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti sendirilah yang menjadi instrument. Peneliti meninjau langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan fokus penelitian. Untuk memperoleh data dan informasi yang akurat, maka perlu teknik pengumpulan data yang sesuai dengan penelitian ini yaitu teknik dokumentasi, observasi, dan tes. Untuk analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis interaktif, yang terdiri dari tiga komponen analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Huberman dalam Madya, 2006). Adapun ketiga komponen tersebut adalah:

1. **Reduksi Data**

Proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas, dan mengubah data mentah kedalam catatan lapangan.

2. Penyajian Data

Penyajian data yaitu memberikan kesimpulan sementara dari rangkaian informasi yang terkumpul. Dalam penyajian data dilakukan dengan merangkai data yang tersaji untuk dikembangkan dalam bentuk narasi.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan tentang peningkatan dan perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap, mulai dari kesimpulan sementara, yang ditarik pada siklus I, maupun kesimpulan pada akhir siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui hasil observasi dapat diketahui bahwa pada saat pra siklus hasil belajar mata pelajaran PAI masih belum maksimal. Dalam pembelajaran, siswa cenderung pasif dan kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Apalagi pada materi Sejarah Kebudayaan Islam. Pada materi ini siswa diharapkan untuk memahami dan meneladani kisah-kisah atau Sejarah Peradaban Islam. Pada materi ini sebagian siswa masih kurang bisa untuk memahami materi dengan baik, karena pada pembelajaran ini guru dalam menyampaikan pembelajaran masih membosankan. Karena materi bersifat cerita, maka peran guru sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa.

Selama ini metode pembelajaran yang digunakan guru hanya ceramah dan Tanya jawab, maka pembelajaran hanya monoton dan siswa menjadi bosan. Pada metode ini, kegiatan pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru dan kurang melibatkan aktifitas siswa. Guru hanya ceramah di depan kelas dan memberikan tugas serta beberapa pertanyaan kepada siswa. Penggunaan metode ini menyebabkan siswa lebih cepat mengantuk, bosan, dan keaktifan siswa terhadap pembelajaran masih kurang dan hasil belajar menjadi rendah. Hal tersebut, merupakan pokok permasalahan yang terjadi sebelum pelaksanaan penelitian ini dilakukan. Salah satu metode yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan metode Role Playing. Metode Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

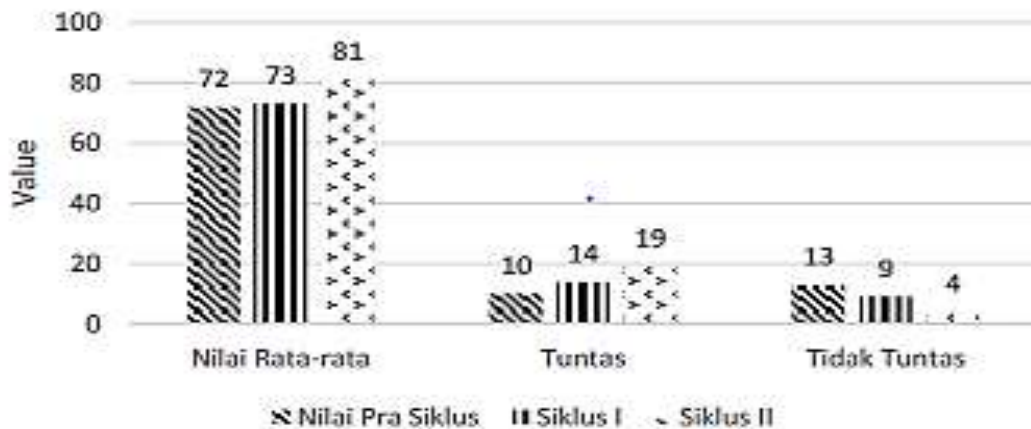
Proses penerapan metode Role Playing dapat dimulai dengan menentukan materi pembelajaran yang akan di ajarkan, menentukan sumber belajar, membuat skenario drama, melaksanakan pertunjukan peran, dan evaluasi pemahaman siswa. Dengan metode ini berarti siswa berperan langsung dalam pembelajaran. Siswa berperan seperti kisah yang ada dalam materi pembelajaran. Sebagian siswa memerankan skenario yang dibuat oleh guru, dan siswa yang lainnya memperhatikan jalannya pertunjukan peran. Penerapan metode pembelajaran Role Playing diharapkan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Hasil belajar dan rata-rata nilai siswa juga diharapkan dapat meningkat dari sebelum metode ini dilakukan.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dan Siklus II dalam mata pelajaran PAI pada kelas V SD IT AZ ZAHRA, diperoleh pembahasan sebagai berikut:

Pembelajaran pada materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang kisah Umar Bin Khattab pada kelas V SD IT AZ ZAHRA menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, hal ini ditunjukkan dengan nilai siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru sesudah pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I dan siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tabel 1.

Tabel 1. Hasil belajar siswa kelas V SD IT AZ ZAHRA

Keterangan	Nilai Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	72	73	81
Tuntas	10	14	19
Tidak Tuntas	13	9	4



Gambar 2. Grafik perbandingan hasil dan ketuntasan belajar

Dari tabel 1 dan gambar 2 dapat dijelaskan bahwa pada proses pra siklus atau nilai Ujian Tengah Semester Gasal mata pelajaran PAI kelas V di SD IT AZ ZAHRA, setelah dievaluasi diperoleh hasil yang tidak memuaskan dimana 56% atau sebanyak 13 siswa tidak tuntas sebagaimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75, sedangkan yang nilainya diatas KKM hanya 44% atau sebanyak 10 siswa.

