

PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

Oleh :

Rina Sulistyawati dan Dr. Mukhammad Murdiono, M.Pd./PKnH

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn siswa kelas VII MTsN Maguwoharjo.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN Maguwoharjo Yogyakarta. Teknik penentuan sampel menggunakan teknik *random sampling*, di peroleh kelas VII B (kelas kontrol) sebanyak 29 siswa sedangkan kelas VII D (kelas eksperimen) sejumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal tes, angket keterampilan berpikir kritis, dan lembar observasi. Teknik analisis data yang dilakukan terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk keterampilan berpikir kritis siswa terdapat pengaruh signifikan pada probabilitas 0,05 dilihat dari nilai *Sig (2-tailed)* atau p value $0,001 < 0,05$ dan t tabel $< t$ hitung ditunjukkan dengan $2,000 < 3,459$ dan untuk prestasi belajar siswa menunjukkan terdapat pengaruh signifikan pada probabilitas 0,05 dilihat dari nilai *Sig (2-tailed)* atau p value $0,000 < 0,05$ dan t tabel $< t$ hitung ditunjukkan dengan $2,000 < 3,829$. Hal itu berarti metode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa serta prestasi belajar siswa.

Kata kunci : *role playing, keterampilan berpikir kritis, prestasi belajar*

THE INFLUENCE OF ROLE PLAYING METHOD TOWARD CRITICAL THINKING SKILL AND LEARNING ACHIEVEMENT STUDENT ON LEARNING EDUCATIONAL OF PANCASILA AND CIVIC EDUCATION

By:

Rina Sulistyawati and Mukhamad Murdiono/ Civics and Law, Faculty Of Social Sciences, State University of Yogyakarta
rinasulistyawati13@gmail.com

ABSTRACT

The research aims to determine the effect of skill role playing method toward critical thinking and learning achievement students in learning civic education class VII at MTsN Maguwoharjo.

Type of the research is quasi-experiment. The population in this research were students of class VII MTsN Maguwoharjo Yogyakarta. The technique of sampling used simple random sampling technique. The result were class VII B (control class) as many as 29 students while class VII D (experiment class) as many as 28 students. Data collection techniques were test, critical thinking skill questionnaire and observation sheet. Data were analyzed by normality test, homogeneity test and hypothesis test. Hypotesis test using Independent Sample T-Test.

The result showed that in critical thinking skill of students were significant at probability 0,05 seen from value Sig (2-tailed) or p value $0,001 < 0,05$ and t test $> t$ table ($3,459 > 2,000$) and learning achievement student were significant at probability 0,05 seen from value Sig (2-tailed) or p value $0,001 < 0,05$ and t table $< t$ arithmetic showed by $2,000 < 3,829$. It means that the effect of role playing method toward critical thinking and learning achievement students was significant.

Keyword: Role playing, critical thinking skill, learning achievement

PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa tujuan PPKn adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta antikorupsi, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, dan berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan tujuan pendidikan PPKn tersebut, mata pelajaran PPKn tentu memiliki peran yang sangat penting bagi siswa terutama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Tetapi pada faktanya tidak semua siswa menyadari pentingnya pelajaran PPKn. Hal itu terlihat dari antusias siswa terhadap pelajaran PPKn. Beberapa siswa kurang memiliki antusiasme untuk mengikuti pelajaran PPKn.

Pembelajaran PPKn yang seringkali menggunakan metode ceramah menjadi salah satu alasan kurangnya keterampilan berpikir kritis siswa terhadap pelajaran PPKn.. Salah satu sekolah yang menerapkan metode ceramah dan diskusi dalam pembelajaran PPKn yaitu Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Maguwoharjo. Tidak adanya variasi lain dalam metode pembelajaran mengakibatkan siswa merasa jenuh dan bosan mengikuti pelajaran PPKn sehingga keterampilan berpikir kritis siswa rendah. Hal itu terlihat dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pelajaran PPKn. Berdasarkan pra observasi yang dilakukan peneliti di salah satu ruang kelas, pada saat pelajaran PPKn tidak ada siswa yang antusias untuk bertanya pada guru. Bahkan beberapa siswa yang duduk di belakang, peneliti lihat sedang tertidur. Selain itu, peneliti melihat beberapa siswa merasa malu untuk bertanya.

Terkait prestasi belajar dari hasil ulangan dalam satu kelas hampir sebagian siswa tidak tuntas dalam pelajaran PPKn. Dari hasil ulangan harian dalam satu kelas hampir setengah siswa tidak tuntas dalam pelajaran PPKn. Minimnya kemampuan

untuk bertanya mempengaruhi prestasi belajar yang didapatkan oleh siswa. Hal ini tentu saja tidak bisa dibiarkan begitu saja. Jika ini dibiarkan terus menerus maka siswa tidak akan mendapat hasil belajar yang optimal..

Untuk dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil prestasi belajar yang baik, maka perlu ada upaya yang dilakukan oleh guru salah satunya adalah dengan menambah metode pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa. Ada beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru selain diskusi dan ceramah. Salah satunya adalah metode pembelajaran *role playing*. Metode ini menurut Aris Shoimin (2014: 161) memberikan kesempatan pada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dari situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dari orang lain.

Metode *role playing* penting untuk diterapkan dalam pelajaran PPKn dikarenakan metode ini memiliki kelebihan yaitu dapat dijadikan sebagai bekal siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya di masa depan, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun dunia kerja. Kelebihan lainnya yaitu dapat memupuk keberanian, kepercayaan diri siswa, dan dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa. Dengan metode ini diharapkan siswa memiliki keberanian untuk berpikir kritis, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sehingga prestasi belajar yang dihasilkan menjadi lebih baik.

Untuk pelajaran PPKn sendiri belum ada penelitian tentang pengaruh metode *role playing* khususnya terhadap keterampilan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa. Penelitian tentang pengaruh metode *role playing* dalam pelajaran PPKn dirasa penting sekali sebagai upaya untuk menambah variasi metode pembelajaran dalam pelajaran PPKn. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen dengan rancangan penelitian “*Pretest-Posttest Control Grup*”. Peneliti memilih metode kuasi eksperimen karena dirasa cocok untuk melihat apakah pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa dalam materi dasar negara pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Dalam penelitian ini, penulis mengambil lokasi penelitian di MTsN Maguwoharjo Yogyakarta. Alasan pemilihan sekolah tersebut adalah karena berdasarkan hasil observasi menunjukkan adanya indikasi permasalahan-permasalahan yang muncul antara lain rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa dan prestasi belajar siswa. Hal itu ditandai dengan sikap kurang antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran serta hasil prestasi belajar siswa belum mencapai nilai KKM. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2015 sampai dengan Februari 2016.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN Maguwoharjo. Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling* dengan cara diundi. Teknik *random sampling* dilakukan dengan menarik sampel secara acak. Sampel yang didapat adalah kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah keterampilan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik tes, angket, observasi/ pengamatan, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal, lembar observasi, dan angket keterampilan berpikir kritis siswa.

Uji coba instrument yang digunakan adalah uji tingkat kesulitan soal dan uji daya beda soal. Validitas yang digunakan menggunakan teknik uji validitas konstruk *expert judgement* sedangkan teknik reliabilitas yang digunakan menggunakan teknik konsistensi internal *split half* dengan rumus *Spearman Brown* bantuan *SPSS 16.0 for Windows*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis yang menggunakan Uji *t-test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian “*Prestest-Posttest Control Grup*” sehingga ada 4 data yang dihasilkan yaitu data pretest, posttest, angket awal dan angket akhir. Data hasil *pretest* didapat hasil pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretest

Kelas	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Eksperimen	35	80	62
Kontrol	20	65	49

Berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol, hasil rata-rata prestasi belajar pada kemampuan awal siswa masih di bawah nilai KKM yaitu 75. Hasil angket awal terkait keterampilan berpikir kritis siswa didapat hasil pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Awal

Kelas	Persentase Mampu	Persentase Tidak Mampu
Eksperimen	43 %	57 %
Kontrol	41 %	59 %

Berdasarkan hasil angket awal yang telah dilakukan di kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan berpikir kritis siswa untuk kelas eksperimen hanya 43% sedangkan kelas kontrol hanya 41%. Hal itu berarti dari seluruh kelas eksperimen maupun kelas kontrol kurang dari 50% yang memiliki kemampuan berpikir kritis.

Setelah dilakukan *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dilakukan uji homogenitas. Dari hasil pengujian homogenitas dengan *SPSS 16.0 for windows* didapat hasil *p value* (sig) 0,441 untuk test sedangkan untuk angket adalah 0,101. Hal itu menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen atau sama.

