

Peningkatan Minat Belajar Melalui Model *Role Playing* Pada Siswa Kelas V

Bayu Bumantara^{1*}, Riza Indah Pramesti², dan Banun Havifah Cahyo Khosiyono³

¹SD N Plampang, Kokap

²SD N Banjarsari, Samigaluh

^{1,2,3} Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

*Corresponding Author e-mail: bubay.ara@gmail.com

1. Abstract

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar menggunakan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada siswa kelas V SD N Plampang Kapanewon Kokap Kabupatrn Kulon Progo. Jenis penelitian PTK ini dilakukan dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Plampang yang berjumlah 6 siswa. Adapun objek dalam penelitian ini adalah minat belajar. Setting penelitian dilaksanakan di kelas V SD N Plampang pada semester I tahun ajaran 2021/2022. Data penelitian dkumpulkan dengan skala psikologi dan lembar observasi. Analisis data dilakukan pada setiap siklus. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD N Plampang. Penggunaan metode *role playing* (bermain peran) yang dilakukan dengan baik dan benar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Keywords: *role playing, minat belajar, Sekolah Dasar*

2. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses dimana masyarakat melalui lembaga-lembaga pendidikan (sekolah, perguruan tinggi atau lembaga-lembaga lain), dengan sengaja mentransformasikan warisan budayanya, yaitu pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan dari generasi ke generasi (T. Sulistiyono, 2011: 53-54). Melalui pendidikan inilah masyarakat dalam suatu negara dapat bertahan dan bersaing mengarungi perubahan zaman. Pendidikan juga memegang peranan yang begitu vital demi kelangsungan hidup masyarakat suatu negara.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling penting. Belajar merupakan suatu proses yang tidak pernah berhenti selama seorang manusia hidup di dunia. Seorang manusia yang sukses di dunia harus melalui proses belajar. Ad Rooijackers (2005: 14) mengemukakan bahwa proses belajar merupakan jalan yang harus ditempuh oleh seorang manusia untuk mengerti suatu hal yang sebelumnya tidak diketahui. Seseorang yang melakukan kegiatan belajar dapat dikatakan telah mengerti suatu hal apabila ia juga dapat menerapkan apa yang telah ia pelajari. Dalam setiap proses belajar tersebut, manusia menemukan pengetahuan dan pengalaman baru hasil interaksi dengan lingkungannya. Dengan demikian, seseorang akan mengalami perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar banyak jenisnya. Slameto (2013: 54) mengemukakan bahwa beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar adalah faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Salah satu faktor proses belajar yang berpengaruh adalah faktor sekolah, baik di tingkat sekolah dasar, sekolah menengah maupun tingkat yang lebih tinggi.

Pendidikan pada masa sekolah dasar begitu fundamental bagi perkembangan anak di masa yang akan datang. Pada masa pendidikan sekolah dasar, anak sedang mengalami usia perkembangan emas. Dalam usia ini anak akan mengalami perkembangan yang begitu luar biasa. Dengan demikian, pendidikan di tingkat sekolah dasar seharusnya dimaksimalkan agar tercipta sumber daya manusia di Indonesia yang berkualitas.

Jean Piaget, (Sugihartono, 2011: 109) mengemukakan bahwa pada usia 7-11 tahun anak memasuki tahap perkembangan berpikir operasional konkret. Berdasarkan teori perkembangan yang dikemukakan oleh Jean Piaget di atas, seorang siswa sekolah dasar kelas IV termasuk ke dalam masa operasional konkret. Pada masa ini siswa sudah dapat melakukan hal-hal yang bersifat konkret karena anak sudah mulai dapat mengembangkan otaknya untuk mulai berpikir secara operasional. Pada masa ini siswa akan belajar dari setiap pengalamannya yang ia terima dalam kehidupan sehari-harinya. Siswa mulai aktif dalam belajar karena siswa akan berpikir secara operasional. Oleh karena itu, guru seharusnya mampu menyampaikan materi pelajaran secara kontekstual disesuaikan dengan kehidupan nyata siswa, agar siswa lebih mudah untuk memahami.

Utami Munandar (1999: 6) menyatakan bahwa pada umumnya tujuan pendidikan ialah menyediakan lingkungan yang dapat menunjang perkembangan minat dan bakat anak secara optimal. Dalam implementasi pendidikan, perlu adanya upaya yang sinergis dari berbagai pihak untuk mengembangkan potensi anak. Potensi anak dalam hal ini berkaitan dengan minat belajar yang dimilikinya. Minat belajar adalah ketertarikan anak terhadap suatu hal tertentu. Adanya rasa senang akan membuat anak melakukan aktivitas belajar secara terus-menerus.

Slameto (2013: 57) mengatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, apabila bahan belajar tidak sesuai dengan minat anak, maka ia tidak akan serius dalam belajar. Siswa akan lebih mudah mempelajari bahan belajar yang menarik minatnya, karena pada dasarnya minat menambah kegiatan belajar.

Minat belajar berkaitan dengan kesukaan, perhatian dan ketertarikan yang agak menetap pada hal tertentu seperti aktivitas belajar. Minat dapat memberi dorongan kepada anak untuk terus belajar. Anak akan tertarik dan memberi perhatian lebih pada bahan belajar yang disukainya. Anak dapat terus belajar untuk mengembangkan minatnya. Slameto (2013: 180) mengatakan bahwa minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap suatu hal merupakan hasil belajar dan mendukung proses belajar selanjutnya. Minat dapat dikembangkan dengan memperhatikan minat-minat yang telah ada pada anak.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan fakta bahwa sebagian siswa kelas V A kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ada siswa yang berbicara sendiri saat pelajaran berlangsung, ada siswa yang tidak memperhatikan guru mengajar dan ada siswa yang mengganggu temannya, ada juga beberapa siswa yang tidak membawa buku muatan pelajaran dan buku tugas.

Salah satu alternatif pemecahan masalah di atas yang dapat dilaksanakan oleh guru adalah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran atau *Role Playing*. Dengan metode *role playing* tersebut, diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar karena siswa akan mengalami langsung dan ikut terlibat didalam materi

pelajaran yang dibelajarkan. Selain itu, metode *role playing* sesuai dengan tahapan perkembangan anak yang gemar bermain.

Bagi anak, bermain merupakan suatu kegiatan yang serius, tetapi menyenangkan. Melalui aktifitas bermain, berbagai keinginan dan kebutuhan anak akan terwujud didalamnya. Bermain adalah medium sebagai sarana anak mencobakan dirinya, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, maka secara tidak langsung akan melatih kemampuan anak. Dengan merancang pembelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak akan belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya (Conny Semiawan, 2008: 21).

Role Playing (Bermain Peran) merupakan sebuah metode pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Metode ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok (Miftakhul Huda, 2013: 115). Metode ini dapat diterapkan di kelas rendah maupun di kelas tinggi. Disinilah dibutuhkan kreatifitas guru dalam mengembangkan metode ini.

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Hamzah B. Uno, 2011: 26). Melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain baik sebagai makhluk hidup maupun benda mati. Dengan demikian, siswa akan mampu mengalami/mendalami sebanyak mungkin pikiran dan perasaan sebagai peran yang dimainkannya.

Dengan metode *role playing* siswa akan mencoba menempatkan diri sebagai tokoh atau pribadi tertentu dan berlaku sebagai benda-benda tertentu (Conny Semiawan, dkk, 1992: 82). Melalui aktivitas ini, siswa dilatih untuk menghayati dan mengembangkan daya imajinasi mereka. Penghayatan dan pengembangan imajinasi dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Siswa akan merasa terlibat secara langsung dalam situasi yang sudah direncanakan oleh guru. Dengan demikian, siswa dapat mengeksplorasi materi pelajaran dengan lebih baik, diharapkan minat belajar siswa pun akan lebih baik.

Dalam usaha untuk meningkatkan minat belajar siswa, guru perlu memperhatikan karakteristik anak-anak pada usia sekolah dasar. Anak-anak pada usia sekolah dasar ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan akan-anak yang usianya lebih muda atau bahkan sudah dewasa. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Agar minat belajar siswa meningkat, maka guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Salah satunya adalah dengan metode *role playing* atau bermain peran.

Berdasarkan alasan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Melalui Metode *Role-Playing* pada Siswa Kelas V A di SD N Plampang".

