

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN "ROLE PLAYING" UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENDENGARKAN TENTANG
"KEHIDUPAN KELUARGA" BAGI SISWA KELAS IX MTS AL BUKHARI MEDAN**

Annisa Luthfiyah¹, Yahfizham²

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan

e-mail: ¹annisa0314213035@uinsu.ac.id , ²yahfizhammedan@gmail.com

ABSTRAK

Sebagai sarana untuk dapat eksis dalam dunia global adalah menguasai bahasa dunia yang salah satunya adalah Bahasa Indonesia. Metode pembelajaran bahasa selama ini di sekolah cenderung hanya mengutamakan aspek tata bahasa saja tetapi tidak mengutamakan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa tersebut dalam kehidupan siswa sehari-hari. Akibatnya, kemampuan siswa di Indonesia dalam menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar sangat rendah.

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah keterampilan Mendengarkan Tentang "Kehidupan Keluarga" bagi siswa kelas IX MTs Al Bukhari dengan penerapan model pembelajaran "Role Playing"? dan bagaimanakah siswa menyikapi relevansi penerapan model pembelajaran "Role Playing" pada proses belajar mengajar Bahasa Indonesia dalam meningkatkan ketuntasan dan prestasi belajar?

Pada Siklus kedua, kemampuan dan kemauan siswa untuk mengajukan pendapat, bertanya atau berkomentar kepada guru dan siswa sudah dilakukan siswa sejumlah 38 orang (90.47%). Padahal pada Siklus Pertama hanya dilakukan oleh 29 siswa saja. Keadaan ini membuktikan dengan metode pembelajaran Role Playing semakin meningkat jumlah siswa yang berani untuk mengajukan pendapat, bertanya atau berkomentar kepada guru dan siswa.

Kata Kunci: Keterampilan Mendengarkan, Model pembelajaran Role Playing

ABSTRACT

As a means to exist in the global world, you need to master world languages, one of which is Indonesian. So far, language learning methods in schools tend to only prioritize grammatical aspects but do not prioritize the ability to communicate using that language in students' daily lives. As a result, the ability of students in Indonesia to use Indonesian well and correctly is very low.

The problem in this research is what are the Listening skills about "Family Life" for class IX MTs Al Bukhari students with the application of the "Role Playing" learning model? and how do students respond to the relevance of implementing the "Role Playing" learning model in the Indonesian language teaching and learning process in improving learning mastery and achievement?

In the second cycle, the ability and willingness of students to submit opinions, ask questions or comment to the teacher and students was achieved by 38 students (90.47%). Even though in the First Cycle it was only carried out by 29 students. This situation proves that with the Role Playing learning method, the number of students who dare to express opinions, ask questions or comment to teachers and students is increasing.

Keywords:**PENDAHULUAN**

Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang tidak dapat terlepas dari pengaruh globalisasi yang sedang berlangsung dewasa ini. Berbagai tantangan harus dihadapi Indonesia diantaranya adalah kualitas Sumber Daya Manusia yang handal untuk menyikapi kemajuan teknologi informasi.

Sebagai sarana untuk dapat eksis dalam dunia global adalah menguasai bahasa dunia yang salah satunya adalah Bahasa Indonesia. Metode pembelajaran bahasa selama ini di sekolah cenderung hanya mengutamakan aspek tata bahasa saja tetapi tidak mengutamakan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa tersebut dalam kehidupan siswa sehari-hari. Akibatnya, kemampuan siswa di Indonesia dalam menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sangat rendah.

Rendahnya kemampuan berbahasa Indonesia yang benar ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya ialah muatan kurikulum bahasa yang selama ini diberikan cenderung mayoritas menekankan pada aspek tata bahasanya, praktek untuk menggunakan bahasa Indonesia yang benar sangat sedikit.

Selain itu faktor metode pembelajaran yang dilakukan oleh Guru juga cenderung bersifat monoton, searah dan kaku membuat siswa tidak termotivasi untuk mempelajari bahasa Indonesia yang baik dalam hal ini.