Setelah hasil menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen atau sama, maka selanjutnya diberi perlakuan metode *role playing* dan metode ceramah serta diskusi pada masing-masing kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Pemberian perlakuan (*treatment*) tersebut berlangsung 3 minggu atau 8 x 40 menit. Selanjutnya dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil akhir setelah diterapkannya kedua metode tersebut. Adapun hasil *posttest* ditampilkan di tabel 3.

Tabel 3. Hasil Posttest

Kelas	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Eksperimen	50	95	81
Kontrol	40	95	67

Dari data hasil *posttest* yang telah dilakukan, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen telah mencapai nilai KKM yaitu 75 sedangkan untuk nilai rata-rata kelas kontrol belum mencapai KKM.

Untuk hasil angket akhir keterampilan berpikir kritis siswa ditampilkan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Angket Akhir

Kelas	Persentase Mampu	Persentase Tidak Mampu
Eksperimen	68 %	31%
Kontrol	55%	45 %

Berdasarkan hasil angket akhir yang telah dilakukan di kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan berpikir kritis siswa untuk kelas eksperimen adalah 68% sedangkan kelas kontrol adalah 55%. Hal itu berarti dari seluruh kelas eksperimen maupun kelas kontrol sudah lebih dari 50% memiliki keterampilan berpikir kritis.

Hasil *posttest* serta angket kedua kelas tersebut kemudian dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis. Dalam penelitian ini uji normalitas meliputi data hasil *pretest* dan angket awal kelas eksperimen maupun kontrol, serta hasil *posttest* dan angket akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas menggunakan *SPSS 16.0 for windows*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai Sig > 0,05. Dari hasil analisis instrument tes diperoleh nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* untuk

kelas kontrol *pretest* adalah 0,328 sedangkan *posttest* adalah 0,538. Untuk kelas eksperimen nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* untuk *pretest* adalah 0,223 sedangkan *posttest* adalah 0,119. Dari hasil analisis instrument angket diperoleh nilai untuk kelas kontrol angket awal nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* adalah 0,325 sedangkan angket akhir adalah 0,236. Untuk kelas eksperimen nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* untuk angket awal adalah 0,429 sedangkan untuk angket akhir adalah 0,095. Dari kedua uji instrument normalitas di atas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena $\text{Sig} > 0,05$.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* pada *SPSS 16.0 for windows* untuk instrument angket didapat nilai t hitung (*equal variance assumed*) adalah 3,459 sedangkan P value adalah 0,001. Kemudian ditentukan t tabel dengan cara menentukan tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $57-2= 55$. Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi = 0,025) dikarenakan tidak ada nilai 55 maka diputuskan untuk mendekati angka tersebut yaitu 60. Hasil diperoleh untuk t tabel sebesar 2,000.

Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* pada *SPSS 16.0 for windows* untuk instrument tes didapat nilai t hitung (*equal variance assumed*) adalah 3,829 sedangkan P value adalah 0,000. Kemudian ditentukan t tabel dengan cara menentukan tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $57-2= 55$. Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi = 0,025) dikarenakan tidak ada nilai 55 maka diputuskan untuk mendekati angka tersebut yaitu 60. Hasil diperoleh untuk t tabel sebesar 2,000.

2. Pembahasan

1) Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis

Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* pada *SPSS 16.0 for windows* untuk instrument angket didapat nilai t hitung $>$ t tabel ($3,459 > 2,000$) dan P value ($0,001 < 0,05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa H_{01} ditolak karena t hitung $>$ t tabel dan P value $<$ 0,05

yang artinya metode *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Dari hasil uji hipotesis tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima, maka metode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir siswa kelas VII. Hal itu pun dikuatkan oleh observasi yang dilakukan oleh peneliti. Didalam kelas eksperimen sudah banyak siswa yang mampu menyampaikan pendapat tentang materi yang diberikan serta mengungkapkan pernyataan dengan kata-kata sendiri.

Keterampilan berpikir kritis sendiri menurut Polette (2005: 42) ditunjukkan dengan kemampuannya dalam menyampaikan ide, pandangan aktivitas serta tingkah laku. Dari hasil pengamatan kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* terlihat siswa lebih banyak aktif mengungkapkan pendapat mereka serta mampu menyanggah pernyataan yang tidak sesuai dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi. Itu menunjukkan bahwa metode *role playing* memberikan efek terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.

Hal itu sesuai dengan pendapat Aris Shoimin (2014: 162) bahwa metode *role playing* memiliki beberapa kelebihan diantaranya siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, dan dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

2) Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Prestasi Belajar

Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* pada *SPSS 16.0 for windows* untuk instrument tes didapat nilai t hitung $>$ t tabel ($3,829 > 2,000$) dan P value ($0,000 < 0,05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa H_{02} ditolak karena t hitung $>$ t tabel dan P value $<$ $0,05$ yang artinya metode *role playing* berpengaruh untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Dari hasil uji hipotesis tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima, maka

metode pembelajaran *role playing* berpengaruh untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal itu pun terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata siswa yang dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Nilai Rata-rata Pre Test dan Post Test

Kelas	Nilai Rata-rata	
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Eksperimen	62	81
Kontrol	49	67

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil prestasi belajar siswa sehingga metode pembelajaran *role playing* berpengaruh dalam upaya peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dan prestasi belajar siswa kelas VII MTsN Maguwoharjo. Metode *role playing* ini menekankan pada keaktifan siswa untuk berperan serta dalam materi yang disampaikan. Siswa harus memahami terlebih dahulu karakter yang akan diperankan sehingga siswa berperan seolah-olah ikut terlibat dalam adegan tersebut.

Metode *role playing* menjadikan siswa memiliki daya ingat yang lebih karena siswa harus ikut berperan aktif dan memiliki pengalaman sendiri. Dengan melatih keaktifan tersebut siswa dapat lebih memahami materi serta kemampuan siswa yang lain pun dapat lebih terasah seperti kemampuan untuk berani mengemukakan pendapat, kemampuan untuk berimajinasi serta memiliki keberanian yang lebih karena harus memeragakan sesuatu yang belum pernah dia pahami di depan kelas.

Hal itu pun sesuai dengan ungkapan Parker & Begnaud (2003: 31) yang mengungkapkan bahwa *role playing* membuat siswa dapat belajar dengan melakukan tindakan yang dilakukan. Siswa memiliki pengalaman konfrontasi dan konflik selama aktifitas *role playing*. Selain itu simulasi ini mendorong dalam perkembangan keterampilan berpikir. Berpikir kritis membantu perkembangan dari awal sampai akhir analisis solusi alternatif.

Selain itu, menurut Djamarah dan Zain (2002: 42) metode *role playing* melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan sehingga secara tidak langsung hal itu membuat siswa memahami materi dan mengakibatkan daya ingatan siswa lebih tajam dan tahan lama. Hal itu tentu akan memberikan pengaruh positif bagi siswa terutama pelajaran yang lebih banyak untuk menghafal.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat diketahui bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dan prestasi belajar siswa. Metode *role playing* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Pancasila sebagai salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan :

1. Hasil uji t untuk keterampilan berpikir kritis siswa menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan *SPSS 16.0 for windows* menunjukkan terdapat pengaruh signifikan pada probabilitas 0,05 dilihat dari nilai *Sig (2-tailed)* atau p value $0,001 < 0,05$ dan $t \text{ tabel} < t \text{ hitung}$ ditunjukkan dengan $2,000 < 3,459$. Hal itu menunjukkan metode *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PPKn di MTsN Maguwoharjo Yogyakarta.
2. Hasil uji t untuk prestasi belajar siswa menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan *SPSS 16.0 for windows* menunjukkan terdapat pengaruh signifikan pada probabilitas 0,05 dilihat dari nilai *Sig (2-tailed)* atau p value $0,000 < 0,05$ dan $t \text{ tabel} < t \text{ hitung}$ ditunjukkan dengan $2,000 < 3,829$. Hal itu menunjukkan metode *role playing* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di MTsN Maguwoharjo Yogyakarta.

Saran

1. Guru

Guru dapat menggunakan metode *role playing* sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan yang bagi siswa. Melalui *role playing* siswa lebih banyak dituntut dan berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga hal itu akan

mempengaruhi peningkatan keterampilan siswa salah satunya adalah keterampilan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa.

2. Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah memberlakukan kepada guru-guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dapat memberikan pengaruh positif bagi siswa tidak hanya dalam prestasi belajarnya namun juga berpengaruh terhadap keterampilan lain yang dapat menunjang kehidupannya. Hal itu tentu secara tidak langsung akan memberikan efek positif juga terhadap peningkatan mutu sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris Shoimin. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Djamariah, S.B., A. Zain. (2002) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Parker & Begnaud. (2004). *Developing Creative Leadership*. USA: Teacher Idea Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Polette, N. (2005). *Teaching Thinking Skills with Fairy Tales and Fantasy*. USA: Greenwood Publishing Group Inc