

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn  
MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI KELAS  
VI SDN 40 SUNGAI LIMAU KABUPATEN  
PADANG PARIAMAN**

**Yulnimar<sup>1</sup>, Yusrizal<sup>2</sup>, Hendrizal<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bung Hatta  
E-mail: yulnimar@yahoo.co.id

---

**Abstract**

This research is motivated by the lack of activity in the learning of students in the sixth grade Civics in asking questions , answering questions , tasks and master the material . This study aims to describe the increase in activity and learning outcomes of sixth grade students in learning civics with Role Playing method SDN 40 Lemons River . TOD study was composed of two cycles . The research location is SDN 40 Lemons River . The subjects were students of class VI to the number of 23 students . The research instrument used is the observation sheet teacher learning activities , observation of student activity sheets , and test results of students' learning in the form of the final test cycle . The results obtained , an increase in the average percentage of students in activities that ask questions of 28.26 % in the first cycle increased to 82.26 % . In the second cycle , the average percentage of student activity in answering the question that is of 21.74 % in the first cycle increased by an advanced 78.26 % in the second cycle , the average percentage of students in the activity tasks , from 26.85 % in the first cycle increased to 78.26 % in the second cycle . With increasing student activity in learning civics impact on the final exam results cycle students with an average of 60 % in the first cycle , became 75.8 % in the second cycle . Based on this study it can be concluded , activity and learning outcomes of sixth grade students can be enhanced through learning methods Role Playing Civics in SDN 40 Lemons River .

Keywords : Activities , Results Learning , Civics , Role Playing.

---

**I. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk membangun manusia seutuhnya yang berkualitas sesuai yang diinginkan. Pendidikan tersebut antara lain bisa ditempuh melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini merupakan inti dari pendidikan secara keseluruhan. Mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (2006:270), pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki

komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). NKRI adalah negara kebangsaan moderen. Negara kebangsaan moderen adalah negara yang pembentukannya didasarkan pada semangat kebangsaan atau nasionalisme. NKRI dibentuk atas dasar tekad suatu masyarakat untuk membangun masa depan bersama di bawah satu negara yang sama, walaupun warna masyarakat tersebut berbeda agama, ras, etnik atau golongannya.

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan pondasi yang pertama untuk pencapaian suksesnya pendidikan selanjutnya. Pendidikan dilaksanakan dalam bentuk proses pembelajaran yang merupakan pelaksanaan dari kurikulum sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang mempunyai tugas untuk mengantarkan peserta didik mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung pada proses belajar di kelas.

Menurut Lutfri, dkk. (2007:1):

“Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan interaksi yang bernilai edukatif. Interaksi

edukatif ini terjadi antara guru dengan anak didik dan antara anak didik dengan sesamanya serta antara anak didik dengan lingkungannya. Interaksi ini perlu dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan”.

Penggunaan metode dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Metode merupakan alat untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran dan memahami pembelajaran dengan mudah. Dengan menggunakan metode dalam proses pembelajaran, akan dapat dihilangkan rasa jenuh siswa terhadap pembelajaran.

Mengingat pentingnya metode pembelajaran, seorang guru dituntut memilih dan menggunakan metode yang baik. Hal ini berguna untuk dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD.

Menurut Sagala (dalam Ruminiati, 2007:2.3), “Metode adalah cara yang digunakan oleh guru dan siswa dalam mengolah informasi yang berupa fakta, data dan konsep pada proses pembelajaran yang mungkin terjadi dalam suatu strategi.” Berdasarkan pengalaman peneliti selama mengajar

di kelas VI SDN 40 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman, peneliti melihat kurangnya aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas serta rendahnya hasil belajar siswa dalam hal kemampuan penguasaan materi pada pembelajaran PKn.

Saat pembelajaran berlangsung terlihat ada 5 orang siswa (22%) yang kurang beraktivitas dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari 23 orang siswa terlihat 5 orang siswa (22%) yang beraktivitas mengajukan pertanyaan, 4 orang siswa (17%) yang beraktivitas menjawab pertanyaan dari guru, 12 orang siswa (52%) yang beraktivitas mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan 11 orang siswa (48%) yang dapat menguasai materi pelajaran. Hal inilah yang mengakibatkan proses pembelajaran belum terlaksana dengan baik.

Hamalik (2003:48) menjabarkan bahwa: 1) Dalam bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi, 2) bermain peran memungkinkan dan memperkenalkan siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan lainnya.

