



Contents lists available at [Kreatif](#)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Inggris Materi Procedure Text Kelas X dengan Metode *Role Play* dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* di SMK NU Bodeh Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2021/2022

Endah Budi Purwati

SMK NU BODEH

endahbudipurwati@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci :

Penguasaan Kosakata
Motivasi Belajar
Bahasa Inggris
metode Role Play
Model Pembelajaran
Problem Based Learning

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Inggris Materi Procedure Text Kelas X dengan Metode *Role Play* dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* di SMK NU Bodeh Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2021/2022. Subjek penelitian adalah 15 siswa, subjek pelaksana tindakan adalah peneliti sebagai observer. Data diambil dengan lembar observasi keaktifan dan kerjasama serta hasil tes akhir. Instrumen penelitian berupa pengujian soal *Procedure Text* yang telah diuji validitas, reabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukarannya dengan menggunakan teknik deskriptif melalui prosentase dan hasil belajar siswa dengan menghitung rata-rata nilai dan ketuntasan belajar baik individu maupun klasikal. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan adanya sebuah peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar muatan pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas X AKL melalui Metode *Role Play* dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa kelas X AKL sebelum tindakan rendah, siklus I kategori Sedang sebanyak persentasenya 66%, dan pada siklus II kategori tinggi sebanyak persentasenya 93%. Untuk hasil belajar siswa kelas X AKL pada muatan pelajaran Bahasa Inggris meningkat, sebelum tindakan hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 7 siswa atau persentase ketuntasan sebanyak 46%, siklus I sebanyak 10 siswa atau 66%, pada siklus II sebanyak 14 siswa atau 93%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Metode *Role Play* dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan motivasi belajar siswa muatan pelajaran Bahasa Inggris pada materi *Procedure Text* bagi siswa kelas X AKL Semester I SMK NU Bodeh Tahun Pelajaran 2021/2022.

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Inggris di kelas X menjadi momen penting untuk memperkenalkan metode inovatif yang dapat membangun keterampilan bahasa dan kreativitas siswa. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah Project Based Learning (PBL), yang menggabungkan teori dengan praktik untuk memperdalam pemahaman materi. Salah satu materi yang bisa dijelaskan melalui PBL adalah *Procedure Text*.

Procedure Text adalah jenis teks yang memberikan petunjuk langkah demi langkah tentang cara melakukan suatu aktivitas atau proses. Materi ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang bahasa Inggris, tetapi juga mengembangkan kemampuan siswa dalam mengikuti instruksi dan mengekspresikan ide dengan jelas.

PBL dalam konteks *Procedure Text* dapat diimplementasikan melalui proyek berbasis tugas yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Pemilihan Proyek

Guru dapat bersama-sama dengan siswa memilih proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti membuat resep masakan, merakit suatu perangkat, atau membuat kerajinan tangan.

2. Penelitian dan Perencanaan

Siswa melakukan riset untuk mendapatkan informasi tentang prosedur yang akan mereka ikuti. Mereka merencanakan proyek mereka dengan mempertimbangkan langkah-langkah yang diperlukan.

3. Implementasi Proyek

Siswa melaksanakan proyek mereka sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan. Guru dapat memberikan bimbingan dan membantu ketika diperlukan.

4. Presentasi Hasil

Siswa menyajikan hasil proyek mereka di depan kelas, menggunakan bahasa Inggris untuk menjelaskan setiap langkah secara jelas. Hal ini tidak hanya melibatkan keterampilan berbicara, tetapi juga membangun kepercayaan diri.

5. Evaluasi Bersama

Guru dan siswa mengevaluasi proyek bersama-sama, memberikan umpan balik konstruktif, dan merenungkan pengalaman pembelajaran.

Manfaat Pembelajaran dengan Metode PBL:

1. Peningkatan Keterampilan Berbicara

Siswa belajar untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan tuntas menggunakan bahasa Inggris.

2. Pengembangan Keterampilan Kolaborasi

Kolaborasi dalam kelompok mengajarkan siswa untuk bekerja sama dan menghargai kontribusi setiap anggota.

3. Peningkatan Kreativitas

Proyek PBL memungkinkan siswa mengekspresikan ide mereka dengan cara yang kreatif.

4. Pemahaman Materi yang Mendalam

Siswa tidak hanya memahami teori *Procedure Text*, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks nyata.

Hal ini juga terjadi pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas X AKL SMK NU Bodeh. Pada materi *Procedure Text* yang dilakukan oleh guru diperoleh data hasil belajar sebagai berikut. Dari 15 siswa hanya 7 siswa yang mendapat nilai 80. Sedangkan 8 siswa lainnya mendapatkan nilai 50.

Jika dihitung rata-rata dari hasil nilai tersebut, rata-rata hasil belajar *Procedure Text* hanya mencapai 64,0. Angka tersebut masih jauh dari angka ketuntasan belajar yaitu 70,0. Berdasarkan data tersebut jelas sekali bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum berhasil.

Pembelajaran dikatakan berhasil bila tujuan pembelajaran dapat dikuasai oleh siswa, materi pembelajaran diterima sepenuhnya, dan pada saat evaluasi atau tes formatif menunjukkan hasil yang bagus atau mencapai ketuntasan belajar berdasarkan ketuntasan belajar yang ditentukan. Melihat hasil diperoleh siswa menunjukkan rendahnya penguasaan siswa pada materi *Procedure Text*, maka peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan tujuan supaya penguasaan siswa terhadap materi pelajaran bahasa Inggris dengan materi pokok *Procedure Text* bisa meningkat.

Ketidakmampuan siswa dalam menguasai materi *Procedure Text* erat kaitannya dengan kemampuan guru mengolah media pembelajaran sehingga materi yang diterima siswa dapat lebih mudah ditangkap. Selama ini memang guru hanya memanfaatkan materi dan media yang ada pada buku sebagai sumber belajar siswa. sehingga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi saat menerima pelajaran.

Agar siswa menguasai materi *Procedure Text* maka guru perlu berinovasi memanfaatkan metode *role play* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kosa kata dan motivasi belajar peserta didik serta berhubungandengan kegiatan sehari-hari peserta didik sehingga materi yang diterima akan lebih bermakna dan diharapkan akan berdampak pada meningkatnya penguasaan kosa kata dan motivasi belajar peserta didik sebagai wujud ketuntasan belajar.

Berdasarkan dari uraian di atas penulis ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul “Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata dan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Procedure Text* Kelas X dengan Metode *Role Play* dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* di SMK NU Bodeh Kabupaten Pematang Tahun Pelajaran 2021/2022”

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini ditandai dengan terlihatnya perbaikan terus menerus. Perbaikan itu terlihat adanya perbaikan yang dilakukan pada siklus –siklus dalam pelaksanaan penelitian. Menurut Amat Jaedun (2008) dalam Imas & Berlin (2014: 2), penelitian tindakan kelas adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembang inovatif dalam mendeteksi permasalahan. Dalam prosesnya pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan tersebut dapat saling mendukung satu sama lain. Penelitian dilakukan dirancang untuk dua siklus, tiap siklus terdiri dari empat kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Menurut Hopkins (1993) dalam Masnur Muslich (2012), penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*). Sedangkan prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas X AKL Semester II SMK NU Bodeh Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2021/2022, yang terdiri dari 15 siswa perempuan. Tempat yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian adalah SMK NU BODEH kabupaten Pemalang. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah smk swasta di desa Bodeh yang beralamat di Jalan Raya Bodeh No. 21 Desa Bodeh, Kecamatan Bodeh, Kabupaten Pemalang Kode POS 52365. Penelitian dilakukan pada 21 September – 28 Oktober 2022. Pengambilan data Siklus 1 dilakukan pada hari Jumat, 25 September 2022. Pengambilan data untuk siklus 2 dilakukan pada hari Jumat, 8 Februari 2022.

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh berasal dari sumber data penelitian ini adalah subjek dimana data diperoleh. Dalam penelitian ini sumber datanya adalah siswa dan guru (Arikunto, 2010:107). Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif, berupa hasil tes untuk melihat peningkatan penguasaan kosa kata dan motivasi belajar belajar siswa dalam memecahkan masalah dengan metode role play dan model pembelajaran *problem based learning*. Data kualitatif. Berupa hasil observasi terhadap motivasi siswa, keaktifan siswa dalam diskusi, kerjasama siswa dalam mengerjakan soal dan kemampuan kognitif siswa dalam menyelesaikan soal.

Teknik pengumpulan data dengan (a) penggunaan test untuk memperoleh data hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal pada materi *Procedure text*, (b) lembar observasi dan lembar kerja untuk memperoleh proses pembelajaran pada soal dilaksanakan tindakan kelas dan tentang motivasi belajar siswa, (c) penggunaan angket, untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ingin diketahui.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda soal. Teknik analisis deskriptif adalah teknik analisis dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Sedangkan teknik analisis komparatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah membandingkan hasil penelitian pada siklus pertama dan siklus kedua. Hasil komparasi untuk mengetahui indikator keberhasilan dan kekurangan dalam setiap siklusnya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan indikator nilai untuk mengetahui apakah tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini dapat terpenuhi atau telah mencapai keberhasilan. Untuk mengukur ketercapaian penelitian, peneliti berharap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa yang ditunjukkan dengan kondisi awal pada ulangan harian Bahasa Inggris dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) adalah 70 dari 15 siswa hanya 7 siswa yang mendapat nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) dengan presentase 46% dan motivasi siswa 54%, harapannya setelah akhir siklus II motivasi siswa mencapai 85% dan hasil belajar mencapai 93% sedangkan rata-rata nilai dapat mencapai $\geq 80,00$.

Hasil dan Pembahasan

Pada kondisi awal kegiatan pembelajaran, penggunaan metode *role play* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* belum maksimal. Di dalam kegiatan pembelajaran belum nampak adanya kegiatan *ice breaking* untuk menumbuhkan semangat belajar siswa. Motivasi belajar siswa di kelas rendah yang dapat dilihat dari mimik muka siswa yang tidak memperlihatkan kesenangannya dalam pembelajaran. Antusiasme siswa dalam bertanya jawab saat pembelajaran masih kurang. Siswa masih ada yang sibuk sendiri tidak

memperhatikan guru. Siswa masih belum fokus dalam pembelajaran. Dan dari daftar nilai siswa kelas X AKL nilai mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK NU Bodeh masih rendah yaitu dari jumlah siswa 15 yang mencapai ketuntasan hanya 7 siswa atau 46% saja.

Pada siklus I minat belajar siswa sudah mengalami peningkatan akan tetapi belum sesuai dengan indikator ketercapaian, begitupun untuk hasil belajar belum memenuhi indikator ketercapaian dalam penelitian. Peningkatan tersebut belum terlihat karena beberapa faktor, di antaranya mimik muka guru kurang menunjukkan mimik muka yang menyenangkan, sintak pembelajaran masih ada yang terlewat hanya beberapa yang aktif dalam menjawab pertanyaan guru, siswa masih enggan untuk menyampaikan pendapatnya, metode *role play* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang digunakan kurang menarik sehingga masih ada beberapa siswa masih sibuk dengan teman bercerita, diskusi siswa dengan temannya masih kurang.

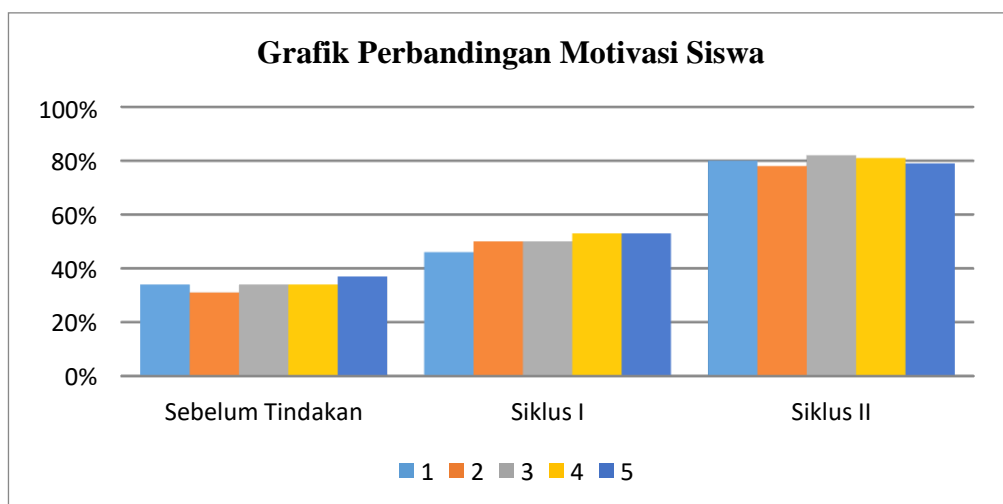
Pada siklus I diperoleh data hasil motivasi belajar Bahasa Inggris siswa kelas X AKL pada tiap indikator yang mendapatkan persentase yang berbeda tiap indikatornya. Dalam motivasi belajar siswa terdapat siswa dengan persentase 46% siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran, 50% siswa aktif dalam menyelesaikan tugas, 50% siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami, 53% siswa berani menyampaikan pendapat dalam pembelajaran kelas, dan 53% siswa percaya diri melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran. Dan untuk hasil belajar diperoleh jumlah siswa yang mendapat nilai di bawah KKTP sebanyak 5 siswa dengan persentase 33%, yang mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 10 siswa dengan persentase 66%. Dengan kata lain penelitian pada siklus I belum mencapai indikator ketercapaian dalam penelitian maka dilakukan penelitian siklus II.

Pada siklus II peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dan memenuhi indikator ketercapaian dalam penelitian. Ketercapaian ini dikarenakan ada perbaikan pada siklus II, antara lain, penggunaan Metode *Role Play* dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* yang lebih menarik yang tidak monoton untuk meningkatkan motivasi belajar dan semangat belajar siswa. Pada siklus II peningkatan hasil motivasi belajar siswa diperoleh 78% siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran, 78% siswa aktif dalam menyelesaikan tugas, 75% siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami, 75% siswa berani menyampaikan pendapat dalam pembelajaran di kelas, dan 78% siswa percaya diri melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran.

Kemudian hasil belajar siswa, yang mendapat nilai di atas KKTP sebanyak 14 siswa dengan presentase 93%, sedangkan 1 siswa dengan persentase 0,6% nilainya masih dibawah KKTP. Ketuntasan hasil belajar siswa tidak dapat mencapai persentase 100% karena masih ada 1 siswa yang mendapat nilai di bawah KKTP, siswa tersebut kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik aktif bertanya jawab atau mengemukakan pendapat. Siswa tersebut lebih banyak diam dan melamun dalam kegiatan pembelajaran dan rendahnya daya serap siswa tersebut akan materi yang dijelaskan. Dengan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa telah sesuai dengan indikator ketercapaian yang telah ditentukan, maka penelitian ini berakhir pada siklus ke II. Peningkatan Motivasi Belajar siswa dari kondisi awal hingga siklus II dapat dilihat dalam tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa sebelum tindakan, Siklus I dan Siklus II

Indikator Motivasi Siswa	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
Aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran	34%	46%	80%
Aktif dalam menyelesaikan tugas	31%	50%	78%
Aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami	34%	50%	82%
Berani menyampaikan pendapat dalam pembelajaran di kelas	34%	53%	81%
Percaya diri melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran	37%	53%	79%

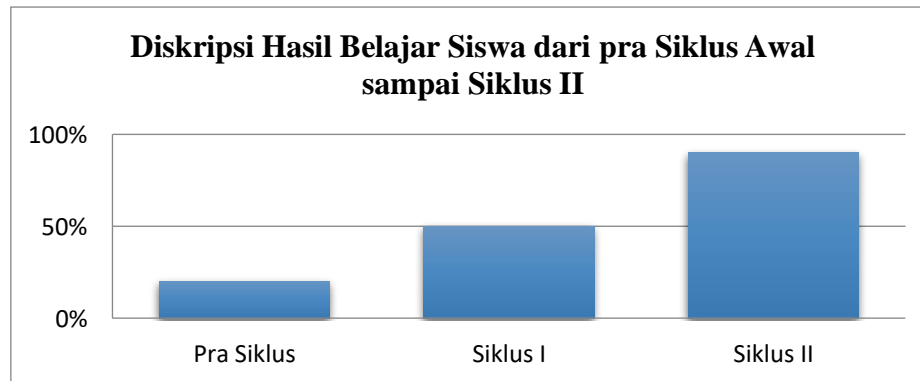


Gambar 1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum tindakan hingga siklus II dapat dilihat dalam tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 2 Hasil Belajar dari Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	INDIKATOR	PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1.	Banyak Siswa yang Tuntas	7	10	14
2.	Banyak Siswa yang Tidak Tuntas	8	5	1
3.	Persentase Ketuntasan	46%	66%	93%



Gambar 2 Grafik Deskripsi Hasil Belajar Siswa dari Kondisi Awal sampai Siklus II

Berdasarkan pembahasan mengenai hasil penelitian melalui metode *role play* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar muatan pelajaran Matematika yang telah diuraikan di atas, maka target yang telah ditentukan oleh peneliti telah tercapai.

Peningkatan minat belajar siswa ditunjukkan dengan Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II mengenai penggunaan metode *role play* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan penguasaan kosa kata dan motivasi belajar siswa. Semula dari pra siklus yang belum menggunakan metode *role play* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* siswa hanya termotivasi 34%. Setelah menggunakan metode *role play* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* motivasi siswa mulai dari siklus I meningkat dari 59% dan siklus II mengalami peningkatan motivasi menjadi 80%. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan kenaikan persentase siswa yang mencapai KKTP ≤ 70 sebelum tindakan sebanyak 7 siswa atau 46% meningkat pada siklus 1 sebanyak 10 siswa atau 66%, dan pada siklus II meningkat menjadi 14 siswa atau 93% mencapai ketuntasan, yang berarti ketercapaian hasil belajar siswa lebih dari indikator ketercapaian yang telah ditentukan peneliti yaitu 80% atau sebanyak 13 siswa.

Dalam metode *role play* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena proses pembelajaran yang menyenangkan akan memotivasi siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah atau topik secara tidak langsung akan memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 80) motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dan menurut Bloom (dalam Suprijono, 2009: 6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan data yang disajikan dalam deskripsi kondisi awal, deskripsi hasil tindakan tiap siklus, dan perbandingan hasil tindakan antar siklus maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *role play* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* berhasil meningkatkan penguasaan kosa kata dan motivasi belajar siswa pada materi procedure text bagi siswa kelas X AKL Semester I SMKS NU Bodeh

Kecamatan Bodeh Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2021/2022.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role play* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi *Procedure Text* bagi siswa kelas X AKL 1 Semester I SMK NU Bodeh Kecamatan Bodeh Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal ini dapat dilihat dari persentase motivasi belajar siswa, yaitu: rata-rata motivasi proses sebelum tindakan sebesar 34% kategori rendah meningkat menjadi 59% kategori sedang pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 80% kategori tinggi pada siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan kenaikan persentase siswa yang mencapai KKTP ≥ 70 sebelum tindakan sebanyak 7 siswa atau 46% meningkat pada siklus 1 sebanyak 10 siswa atau 66%, dan pada siklus II meningkat menjadi 14 siswa atau 93%.

Angka ini menunjukkan bahwa penelitian telah berhasil, karena ketuntasan belajar siswa telah melampaui indikator kinerja yaitu pada variable motivasi belajar dapat mencapai $\geq 80\%$ atau dengan kategori tinggi. Pada variable hasil belajar siswa mencapai 93% atau 14 siswa dari 15 siswa yang mendapatkan \geq nilai KKTP 70. Dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan metode *role play* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* berhasil meningkatkan penguasaan kosa kata dan motivasi belajar pada materi *Procedure Text* bagi siswa kelas X AKL Semester I SMK NU Bodeh Kecamatan Bodeh Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2021/2022.

Daftar Rujukan

1. Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
2. Atsnan, M. Fajaruddin. 2012. *Kupas Tuntas 1001 Soal Bahasa Inggris SMK Kelas X, XI, XII*. Jakarta: Pustaka Widyatama.
3. Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
4. Hujodo, Herman. 1988. *Mengajar Belajar Bahasa Inggris*. Jakarta: Depdikbud.
5. Kasmina et al. 2008. *Matematika Program Keahlian Teknologi, Kesehatan dan Pertanian untuk SMK dan MAK Kelas XII*. Jakarta: Erlangga.
6. Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
7. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
8. Sudiyana. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Cakrabooks dan Bradelvi.
9. Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosdakarya.
10. Surayin. 2003. *Tanya Jawab Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS*. Jakarta: Rineka Cipta.
11. Susilo, Herawati, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia.
12. Winataputra, Udin, dkk. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.