

Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di MA Al Jauhar Semin

Retno Parwati
MA Al Jauhar Semin

email:
retno.parwatiz6@gmail.com

Abstrak

Penerapan metode pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan berbagai metode pembelajaran yang ada. Pada penelitian ini, pelaksanaannya dilakukan dengan pengamatan selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI Tahun Ajaran 2018/2019 pada Bab Ketenagakerjaan Subbab Pengangguran. Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa metode role playing lebih efektif dalam mengajak peserta didik kelas XI di Madrasah Aliyah Al Jauhar untuk turut aktif berpartisipasi dalam pembelajaran khususnya materi pengangguran. Respon/ tanggapan peserta didik pada penerapan model pembelajaran role playing di Madrasah Aliyah Al Jauhar menunjukkan adanya respon positif yang ditunjukkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: *Role Playing, Metode Pembelajaran*

Pendahuluan

Berdasarkan Undang Undang Nomor 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran guru harus memahami hakikat materi pembelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan peserta didik untuk belajar sesuai perencanaan pembelajaran yang matang oleh guru (Amri dan Ahmadi dalam Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau Volume 1 Nomor 1 Juli 2017).

Menurut Slavin dalam *Economic Education Analysis Journal* 1 (1) (2012), belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Belajar bukan menghafal dan bukan juga mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah lakunya.

Kegiatan belajar mengajar hendaknya dapat menciptakan kondisi belajar yang mengarahkan peserta didik melakukan kegiatan belajar yang efektif dan efisien. Kondisi belajar yang efektif dan efisien memerlukan peranan guru dan peserta didik yang saling memberikan umpan balik. Guru berperan menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar dalam diri peserta didik agar memiliki semangat dan tercipta kondisi belajar yang kondusif. Sebaliknya, peserta didik berperan sebagai subjek dan objek yang harus memiliki motivasi belajar dalam diri mereka. Dengan bantuan guru, peserta didik hendaknya dapat meningkatkan motivasi yang telah mereka miliki. Umpan balik yang saling menguntungkan akan menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan menciptakan jalan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai.

Mata Pelajaran Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada di jenjang SMA/ MA. Mata Pelajaran Ekonomi di SMA/MA membahas berbagai hal terkait ilmu ekonomi mulai dari konsep dasar, analisis perhitungan, analisis kebijakan, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Mata Pelajaran Ekonomi juga merupakan salah satu bidang mata pelajaran yang akan diujikan dalam ujian nasional untuk penentuan kelulusan peserta didik. Dengan demikian mata pelajaran ekonomi merupakan ilmu yang penting dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kenyataannya, mata pelajaran ekonomi masih dipelajari secara abstrak di dalam kelas. Pelaksanaan pembelajaran ekonomi secara dominan masih

dilaksanakan dengan metode ceramah. Penggunaan metode ceramah dipilih karena dirasa paling efektif untuk menyikapi kekurangan-kekurangan yang masih ada. Kekurangan yang dimaksud adalah kurang lengkapnya fasilitas pembelajaran seperti ketersediaan buku-buku pelajaran dan sarana mengajar berupa proyektor di setiap ruang kelas. Di sisi lain, metode ceramah sering kali menimbulkan kejenuhan pada peserta didik. Kejenuhan peserta didik terjadi karena materi dalam ilmu ekonomi yang abstrak sehingga hasil pembelajaran kurang maksimal. Sebagian peserta didik masih menganggap bahwa konsep pembelajaran ekonomi sebagai suatu konsep yang sulit untuk diterapkan. Padahal dalam kenyataannya konsep ilmu ekonomi sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran, kendala yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran ekonomi adalah kurangnya kemampuan peserta didik mengaitkan antara teori dan konsep dalam ilmu ekonomi dengan kejadian yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik terlalu mengandalkan materi yang disampaikan guru melalui ceramah dan mencatat. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Padahal, sesuai kurikulum yang ada yaitu Kurikulum 2013, pembelajaran terpusat pada peserta didik dan guru menjadi fasilitator. Namun kenyataannya di kelas justru sebaliknya.

