

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
SISWA KELAS V MI PADA MATA PELAJARAN FIKIH TENTANG KETENTUAN
PELAKSANAAN ZAKAT**

(Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas V MIS Amanah Geresik Tahun Pelajaran
2021-2022)

Uci Sanusi

MI Amanah Geresik

ucis6210@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena proses pembelajaran di MIS Amanah Geresik Kuningan ini menggunakan model yang bersifat konvensional, hanya terpaku pada guru saja sehingga peserta didik tidak terlibat di dalamnya. Sehingga prestasi belajar siswa pun belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V MIS Amanah Geresik Kabupaten Kuningan. Pelaksanaan penelitian ini di rencanakan pada semester I tahun ajaran 2021-2022 dengan jumlah siswa 28 orang. Keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan Metode *role playing* memberi dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan Skor hasil evaluasi rata-rata siswa sebelum dikenai tindakan sebesar 68.3 Skor rata-rata siswa setelah dikenai tindakan meningkat sebesar 15.5 menjadi 83.8

Kata Kunci : Prestasi Belajar, Role Playing,

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that the learning process at MIS Amanah Geresik Kuningan uses a conventional model, only focused on the teacher so that students are not involved in it. So that even students' learning achievements do not meet the KKM (Minimum Completeness Criteria). The aim of this research is to find out whether the role playing method can improve student learning achievement. This research was carried out on class V students of MIS Amanah Geresik, Kuningan Regency. The implementation of this research is planned in the first semester of the 2021-2022 academic year with a total of 28 students. The implementation of the learning process using the role playing method had a positive impact in improving student learning achievement as indicated by the average student evaluation score before being subjected to action of 68.3. The average score of students after being subjected to action increased by 15.5 to 83.8

Keywords: Learning Achievement, Role Playing,

Articel Received: 1/2/2023; **Accepted:** 30/04/2023

How to cite: Sanusi, U. (2023). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V MI pada mata pelajaran fiqh tentang ketentuan pelaksanaan zakat. *UNIEDU: Universal journal of educational research*, Vol 4 (2), halaman 182-191

A. PENDAHULUAN

Dalam Peraturan Pemerintah RI nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, pendidikan adalah proses perubahan sikap dan prilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses, perbuatan cara mendidik Di dunia pendidikan dan pembelajaran pun telah terjadi pergeseran paradigma, diantaranya: pandangan kecerdasan tunggal bergeser jadi kecerdasan majemuk, pergeseran dari behaviorisme ke konstruktivisme dalam pendidikan, dan peran teknologi dan komunikasi menjadi sangat penting dalam aktifitas pembelajaran. Selain mengacu pada pergeseran paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran, pengembangan metodologi pembelajaran keagamaan mesti berpijak pada kecendrungan-kecendrungan dalam pembaruan pemikiran keagamaan. Sebab yang akan diajarkan guru dan dipelajari kemudian diamalkan dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa adalah keagamaan pada milenium ketiga sekarang.

Para agamawan mengatakan bahwa keagamaan mengandung bagian yang tetap dan bagian yang berubah. Bagian keagamaan yang tetap tentu tak perlu dirubah lagi. Namun, bagian keagamaan yang berubah menuntut pembaruan yang berkelanjutan supaya keagamaan selalu sesuai dengan perkembangan zaman dan memberikan solusi-solusi yang pas bagi aneka persoalan local, regional, nasional dan global. Itulah salah satu tantangan besar yang harus dijawab oleh agamawan.

Jika materi dan metodologi pembelajaran keagamaan tidak merujuk pada pembaruan pemikiran keagamaan, pendidikan keagamaan kiranya tidak akan mengantarkan siswa-siswa memasuki zaman mereka yang tentu berbeda dengan masa-masa sebelumnya. Dengan perkataan lain tak berlebihan bila dikatakan bahwa pendidikan keagamaan bias gagal karena metodologi pembelajarannya sudah using. Kegagalan pendidikan keagamaan berarti membiarkan anak-anak bangsa hidup dalam kegelapan dan keterbelakangan. Ini tentu amat tidak diharapkan.

Lain halnya, bila metodologi- metodologi pembelajaran keagamaan itu menarik, kreatif, dan sesuai dengan paradigma-paradigma dan pendekatan-pendekatan baru dalam bidang pendidikan dan pemikiran keagamaan, maka proses pembelajarannya jadi lebih hidup dan tujuan-tujuan pembelajaran dan pendidikan keagamaan pun lebih mudah tercapai. Alhasil, pendidikan keagamaan akan melahirkan generasi bangsa yang memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran keagamaan secara benar dan sanggup

hidup serta berkreasi pada millennium mereka yang plural dan global ini. Maka sudah sewajarnya kalau metodologi pembelajaran keagamaan digarap secara serius.

Suatu metode mengajar yang diterapkan dalam proses pembelajaran belum tentu cocok untuk setiap pokok bahasan yang ada karena metode mengajar mempunyai karakteristik tertentu dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Salah satu contoh metode ceramah lebih khas digunakan pada siswa yang jumlahnya sangat banyak, kemudian metodiskusi lebih ideal digunakan dalam pemecahan masalah. Tidak ada satupun metode yang dianggap paling baik diantara metode-metode mengajar yang ada. Seorang guru tidak dapat memilih suatu metode mengajar yang sesuai dengan kemampuannya, materi pelajaran yang diberikan dan mengingat tujuan, pengalaman serta siswa yang diberi pelajaran. Guru tidak harus menggunakan satu macam metode saja tetapi dapat menggunakan gabungan dari beberapa metode mengajar, guru juga dituntut mampu memberikan bimbingan, menciptakan situasi sedemikian sehingga dapat melibatkan siswa untuk aktif berfikir dan kemampuan penguasaan materi yang dimiliki guru serta sikap kecintaan pada profesinya.

Dalam pembelajaran agama islam metode mengajar yang biasa digunakan umumnya bersifat konvensional, yaitu menggunakan metode ceramah. Cara ini bertujuan untuk mendorong siswa agar dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan namun metode konvensional mempunyai kelemahan yaitu guru memegang peranan utama dalam menentukan isi dan urutan langkah dalam menyampaikan materi sedangkan siswa hanya mendengarkan secara teliti serta mencatat pokok-pokok yang dikemukakan guru.

Data komparasi internasional menunjukkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia kurang menggembirakan, baik pendidikan umum ataupun pendidikan agama. Human Development Index (HDI) Indonesia menduduki peringkat 102 dari 105 negara yang disurvei, satu tingkat dibawah Vietnam. Survei the Political Economic Risk consultation (PERC) melaporkan Indonesia berada di peringkat 12 dari 12 negara yang survei. Hasil studi the Internasional Mathematics and Science Study-Repeat (TIMSS-R 1999) melaporkan bahwa siswa SLTP Indonesia menempati peringkat 32 untuk IPA dan 34 untuk Matematika dari 38 negara yang disurvei di Asia, Australia dan Afrika (Depdiknas, 2002). Hasil penelitian International Education Achievement (IEA) tentang kemampuan membaca siswa Sekolah Dasar Indonesia masuk pada urutan ke 38 dari 39 negara yang

diteliti, kemampuan Matematika siswa SLTP masuk urutan ke-39 dari 42 negara, kemampuan IPA berada pada urutan ke-40 dari 42 negara peserta (Kompas, 2 Mei 2003). Menurut laporan Pembangunan Manusia (Human Development Report 2002-UNDP). Nilai Human Development Index (HDI) yaitu: Indonesia mendapat nilai 0,684 atau peringkat 110 di bawah Vietnam yang mendapat nilai 0,684 sebagai urutan 109, Cina skor 0,762 urutan ke -96, Philipina skor 0,754 urutan ke-77. Thailand 0,762 urutan ke-70. Malaysia skor 0,782 urutan ke-59. Brunai Darussalam skor 0,856 urutan ke -32. Singapura skor 0,885 urutan ke-25. Jepang skor 0,933 urutan ke-9. HDI ini adalah indeks campuran yang merupakan urutan rata-rata prestasi penting atas tiga dimensi dasar dalam pengembangan manusia, yaitu: (1) a long and healthy life. (2) pengetahuan (knowledge), dan (3) kelayakan standar hidup (a decent standard of living) (Kompas, 2 Mei 2003).

Sehubungan dengan hal itu, proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan metode *role playing*, siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Sebab dengan dapat mengkorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan hanya bagi siswa materi itu akan bermakna secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajari akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan dan dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengkaji model pembelajaran yang diharapkan dapat memiliki keberhasilan yang tinggi, penulis melakukan penelitian yang berjudul Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V MI Pada Mata Pelajaran Fiqih Tentang Ketentuan Pelaksanaan Zakat (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V MIS Amanah Geresik Tahun Pelajaran 2021-2022)

B. LANDASAN TEORI

1. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Pengertian Belajar menurut Sumiati (2009:38), bahwa "Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku, akibat interaksi individu dengan lingkungan". Mohammad Surya (2004:14), berpendapat bahwa "Belajar ialah proses individu mengubah perilaku dalam upaya memenuhi kebutuhannya".

Kemudian menurut Wina Sanjaya (2007:107), menegaskan bahwa “Belajar adalah proses berperilaku melakukan proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan”. Sedangkan menurut Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (1992:74), mengatakan “Belajar adalah sebagai proses perubahan tingkah laku”.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku. Perilaku itu mengandung pengertian yang luas dan selalu berhubungan dengan standar kompetensi lulusan. Berdasarkan UU Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2005 (Pasal 25 Ayat 4) “Tingkah laku yang dimaksud mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan”. Artinya dengan belajar siswa mempunyai sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang maksimal.

b. Prinsip Belajar

Agar belajar dapat mencapai sasaran yang diperolehnya, pemahaman dan struktur kognitif baru atau berubahnya pemahaman dan struktur kognitif lama yang dimiliki seseorang, maka proses belajar sepatutnya dilakukan secara aktif melalui berbagai kegiatan, serta mengalami, melakukan, mencari, dan menemukan. Keaktifan belajar sebagai prasyarat diperolehnya hasil belajar tersebut.

Belajar menurut Sumiati (2009:41) didasarkan atas prinsip-prinsip sebagai berikut: (1) belajar sepatutnya menjangkau banyak segi; (2) belajar diperoleh berkat pengalaman;

c. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar siswa atau lebih dikenal dengan standar kompetensi lulusan digunakan sebagai pedoman penilaian dalam penentuan kelulusan peserta didik dari tujuan pendidikan. Menurut Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (1992:74), bahwa “Prestasi belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berprestasi optimal dalam suasana yang baik”. Kemudian menurut Wina Sanjaya (2006:100), menjelaskan bahwa “Prestasi belajar adalah siswa dapat menguasai materi sehingga dapat membentuk pada perilaku siswa itu sendiri”. Selanjutnya menurut Muhammad Surya (2004:16), yang disebut prestasi belajar adalah “Perubahan perilaku individu yang baru, menetap, fungsional, positif, dan disadari”. Sedangkan menurut Mansyur (1995:12), menegaskan bahwa prestasi belajar adalah “Adanya perubahan tingkah laku baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan meliputi seluruh aspek organism atau pribadi”.

Dari beberapa pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa prestasi belajar

adalah perubahan tingkah laku yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, menurut Sumiati (2009 : 60) yaitu: (1)siswa; (2)keadaan dan situasi belajar; (3)proses belajar, (4)guru; (5)teman; dan (6)program yang ditempuh.

Selain itu, indikator atau tolak ukur prestasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini di lihat dari pengetahuan, sikap dan keterampilan.

2. Metode Role Playing

a. Pengertian Role Playing

Pengertian Role Playing menurut Sumiati (2009: 100), adalah “Bermain peranyang menggambarkan suatu peristiwa masa lampau, dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang”. Kemudian menurut Wina Sanjaya (2006: 160), Role Playing adalah “Metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.”

Berdasarkan pengertian metode role playing yang dikemukakan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode role playing adalah metode pembelajaran dengan cara bermain peran sebagai bagian dari simulasi mengkreasikan dan menggambarkan suatu peristiwa masa lampau atau kejadian yang mungkin muncul di masa mendatang.

b. Langkah – Langkah Metode Simulasi

Supaya kegiatan Role Playing atau simulasi berjalan lancar dan mencapai tujuan, maka harus dilakukan langkah-langkah simulasi yang baik. Menurut WinaSanjaya (2006: 161) langkah-langkah Role playing adalah sebagai berikut :

1) Persiapan role playing diantaranya: (a)menetapkan topik atau masalah sertatujuan yang hendak dicapai; (b)guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan; (c)guru memberi kesimpulan untuk bertanya.

2) Pelaksanaan Role Playing sebagai berikut : (a)role playing mulai dimainkan oleh kelompok pemeran; (b)para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian; (c)guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan; (d)role playing hendaknya dihentikan pada saat puncak.

3) Penutup diantaranya: (a)melakukan diskusi tentang jalannya role playing, dan; b)merumuskan kesimpulan.

3. Zakat

a. Pengertian Zakat Fitrah

Zakat fitrah adalah zakat yang wajib dikeluarkan oleh setiap orang islam, baik laki-laki maupun perempuan, anak-anak maupun dewasa. Zakat fitrah dikeluarkan pada akhir bulan Ramadhan sampai sebelum pelaksanaan salat Idul Fitri. Zakat fitrah disebut juga zakat nafs, yaitu zakat untuk menyucikan jiwa seseorang dari amal perbuatan yang tercela. Dengan dikeluarkannya zakat fitrah, seseorang menjadi suci kembali seperti bayi yang baru dilahirkan oleh ibunya, belum mempunyai dosa sedikitpun.

b. Ketentuan Zakat Fitrah

Hukum mengeluarkan zakat fitrah adalah wajib. Zakat fitrah wajib dikeluarkan oleh setiap muslim, laki-laki dan perempuan, anak-anak dan dewasa, yang memiliki kelebihan makanan selama satu hari satu malam di malam hari raya.

Waktu mengeluarkan zakat fitrah adalah sebagai berikut : 1) pada awal bulan suci ramadhan sampai hari penghabisan bulan Ramadhan; 2) setelah terbenamnya matahari pada malam lebaran; 3) setelah salat shubuh, sebelum pagi salat hari raya Idul Fitri

Zakat fitrah menjadi makruh hukumnya bila dibayar setelah salat Idul Fitri, dan menjadi haram hukumnya bila dibayar sesudah terbenam matahari pada hari raya Idul Fitri.

Besarnya zakat fitrah yang wajib dikeluarkan oleh setiap muslim adalah 3,1 liter atau 2,5 kg beras/gandum/makanan pokok yang biasa dimakan penduduk suatu negeri atau daerah itu. Zakat fitrah wajib dikeluarkan apabila seseorang telah memiliki persediaan makanan yang cukup untuk makan dan minum di hari

raya Idul Fitri untuk dirinya, keluarga dan orang-orang yang menjadi tanggungannya.

c. Cara Mengeluarkan Zakat Fitrah

Zakat fitrah wajib dikeluarkan sejak bulan Ramadhan sampai menjelang salat Idul Fitri. Zakat fitrah ini bias dibayarkan melalui panitia zakat (amil zakat). Tata caranya adalah sebagai berikut. 1) pilih beras atau makanan pokok lainnya yang paling baik yang sesuai dengan kita makan; 2) beras atau bahan makanan pokok lainnya kita timbang sesuai ukuran yang telah ditentukan yaitu 3,1 liter atau 2,5 kg; 3) zakat fitrah bias dengan uang seharga beras atau makanan pokok 4) berniat mengeluarkan zakat fitrah; 5) beras atau uang itu kita bawa dan serahkan ke panitia zakat atau langsung diberikan kepada fakir miskin; 6) pilih waktu yang sesuai dengan kesanggupan kita masing-masing.

Adapun waktu-waktu untuk mengeluarkan zakat fitrah itu adalah sebagai berikut: 1) waktu yang diperbolehkan, yaitu di awal bulan Ramadhan sampai penghabisan bulan

Ramadhan; 2) waktu yang diwajibkan, yakni ketika terbenam matahari diakhir bulan Ramadhan; 3) waktu yang lebih baik (sunah Rosul), yakni dibayarkan sesudah salat subuh dan sebelum salat idul fitri; 4) bila diberikan sesudah hari raya, maka zakat fitrah itu seperti sedekah biasa, tidak sebagai zakat fitrah yang dapat menyucikan jiwa dan amal perbuatan manusia

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Amanah Geresik pada siswa kelas V tahun pelajaran 2021-2022 pada pembelajaran Fiqih. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain PTK menurut David Hopkins (1993) yang dilaksanakan menggunakan dengan II siklus. Adapun tahapan setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi

Dalam penelitian tindakan ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, penanggung jawab penuh penelitian ini adalah guru. Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar di kelas.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dengan dua siklus sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi zakat fitrah pada mata pelajaran fiqih. Adapun siklus 1 dan 2 meliputi: 1) perencanaan mengajar, yaitu dengan mempersiapkan segala instrumen observasi berupa RPP, lembar observasi kegiatan guru, lembar observasi kegiatan siswa, lembar kerja siswa dan alat bantu pelajaran yang dibutuhkan; 2) pelaksanaan mengajar, dengan menggunakan demonstrasi, role playing, latihan, ceramah, pemberian tugas, tanya jawab; 3) pengamatan hasil belajar, sebelum dilakukan pembelajaran diberikan pretes. Adapun persentase nilai kemampuan siswa pada siklus 1 dari 37 siswa menunjukkan 56.7% berada pada kriteria tuntas dan 43.3 % belum tuntas.