Untuk itu diadakan perbaikan pembelajaran siklus I dengan menggunakan metode Role Playing. Hasil siklus I adalah 61% atau sebanyak 14 siswa tuntas dan 39% atau 9 siswa tidak tuntas. Hasil Belajar pada siklus I menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pra siklus ke siklus I, tetapi peningkatan ini belum seperti yang diharapkan yaitu diatas 70% dari jumlah siswa.

Untuk mencapai indikator yang diharapkan maka dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Setelah dilakukan pembelajaran siklus II diperoleh hasil yang sudah memuaskan. Sebanyak 83% atau 19 siswa tuntas dan 17% atau 4 siswa tidak tuntas, ini menandakan bahwa perbaikan pembelajaran pada siklus II telah berhasil. Indikator yang diharapkan sudah tercapai dengan baik.

Hal ini membuktikan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI pada siswa kelas V di SD IT AZ ZAHRA. Peningkatan Hasil Belajar mata pelajaran PAI pada siswa kelas V di SD IT AZ ZAHRA setelah dilakukan penelitian juga harus di ikuti oleh meningkatnya nilai Rata-rata siswa. Pada penelitian ini indikator nilai rata-rata siswa yang ingin dicapai yaitu 75-80. Kemudian dari tabel 1 dapat dijelaskan bahwa rata-rata siswa pada mata pelajaran PAI kelas V SD IT AZ ZAHRA telah meningkat pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I rata-rata siswa kelas V naik dari pra siklus 72 menjadi 73. Rata-rata pada

siklus I belum mencapai indikator, maka dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II diperoleh hasil rata-rata siswa kelas V naik dari siklus I 73 menjadi 81. Rata-rata pada siklus II menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas V pada siklus II telah mencapai Indikator.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD IT AZ ZAHRA Tahun Pelajaran 2024, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI khususnya pada materi akhlak terpuji pada siswa kelas V di SD IT AZ ZAHRA. Hal ini bisa dilihat dari hasil peningkatan nilai dibawah ini. Kondisi awal (pra siklus) siswa yang nilainya diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 sebanyak 10 siswa atau 44% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 13 siswa atau 56%. Pada siklus I siswa yang nilainya diatas KKM sebanyak 14 siswa atau 61% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 9 siswa atau 39%. Pada siklus II siswa yang nilainya diatas KKM sebanyak 19 siswa atau 83% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 4 siswa atau 17%. Kenaikan Hasil belajar tersebut juga dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata kelas meningkat dari sebelum menggunakan metode Role Playing sebesar 72 pada siklus I menjadi 73 dan pada siklus II menjadi 81.

Adapun saran-saran untuk penelitian lain kedepannya adalah guru mata pelajaran seharusnya lebih menguasai jalannya pembelajaran agar pembelajaran dengan metode Role Playing lebih efektif. Selain itu guru seharusnya dapat merancang metode Role Playing secara tepat dan kontinu. Kemudian guru harus lebih dapat mengatur suasana pembelajaran dengan metode Role Playing. Adapun untuk kepala sekolah hendaknya menyediakan fasilitas yang layak seperti buku dan media pembelajaran yang bisa menunjang keberhasilan metode

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata. 2007. Manajemen Pendidikan. Jakarta: Prenada Media
- Andini, A. N., Andrizal, & Mailani. I (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas V Sdn 017 Jaya Kopah Kecamatan Kuantan Tengah. Jom Fik Urnika, 2(1), 22-30
- Anissatul Mufarokah. 2009. Strategi Belajar Mengajar. Yogyakarta: Sukses offset

- Aryati, A., & Indrawari, K. (2019). Pengarin Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibridatyah Zungsang Kabupaten Banyuasin. LAIN Bengkulu
- Azwar. 2002. Test Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset
- Bahdin Nur Tanjung & H. Ardial. 2008. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Jakarta: Kencana
- Basyiruddin Usman. 2002. Metodologi Pembelajaran Agama Islam. Jakarta: Ciputat Press
- Damal. Upu, H., & Ihsan, H. (2022). Explorations of The Implementation of Mathematic Curriculum Based on Teacher a Style Instructions, 11(3), 315-321.
- Danial (2020) Keterlaksanaan kurikulum 2013 dalam mata pelajaran matematika di amp negeri 33 makassar, 01(01), 27-32
- Daulay. S. (2017) Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Pada Materi Akhlak Terpuji Siswa Kelas Vini Mts Alittihadiyah Titik Kuning Medan Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keselamatan, 6(9), 43-53
- Ernani. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Drama Dan Aktivitas Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 020 Tembilahan Hilir. Jurnal PAJAR FKIP Universitas Riau, Oi (November), 1-23.
- Hisyam Zaini. 2008. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Iskandar. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Gaung Persada
- Ismail. 2008. Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Pakem Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan. Semarang: Rasail Media Group
- Lexy J. Moleong. 2008. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muhibbin. 1999. Metodologi Penelitian Agama. Jakarta: Grafindo Persada. Syaifudin
- Nana Sudjana. 2005. Penilaian Hasil Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sardiman. 1992. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Rajawali
- Siti Habibatin 2009. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Grafindo Persada Slameto. 1998. Belajardan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudjana. 2010. Sosiologi suatu pengantar. Jakarta: Grafindo Persada
- Suharsimi Ari Kunto. 2006. Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta
- Wina Sanjaya. 2009. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Renada Media Group