

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING***

### ***IMPROVING THE SOCIAL STUDIES ACHIEVEMENT THROUGH *ROLE PLAYING* LEARNING METHOD IMPLEMENTATION***

Oleh: Hardian Akbar Kurniawan. PGSD/PSD, Akbar.kurniawan97@yahoo.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif menggunakan model dari Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD N Banjaran yang terdiri dari 10 siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deksriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa peningkatan dari pratindakan sebesar 20% meningkat pada siklus I menjadi 30%. Pada siklus II meningkat menjadi 90%. Pada aspek afektif siswa mengalami peningkatan yaitu dari kondisi pratindakan yang kurang, siklus I meningkat menjadi baik dan siklus II meningkat menjadi sangat baik.

Kata kunci : *Hasil belajar IPS, metode Role Playing*

#### **Abstract**

*This research aims at improving the social studies achievement through Role Playing method implementation. This research was collaborative class room action research model Kemmis and Mc. Taggart. This research was done at III grade in SD N Banjaran with amount were 10 students. Data analysis in this research used qualitative and quantitative descriptive. The result of this research shows that using role playing improve the social studies achievement. Based on test results obtained by students from pratindakan increase of 20% increase in the first cycle to 30%. In the second cycle increased to 90%. On the affective aspects of students has risen from less pre action conditions, the first cycle increased to well and the second cycle increased to very good.*

*Keywords: social studies achievement, role playing method*

#### **PENDAHULUAN**

Tak dapat dipungkiri pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sugihartono (2012: 5) juga

menyampaikan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dengan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Maka dari itu pendidikan akan mengembangkan potensi dari setiap diri manusia untuk meningkatkan pengetahuan dan merubah manusia pada fase yang lebih baik melalui proses pemberian bimbingan, belajar mengajar, pelatihan, dan pemberian motivasi.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan siswa dan bertujuan untuk menyampaikan atau

mentransfer pengetahuan. Pada tahap ini guru mempunyai peran yang sangat penting. Guru memegang peranan penuh sebagai sumber belajar yang konkrit bagi siswa. Menurut Wina Sanjaya (2009: 21) mengatakan bahwa peran guru sebagai sumber belajar merupakan peran yang sangat penting. Peran sebagai sumber belajar berkaitan erat dengan penguasaan materi pelajaran. Materi pelajaran harus dapat tersampaikan dengan baik sehingga tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai. Guru harus memiliki keterampilan dalam mengemas pembelajaran sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian siswa. Apabila siswa sudah memperhatikan dan aktif dalam mengikuti pembelajaran maka akan berpengaruh juga dengan hasil belajar yang dicapai.

Wina Sanjaya (2009: 33-44) menyatakan bahwa keterampilan dasar mengajar bagi guru sangat diperlukan agar guru dapat melaksanakan perannya dalam pengelolaan proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Di samping itu, keterampilan dasar merupakan syarat mutlak agar guru bisa mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran. Keterampilan tersebut antara lain keterampilan dasar bertanya, keterampilan dasar memberikan *reinforcement*, keterampilan variasi stimulus, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, dan keterampilan mengelola kelas. Seorang guru harus bisa melakukan pendekatan dengan siswa yang memiliki perbedaan karakteristik dan latar belakang kultural. Dalam proses pembelajaran guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik sehingga dapat membangkitkan minat belajar

siswa.

Seperti halnya uraian di atas, dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 10 dikemukakan bahwa kompetensi guru itu mencakup kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (Wina Sanjaya, 2009: 19). Tentunya setiap guru harus memiliki semua kompetensi tersebut. Dengan memiliki empat kompetensi di atas diharapkan guru selalu berinovasi dalam mewujudkan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran IPS juga mempunyai tujuan untuk membentuk kepribadian dan nilai sosial siswa. Menurut Ahmad Susanto (2014: 37) hakikat dari pembelajaran IPS adalah untuk membekali peserta didik memiliki kemampuan dasar berfikir logis dan kritis sehinggampu memecahkan masalah, memahami nilai sosial, dan berkomunikasi. Berkembangnya tiga kemampuan tersebut diharapkan siswa akan mampu membuat keputusan-keputusan, sehingga mereka mampu memecahkan masalah pribadinya dan membentuk kebijakan umum dengan cara berpartisipasi aktif dalam kegiatan-kegiatan sosial.

Di lain pihak muatan pelajaran IPS yang cukup banyak membuat siswa kesulitan dalam memahami materi. Seorang guru harus bisa mengatasi masalah-masalah tersebut selama proses pembelajaran seperti penguasaan kelas, penggunaan metode, media, dan strategi yang tepat sesuai materi. Selain itu guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan senantiasa memberikan motivasi kepada siswa agar siswa selalu

bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPS. Namun pada umumnya, pembelajaran IPS masih bersifat verbal (hafalan), kurang menantang keairahan belajar, kurang mengembangkan kegiatan siswa, kurang mengembangkan daya kritis siswa, serta tidak aplikatif di dalam kehidupan siswa sehari-hari (kontekstual) (Ahmad Susanto, 2014: 47).

SD Negeri Banjaran merupakan salah satu SD yang berada di kecamatan Kokap, kabupaten Kulon Progo yang menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 17 Februari 2016 diperoleh informasi bahwa nilai UTS pada mata pelajaran IPS terdapat siswa yang belum memenuhi KKM yaitu  $\geq 72$ . Hal ini dapat dilihat dari data yang didapatkan oleh peneliti yaitu dari 10 siswa hanya 2 anak yang mencapai KKM. Dari hasil perbandingan dengan mata pelajaran lainpun mata pelajaran IPS masih lebih rendah. Seperti nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 76,2. Nilai rata-rata mata pelajaran Matematika yaitu 77,4. Nilai rata-rata mata pelajaran IPA yaitu 76,8. Nilai rata-rata mata pelajaran Pkn yaitu 76,4. Namun pada mata pelajaran IPS nilai rata-ratanya hanya 63,7. Selain itu dalam proses pembelajaran guru masih menekankan pada penguasaan konsep dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Guru sebenarnya juga sudah mengetahui adanya metode-metode selain ceramah dan tanya jawab. Namun pada kenyataannya guru masih belum menggunakannya. Menurut alasan yang disampaikan guru merasa nyaman menggunakan metode ceramah sehingga tidak mencoba menggunakan metode lainnya. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami materi

yang diajarkan oleh guru sehingga hasil belajar yang didapat pun rendah. Belum memenuhinya media penunjang pembelajaran IPS juga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar.

Seorang guru harus memiliki prinsip pengajaran yang baik. Dalam pembelajaran seorang guru hendaknya memiliki keterampilan untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif dan membuat siswa aktif. Metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Seorang guru sebaiknya dapat memilih penggunaan metode pembelajaran dengan tepat. Penggunaan metode yang kurang tepat dapat membuat pemahaman terhadap sebuah materi pelajaran mengambang. Selain itu siswa juga tidak dapat menerima secara penuh materi yang diajarkan. Hal ini dapat terlihat pada saat proses pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya (2008:147) keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran. Seorang guru seharusnya memiliki strategi untuk meningkatkan pemahaman dari siswanya. Guru harus mengetahui berbagai macam jenis metode dan dapat menerapkannya sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan metode ceramah secara terus-menerus dapat membuat siswa merasa jenuh.

Kondisi seperti di atas seharusnya dapat dihindari supaya siswa tidak menjadi pasif dalam

mengikuti pelajaran. Siswa yang pasif biasanya tidak dapat menerima pelajaran dengan baik sehingga hasil belajarnya rendah. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri Banjaran merupakan permasalahan yang perlu segera diatasi dengan menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik anak yang masih suka bermain. Metode pembelajaran yang cocok untuk materi kegiatan jual beli adalah metode *Role Playing*.

Selain sesuai dengan karakteristik anak metode *Role Playing* juga sesuai dengan karakteristik materi IPS kelas III mengenai kegiatan jual beli. Bagi siswa kelas rendah materi IPS mengenai kegiatan jual beli masih sukar untuk dipahami walaupun pada kegiatan sehari-hari siswa mengalami prosesnya. Siswa masih belum mengetahui kewajiban penjual dan pembeli serta hal-hal yang dilarang dalam kegiatan jual beli. Misalnya tidak jujur pada saat membayar barang yang dibelanjakan, menggunakan uang kembalian tanpa sepengetahuan orang tua. Sikap tanggungjawab dan kejujuran juga harus ditanamkan supaya siswa mempunyai sikap yang baik. Dengan menerapkan metode *Role Playing* kedalam materi kegiatan jual beli, siswa dapat merasakan langsung proses kegiatan jual beli dengan benar. Sedangkan siswa yang menonton dapat melihat apa yang seharusnya dan tidak seharusnya dilakukan pada proses kegiatan jual beli. Pada proses ini guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengemas sebuah proses pembelajaran karena metode ini tidak dapat digunakan untuk semua materi. Oleh karena itu guru harus memilih metode yang sesuai dengan materi.

Pemilihan metode yang sesuai akan

menghidupkan suasana belajar yang baik. Dengan menggunakan metode *Role Playing* pada materi kegiatan jual beli siswa akan tertarik sehingga tujuan pembelajaran dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai. Dalam pembelajaran IPS materi kegiatan jual beli penggunaan metode *Role Playing* sangat di anjurkan karena bersifat permainan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang masih suka bermain. Metode *Role Playing* adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa dituntut aktif dalam sebuah situasi yang melibatkan dirinya untuk menampilkan sebuah karya tertentu sesuai materi yang di pelajari. Menurut Hamalik (2004: 214) bahwa metode *Role Playing* (bermain peran) adalah “metode pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas”. Dengan memberikan peran tertentu kepada siswa akan meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa karena siswa sudah mengalaminya sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu kiranya dikaji tentang : Peningkatan hasil belajar IPS menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas III di SD Negeri Banjaran, Kokap, Kulon Progo Tahun Pelajaran 2015/2016.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini, mahasiswa bertindak sebagai peneliti. Pada pelaksanaannya, guru berperan memberikan tindakan kepada siswa sedangkan peneliti melakukan pengamatan

terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak dari kegiatan yang telah dilakukan.

### **Subjek Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini mengambil subjek siswa kelas III SD Negeri Banjaran, Kokap, Kulon Progo yang berjumlah 10 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan.

### **Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri Banjaran, Kokap, Kulon Progo. Penelitian ini digunakan dalam mata pelajaran IPS kelas III semester II dengan materi mengenai kegiatan Jual beli. Siklus penelitian ini terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan berulang-ulang sampai indikator pencapaian PTK ini dapat tercapai.

### **Model Penelitian**

Dalam penelitian ini model penelitian yang digunakan adalah model penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi berupa lembar observasi siswa pada saat pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.
2. Tes berupa data hasil tes siswa disetiap akhir

siklus yang berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 soal pada setiap siklus.

3. Dokumentasi berupa dokumen daftar siswa dan dokumen hasil belajar siswa pada ujian tengah semester.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Lembar Tes Hasil Belajar, Lembar Observasi Siswa dan Guru, serta Dokumentasi.

### **Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif berupa lembar observasi untuk siswa, dan data yang dianalisis secara kuantitatif berupa tes hasil belajar siswa.

### **Kriteria Keberhasilan**

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila pada setiap siklus dalam pembelajaran yang telah dilakukan terjadi perubahan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar IPS dengan indikator kenaikan nilai tes. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika lebih dari 75% siswa memperoleh nilai sama atau lebih dari nilai KKM mata pelajaran IPS yang sudah ditetapkan SD Negeri Banjaran yaitu  $\geq 72$ .

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal sebelum tindakan baru 20% siswa yang mencapai KKM. Berangkat dari temuan

tersebut peneliti berusaha meningkatkan hasil belajar IPS menggunakan metode *Role Playing*. Pada siklus I terjadi peningkatan 10% dari 20% menjadi 30%. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan pada siklus I memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Namun, peningkatan tersebut belum dikatakan berhasil. Hal ini dikarenakan persentase siswa yang mencapai KKM belum mencapai  $\geq 75\%$ . Selain itu, hasil refleksi menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus I masih dirasa kurang optimal dan belum sesuai dengan hasil yang diharapkan. Meskipun sudah berjalan sesuai dengan rencana awal, tetapi masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki, antara lain: beberapa siswa belum memahami tahapan-tahapan metode *Role Playing*, siswa kurang terbuka mengenai kesulitan yang dihadapi, siswa malu dan kurang percaya diri pada saat tampil bermain peran serta komunikasi antara siswa dan guru kurang komunikatif sehingga siswa masih cenderung kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Kekurangan tersebut diperbaiki pada siklus II dengan menciptakan pembelajaran yang santai, menyenangkan namun masih terkendali yaitu dengan lebih banyak mengajak siswa berdiskusi supaya siswa merasa lebih percaya diri dan lebih komunikatif dengan guru dan peneliti. Selain itu, agar siswa yang menjadi penonton lebih terfokus dalam mengobservasi dan mengevaluasi penampilan drama, maka penonton akan diberikan LKS. Guru dan peneliti melaksanakan metode *Role Playing* secara utuh dan keseluruhan pada setiap siklus supaya siswa lebih memahami materi pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I terjadi peningkatan 10% dari 20% menjadi 30%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 60% yakni dari 30% menjadi 90%. Peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan sampai siklus II dapat diakumulasikan sebesar 70%.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II juga menunjukkan bahwa suasana pembelajaran lebih efektif dan optimal. Sebagian siswa mulai aktif baik dalam proses pembelajaran maupun saat bermain peran. Siswa juga lebih cepat memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif. Hal tersebut selaras dengan pendapat Roestiyah N. K (2012: 93) yang menjelaskan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat lebih menarik sehingga siswa merasa lebih tertarik perhatiannya. Selain itu siswa yang menjadi lebih aktif baik yang menonton maupun yang bermain peran. Sejalan dengan pendapat tersebut, D. Sudjana (2005: 136) menjelaskan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dalam pembelajaran IPS menunjukkan bahwa siswa diposisikan sebagai subjek pembelajaran yang aktif. Siswa aktif secara fisik, terlihat pada saat siswa melakukan diskusi serta bermain peran pada saat pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan piaget (Lusi