Melihat permasalahan yang ada tersebut perlu suatu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat mengaitkan antara teori dan konsep dalam ilmu ekonomi dengan kejadian yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *role playing*. Dalam penggunaan metode *role playing* siswa dituntut untuk dapat memahami perannya masing-masing dan mengaitkannya dengan keadaan yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Role Playing

Role playing merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran *role playing* menurut Ahmadi dalam Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau Volume 1 Nomor 1 Juli 2017 adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Sementara itu, menurut Richard dalam Dessy Triana Relita (2017) bermain peran atau *role playing* adalah adalah strategi belajar yang efektif di mana

siswa bertindak bagian dari karakter lain, sehingga mendapatkan suatu penghargaan dari orang lain yang melihat nilai pemahaman juga tentang kerumitan menyelesaikan persoalan dan masalah di dunia. Dalam konteks sosial studi, strategi ini dapat digunakan untuk belajar tentang isu- isu dan keputusan di masa lalu atau tentang isu- isu aktual di masyarakat setempat.

Mulyasa dalam Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau Volume 1 Nomor 1 Juli 2017 mengemukakan bahwa terdapat tiga asumsi yang mendasari pembelajaran *role playing* untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model- model pembelajaran lainnya. Ketiga asumsi tersebut adalah: a) Secara implisit *role playing* mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogi yang diwujudkan dalam *role playing*, para peserta didik dapat menampilkan respon emosional sambil belajar dari respon orang lain. b) *Role playing* memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis *role playing* yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara *role playing* dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. *Role playing* dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada *role playing* peran keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. c) Model *role playing* berasumsi bahwa emosi dan ide- ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang

teralu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model *role playing* mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.

Tujuan penerapan metode pembelajaran *role playing* pada dasarnya adalah untuk menanamkan dalam diri peserta didik agar mampu menguasai bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Selain itu, tujuan *role playing* yang lain adalah melatih kepercayaan diri peserta didik berbicara dan memainkan peran di hadapan orang banyak. Sementara itu, menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Kiromim Baroroh (2011: 151) menyebutkan bahwa tujuan *role playing* (disebut juga sosio drama) adalah sebagai berikut:

1. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Dapat bagaimana membagi tanggung jawab.
3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
4. Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah

Pada dasarnya metode pembelajaran jenisnya banyak dan tidak semua metode pembelajaran dapat diterapkan di setiap materi pembelajaran. Sama halnya dengan metode pembelajaran yang lain, *role playing* pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Berikut adalah kelebihan dan kelemahan *role playing* menurut Ahmadi dalam Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau Volume 1 Nomor 1 Juli 2017:

1. Kelebihan *Role Playing*
 - a. Kelebihan bermain peran adalah melibatkan seluruh peserta didik untuk dapat berpartisipasi memajukan kemampuannya dalam bekerjasama, dengan:
 - b. Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
 - c. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
 - d. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
 - e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik
2. Kelemahan *Role Playing*
 - a. Menimbulkan kegaduhan sehingga kelas lain terganggu

- b. Dibutuhkan keterampilan guru dalam mengelola permainan
- c. Peserta didik kurang menghayati peran yang dilakoninya

Dengan mengetahui kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran *role playing* diharapkan nantinya guru sudah mampu memilah dan memilih materi mana yang sesuai dengan metode pembelajaran ini. Dengan kemampuan menyesuaikan antara materi dan metode pembelajaran yang akan digunakan maka diharapkan pembelajaran di dalam kelas akan terlaksana dengan lancar dan menyenangkan.

Menurut Barkah Lestari dan Mustofa (naskah presentasi pada tahun 2014) langkah-langkah yang harus ditempuh dalam metode pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan naskah skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum hari pelaksanaan
3. Guru membentuk kelompok peserta didik beranggotakan 2 orang
4. Memberikan penjelasan mengenai kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk menjalankan skenario yang telah dipersiapkan
6. Masing- masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperankan
7. Setelah selesai ditampilkan, masing- masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing- masing kelompok
8. Masing- masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru membahas kesimpulan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup

Menurut Shaftel dalam Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau Volume 1 Nomor 1 Juli 2017 halaman 42, mengemukakan sembilan tahap *role playing* yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran: 1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, 2) memilih partisipan/peran, 3) menyusun tahap-tahap peran, 4) menyiapkan pengamat, 5) pemeranan, 6) diskusi dan evaluasi, 7) pemeranan ulang, 8) diskusi dan evaluasi tahap dua, 9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Hal yang hampir sama disampaikan oleh Hamzah B Uno dalam Kiromim Baroroh (2011: 151) menyebutkan bahwa prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah yaitu pemanasan (*warming up*), memilih partisipan, menyiapkan

pengamat (observer), menata panggung, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, dan berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Sementara itu dalam Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Volume 8 Nomor 2, November 2011, Kiromim Baroroh menyebutkan bahwa pelaksanaan *role playing* dijabarkan sebagai berikut:

1. Persiapan *role playing*. Persiapan sangat penting sekali karena dapat memberikan kelancaran dalam pelaksanaan *role playing*. Adapun langkah-langkah persiapan adalah sebagai berikut:
 - a. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian peserta didik untuk dibahas
 - b. Menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
 - c. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario sebelum kegiatan belajar mengajar
 - d. Pendidik membentuk kelompok yang sesuai dengan jumlah siswa dan waktu
 - e. Usahakan jangan terlalu banyak menggunakan waktu dan banyak peserta didik dalam satu kelompok
2. Pelaksanaan *role playing*
 - a. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
 - b. Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakoni skenario yang sudah dipersiapkan
 - c. Masing-masing peserta didik duduk di kelompoknya masing-masing, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan
 - d. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing peserta didik diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
 - e. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
 - f. Guru memberikan kesimpulan secara umum
 - g. Evaluasi
3. Penutup
 - a. Mengakhiri *role playing* dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Jurnal Ekonomi dan Pendidikan oleh Kiromim Baroroh)
 - b. Memberi penguatan terhadap konsep/ materi dalam permainan *role playing*

c. Salam

Pembelajaran yang dilaksanakan di Madrasah Aliyah Al Jauhar khususnya mata pelajaran ekonomi kelas XI secara dominan dilakukan dengan metode ceramah. Pemilihan metode ceramah karena dirasa paling mendukung proses pembelajaran selama ini. Keterbatasan yang ada memaksa guru memilih metode yang konvensional ini. Di sisi lain, mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran yang sebenarnya mempelajari kondisi atau isu- isu yang pernah atau sedang hangat terjadi di kehidupan sehari- hari. hal tersebut tidak mutlak semua ada di dalam buku pelajaran. Sehingga seharusnya kasus- kasus ekonomi tersajikan secara nyata di dalam kelas. Metode ceramah yang dirasa paling efektif, ternyata menimbulkan kebosanan pada peserta didik. Akibatnya beberapa peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran secara optimal.

Permasalahan ini memunculkan ide jalan keluar berupa usaha guru untuk mencoba menerapkan berbagai metode pembelajaran yang ada. Metode yang pernah diterapkan antara lain diskusi, *Problem Based Learning*, dan *Role Playing*. Ternyata penerapan metode pembelajaran berupa diskusi belum mampu membuat seluruh peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran. Peserta didik yang memang pada dasarnya anak yang aktif, mereka mampu mengikuti diskusi yang berjalan. Namun, peserta didik yang kurang aktif justru memilih melakukan hal- hal yang tidak mendukung pembelajaran, seperti tidur- tiduran, bermain- main, dan mengganggu peserta didik yang lain. Tindak lanjut dari metode diskusi adalah mempresentasikan hasil diskusi kelompok ke depan kelas. Sama halnya ketika diskusi berlangsung, ketika presentasi dilakukan di depan kelas peserta didik yang aktif selalu menguasai jalannya presentasi dan sesi tanya jawab, sedangkan peserta didik yang kurang aktif hanya menjadi penonton saja.

Berdasarkan masalah yang dihadapi dengan metode pembelajaran diskusi, maka guru mencoba metode pembelajaran yang lain. Beralih ke *Problem Based Learning* (PBL) sebagai metode yang diusahakan untuk memancing keaktifan peserta didik. *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan masalah dunia nyata untuk memancing tahap berpikir kritis pada peserta didik. Masalah dunia nyata disajikan menggunakan gambar, artikel, maupun video yang disajikan untuk pengantar pembelajaran. Selanjutnya, proses pembelajaran dilakukan sesuai tahap pembelajaran dalam Kurikulum 2013, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mencoba, dan mengomunikasikan. Masalah yang dihadapi ketika menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL) adalah peserta didik tidak fokus pada instruksi apa yang harus mereka kerjakan, justru hanya fokus menonton tayangan yang diberikan. Metode ini kurang sesuai dengan kondisi

kelas karena selain masalah tersebut, ketersediaan penunjang informasi berupa buku juga sangat minim.

Sampai pada bab selanjutnya, metode pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar adalah *role playing*. Metode *role playing* sesuai dengan materi ketenagakerjaan khususnya pada subbab pengangguran. Pengangguran dipilih sebagai subbab yang sesuai karena pengangguran merupakan masalah ekonomi yang hingga saat ini masih terus hangat untuk dibahas. Selain itu, peserta didik juga sangat antusias dengan hal yang berbaur pengangguran.

Metode *role playing* pada pembelajaran subbab pengangguran dipersiapkan beberapa hari sebelum pertemuan. Langkah- langkah yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Menunjuk peserta didik yang akan memerankan tokoh yang ada
2. Membagikan naskah untuk dipelajari sebelum dimainkan di depan kelas
3. Pada hari/jam pelajaran yang telah ditentukan, kelas dan pemain diberi *briefing* terlebih dulu
4. Kelas ditata menjadi panggung yang akan digunakan untuk mementaskan adegan dalam naskah *role playing*
5. Peserta didik yang memerankan tokoh dalam naskah menempati posisi masing- masing
6. Peserta didik yang tidak memerankan tokoh dibagi menjadi kelompok- kelompok kecil dengan anggota teman sebangku mereka
7. Peserta didik yang tidak memerankan tokoh mendapat bagian menjadi penonton yang aktif, memerankan apa yang tertulis di layar proyektor
8. Guru menginstruksikan agar semua tetap fokus dan memperhatikan karena setelah *role playing* berakhir mereka harus mengisi lembar kerja yang ada terkait adegan yang disajikan di depan kelas
9. Adegan disajikan
10. Guru membagikan lembar kerja kepada peserta didik
11. Peserta didik mengisi lembar kerja sesuai dengan apa yang disampaikan dalam *role playing*
12. Evaluasi dilakukan dengan penyampaian hasil pekerjaan lembar kerja
13. Guru meluruskan hasil yang disampaikan peserta didik
14. Penutup

Sesuai dengan pendapat Slavin dalam *Economic Education Analysis Journal* 1 (1) (2012), belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Belajar bukan menghafal dan bukan juga mengingat. Belajar adalah suatu proses

yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah lakunya. Hal ini yang menjadi dasar pemikiran mengapa peneliti ingin mewujudkan perubahan dalam pembelajaran di Madrasah Aliyah Al Jauhar agar proses pembelajaran berjalan tidak monoton dan peserta didik merespon positif terhadap apa yang diupayakan oleh guru.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* telah terlaksana dengan baik, lebih baik daripada ketika pembelajaran dengan metode yang lain. Peserta didik telah mampu memberikan respon positif terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Peserta didik mampu terlibat secara aktif pada bagian masing-masing, walaupun masih ada sebagian kecil peserta didik yang kurang berpartisipasi secara penuh. Peserta didik mampu mengisi lembar kerja yang diberikan serta sudah mampu mendeskripsikan konsep-konsep dalam pengangguran dan membedakan jenis-jenis serta sebab pengangguran. Kekurangan-kekurangan yang masih ada diharapkan mampu untuk ditutupi pada kesempatan berikutnya. Selain itu, respon positif peserta didik diharapkan terus meningkat pada pembelajaran-pembelajaran selanjutnya.

Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* lebih efektif dalam mengajak peserta didik kelas XI di Madrasah Aliyah Al Jauhar untuk turut aktif berpartisipasi dalam pembelajaran khususnya materi pengangguran. Respon/tanggapan peserta didik pada penerapan model pembelajaran *role playing* di Madrasah Aliyah Al Jauhar menunjukkan adanya respon positif yang ditunjukkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Daftar Pustaka

- Baroroh, Kiromim. 2011. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8 Nomor 2, 151.
- Basri, Hasan. 2017. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, FKIP Universitas Riau Volume 1 Nomor 1, 41-43.
- Hartati, Tri, Widiyanto, dan Nina Oktarina. 2012. *Economic Education Analysis Journal*, 1 (1) (2012).
- Lestari, Barkah dan Mustofa. 2014. "Naskah Presentasi Model-model Pembelajaran Efektif" *Jurusan Pendidikan Ekonomi*, FE UNY.
- Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional