

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDN KERTOSARI I KABUPATEN MADIUN TAHUN AJARAN 2016/2017

Naniek Kusumawati

Dosen PGSD Universitas PGRI Madiun

naniek@unipma.ac.id

Abstrak; Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang menjadikan siswa didalam kelas untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dalam model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan dan mengandung unsur permainan yang di berikan oleh guru untuk siswa, mereka dituntut untuk aktif dalam menyimak topik sehingga setiap siswa tidak bergantung pada siswa yang pandai saja dan mereka akan lebih semangat dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang diberikan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Kertosari I dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap prestasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Kertosari I dengan materi yang diambil adalah perubahan lingkungan. Jenis penelitian ini adalah *pra eksperimen* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar dan variabel bebasnya adalah pengaruh model pembelajaran *Role Playing*. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Kertosari I yang berjumlah 38 siswa dengan rincian 20 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Metode pengumpulan data dengan tes. Instrumen yang digunakan adalah soal. Teknik analisis data menggunakan uji-t. Hasil analisis data yang diperoleh yaitu nilai uji-t dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} adalah 12,67 sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% diperoleh hasil 1,674. Artinya $t_{hitung} = 12,67 > t_{tabel} = 1,674$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap prestasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Kertosari I Madiun Tahun Pelajaran 2016/2017.

Kata Kunci: Pembelajaran *Role Playing* Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Abstract; *Role Playing* The learning model is one model of learning in the classroom to make students more active in learning. In this model the activity involves all students without distinction and contains elements of the game that is given by the teacher to the students, they are required to be active in listening to the topic so that every student does not depend on the students who are good at it and they will be more enthusiasm in solving any problems that given by the teacher. This study aimed to describe the use of the learning model *Role Playing* in science teaching fourth graders SDN Kertosari I and to determine the effect of using learning model *Role Playing* the learning achievement of fourth grade science students SDN Kertosari I the captured material is environmental change. The research is a pre-experimental research design one group pretest-posttest design. The dependent variable in this study was the achievement of learning and the independent variable is the effect of the learning model *Role Playing*. The subjects were all students in the fourth grade at SDN Kertosari I totaling 38 students with details of 20 male students and 18 female students. Data were collected by the test. The instrument used was about. Data were analyzed using t-test. Results of data analysis obtained by the t-test value can be seen that tcount is 12.67 while ttable with significance level of 5% was obtained 1,674 results. This means that $t = 12.67 > table = 1.674$, then H_0 and H_1 accepted. So we can conclude that there is a learning model *Role Playing* influence on learning achievement fourth grade science students SDN Kertosari I Madiun Tahun Pelajaran Cities 2016/2017.

Keywords: Learning *Role Playing* Subjects Natural Sciences

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan suatu usaha yang amat strategis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Belajar dan pembelajaran yang terjadi pada pendidikan formal khususnya sekolah terjadi interaksi antara siswa dan guru. Bentuk interaksi guru dan siswa bersifat mendidik itu terjadi melalui interaksi aktif antara siswa sebagai siswa dan guru sebagai pendidik. Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa, dan melalui kegiatan itu akan ada perubahan prilakunya, sementara kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar.

Proses belajar di sekolah dilakukan melalui mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah salah satunya adalah IPA. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Gusti dan Nyoman 2013: 257-258). Mata pelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menyenangkan dan memiliki materi yang banyak, hingga siswa cenderung bosan, jenuh dan malas untuk belajar.