Nuryanti, 2008: 20-22) yang menyatakan bahwa tahap perkembangan siswa SD pada umumnya berada pada tahap operasional konkrit, dimana siswa mencapai struktur logika tertentu yang memungkinkan mereka membentuk beberapa operasi mental, namun masih terbatas pada objek-objek yang konkrit.

Hasil pengamatan dari siklus I sampai siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS menunjukkan peningkatan dan perbaikan. Hal ini dirasa cukup memuaskan bagi guru dan peneliti, karena indikator keberhasilan sudah tercapai.

Hasil belajar IPS yang diperoleh siswa dirasa cukup memuaskan bagi guru dan peneliti, karena indikator keberhasilan sudah tercapai yaitu 9 dari 10 siswa telah mencapai KKM atau 90% dari jumlah keseluruhan siswa. Sedangkan 1 siswa yang belum lulus dikembalikan kepada guru untuk diberikan remedi. Sementara itu, dari aspek afektif siswa juga mengalami peningkatan yaitu dari kondisi pratindakan yang kurang, siklus I meningkat menjadi baik dan siklus II meningkat menjadi sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tahap pratindakan sampai dengan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* memberikan dampak positif, karena penggunaan metode *Role Playing* dinilai berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka untuk melaksanakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS perlu memperhatikan : (1) Agar siswa lebih fokus dalam mengobservasi dan tidak ramai sendiri, maka perlu diberikan kesibukan dengan mengerjakan Lembar Kerja

Siswa; (2) Agar siswa lebih memahami materi, maka perlu menjelaskan secara detail tahapan metode *Role Playing* dengan menambah waktu dalam tiap-tiap tahap; (3) Agar siswa lebih percaya diri dan komunikatif dengan guru maupun peneliti, maka perlu menciptakan suasana pembelajaran yang santai, menyenangkan namun masih terkendali yaitu dengan lebih banyak mengajak siswa untuk berdiskusi.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas III di SD N Banjaran, Kokap, Kulon Progo dapat ditingkatkan menggunakan metode *Role Playing*. Penggunaan metode tersebut harus menempuh langkah-langkahnya yaitu pemanasan, memilih siswa yang akan berperan, menyiapkan penonton, mengatur panggung, permainan, diskusi dan evaluasi, permainan berikutnya, diskusi lebih lanjut, dan generalisasi. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa peningkatan dari pratindakan sebesar 20% meningkat pada siklus I menjadi 30%. Pada siklus II meningkat menjadi 90%. Pada aspek afektif siswa juga mengalami peningkatan yaitu dari kondisi pratindakan yang kurang, siklus I meningkat menjadi baik dan siklus II meningkat menjadi sangat baik.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas dan upaya meningkatkan proses pembelajaran, terdapat beberapa saran

sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS supaya dapat variasi mengajar serta dapat mendesiminasikan kepada teman sejawat khususnya di SD Banjarn dan kepada guru lain melalui program KKG.

2. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya membina guru supaya guru mengajar dengan metode *Role Playing*.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.

H. D. Sudjana. (2005). *Metoda & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.

M. Ngalim Purwanto. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

\_\_\_\_\_. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.