Pada kegiatan proses belajar mengajar di kelas, dilakukan observasi untuk menentukan prestasi belajar masing-masing siswa. Dari hasil observasi proses kegiatan

pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut: 1)masih banyak siswa yang salah dalam mengerjakan soal latihan . 2)motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran masih kurang, terbukti dengan kurangnya keberanian siswa menjawab pertanyaan guru; 3)kurangnya persiapan siswa dalam belajar, terlihat dari sikap siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru; 4)siswa belum banyak yang antusias dalam menjawab permasalahan tentang zakat fitrah; 5)banyaknya siswa yang belum paham dan mengerti setelah kegiatan pembelajaran diakhiri.

Hasil penelitian evaluasi pada siklus I hanya mencapai rata-rata 68,3 sedangkan data hasil evaluasi pada siklus II mencapai rata-rata 83,8. Secara keseluruhan rata-ratanilai hasil evaluasi pada siklus II mengalami kenaikan yang signifikan. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa pada siklus II prestasi belajar siswa terjadi adanya peningkatan yang signifikan dibanding dengan siklus I, terbukti dengan meningkatnya pada aspek keseriusan dari rata-rata 3,2 menjadi 4,1, aspek ketepatan menjawab dari 3,9 menjadi 4,5 dan, aspek keberanian dari 3,1 menjadi 4,2.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih tentang ketentuan pelaksanaan zakat.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran role playing lebih menarik minat siswa, siswa lebih antusias dan lebih bergairah dalam belajar, karena merasa dilibatkan di dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa dilihat sewaktu siswa melakukan cara mengeluarkan zakat fitrah. Dengan adanya bimbingan dari guru (berupa pertanyaan-pertanyaan) yang terus menerus dan berkesinambungan selama siswa melakukan pengamatan, dapat mendorong siswa untuk menemukan konsep akhir (kesimpulan) dari hasil pengamatan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

Selain itu, Hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran role playing lebih baik dibanding dengan tidak menggunakan metode konvensional. Hal ini terbukti dan nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran role playing lebih tinggi pada siklus ke dua dengan rata-rata 83,8.

Adapun cara mengatasi hambatan-hambatan siswa dalam proses belajar fiqh khusus pokok bahasan zakat fitrah dengan cara menambah alokasi waktu dengan cara mengurangi alokasi waktu pokok bahasan yang ruang lingkupnya tidak terlalu luas dan melengkapi alat/media untuk pelaksanaan metode pembelajaran role playing.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. Suharjono, dan Supardi, (2007) Penelitian Penelitian Kelas, Jakarta: Universitas Terbuka
- DEPDIKBUD. (1996) Implementasi Kurikulum Pendidikan Dasar. Bandung. Tiga Serangkai.
- Hambali, j. Siskandar, dan Rahmat, m. (1994) Pendidikan matematika, Jakarta, Universitas Terbuka.
- Ibrahim. 1991. Pengembangan inovasi dan kurikulum. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ikatan Sejarah Pendidikan Indonesia. 1992. Beberapa Inovasi Pendidikan. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maniyar. 1994. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta. Departemen Agama.
- MI Fatahilah. 2011. Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah Pangkalan. Yayasan Pendidikan Fatahilah Pangkalan. Kuningan
- Nizar Alam Hamdani. 2008. Class Room Action Research. Teknik Penulisan dan Contoh Proposal Penelitian Tindakan Kelas. Bandung. Rahayasa research and training
- Sudjana. 1986. Metode Statistik. Bandung : CV. Tarsita.
- Sugiono. 2006. Statistika Untuk Penelitian. Bandung : CV. Alfabeta.
- Suryabrata. 1991. Pengembangan Inovasi dan Kurikulum. Jakarta: CV. Raja Grafindo.
- Syaiful Bahri. 1995. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan UPI. 2009. Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian I. Bandung : PT. Imperial Bhakti Utama.