Berdasarkan daftar nilai yang ditunjukkan wali kelas IV SDN Kertosari I dapat diketahui bahwa prestasi belajar IPA lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini terbukti dari nilai-nilai Ulangan Semester IPA semester I dari 38 siswa kelas IV 24 siswa yang nilainya diatas rata-rata kelas, sedangkan 14 siswa lainnya masih dibawah rata-rata kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa SDN Kertosari I Kabupaten Madiun dapat diketahui bahwa penyebab rendahnya prestasi belajar berasal dari proses pembelajaran IPA di kelas. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman materi. Hal ini terbukti dari 14 siswa yang diwawancarai, sebanyak 6 siswa masih kebingungan memahami materi. Ketika peneliti kembali mengajukan pertanyaan, mengapa tidak bertanya saat mengalami kebingungan, siswa malah menjawab takut dimarai oleh guru. Siswa merasa jenuh mengikuti pelajaran IPA karena guru dalam mengajar biasanya tidak menggunakan model dan media yang bisa menarik perhatian siswa. Sehingga siswa malas untuk mendengarkan penjelasan dari guru.

Rendahnya prestasi belajar IPA kelas IV di SDN Kertosari I Kabupaten Madiun mendorong peneliti untuk mencoba menerapkan model *Role Playing* pada pembelajaran IPA. Model pembelajaran *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam pembelajaran *Role Playing*, guru mengajak siswa untuk melakukan permainan gerak dan drama yang didalamnya terdapat tujuan dan aturan yang melibatkan unsur senang. Sehingga dalam pembelajaran ini melatih siswa untuk memajukan kemampuan dalam bekerja sama dan guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.

Secara garis besar prinsip model pembelajaran *Role Playing* dan model pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah itu sama yaitu pembelajaran berpusat pada siswa, belajar berdasarkan pengalaman siswa dan pemecahan masalah dengan kelompok. Namun dalam proses pembelajaran terdapat perbedaan sehingga prestasi belajar siswa juga diperkirakan terdapat perbedaan. Oleh karena itu, perlu diadakan penelitian tentang perbedaan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan model pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari I Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2016/2017.”

Berdasarkan masalah-masalah dalam latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dikemukakan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap prestasi belajar IPA.
2. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Kertosari I Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan batasan masalah maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Adakah pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap prestasi belajar IPA siswa kelas IV semester genap SDN Kertosari I Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2016/2017?”.

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap prestasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Kertosari I Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2016/2017.

KAJIAN PUSTAKA

Prestasi Belajar IPA

Menurut Arifin (2009: 12) menyatakan prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupan manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing.

Menurut Bloom (dalam Sarwono, 2004: 68) berpendapat bahwa prestasi akademik atau prestasi belajar adalah proses belajar yang dialami siswa dan menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisis, sistetis dan evaluasi.

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya (Mulyasa, 2014: 189).

Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai siswa dengan mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam diri siswa melalui kegiatan pembelajaran di sekolah. Prestasi belajar diukur berdasarkan pemahaman dan perubahan pola pikir siswa terhadap materi IPA yang diajarkan oleh pendidik tentang perubahan lingkungan.

Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Hamdayama (2014: 189) *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Sedangkan, menurut Huda (2013: 209) mengemukakan *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Lebih lanjut, *Role Playing* (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial.

Adapun model *Role Playing* merupakan suatu cara yang ditempuh dalam mempelajari IPA dengan mengabstraksikan kenyataan yang ada dalam bentuk pemeranan atau menghadirkan hal nyata dalam bentuk peran. Lebih lanjut, model *Role Playing* merupakan model belajar yang menyenangkan (*joyfull learning*). Model ini mampu membuat pembelajaran IPA yang cenderung sulit menjadi menyenangkan sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar IPA.

Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* dapat diartikan sebagai model pembelajaran untuk mempelajari IPA dengan cara sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang dengan pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* ada beberapa sintaks yang harus ditempuh antara lain:

Tahap 1: Pemanasan suasana kelompok

Dalam fase ini, guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah, guru menjelaskan masalah, guru menafsirkan masalah, dan guru menjelaskan *Role Playing*.

Tahap 2: Seleksi partisipan

Guru menganalisis peran dan guru memilih pemain (siswa) yang akan melakukan peran.

Tahap 3: Pengaturan setting

Guru mengatur sesi-sesi peran, guru menegaskan kembali tentang peran serta guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah.

Tahap 4: Persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat

Guru dan siswa memutuskan apa yang akan dibahas serta guru memberikan tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa.

Tahap 5: Pemeranan

Guru dan siswa memulai *Role Playing*, guru dan siswa mengukuhkan *Role Playing* serta guru dan siswa menyudahi *Role Playing*.

Tahap 6: Diskusi dan evaluasi

Guru dan siswa mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan), guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama serta guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya.

Tahap 7: Pemeranan kembali

Tahap 8: Diskusi dan evaluasi

Tahap 9: Sharing dan generalisasi pengalaman

Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diprankan dengan kehidupan di dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul.

Keunggulan Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Hamdayama (2014: 191) mengemukakan kelebihan dari model pembelajaran *Role Playing* antara lain:

Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, serta permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kertosari I Kabupaten Madiun pada semester II tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan penelitian *Pre-Experimental Designs (nondesigns)* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV semester II SDN Kertosari I Kabupaten Madiun tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 256 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara pengambilan simple random sampling. Sampel dalam penelitian ini diambil satu kelas yaitu kelas IV yang berjumlah 38 siswa SDN Kertosari I Kabupaten Madiun.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Role Playing*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar IPA. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes.

Tes uji coba (*try out*) pada instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui validitas produk moment, reliabilitas, daya beda, dan taraf kesukaran butir soal.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t (*t-test*) yang didahului uji normalitas menggunakan uji *lilliefours* dan uji homogenitas menggunakan uji F. dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL PENELITIAN

Data prestasi belajar dan penelitian diambil dari satu kelas yaitu kelas IV C yang berjumlah 38 siswa diambil dengan menggunakan pre-test dan post-test. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *lilliefors* untuk mencapai L_{maks} dari nilai tes IPA kelas IV C SDN Kertosari I Kabupaten Madiun yang berjumlah 38 siswa dengan menggunakan pre-test dan post-test.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Uji Normalitas

Kelas	L _{hitung}	L _{tabel}	Kesimpulan	Kelas
Pre Test	0,1199	DK = {L L > 0,1658}	Ho diterima	Pre Test
Post Test	0,1526	DK = {L L > 0,1658}	Ho diterima	Post Test

Tabel 4.1 hasil analisis uji normalitas menunjukkan bahwa pada pretest dan posttest berasal dari populasi berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan dengan tujuan untuk mengetahui sama atau tidaknya variansi-variansi dari sejumlah populasi, penelitian menguji homogenitas soal pretest dan posttest kelas IV C SDN Kertosari I Kabupaten Madiun yang berjumlah 38 siswa dengan menggunakan rumus uji F dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil analisis data uji homogenitas dari data nilai hasil belajar siswa disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Analisis Uji Homogenitas

F _{hitung}	F _{tabel}	Kriteria	Keputusan Uji	F _{hitung}
1,25	1,93	$F_{hitung} \leq F_{tabel}$	Ho diterima	1,25

Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa soal pretest dan posttest kelas IV C SDN Kertosari I Kabupaten Madiun yang berjumlah 38 siswa berasal dari populasi yang memiliki varian homogen.

Uji Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t. uji t digunakan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa yang diperoleh dari soal pretest dan posttest.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t dengan varian homogen dan tingkat signifikansi 0,05. Diketahui harga $t_{tabel} = 1,674$, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($12,67 > 1,674$) dengan nilai signifikan α dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Oleh sebab itu dapat dinyatakan bahwa hipotesis alternatif yang berbunyi “ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap prestasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Kerosari I Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2016/2017” diterima.

PEMBAHASAN

Hipotesis yang telah dirumuskan diuji statistik dengan statistik parametris menggunakan t-test. Penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu, sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas. Sedangkan untuk mengetahui varians dari kedua sampel tersebut homogen atau tidak, maka dilakukan uji homogenitas.

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijabarkan, setelah variabel dinyatakan berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji hipotesis. Hasil perhitungan analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap prestasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Kertosari I Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2016/2017.

Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang mampu membuat suasana belajar menjadi lebih kondusif, aktif dan menyenangkan. Dalam sebuah kelompok siswa mampu bekerja dan saling bekerja sama untuk menyelesaikan permasalahan sehingga memberikan manfaat dan daya tersendiri. Kerjasama yang terjalin antar siswa mampu meningkatkan motivasi belajar pada diri siswa, sehingga kebersamaan yang positif akan muncul pada kelompok yang integratif daripada kompetitif individual. Dengan model pembelajaran *Role Playing* siswa lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru.

Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* juga memiliki beberapa keunggulan, seperti mampu melibatkan seluruh siswa untuk dapat berpartisipasi untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama serta siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Sehingga dapat memperoleh siswa memahami materi pelajaran yang sulit dan abstrak dan dapat mempengaruhi prestasi belajarnya.

Pada saat penelitian sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan diambil data awal prestasi belajar (*pre-test*) pada materi perubahan lingkungan di kelas IV SDN Kertosari I nilai rata-rata siswa banyak yang di bawah KKM. Setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan dilakukan pengambilan data prestasi belajar (*post-test*) dengan materi pelajaran dan instrumen soal yang sama, diketahui terdapat kenaikan nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang signifikan.

Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari dan meningkatkan prestasi belajarnya. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap prestasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Kertosari I Kabupaten Madiun tahun pelajaran 2016/2017.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap prestasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Kertosari I Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2016/2017”.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan terus mendukung dan mengembangkan model pembelajaran yang lebih bervariasi guna meningkatkan kualitas pendidikan yang berkompeten

2. Bagi Guru

Diharapkan sebelum memilih dan menggunakan model yang akan dipakai, guru harus mampu menentukan model yang tepat yang disesuaikan dengan kondisi siswa, karakteristik materi yang akan diajarkan dan karakteristik siswa serta kondisi sekolah yang akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

3. Bagi siswa

Sebagai bahan masukan bagi siswa untuk mengevaluasi diri dan memberikan kesempatan berkembangnya keterampilan memproseskan perolehan belajar siswa serta meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran di kelas sehingga prestasi belajar siswa lebih baik.

4. Bagi orang tua

Orang tua hendaknya ikut membantu meningkatkan prestasi belajar siswa dengan memberikan fasilitas belajar yang mendukung untuk keperluan belajar di rumah maupun di sekolah. Karena, pada saat ini sudah banyak berkembang model pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk belajar seperti model pembelajaran *Role Playing* dalam penelitian ini.

5. Bagi peneliti lain

Peneliti lain hendaknya memperhatikan hasil penelitian ini dengan seksama dan hendaknya untuk dikembangkan lebih lanjut melalui penelitian yang lain dengan fokus penelitian, informan, teknik penelitian yang berbeda, dan ruang lingkup yang lebih luas, sehingga dapat berdampak lebih baik bagi peningkatan kompetensi siswa khususnya dan dunia pendidikan pada umumnya.

6. Ilmu pengetahuan

Untuk menambah perbendaharaan kepustakaan dan apabila diperlukan dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana, I dan Tika, I. 2013. *Konsep dasar IPA*. Yogyakarta: Penerbit Ombak (Anggota IKAPI).
- Arifin, Z. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RinekaCipta.
- _____. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiyono. 2004. *Statistika untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Craciun, D. 2010. *Role-Playing As A Creative Method In Science Education*. *Journal International (Online)*. (<https://www.researchgate.net/publication/2666421090> Role-Playing As A Creative Method In Science Education), Diunduh 16 Maret 2016.
- Hamdayana, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komalasari, K. 2011. *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refrika Aditama.
- Mulyasa, E. 2014. *Pengembangan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sarwono, S. 2006. *Akselerasi A-Z Informasi Program Percepatan Belajar dan Anak Berbakat Intelektual*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wisudawati, A dan Sulistyowati, E. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.