## **Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka secara umum tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas VI SDN 40 Sungai Limau melalui metode bermain peran, secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

1. Peningkatan aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas VI SDN 40 Sungai Limau.
2. Peningkatan aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas VI SDN 40 Sungai Limau.
3. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas VI SDN 40 Sungai Limau.

4. Mendiskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam hal kemampuan penguasaan materi (ranah kognitif) dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas VI SDN 40 Sungai Limau.

Belajar merupakan proses perubahan pada diri seseorang, baik tingkah laku, sikap, pengetahuan dan sebagainya. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Slameto (1995:2), “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Siswa SD mengembangkan rasa percaya dirinya terhadap kemampuan dan pencapaian

yang baik dan relevan. Meskipun anak-anak membutuhkan keseimbangan antara perasaan dan kemampuan dengan kenyataan yang dapat mereka raih, namun perasaan akan kegagalan dapat memaksa mereka berperasaan negatif pada dirinya sendiri, sehingga menghambat mereka dalam belajar. Jean Piaget (dalam Pebriyenni, 2009:2) mengidentifikasi tahapan-tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak, yaitu:

1. Tahap sensorik motor usia 0 - 2 tahun.
2. Tahap operasional usia 2 - 6 tahun.
3. Tahap operasional konkrit usia 7 - 11 atau 12 tahun.
4. Tahap operasional formal usia 11 atau 12 tahun ke atas.

Ada beberapa pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Menurut Aziz dan Djahiri (1997:112), “PKn merupakan wahana untuk menyiapkan, membina, dan mengembangkan pengetahuan serta kemampuan dasar peserta didik yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negaranya.” Senada dengan pendapat di atas, Depdiknas (2007:25) mengungkapkan bahwa: “PKn merupakan mata

pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang baru, mau dan mampu berbuat baik.”

Setiap ilmu pengetahuan atau bidang memiliki ruang lingkup tersendiri, begitu juga PKn. Menurut Depdiknas (2007:26), ruang lingkup pembelajaran PKn adalah: (1) Persatuan dan kesatuan; (2) Norma hukum dan peraturan; (3) Hak Asasi Manusia (HAM); (4) Kebutuhan warga negara; (5) Konstitusi; (6) Kekuasaan dan politik; (7) Pancasila; (8) Globalisasi.

Aktivitas belajar merupakan keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran untuk mengendalikan potensi yang ada dalam dirinya. Aktivitas belajar merupakan hal yang terpenting dari proses pembelajaran, karena tanpa kegiatan atau aktivitas belajar yang terjadi tidak mungkin seseorang dapat dikatakan belajar. Karena belajar bukanlah sekadar menghafal sejumlah fakta atau informasi, maka belajar merupakan tindakan berbuat dan memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Metode bermain peran merupakan suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan sosial dengan suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan masalah sosial. Metode bermain peran bertujuan untuk mempertunjukkan suatu perbuatan dari suatu pesan yang ingin disampaikan dari peristiwa yang pernah dilihat dan untuk meningkatkan aktivitas siswa dengan bermain peran secara sederhana sesuai dengan usia dan permasalahannya. Dengan demikian siswa menjadi tertarik, senang dan bersemangat karena dapat belajar sambil bermain.

Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran akan mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan apabila seorang guru memahami langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran. Menurut Hamalik (2008:215), langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran yaitu:

1. Persiapan dan intruksi
2. Tindakan dramatik dan diskusi
3. Evaluasi bermain peran

Beberapa kekurangan atau hambatan yang mungkin dialami siswa

dalam bermain peran antara lain: 1. Perlunya waktu yang cukup lama untuk memahami karakter yang dimainkan sedangkan waktu yang tersedia sangat terbatas, 2. Sulit menghayati peran-peran yang terdapat pada materi yang dipelajari, 3. Sulit memainkan peran untuk menghubungkan peran yang satu dengan peran yang lain.

## **II. METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto, dkk. (2008:7.2), PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai seorang guru, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN 40 Sungai Limau yang berlokasi di Korong Kampung Koto, Kenagarian Koto Tinggi Kamumuan Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman. Jarak sekolah dari pusat kecamatan  $\pm$  5 Km. sekolah ini terdiri dari 6 kelas, yang terdiri dari kelas I sampai kelas VI dan dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang bernama Ibu Ernalita.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 40 Sungai Limau dengan jumlah siswa 23 orang, yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 8 orang perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil (semester I) tahun ajaran 2013/2014, terhitung dari waktu perencanaan sampai penulisan laporan penelitian. Sedangkan pelaksanaan tindakan dimulai pada tanggal 9 September 2013 sampai pada tanggal 21 Oktober 2013.

Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada desain PTK yang dikemukakan Suharsimi Arikunto (dalam Arikunto, dkk. 2006:16), ada 4 tahap yang perlu dilakukan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran diukur dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM pada mata pelajaran PKn adalah 65. Dan indikator pada aktivitas belajar dan hasil belajar siswa adalah:

- a) Aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan pada pelajaran PKn meningkat dari 22% menjadi 75%.

- b) Aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan pada pelajaran PKn meningkat dari 17% menjadi 75%.
- c) Aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas pada pelajaran PKn meningkat dari 52% menjadi 75%.
- d) Hasil belajar siswa dalam hal kemampuan penguasaan materi pada pelajaran PKn meningkat dari 48% menjadi 75%.

Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil pengamatan terhadap setiap tindakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan aktivitas siswa. Sedangkan data kuantitatif adalah data hasil nilai tes akhir siklus kelas VI pada mata pelajaran PKn. Data dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder.

Analisis hasil belajar siswa yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa tes akhir siklus untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan

menggunakan metode bermain peran. Rumus untuk data hasil belajar adalah:

1. Nilai rata-rata hasil belajar siswa

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata siswa

$\sum x$  = Jumlah nilai seluruh siswa

N = Jumlah Siswa

2. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal

$$\frac{S}{N} \times 100\%$$

TB =

Keterangan:

TB = Ketuntasan belajar secara klasikal

S = Jumlah siswa yang memperoleh nilai  $\geq 65$

N = Jumlah seluruh siswa

### III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### Siklus I

Hasil observasi kegiatan pembelajaran guru dapat dilihat pada lampiran dan hasil pengolahannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 02: Persentase Kegiatan Pembelajaran Guru dalam Pembelajaran PKn melalui metode bermain peran pada siklus I

No.	Pertemuan	Jumlah	Persentase	Kategori

		Skor		
1	I	12	60%	Kurang
2	II	14	70%	Cukup
Rata-rata			65%	Cukup

Persentase aktivitas belajar siswa terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 04: Persentase Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn melalui Metode Bermain Peran pada Siklus I

No.	Indikator	Pertemuan ke				Rata-rata Persentase
		1		2		
		Jumlah	%	Jumlah	%	
1	A	5	21,74%	8	34,78%	28,26%
2	B	3	13,04%	7	30,43%	21,74%
3	C	4	17,39%	8	34,78%	26,85%
Jumlah siswa		23		23		

Keterangan :

Indikator A : Aktivitas mengajukan pertanyaan

Indikator B : Aktivitas menjawab pertanyaan

Indikator C : Aktivitas mengerjakan tugas

Berdasarkan hasil tes akhir siklus I terkait dengan hasil belajar siswa, persentase siswa yang tuntas belajar dalam hal menguasai materi pembelajaran PKn, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 05: Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Uraian	Nilai
Jumlah siswa yang mengikuti tes akhir siklus	23
Jumlah siswa yang tuntas tes akhir siklus	11
Jumlah siswa yang tidak tuntas tes akhir siklus	12
Persentase ketuntasan tes akhir siklus	47,82%
Rata-rata nilai tes akhir siklus	60%

### Siklus II

Hasil observasi kegiatan pembelajaran guru dapat dilihat pada lampiran dan hasil pengolahannya dapat dilihat pada tabel berikut :



Tabel 07: Persentase Kegiatan Pembelajaran Guru dalam Pembelajaran PKn melalui Metode Bermain Peran pada Siklus II

No.	Pertemuan	Jumlah skor	Persentase	Kategori
1	I	17	85%	Baik
2	II	18	90%	Sangat baik
Rata-rata			87,5%	Baik

Persentase aktivitas belajar siswa terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 09: Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn melalui Metode Bermain Peran pada Siklus II

No.	Indikator	Pertemuan Ke			
		1		2	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	A	18	78,26%	20	86,96%
2	B	17	73,91%	19	82,61%
3	C	17	73,91%	19	82,61%
Jumlah siswa		23		23	

Keterangan :

Indikator A : Aktivitas siswa mengajukan pertanyaan.

Indikator B : Aktivitas siswa menjawab pertanyaan.

Indikator C : Aktivitas siswa mengerjakan tugas

Berdasarkan hasil tes akhir siklus II

dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel: 10: Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Uraian	Nilai
Jumlah siswa yang mengikuti tes akhir siklus	23
Jumlah siswa yang tuntas tes akhir siklus	22
Jumlah siswa yang tidak tuntas tes akhir siklus	1
Persentase ketuntasan tes akhir siklus	90%
Rata-rata nilai tes akhir siklus	75,8%

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari persentase aktivitas siswa pada tabel berikut ini:

Tabel 12: Persentase Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II

No.	Siklus	Rata-rata Per Siklus
1	I	66,67%
2	II	90%
Rata-rata persentase		78,33%

Aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari persentase aktivitas siswa pada tabel berikut ini:

Tabel 13: Rerata Persentase Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator Aktivitas Siswa	Rata-rata Persentase	
		Siklus I	Siklus II
1	Siswa yang mengajukan pertanyaan	28,26 %	82,61 %
2	Siswa yang menjawab pertanyaan	21,74 %	78,26 %
3	Siswa yang mengerjakan tugas	26,85 %	78,26 %
	Rata-rata kedua siklus	26,61 %	78,71 %

Dalam hal ini terlihat peningkatan dari siklus I ke siklus II. Persentase aktivitas guru dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 11: Persentase Aktivitas Guru pada Siklus I dan II

No.	Siklus	Rata-rata Per Siklus
1	I	65%
2	II	87,5%
Rata-rata persentase		76,25%

Data mengenai hasil belajar siswa diperoleh melalui tes akhir siklus I dan Siklus II. Dalam hal ini terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 14: Rerata Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Persentase dan jumlah siswa yang telah mencapai nilai $\geq 65$	Persentase dan jumlah siswa yang belum mencapai nilai $\leq 65$	Nilai rata-rata secara klasikal
Siklus I	47,82% = 11 orang	52,17% = 12 orang	60
Siklus II	95,65% = 22 orang	4,34% = 1 orang	75,8

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas pada

bagian sebelumnya, dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Terjadi peningkatan aktivitas mengajukan pertanyaan siswa dalam pembelajaran PKn melalui metode bermain peran di kelas VI SDN 40 Sungai Limau, pada siklus I rata-rata persentasenya adalah sebesar 28,26% dan pada siklus II menjadi 82,61%, berarti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 54,35%, dan hal ini telah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 75%.
2. Terjadi peningkatan aktivitas siswa menjawab pertanyaan dalam pembelajaran PKn melalui metode bermain peran di kelas VI SDN 40 Sungai Limau, pada siklus I rata-rata persentasenya adalah sebesar 21,74% dan pada siklus II menjadi 78,26%, berarti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 56,52%, dan hal ini telah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 75%.
3. Terjadi peningkatan aktivitas siswa mengerjakan tugas dalam pembelajaran PKn melalui metode bermain peran di kelas VI SDN 40 Sungai Limau, pada siklus I rata-

rata persentasenya adalah sebesar 26,85% dan pada siklus II menjadi 78,26%, berarti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 51,41%, dan hal ini telah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 75%.

4. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui metode bermain peran di kelas VI SDN 40 Sungai Limau, pada siklus I rata-rata persentasenya adalah sebesar 47,82% dan pada siklus II menjadi 95,65%, berarti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 48%, nilai rata-rata secara klasikal pada siklus I 60 dan pada siklus II 75,8, dan hal ini telah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 75%.

## V. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang ingin diuraikan sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat merancang pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metode bermain peran, yang merupakan alternatif untuk meningkatkan pembelajaran PKn, sehingga pembelajaran PKn

- menjadi lebih menyenangkan dan lebih bermakna.
2. Agar hasil belajar yang diharapkan dapat meningkat, sebaiknya guru tidak hanya melakukan penilaian hasil saja, tetapi juga melakukan penilaian proses untuk melihat aktivitas dan kemampuan siswa dalam pembelajaran PKn.
  3. Untuk kepala sekolah, dapat berupaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan guru, dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
  4. Untuk peneliti selaku mahasiswa, untuk dapat menambah pengetahuan yang nantinya bermanfaat setelah peneliti turun lapangan kelak.
  5. Untuk pembaca, diharapkan dapat dijadikan masukan dan menambah wawasan.

## **VI. DAFTAR PUSTAKA**

- Aziz, M. dan A. Kosasih Djahiri. 1997. *Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Pendidikan*. Jakarta: BNSP.

Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Lutfri, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang: Jurusan FMIPA Universitas Negeri Padang.

Pebriyenni. 2009. *Pembelajaran IPS II (Kelas Tinggi)* Padang: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.