3. Metode

3.1. Partisipan/Sampel Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Plampang, Tahun Ajaran 2021/2023 berjumlah 16 orang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipasi. Peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru kelas V SD N Plampang. Dalam penelitian kolaborasi ini, guru kelas sebagai pihak yang melakukan tindakan sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan. Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui metode *role playing* (bermain peran).

3.2. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (2013: 203) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Alat yang digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Berikut ini kisi-kisi lembar observasi guru dan lembar observasi siswa yang digunakan dalam penelitian ini.

3.3. Pengumpulan Data dan Analisis Data

Suharsimi Arikunto (2012: 131) menyatakan bahwa dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ada dua macam data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Data kuantitatif (minat belajar) dianalisis menggunakan teknik persentase. Dalam hal ini, peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif, mencari presentase minat belajar. Data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya, dapat dianalisis secara kualitatif (Suharsimi Arikunto, 2012: 131).

Analisis data kualitatif digunakan untuk memaknai hasil pengamatan yang berasal dari lembar observasi. Dalam penelitian ini pengamatan pada tindakan yang dilakukan oleh guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Data dapat dihitung berdasarkan jenis instrumennya, selanjutnya data dijumlahkan dan dicari rata-rata serta persentasenya.

3.4. Pertimbangan Etis

Sebagai informasi kepada para peserta, kami berupaya untuk transparan dengan tujuan dan prosedur studi penelitian tindakan, dan apa yang berpotensi dicapai. Kami memberi tahu para peserta bahwa mereka dapat menghubungi kami, dan memilih untuk keluar dari studi, kapan saja, jika mereka merasa perlu. Hal ini untuk memastikan anonimitas mahasiswa dan dosen yang berpartisipasi, nama samaran telah digunakan dan untuk lebih

memenuhi integritas peserta individu dalam hal gender, kata ganti 'mereka' dan 'mereka' telah digunakan. Praktik-praktik tersebut sesuai dengan rekomendasi praktik penelitian yang baik yang diterbitkan oleh Dewan Riset Swedia (Swedish Research Council, 2017).

3.5. Keterbatasan Studi

Keterbatasan studi penelitian tindakan ini adalah bahwa temuan terintegrasi erat dengan konteksnya. Dengan demikian, mereka tidak dapat digeneralisasikan ke konteks lain. Penelitian ini juga memiliki keterbatasan dalam hal pengetahuan dan pengalaman penulis. Menjadi peneliti dengan latar belakang pendidikan bahasa, kami telah membangun studi dari basis pengetahuan dan pandangan kami tentang masalah tersebut.

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD N Plampang Kapanewon Kokap. Hasil penelitian pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa kelas V SD N Plampang yaitu 62,38. Hasil tersebut termasuk dalam kategori cukup namun belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu ≥ 70 .

Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa masih rendahnya minat belajar siswa di kelas V SD N Plampang. Maka dari itu, peneliti dan guru memutuskan untuk memberikan tindakan dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan metode *role playing* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Tindakan dilakukan dalam dua siklus, siklus I dilakukan dalam satu pertemuan dan siklus II dilakukan dalam satu pertemuan.

Pada siklus I ini guru melaksanakan semua prosedur *role playing* dengan persentase 100%. Kegiatan pembelajaran juga sudah sesuai dengan RPP Siklus I yang dipersiapkan.

Siswa sebelumnya belum pernah melaksanakan kegiatan bermain peran. Siswa belum terbiasa dengan kegiatan bermain peran. Siswa masih belum percaya diri dalam kegiatan bermain peran. Dalam kegiatan evaluasi dan *sharing* pun siswa lebih banyak diam. Dalam proses diskusi mengerjakan LKPD, beberapa siswa tidak terlibat dalam mengerjakan LKPD. Pembentukan kelompok dilakukan dengan berhitung satu sampai empat. Siswa laki-laki berpindah tempat duduk sehingga kurang kondusif. Ketika berdiskusi, beberapa siswa hanya melihat temannya menulis jawaban dan tidak ikut mencari informasi dari bahan ajar atau buku paket.

Siswa juga masih enggan dalam bertanya kepada teman atau guru jika ada hal yang belum dimengerti. Sebelum dilaksanakan tes evaluasi guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal yang belum jelas namun tidak ada siswa yang bertanya.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa yaitu 68,09 setelah pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 5,71 dari sebelumnya pra siklus yaitu 62,38 meningkat pada siklus I menjadi 68,09. Peningkatan rata-rata minat belajar ini diiringi dengan meningkatnya semua indikator dalam minat belajar siswa. Hasil minat belajar siswa ini belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian karena rata-rata minat belajar siswa belum mencapai ≥ 70 .

Pada siklus I kriteria keberhasilan belum terpenuhi. Maka dari itu, dilakukan beberapa langkah perbaikan pada prosedur permainan peran *role playing* yaitu menyederhanakan naskah kegiatan *role playing*, memberikan naskah tersebut kepada siswa sehari sebelum

pembelajaran dilaksanakan dan siswa tidak membaca naskah saat kegiatan *role playing* berlangsung. Dengan demikian, penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II ini guru melaksanakan semua prosedur *role playing* dengan persentase 100%. Kegiatan pembelajaran juga sudah sesuai dengan RPP Siklus II yang dipersiapkan.

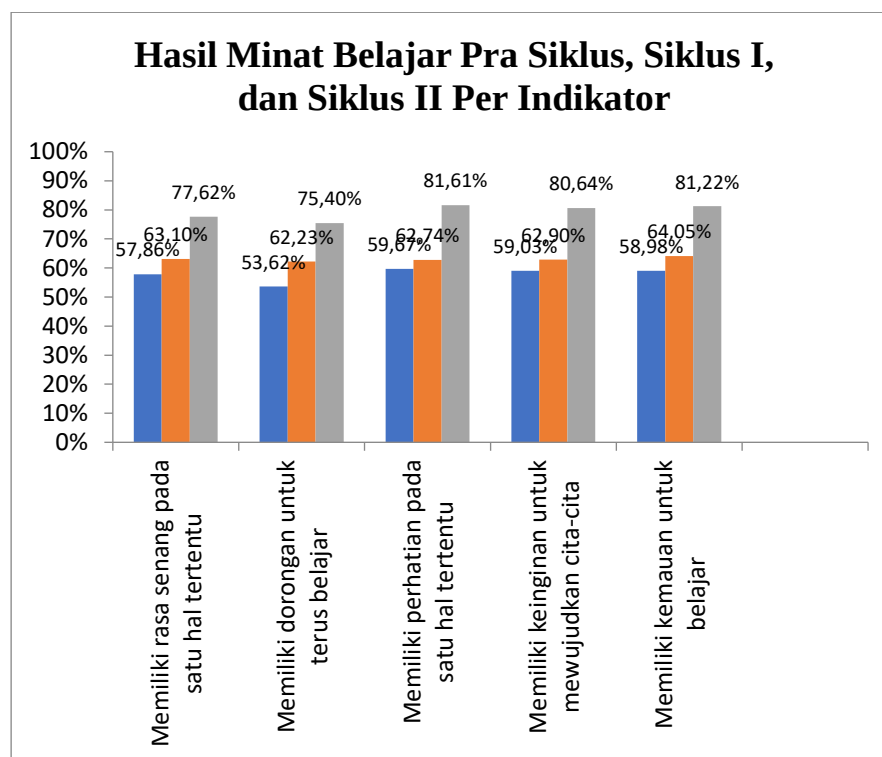
Siswa sudah mulai terbiasa dengan metode *role playing*. Siswa tidak lagi canggung untuk memerankan tokoh. Siswa sudah berani berbicara keras. Pada langkah permainan ulang siswa sudah berani maju tanpa menggunakan naskah *role playing*. Pada kegiatan evaluasi dan *sharing* sudah lebih hidup. Siswa mulai berani mengutarakan pendapatnya dengan bimbingan guru.

Kegiatan diskusi kelompok lebih baik. Semua siswa terlibat dalam kegiatan diskusi saling mengutarakan pendapatnya. Masing-masing anggota kelompok bergantian mencari informasi dari bahan ajar dan buku paket. Dengan demikian, aktivitas siswa pada siklus II lebih baik dari siklus I.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah mulai terbiasa dengan kegiatan bermain dan pada permainan peran ulang siklus II siswa berani tampil tanpa membawa naskah. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Abdul Majid (2013: 207) yang menyatakan bahwa bermain peran dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.

