



Keywords:

role playing method,
learning interest, social
studies learning

Corresponding Author:

Lucky Suciati,
luckysuciati047@gmail.com

Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Batanghari

Lucky Suciati¹, Khotijah², Bagus Azis Saputra³, Atik Purwasih⁴, Anita Lisdiana⁵, Wardani⁶

^{1,2,3,4,5}Program Sarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 34164, Lampung, Indonesia

Email: luckysuciati047@gmail.com, khotijah020702@gmail.com, bagussaputra619@gmail.com, atik.purwasih0305@gmail.com, anitalisdiana@metrouniv.ac.id, wardani@metrouniv.ac.id

Abstract

The Role Playing method is a method that allows for active interaction between teachers and students, or between students and other students who interact with each other. This study identified several problems, namely the low student interest in social studies subjects, such as learning that was less interesting so that students lost interest, and the lack of student involvement in learning. Based on these problems, the purpose of this research is to find out the activities of teachers and students in Social Studies learning by applying the Role Playing model in Class VII-4 SMP Negeri 1 Batanghari, as well as to find out the students' learning interest in Social Studies learning by applying the Role Playing model in Class VII -4 SMP Negeri 1 Batanghari. This study used the Classroom Action Research (PTK) method with 32 students from class VII-4 at SMP Negeri 1 Batanghari as subjects. Data collection is done through observation, and data analysis using the percentage formula. The results showed that teacher activity increased from 70.8% in cycle I to 96.9% in cycle II. Meanwhile, student activity increased from 73.9% in cycle I to 93.7% in cycle II. Students' interest in learning also increased from 2.53% in cycle I to 3.11% in cycle II. Thus,

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang penting dalam membentuk kepribadian seseorang dan mengembangkan potensi serta sumber daya yang dimilikinya. Tanpa pendidikan, seseorang akan sulit berkembang dan terbelakang. Pendidikan bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003).

Dalam mengembangkan kualitas pendidikan, peran guru sangatlah penting, karena keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Namun, proses pembelajaran IPS di kelas VII-4 SMP Negeri 1 Batanghari masih banyak menggunakan metode konvensional, seperti ceramah, yang membuat kegiatan belajar mengajar monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Hal ini tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS. Observasi awal menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap IPS masih rendah, dengan beberapa siswa kurang bersemangat dan merasa bahwa pelajaran IPS membosankan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model Role Playing dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII-4 di SMP Negeri 1 Batanghari. Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran IPS. SMP Negeri 1 Batanghari terletak di JL. Kapten Harun 46, Banarjojo, Kec. Batanghari, Kab. Lampung Timur, Lampung.

Minat belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar mengajar. Jika bahan pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan baik karena tidak tertarik. Minat adalah rasa suka dan keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan. Minat mencerminkan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat dan dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Model Role Playing merupakan salah satu metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS. Metode ini melibatkan siswa dalam berperan sebagai pihak lain yang ada dalam kehidupan nyata, dengan tujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan masyarakat.

Penelitian ini dilakukan karena ditemukan beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Batanghari, antara lain: (1) Kurangnya suasana pembelajaran yang menyenangkan, (2) Rendahnya rasa ingin tahu siswa terhadap IPS, (3) Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan (4) Kurangnya kreativitas dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan model Role Playing sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar IPS.

a. Minat Belajar

Dikutip oleh Zaki Al Faud dan Zuraini terdapat beberapa pengertian minat menurut para ahli yaitu sebagai berikut:

- 1) Liang Gie mengatakan bahwa minat berarti sibuk, tertarik, atau terlibat sepenuhnya dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu.
- 2) Slameto mengungkapkan bahwa minat merupakan rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Dari kedua pendapat yang telah dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan rasa suka atau tertarik terhadap suatu hal atau aktivitas seseorang yang mendorong untuk melakukan sesuatu kegiatan. Minat ini tidak dibawa sejak lahir seperti bakat, tetapi diperoleh dikemudian.

Minat belajar adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang suatu hal atau kegiatan disertai dengan adanya rasa senang, perhatian, ketertarikan dan selalu ingin tahu yang diwujudkan melalui aktivitas belajar tanpa paksaan dari orang lain.

Adapun faktor yang mempengaruhi minat belajar:

1) Faktor dalam diri siswa (internal)

Faktor Internal merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik itu sendiri. Faktor Internal ini terdiri dari aspek jasmaniah dan aspek psikologis (kejiwaan).

2) Faktor dari luar diri siswa (eksternal)

Faktor Eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Faktor keluarga memiliki peran yang sangat besar dan penting dalam menciptakan minat belajar bagi anak. Karena keluarga merupakan lembaga pendidikan pertama bagi seorang anak.

Faktor sekolah dapat berupa metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, serta hubungan siswa dengan temannya. Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan melalui sekolah harus dilakukan dengan proses mengajar yang baik. Dengan demikian, peserta didik akan tercipta situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan saat proses pembelajaran berlangsung. Faktor masyarakat meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggalnya. Karena kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan adanya kegiatan diluar sekolah.

Kaitannya dengan minat belajar siswa maka adapun indikator yang menjadi sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk kearah minat belajar. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi hal ini dapat diketahui melalui proses belajar dikelas yaitu sebagai berikut:

- 1) Kesiapan siswa dalam menerima pertanyaan
- 2) Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan
- 3) Semangat siswa dalam menjawab pertanyaan
- 4) Rasa ketertarikan siswa untuk menjawab pertanyaan

b. Pembelajaran IPS

Pembelajaran adalah suatu tindakan yang melibatkan guru dan siswa secara bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan. Pembelajaran hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan

siswa. Baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran. Dari pengertian tersebut maka pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh guru agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan keyakinan.

Sapriya mengungkapkan bahwa “mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta pelajaran ilmu sosial lainnya”. Muhammad Numan Somantri menjelaskan serta merumuskan tentang IPS di tingkat sekolah yaitu “suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara, dan agama yang diorganisasikan serta disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan”. Dengan demikian, maka mata pelajaran IPS di Indonesia ialah penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial yang disajikan secara ilmiah dan psikologis yang memiliki tujuan untuk bidang pendidikan.

Didefinisikan dan dirumuskan juga oleh Muhammad Numan Somantri bahwa tujuan IPS untuk tingkat sekolah sebagai mata pelajaran, yaitu 1) menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideologi negara, dan agama, 2) menekankan pada isi dan metode berpikir ilmunan sosial, dan 3) menekankan pada *reflective inquiry*.

c. Model Pembelajaran Role Playing

Dikemukakan oleh Rumayulis bahwa model role playing (bermain peran) merupakan penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa peserta didik untuk memerankannya. Melalui model pembelajaran bermain peran (Role Playing) siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Kemudian dijelaskan juga oleh Sudjana bahwa model Role Playing memberikan kesempatan untuk anak mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapatkan ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh tersebut. Dalam bermain peran anak diberikan kebebasan serta boleh memilih untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan mengkhayalkannya jika benda tersebut diperlukan saat memerankan tokoh yang dibawakan.

Adapun kelebihan model Role Playing menurut Santoso adalah model pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan, sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Model role playing dapat membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

2. METODE

Penelitian ini merupakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi serta kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah kegiatan penelitian yang dilakukan secara kolaboratif untuk memperoleh kebenaran dan manfaat. Alasan menggunakan jenis penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa, serta meningkatkan minat belajar siswa.

1) Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (action research) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya.

2) Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Batanghari yang berada Jln. Kapten Harun 46, Desa Banarjoyo, Kec. Batanghari, Kab. Lampung Timur, Provinsi Lampung.

3) Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini merupakan siswa/i kelas VII-4 SMP Negeri 1 Batanghari yang berjumlah 33 siswa, yang terdiri dari 17 siswa laki-laki, dan 16 siswa perempuan, Tahun Ajaran 2022/2023.

4) Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan salah satu perangkat yang digunakan untuk mempermudah dalam pengumpulan data dan analisis data, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa:

a) Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar pengamatan aktivitas guru digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model role playing.

b) Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Pengamatan aktivitas siswa dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, kegiatan ini dilakukan oleh pengamat.

c) Lembar Penilaian Minat Belajar Siswa

Lembar penilaian minat belajar siswa digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS pada saat pembelajaran berlangsung, kegiatan ini dilakukan oleh peneliti.

5) Prosedur Penelitian

Siklus I dan II meliputi kegiatan perencanaan, tindakan, dan refleksi.

6) Analisis Data

a. Analisis Aktivitas Guru dan Siswa

Data aktivitas guru dan siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini dianalisis dengan menggunakan skor rata-rata dan rumus persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka presentasi

F : Skor yang diperoleh

N : Skor maksimal

100 : Bilangan Konstanta

Tabel 1. Skor rata-rata Aktivitas Guru dan Siswa

Skor rata-rata Kemampuan Guru	Kategori
90% - 100%	Sangat Baik
80% - 90%	Baik
70% - 80%	Cukup Baik
60% - 70%	Kurang Baik
A n a	Sangat Kurang Baik

b. Analisis Minat Belajar Siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan Model Role Playing pada saat proses pembelajaran berlangsung. Analisis peningkatan minat belajar siswa dapat menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka presentasi

F : Skor yang diperoleh

N : Skor maksimal

100 : Bilangan Konstanta

Tabel 2. Skor rata-rata Minat Belajar

Skor rata-rata Minat Belajar	Kategori
3,51 – 4,00	Sangat Baik
2,01 – 3,50	Baik
1,51 – 2,00	Cukup
1,00 – 1,50	Kurang Baik

3. HASIL PENELITIAN

a. Analisis Aktivitas Guru

Siklus I

Melalui lembar pengamatan aktivitas guru, data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran Role Playing pada RPP I memperoleh jumlah skor yaitu 68.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{68}{96} \times 100\% \\ &= 70,8\% \end{aligned}$$

Jadi, berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I nilai persentase yang diperoleh yaitu 70,8% dengan kategori Cukup baik.

Siklus II

Melalui lembar pengamatan aktivitas guru, data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran Role Playing pada RPP II memperoleh jumlah skor yaitu 93.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{93}{96} \times 100\% \\ &= 96,9\% \end{aligned}$$

Jadi, berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II nilai persentase yang diperoleh yaitu 96,9% dengan kategori Sangat baik. Kegiatan aktivitas guru ini dinilai oleh guru kelas VII-4 dengan lembar observasi yang sudah ditetapkan.

b. Analisis Aktivitas Siswa

Siklus I

Melalui lembar pengamatan aktivitas siswa, data kemampuan siswa pada proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran role playing pada siklus I diperoleh jumlah skor yaitu 71.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{71}{96} \times 100\% \\ &= 73,9\% \end{aligned}$$

Jadi, berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I ini nilai persentase yang diperoleh yaitu 73,9% dengan kategori Cukup Baik. Karena hanya sebagian siswa yang mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi Permintaan dan Penawaran.

Siklus II

Melalui lembar pengamatan aktivitas siswa, data kemampuan siswa pada proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran role playing pada siklus II diperoleh jumlah skor yaitu 90.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{90}{96} \times 100\% \\ &= 93,7\% \end{aligned}$$

Jadi, berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan yaitu dengan persentase nilai 93,7% yang termasuk dalam kategori Sangat Baik.

c. Analisis Minat Belajar Siswa

Siklus I

Data minat belajar siswa pada proses pembelajaran dengan penggunaan model role playing pada siklus I diperoleh jumlah skor yaitu 488 dari 32 siswa kelas VII-4.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{488}{192} \times 100\% \\ &= 2,54\% \end{aligned}$$

Jadi, berdasarkan hasil penilaian minat siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I diperoleh nilai persentase yaitu 2,54%.

Siklus II

Data minat belajar siswa pada proses pembelajaran dengan penggunaan model role playing pada siklus II diperoleh jumlah skor yaitu 599 dari 32 siswa kelas VII-4.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{599}{192} \times 100\% \\ &= 3,11\% \end{aligned}$$

Jadi, berdasarkan hasil penilaian minat siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II diperoleh nilai persentase yaitu 3,11%.

4. PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi serta kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah kegiatan penelitian yang dilakukan secara kolaboratif untuk memperoleh kebenaran dan manfaat. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa, serta meningkatkan minat belajar siswa. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari aktivitas guru dan siswa, serta tes minat belajar siswa dan lembar pengamatan keaktifan siswa.

a. Peningkatan Aktivitas Guru

Hasil analisis data terhadap aktivitas guru menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing mencapai skor 70,8% pada siklus I dalam kategori Cukup Baik, sedangkan pada siklus II skornya meningkat menjadi 96,9% dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan model Role Playing berada pada kategori sangat baik. Guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun dalam RPP I dan II, baik pada kegiatan awal, kegiatan inti, maupun kegiatan akhir.

b. Peningkatan Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, nilai aktivitas siswa mencapai 73,9% dalam kategori Cukup Baik, sedangkan pada siklus II nilai tersebut meningkat menjadi 93,7% dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Batanghari selama pembelajaran dengan model Role Playing berlangsung dengan sangat baik dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

c. Peningkatan Minat Belajar Siswa

Untuk mengukur minat belajar siswa, dilakukan tes yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, siswa memperoleh nilai 2,54% dalam kategori Baik, sedangkan pada siklus II, siswa memperoleh nilai 3,11% dalam kategori Baik. Meskipun masih berada pada kategori Baik, peningkatan ini menunjukkan bahwa proses peningkatan minat belajar siswa kelas VII-4 SMP Negeri 1 Batanghari dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* telah mencapai ketuntasan dengan kategori Baik, baik secara individual maupun kelompok.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing dengan materi Peranan Masyarakat dan Rantai Makanan, khususnya tentang materi Permintaan dan Penawaran di Kelas VII-4 SMPN 1 Batanghari. Penelitian ini bertujuan untuk melihat minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Adapun uraian pelaksanaan setiap siklus adalah sebagai berikut:

- a. Analisis Hasil Pengolahan Aktivitas Guru Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pada siklus I dengan nilai 70,8% kategori Cukup baik, sedangkan pada siklus II dengan nilai 96,9% kategori sangat baik. Dengan demikian data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing berada pada kategori sangat baik. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir sudah terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun pada RPP I dan II.
- b. Analisis Hasil Pengolahan Aktivitas Siswa Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan, dengan nilai 73,9% kategori cukup baik pada siklus I, sedangkan pada siklus II dengan nilai 93,7% kategori sangat baik, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa di SMP Negeri 1 Batanghari Kelas VII selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran Role Playing berlangsung dengan sangat baik dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

Analisis Minat Belajar Siswa Untuk mengetahui minat siswa telah meningkat atau tidak maka dilakukan tes. Dari hasil tes pada siklus I mendapat perolehan nilai 2,54% dengan kategori Baik sedangkan pada siklus II mendapat 3,11% dengan kategori Baik. Jika dilihat pada siklus II siswa banyak mengalami peningkatan. Walaupun masih menetap pada kategori Baik namun hal ini bermakna pada siklus ini proses peningkatan minat siswa sudah mencapai ketuntasan dengan kategori Baik. Baik secara individual maupun kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat siswa kelas VII-4 SMP Negeri 1 Batanghari dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing adalah Tuntas.

6. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ucapkan terimakasih kepada Rektor institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Kepala SMPN 1 Batanghari yang telah memperkenankan penulis dalam melakukan penelitian, guru mata pelajaran IPS SMPN 1 Batanghari Kelas VII khususnya, Adik-adik siswa Kelas VII-4 SMPN 1 Batanghari yang telah memberikan informasi serta bantuannya kepada peneliti, Kedua orangtua penulis yang selalu memberikan suport, motivasi serta berkorban moril dan materil untuk kami, Serta semua rekan-rekan yang telah membantu dalam penyelesaian karya tulis kami.

7. DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Rohani, 2004, Pengelolaan Pembelajaran, Jakarta:PT Rineka Cipta

Anas Sudjana, 2006, Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta: Raja Grafindo Persada

Destri Suari, Skripsi, "Upaya Guru Dalam Membentuk Akhlak Siswa Di SMP Negeri 1 Batanghari Lampung Timur Tahun Pelajaran 2016/2017", Lampung: IAIN Metro (2018)

Djaali, 2007, Psikologi Pendidikan, Jakarta: Bumi Aksara

Mahmud, 2011, Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Pustaka Setia Mulyasa, 2004, Implementasi Kurikulum, Bandung: PT Remaja Rosda Karya

Nana Sudjana, 2011, Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Oemar Hamalik, 2001, Proses belajar Mengajar, Jakarta

Rahmah, 2006, Strategi Belajar Mengajar, Banda Aceh: FKIP Unsyiah

Rido Kurnianto, 2009, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Learning Assistance Program For Islamic Schools

Rusman, 2012, Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru, Jakarta: Rajawali Pers

Slameto, 2010, Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, Jakarta: Rineka Cipta Starani, Model Pembelajaran Inovatif.

Sudjana, 2003, Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipasif, Bandung: Falah Production Suharsini Arikunto, dkk., 2008, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: PT Bumi Aksara

Zaki Al Faud dan Zuraini, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kuta Panang, Jurnal Tunas Bangsa