Akibatnya siswa memiliki kepercayaan diri untuk menerapkan kemampuannya menggunakan Bahasa yang benar dalam pergaulan mereka, meskipun hanya sebagai selingan untuk memberi variasi dalam pemakaian bahasa.

Padahal dalam era persaingan global, kemampuan berbahasa asing sangat dibutuhkan agar siswa dapat memahami dan memasuki pergaulan yang cukup hebat dalam *public speaking* yang benar, sehingga dapat menggapai peluang-peluang kerja yang lebih baik prospeknya untuk masa depan kehidupannya.

Salah satu materi Bahasa Jerman yang cukup sulit adalah Keterampilan Mendengarkan Tentang "Kehidupan Pada materi ini, siswa Keluarga". dituntut untuk mampu mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam suatu konteks dengan mencocokkan, menjodohkan dan membedakan secara tepat.

Adapun indikator dari Kompetensi Dasar yang ingin dicapai adalah (1) Menyebutkan ujaran yang di dengar; (2) Mencocokkan gambar dengan ujaran sesuai konteks; (3) Menentukan makna kata yang pengucapannya mirip.

Selain itu juga siswa dituntut untuk memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat. Adapun indikator dari Kompetensi Dasar yang ingin dicapai adalah (1) Menentukan tema suatu wacana tentang Kehidupan Keluarga; (2) Menentukan Informasi secara global tentang isi teks Kehidupan Keluarga; (3) Menentukan informasi rinci dari suatu teks tentang Kehidupan Keluarga.

Di dalam pengajaran Bahasa Indonesia, ada tiga aspek yang perlu diperhatikan, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Ketiga aspek itu berturut-turut menyangkut ilmu pengetahuan, perasaan, dan keterampilan atau kegiatan berbahasa. Ketiga aspek tersebut harus berimbang agar tujuan pengajaran bahasa yang sebenarnya dapat dicapai. Kalau pengajaran bahasa terlalu banyak mengotak-atik segi gramatikal

saja (teori), murid akan tahu tentang aturan bahasa, tetapi belum tentu dia dapat menerapkannya dalam tuturan maupun tulisan dengan baik.

Permasalahan dan fakta terurai inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas, di kelas IX MTs Al Bukhari Muslim Medan. Peneliti memandang perlu menerapkan model pembelajaran "Role Playing" untuk meningkatkan Keterampilan Mendengarkan Tentang "Kehidupan Keluarga" bagi siswa kelas IX MTs Al Bukhari Medan, Tahun Pelajaran 2023/2024.

METODE PENELITIAN

Menurut pengertiannya penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi dimasyarakat atau sekelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan (Arikunto, 2002:82). Ciri atau karakteristik utama dalam penelitian Tindakan adalah adanya partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dengan anggota kelompok sasaran. Penelitian tindakan adalah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang dicoba sambil jalan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah.

Instrumen Penelitian

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah tes yang disusun oleh Guru yang fungsinya adalah: (1 Untuk menentukan seberapa baik siswa telah menguasai bahan pelajaran yang telah diberikan dalam waktu tertentu; (2 Untuk menentukan apakah suatu tujuan telah tercapai; dan (3) Untuk memperoleh suatu nilai (Arikunto, Suharismi, 2002: 19). Sedangkan tujuan dari tes adalah untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individual maupun secara klasikal.

Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui ketektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis dekriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa, juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Pembelajaran

Proses belajar mengajar dapat terjadi di rumah, di lingkungan masyarakat dan di sekolah. Namun belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara formal di sekolah dengan aturan dan mekanisme dan tujuan tertentu. Dalam kegiatan belajar ini melibatkan Guru dan Siswa yang keduanya sudah mempunyai komitmen yang sama untuk melakukan proses pembelajaran tentang bidang Ilmu Pengetahuan tertentu.

Pembelajaran adalah perpaduan dari dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang Guru dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara pengajar itu sendiri dengan si belajar. Belajar menurut Aaron Quinn Sartain adalah Suatu perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman. Sugandi (2000:4). Belajar merupakan suatu bentuk

pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru, berkat pengalaman dan latihan. Pengertian lain belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Slameto (2003:2).

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Belajar erat kaitannya dengan prestasi belajar yang akan diperoleh siswa. Prestasi belajar secara teoritis dari berbagai sumber dapat disimpulkan adalah kemampuan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh Guru selama dalam proses belajar mengajar (PBM). Pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mengalami peningkatan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan sesuai dengan pengetahuan yang diperolehnya tersebut.

Dengan demikian, Prestasi Belajar dapat dimaknai sebagai hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses pembelajaran. Keadaan ini dapat dilihat dengan adanya perubahan tingkah laku siswa yang diperlihatkan dengan nilai melalui test tertulis maupun lisan atau ujian sebagai alat ukurnya.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi belajar itu, dapat belajar dibedakan menjadi dua golongan yaitu:

- a. Faktor yang ada pada diri siswa itu sendiri yang kita sebut faktor individu, Yang termasuk ke dalam faktor individu antara lain faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.
- b. Faktor yang ada pada luar individu yang kita sebut dengan faktor social, Sedangkan yang faktor sosial antara lain faktor keluarga, keadaan rumah tangga, Guru, dan cara mengajarnya, dalam dan lingkungan kesempatan yang ada atau tersedia dan motivasi sosial.

Pengertian Metode Role Playing

Bermain peran (*Role Playing*) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Metode bermain peran bermanfaat untuk mempelajari masalah-masalah dan memupuk komunikasi antar insani dikalangan siswa di kelas. Metode bermain peran nonintervensi dari guru tetap berlaku. Peran siswa memainkan watak, perasaan dan gagasan-gagasan persona lain didalam suatu situasi yang khusus (oemar, 2009:48).

Jadi *Role Playing* (bermain peran) sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema yang dinyatakan Uno Hamzah, bahwa Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamzah, 2012: 23-25).

Hamdani menyatakan pembelajaran *Role Playing* yaitu suatu metode menguasai suatu materi-materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamdani, 2011:87).

Fatmawati menyatakan *Role Playing* atau bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan

skenario yang telah disusun, tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran (Fatmawati, 2015:76).

Mengembangkan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu:

- a. Dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan dalam bekerja sama hingga berhasil.
- b. Permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.
- c. Permainan pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan (Irmalati, 2017: 85-87).

Metode *Role Playing* ini dilakukan oleh beberapa siswa yang memainkan peran atau tokoh seperti pada soal yang diberikan, kemudian siswa yang lain mengidentifikasi informasi yang berikan dari soal tersebut seperti apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, setelah itu siswa mendiskusikan soal tersebut beserta penyelesaiannya, kemudian salah satu siswa menuliskan jawaban yang diperoleh di papan tulis dan dibahas bersama-sama. Penggunaan metode bermain peran digunakan dengan harapan meningkatkan kemampuan pemahaman masing- masing peserta didik mengenai suatu materi, sebab dengan metode bermain peran Metode *Role Playing* ini dilakukan oleh beberapa siswa yang memainkan peran atau tokoh seperti pada soal yang diberikan,

Hasil Kondisi Awal

Data yang diperoleh melalui hasil observasi pada kondisi awal terlihat tidak ada satu aspek yang diamati memenuhi kriteria keaktifan siswa semuanya termasuk dalam kategori **Kurang**. Nilai rata-rata Partisipasi Siswa mencapai 31,54% (Kurang).

Ada dua aspek yang sangat rendah yaitu Mengajukan pendapat, bertanya atau berkomentar kepada guru dan siswa hanya dilakukan oleh 9 siswa (21,42 %). Kedua, Aktif berdiskusi untuk memecahkan masalah juga hanya dilakukan oleh 9 siswa (21,42%). Hasil evaluasi siswa yang belajar tuntas hanya mencapai 15 siswa (35,71%).

Berdasarkan hasil Kondisi Awal ini terlihat, bahwasanya siswa Kelas IX MTs Al Bukhari Medan masih perlu ditingkatkan Keterampilan Tentang "Kehidupan Mendengarkan Keluarga" pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Selanjutnya, peneliti melakukan refleksi terhadap hasil yang diperoleh ini dengan melakukan tindakan Siklus 1 melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing*.

Hasil Siklus 1

Data yang diperoleh melalui hasil observasi pada Siklus Pertama ini terlihat peningkatan mengalami banyak dibandingkan dengan Kondisi Awal. Seperti dikemukakan pada Kondisi Awal aspek satupun ada tidak partisipasi/keaktifan dari siswa yang Pada Siklus mencapai kriteria Baik. Pertama aktivitas siswa mendengarkan penjelasan Guru dengan tekun sudah termasuk dalam kategori Baik dan ada peningkatan dibanding dengan Siklus Awal yaitu dilakukan 36 siswa (85,71%), kondisi ini mengalami peningkatan yaitu dilakukan oleh 24 siswa (57,14%) pada kondisi awal. Keadaan ini merupakan kebiasaan sehari-hari dari siswa karena sudah terbiasa dengan pola pembelajaran yang konservatif yaitu melalui ceramah, sehingga membuat siswa hanya mampu mendengarkan saja.

Pada Siklus Pertama ini terlihat dua aspek yang pada Kondisi Awal sangat rendah yaitu Mengajukan pendapat, bertanya atau berkomentar kepada guru dan siswa dari 9 orang meningkat menjadi 29 orang (69,04%). Kedua, aktif berdiskusi untuk memecahkan masalah hanya dilakukan oleh 9 orang siswa juga meningkat menjadi 29 orang (69,04%) pada Siklus pertama ini.

Pada Kondisi Awal, hasil evaluasi siswa yang belajar tuntas hanya mencapai 15 siswa (35,71%), sedangkan pada Siklus Pertama, siswa yang dapat belajar tuntas sudah mengalami kenaikan yaitu mencapai 35 orang (83,33%). Kriteria Belajar Tuntas ini berdasarkan nilai yang dicapai siswa sudah mencapai atau melebihi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 68 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Secara ringkas dapat disimpulkan bahwa hasil Siklus pertama dari aspek Siswa dalam Partisipasi pembelajaran masih ada yang belum tercapai secara optimal, terutama dalam hal ketuntasan belajar, siswa yang masih belum belajar Tuntas masih ada 7 siswa (16,66 %). Berdasarkan ini peneliti melakukan kegiatan Siklus ke 2.

Hasil Penelitian Siklus 2

Sama dengan pelaksanaan pada Siklus Pertama, maka pada Siklus Kedua ini ada dua aspek yang ingin diukur yaitu Penilaian Proses Pembelajaran dan Hasil Pembelajaran. Indikator yang digunakan juga sama dengan yang diterapkan pada Siklus Pertama yaitu ada 8 aspek yang diharapkan. Pada siklus kedua ini sudah mencapai 86 % ke atas bobot atau nilainya. Tinggi rendahnya tingkat siswa dalam proses partisipasi pembelajaran dapat diketahui dari nilai hasil pengamatan yang dilakukan.

Metode Role Playing diharapkan mengefektifkan proses dapat meningkatkan pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Tentang "**Kehidupan Keluarga**" karena dengan metode ini siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam setiap proses pembelajaran. Semakin tinggi pula kualitas proses pembelajaran yang berlangsung. Meningkatnya kualitas proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penilaian hasil pembelajaran dilakukan setelah proses pembelajaran berlangsung. Tujuan penilaian ini untuk mengukur Tingkat keberhasilan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasilnya dijadikan sebagai pedoman untuk perbaikan proses pembelajaran selanjutnya. Alat ukur yang digunakan ialah soal berbentuk pilihan ganda dan uraian yang dikerjakan siswa secara individual. Masing-masing butir soal (**non tes**) digunakan untuk mengukur penguasaan tujuan yang telah dirumuskan.

Semakin tinggi nilai yang diperoleh siswa berarti penerapan Role Playing memberikan kontribusi yang cukup signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam meningkatkan Keterampilan Mendengarkan Tentang "**Kehidupan Keluarga**".

Data yang diperoleh melalui hasil observasi pada Siklus Kedua ini terlihat banyak mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus Pertama. Semua aspek mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada Siklus Kedua ini hanya 5 orang siswa yang tidak Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan Mampu membuat simpulan sendiri tentang pembelajaran yang diterimanya. Pada Siklus kedua, kemampuan dan kemauan siswa untuk mengajukan pendapat, bertanya atau berkomentar kepada guru dan siswa sudah dilakukan siswa sejumlah 38 orang (90,47%). Padahal pada Siklus

Pertama hanya dilakukan oleh 29 siswa saja. Keadaan ini membuktikan dengan metode pembelajaran *Role Playing* semakin meningkat jumlah siswa yang berani untuk mengajukan pendapat bertanya atau berkomentar kepada guru dan siswa.

Faktor hal penyebab diantaranya karena metode pembelajaran ini membuat siswa nyaman dalam belajar dan terlibat dalam proses pembelajaran. Demikian juga halnya dengan keaktifan siswa dalam berdiskusi untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran pada siklus kedua ini meningkat secara signifikan yaitu mencapai (88,09%).

Demikian juga halnya dengan aspek mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan kemampuan siswa membuat simpulan sendiri tentang pembelajaran yang diterimanya mengalami peningkatan yaitu 3/ orang sedangkan pada siklus (88,09%) pertama hanya 32 orang (76,19%).

Pada siklus pertama, hasil evaluasi siswa yang belajar tuntas hanya mencapai 35 siswa, sedangkan pada Siklus Kedua, siswa yang dapat belajar tuntas juga mencapai 40 orang (95,23%).

Kriteria belajar Tuntas ini berdasarkan nilai yang dicapai siswa sudah mencapai atau melebihi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di MTs Al Bukhari Medan yaitu 68 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia

SIMPULAN

Pada Kondisi Awal aspek satupun ada tidak partisipasi/keaktifan dari siswa yang Pada Siklus mencapai kriteria Baik. Pertama aktivitas siswa mendengarkan penjelasan Guru dengan tekun sudah termasuk dalam kategori Baik dan ada peningkatan dibanding dengan Siklus Awal yaitu dilakukan 36 siswa (85,71%), kondisi ini mengalami peningkatan yaitu dilakukan oleh 24 siswa (57,14%) pada kondisi awal.

Pada Siklus Pertama ini terlihat dua aspek yang pada Kondisi Awal sangat rendah yaitu Mengajukan pendapat, bertanya atau berkomentar kepada guru dan siswa dari 9 orang meningkat menjadi 29 orang (69,04%). Kedua, aktif berdiskusi untuk memecahkan masalah hanya dilakukan oleh 9 orang siswa juga meningkat menjadi 29 orang (69,04%) pada Siklus pertama ini.

Pada Kondisi Awal, hasil evaluasi siswa yang belajar tuntas hanya mencapai 15 siswa (35,71%), sedangkan pada Siklus Pertama, siswa yang dapat belajar tuntas sudah mengalami kenaikan yaitu mencapai 35 orang (83,33%).

Pada siklus kedua ini sudah mencapai 86 % ke atas bobot atau nilainya. Tinggi rendahnya tingkat siswa dalam proses partisipasi pembelajaran dapat diketahui dari nilai hasil pengamatan yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Sugandi. (2000). *Teori Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek (Edisi Kelima)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Fatmawati, (2015). *Pengertian Metode Role Playing*. Jakarta: Media PRESS
- Hamalik, Oemar. (2002). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Hamdani, (2011). *Pengertian Role Playing*. Yogyakarta: MEDIA PRESS
- Hamzah, Uno. (2012). *Pengertian Metode Role Playing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Irmalati. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal guru kita (JGK)*. Vol 1(2).
- Slameto. (200). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.