Siswa terlibat dalam mengerjakan LKPD. Pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* merangsang siswa untuk berpikir dan memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Syaiful Bahri Djamarah (2013: 88) yang menyatakan bahwa dengan penggunaan metode *role playing* dapat merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Abdul Majid (2013: 208) yang menyatakan bahwa bermain peran dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.



**Diagram Batang Hasil Minat Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus
II Per Indikator**

Pada siklus II menunjukkan bahwa rata-rata nilai minat belajar siswa meningkat dari siklus I yaitu, dari 68,09 menjadi 85,70 dan termasuk dalam kategori baik. Kegiatan pembelajaran

sudah sesuai dengan RPP Siklus II yang dipersiapkan. Semua prosedur *role playing* sudah dilaksanakan oleh guru dengan baik.

Tabel. Perbandingan Rata-rata Skor Minat Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus II

Jumlah Siswa	Rata-rata Hasil			
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus I	Siklus II
31	62,38	68,09	68,09	85,70
Peningkatan	5,71		17,01	

Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* membuat siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Syaiful Bahri Djamarah (2013: 89) yang menyatakan bahwa dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran, siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan/materi yang didramakan. Maka dari itu, penguasaan materi pembelajaran menjadi lebih baik.

Penelitian pada siklus II dinyatakan berhasil karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu rata-rata minat belajar siswa kelas V ≥ 70 . Berdasarkan pembahasan di atas dapat

disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SD N Plampang.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD N Plampang.

Penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD N Plampang. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata minat belajar siswa pada pra siklus yaitu 62,38. Setelah diberi tindakan pada siklus I dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*, rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 68,09. Rata-rata minat belajar siswa pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu rata-rata motivasi belajar siswa ≥ 70 . Maka dari itu, dilakukan perbaikan pada prosedur *role playing* yaitu menyederhanakan naskah kegiatan *role playing*, memberikan naskah tersebut sehari sebelum pembelajaran dan siswa tidak membaca naskah saat kegiatan *role playing* berlangsung.

Pada siklus II, rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 85,70. Hasil dari minat belajar pada siklus II dinyatakan berhasil karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu rata-rata minat belajar kelas V SD N Plampang ≥ 70 , dengan demikian penelitian dihentikan.

6. Ucapan Terima Kasih

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Berkat curahan rahmat dan kasih sayangNya, sehingga kami dapat menyusun artikel dengan judul "Peningkatan minat belajar melalui model role playing pada siswa kelas V". Artikel ini disusun guna menambah wawasan dalam menjalankan tugas dan untuk pengembangan profesi guru.

7. Referensi

- Abd. Rachman Abror. (1993). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Abdul Majid. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Ad. Rooijakkers. (2005). *Mengajar dengan Sukses*. Jakarta: Grasindo
- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Anderson, Lorin W. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen Edisi Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Conny Semiawan, dkk. (1992). *Pendekatan Keterampilan Proses*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Conny R. Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dwi Siswoyo, dkk. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Hamzah B. Uno. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2011). *Model Pembelajaran Ciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara

- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. (Alih Bahasa: dr. Med. Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Erlangga.
- _____. (2010). *Perkembangan Anak Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Jati Widya Iswara. (2011). Studi Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pepen Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo. *Skripsi*. Yogyakarta: FIP UNY.
- M. Dalyono. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Maslichah Asy'ari. (2006). *Penerapan Pendekatan STM dalam Pembelajaran Sains di SD*. Yogyakarta: Universitas Sanata Darma
- Miftakhul Huda. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nini Subini. (2011). *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*. Yogyakarta: Javalitera.
- Oemar Hamalik. (2005). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- _____. (2009). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pardjono. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta
- Riduwan dan Akdon. (2007). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Alfabeta: Bandung
- Rita Eka Izzatty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press

- Rochiati Wiriaatmadja. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Saifuddin Azwar. (2014). *Penyusunan Skala Psikologi: Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syaiful Bahri Djamarah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Utami Munandar. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wowo Sunaryo Kuswana. (2011). *Taksonomi Berpikir*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset