



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DALAM MENGUASAI METODE *ROLE PLAYING* PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA POKOK BAHASAN PECAHAN (KASUS DI KELAS V MI SALAFIYAH KOTA CIREBON)

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
pada Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon



SOLIKHIN
NIM : 59471325

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
2014 M/ 1435 H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

ABSTRAK

SOLIKHIN: “Kompetensi Pedagogik Guru dalam Menguasai Metode *Role Playing Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Pecahan (Kasus di Kelas V MI Salafiyah Kota Cirebon)*”

Melaksanakan kompetensi pedagogik guru dituntut harus memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Termasuk di dalamnya penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran, penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun diluar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa. Namun dalam implementasinya tidak banyak guru yang memanfaatkannya secara maksimal, bahkan penggunaan metode ceramah masih cukup monoton dan populer dikalangan guru dalam proses pembelajarannya. Matematika adalah ilmu yang mempunyai objek berupa fakta, konsep dan operasi serta prinsip. Kesemua objek tersebut harus dipahami secara benar oleh siswa, karena materi tertentu dalam matematika bisa merupakan prasarat untuk menguasai materi matematika yang lain, bahkan untuk pelajaran yang lain seperti fisika, keuangan dan lain-lain.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman guru mengenai metode pembelajaran matematika di MI Salafiyah Kota Cirebon, mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi metode pembelajaran *role playing* di MI Salafiyah Kota Cirebon dan kendala-kendala yang dihadapi guru dalam menguasai metode pembelajaran matematika di MI Salafiyah Kota Cirebon.

Masalah ini adalah Bagaimana pemahaman guru mengenai metode pembelajaran matematika di MI Salafiyah Kota Cirebon? Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi metode pembelajaran *role playing* di MI Salafiyah Kota Cirebon? Kendala-kendala yang dihadapi guru dalam menguasai metode pembelajaran matematika di MI Salafiyah Kota Cirebon?

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif. Bentuk penelitian ini adalah berupa kajian lapangan (*library research*). Kajian ini berusaha mengungkapkan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Menguasai Metode *Role Playing Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Pecahan (Kasus di Kelas V MI Salafiyah Kota Cirebon)* melalui sumber data yang relevan dengan kebutuhan, baik buku-buku teks, jurnal, atau majalah-majalah ilmiah dan hasil-hasil penelitian.

Bahwa metode bermain peran sosiodrama (*Role Playing*) adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkahlaku dalam hubungan sosial. Titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera kedalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi oleh peserta didik. Metode pembelajaran Sosiodrama/ Bermain peran (*Role Playing*), guru hendaknya menyusun skenario sesuai kebutuhan. Mengacu pada Rencana Proses Pembelajaran dan Silabus yang telah disusun. Hal ini perlu agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan menarik, mencapai sasaran dan tidak melebihi alokasi waktu yang ditentukan.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkam atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **"KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DALAM MENGUASAI METODE *ROLE PLAYING* PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA POKOK BAHASAN PECAHAN (KASUS di KELAS V MI SALAFIYAH KOTA CIREBON)"** oleh **SOLIKHIN** dengan NIM: **59471325**. Telah diajukan dalam siding Munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon padatangal 20 Januari 2014 dihadapan dewan penguji-penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I). Pada Fakultas Tarbiyah Jurusan PGMI Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 20 Januari 2014

Panitia Munaqasah
Tanggal Tanda Tangan

Ketua Jurusan
Drs. Aceng Jaelani, M.Ag
NIP.19650930 199402 1 001

13-2-2014



Sekretaris Jurusan
Dr. Sopidi, MA
NIP.19691102 199903 1 002

13-2-2014



Penguji I
Dra.Hj. Latifah, MA
NIP.1950225 198602 2 001

10-2-2014



Penguji II
Akhdad Busyari, M. Pd. I
NIP.19580706 198303 1 007

10-2-2014



Pembimbing I
Dwi Anita Alfiani, M.Pd.I
NIP.19770310 200701 2 020

12-2-2014




Pembimbing II
Dr. Sopidi, MA
NIP.19691102 199903 1 002

13-2-2014





Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah


Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag
NIP.19710302199803100



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau mempublikasikan karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Ilahi Robbi yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya serta limpahan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul: **“KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DALAM MENGUASAI METODEROLE PLAYING PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA POKOK BAHASAN PECAHAN (KASUS di KELAS V MI SALAFIYAH KOTA CIREBON)”**. Shalawat serta salam semoga senantiasa Allah limpahkan kepada Rasul junjungan alam Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabatnya serta pengikutnya hingga akhir zaman.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat dorongan, bimbingan dan bantuan dari semua pihak, baik berupa moril maupun materil. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Maksum Mukhtar, MA, Rektor IAIN Syekh Nurjati (Institut Agama Islam Negeri) Cirebon.
2. Bapak Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag, Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Bapak Drs. H. Aceng Jaelani, M.Ag., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
4. Ibu Dwi Anita Alfiani, M.Pd.I, Dosen Pembimbing I.
5. Bapak Dr. Sopidi, MA, Dosen Pembimbing II.
6. Civitas Akademika IAIN Syekh Nurjati Cirebon.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

7. Seluruhpihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari sepenuhnya, walau dengan segala daya dan upaya yang telah penulis ushakan semaksimal mungkin, namun segala kekurangan dan kekhilafan dalam penulisan skripsi ini, penulis sangat berterimakasih dan terbuka untuk menerima saran dan kritik yang konstruktif guna penyempurnaan skripsi ini.

Hanya doa yang dapat penulis panjatkan kehadirat IlahiRobbi, semoga amal baik bapak/ibu/saudara/I yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin.

Cirebon, 24 Juli 2013

Penulis,



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Langkah-LangkahPenelitian.....	9
F. Kerangka Pemikiran	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Kompetensi pedagogik guru dalam pembelajaran	15
1. Kompetensi pedagogik	15
2. Definisi media pembelajaran	17
3. Fungsi dan manfaat media pembelajaran	20
B. Metode role playing.....	30
1. Definisi <i>role playing/ game</i>	30
2. Jenis-jenis <i>game</i>	35
3. Manfaat <i>role playing/ game</i> dalam pembelajaran	38
C. Karakteristik pembelajaran matematika di MI/ SD	44
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Pendekatan Penelitian	48
B. Obyek Penelitian	50
C. Sumber Data	50
D. Teknik Pengumpulan Data	51
E. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Pemahaman Guru Mengenai Metode Pembelajaran	55
B. Faktor Mempengaruhi Metode Pembelajaran	60
C. Kendala Guru Dalam Mengusai Metode Pembelajaran	68



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

BAB V	PENUTUP	76
	A. Kesimpulan	76
	B. Saran	76

DAFTAR PUSTAKA



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemerintah telah merumuskan ‘peningkatan daya saing’ atau *competitiveness* sebagai salah satu pilar visi pendidikan nasional. Untuk mencapai tujuan tersebut, pemerintah juga telah memperoleh alokasi anggaran sebesar 20% dari APBN khusus untuk pendidikan. Berbagai kebijakan untuk mendukungnya dibuat, mulai dari perangkat yuridis, Undang-Undang Guru dan Dosen, hingga kebijakan operasional seperti sertifikasi guru, PLPG, Program Pendidikan Guru (PPG), Dual Mode, Sekolah Bertaraf Internasional (SBI). Ujian Nasional. Semua kebijakan tersebut hakikatnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan Nasional (Departemen Pendidikan Nasional, 2006: 4).

Sekolah dasar pada hakikatnya merupakan satuan atau unit lembaga sosial yang diberi amanah atau tugas khusus oleh masyarakat untuk menyelenggarakan pendidikan dasar secara sistematis. Secara teknis pendidikan sekolah dasar dapat pula didefinisikan sebagai proses membimbing, mengajar dan melatih peserta didik yang berusia 6 – 13 tahun untuk memiliki kemampuan dasar dalam aspek intelektual, sosial dan personal yang terintegrasi dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) tidaklah terlepas dari perubahan yang ada dalam pendidikan karena pendidikan merupakan salah satu wahana untuk meningkatkan sumber daya manusia. Untuk itu pemerintah selalu berusaha meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk mencapai keberhasilan dalam dunia pendidikan, maka keterpaduan antara kegiatan guru dengan kegiatan siswa sangat diperlukan. Oleh karena itu guru diharapkan mampu mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana yang mampu memotivasi siswa untuk belajar. Karena guru merupakan kunci dalam peningkatan mutu pendidikan.

Pendidikan adalah suatu proses dalam langkah mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat, aktif dan tanggap dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan merupakan kata kunci untuk memajukan dan meningkatkan kecerdasan bangsa.

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri, pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan sektor ekonomi yang satu dengan lainnya saling berkaitan dan berlangsung dengan berbarengan, termasuk di dalamnya pendidikan bahasa Indonesia (Hamalik, 2008: 7).

Pengajaran adalah perpaduan dari dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Belajar aktif ditafsirkan sebagai usaha membangun pengetahuan dalam diri siswa. Dalam proses pembelajaran terjadi perubahan dan peningkatan mutu kemampuan, pengetahuan dan keterampilan siswa baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Tenaga kependidikan merupakan suatu komponen yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan yang bertugas menyelenggarakan kegiatan belajar, melatih, meneliti, mengembangkan, mengelola dan memberikan pelayanan teknis dalam bidang pendidikan (Hamalik, 2008: 9).

Peserta didik merupakan suatu komponen masukan dalam sistem pendidikan yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional sebagai suatu komponen pendidikan, peserta didik dapat ditinjau dari berbagai pendekatan antara lain pendekatan sosial, pendekatan psikologis dan pendekatan edukatif. Bagi peserta didik, bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi dan bahasa pengantar di sekolah.

Dalam <http://www.scribd.com/doc/32572137/6-Role-Playing.html>. menjelaskan bahwa upaya peningkatan kualitas pendidikan tidak dapat berhasil dengan maksimal tanpa didukung oleh adanya peningkatan kualitas



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

pembelajaran. Peluang yang dibawa KTSP memberikan keleluasaan kepada guru sebagai pengembang kurikulum dalam tatanan kelas juga belum dapat dimanfaatkan secara optimal, karena keterbatasan kemampuan guru. Keterbatasan kemampuan guru akan berdampak pada munculnya sikap intuitif dan spekulatif dalam menggunakan strategi pembelajaran. Kondisi ini berakibat pada rendahnya mutu hasil belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan kondisi yang kurang menguntungkan itu tidak berkelanjutan dan berkembang lebih jauh adalah dengan memberikan persepsi mengenai metode pembelajaran yang dipandang kondusif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Guru memegang peranan yang penting dalam proses belajar mengajar. Dipundaknya terpikul tanggung jawab utama keefektifan seluruh usaha kependidikan persekolahan.

Sementara itu, mengajar bukan tugas yang ringan bagi guru. Konsekuensi tanggung jawab guru juga berat. Di kelas, guru akan berhadapan dengan sekelompok anak didik dengan segala persamaan dan perbedaannya. Sikap dan perilaku anak didik bervariasi dengan indikator pendiam, suka bicara, aktif belajar, gemar menggambar, gemar menulis, malas dan sebagainya. Sebagai anak didik mereka masih memerlukan bimbingan dan pembinaan dari guru supaya menjadi anak yang cakap, aktif, kreatif dan mandiri serta bertanggung jawab atas perbuatannya.

Karena tugas guru yang berat itu, maka mereka yang berprofesi sebagai guru harus menguasai prinsip-prinsip mengajar dan selalu aktif-kreatif menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan begitu tidak ada kesan mengajar asal-asalan. Mengerti atau tidak anak didik, yang penting gugur kewajiban di kelas.

Pendidikan sebagai usaha sadar hal tersebut memiliki makna bahwa pendidikan diselenggarakan dengan rencana yang matang, mantap, sistematis, menyeluruh, berjenjang berdasarkan pemikiran yang rasional objektif disertai dengan kaidah untuk kepentingan masyarakat dalam arti seluas-luasnya. Dalam konteks pendidikan nasional, pendidikan tanah air



berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Sedangkan fungsinya untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka upaya mewujudkan pendidikan nasional seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3.

Dalam undang-undang menyatakan bahwa untuk mewujudkan yang telah disebutkan tentunya harus melalui usaha yang benar-benar serius dalam mewujudkannya. Tidak hanya wacana saja, akan tetapi juga harus dilakukan dengan niat yang sangat sungguh-sungguh supaya tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang itu terwujud dan tercapai dengan baik.

Pendidikan dan pembelajaran yang diselenggarakan pada setiap sekolah bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional secara utuh dan komprehensif. Pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 bab II pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan yaitu: "Untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Dari UU SISDIKNAS lebih dikerucutkan lagi pada undang-undang Republik Indonesia No. 14 tahun 2005 tentang guru pasal 8 menyatakan bahwa "Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional".

Pada pasal 10 ayat (1) kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam pasal 8, guru harus memiliki kompetensi yang sudah ditentukan meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Menurut Basumi (Ketua Umum PGRI) sebagaimana yang dikutip oleh Rusman (2011:32) mengemukakan bahwa kode etik guru Indonesia



adalah landasan moral dan pedoman tingkah laku guru warga PGRI dalam melaksanakan panggilan pengabdianya bekerja sebagai guru.

Sebagaimana yang tertera dalam kode etik guru Indonesia pada bagian tiga nilai-nilai dasar dan nilai-nilai operasional, pasal 5 kode etik guru Indonesia bersumber dari: 1. Nilai-nilai agama dan Pancasila, 2. Nilai-nilai kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional, 3. Nilai-nilai jati diri, harkat, dan martabat manusia yang meliputi perkembangan kesehatan jasmani, emosional, intelektual, sosial dan spiritual.

Sesuai dengan pasal 5 dalam kode etik guru poin 2 disitu menyebutkan Nilai-nilai kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional itu semua merupakan nilai-nilai yang harus dimiliki oleh semua guru.

Dalam melaksanakan kompetensi pedagogik guru dituntut harus memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Termasuk di dalamnya penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran, penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun diluar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa. Namun dalam implementasinya tidak banyak guru yang memanfaatkannya secara maksimal, bahkan penggunaan metode ceramah masih cukup monoton dan populer dikalangan guru dalam proses pembelajarannya.

Oleh karena itu diperlukan jembatan berpikir dengan menggunakan metode pembelajaran atau cara mengajar. Matematika adalah ilmu yang mempunyai objek berupa fakta, konsep dan operasi serta prinsip. Kesemua objek tersebut harus dipahami secara benar oleh siswa, karena materi tertentu dalam matematika bisa merupakan prasarat untuk menguasai materi matematika yang lain, bahkan untuk pelajaran yang lain seperti fisika, keuangan dan lain-lain.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Pecahan desimal biasanya banyak digunakan dalam pengukuran-pengukuran perhitungan keuangan dan kalkulator. Aplikasi pecahan desimal langsung dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Pecahan desimal juga merupakan pengetahuan prasyarat dalam perhitungan prosentase hitungan keuangan, penghitungan luas, penghitungan satuan, pengukuran, (panjang, massa dan lain-lain), menghitung jarak atau kecepatan sebuah benda yang bergerak.

Berdasarkan pengalaman peneliti, selama mengajar masih banyak siswa sekolah dasar MI Salafiyah Kota Cirebon khususnya kelas VA yang masih rendah kemampuannya dalam penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal. Mengingat banyak sekali aplikasi pecahan yang langsung dipakai dalam kehidupan sehari-hari, maka penguasaan penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal oleh siswa harus mendapat perhatian khusus. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar matematika, banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru.

Salah satu yang dilakukan dalam penelitian ini adalah membentuk kelompok-kelompok kecil agar siswa mau berpikir aktif dan mampu bertanya jawab dengan kelompoknya.

Sehingga tujuan pendidikan nasional secara utuh agak terhambat, seperti yang dapat kita lihat dalam keseharian pendidikan di SD / MI. Sebagaimana yang terjadi di MI SALAFIYAH Kota Cirebon masih banyak sekali guru yang belum menguasai metode pembelajaran secara maksimal, pada hal metode pembelajaran merupakan sarana untuk mendukung dan memaksimalkan proses pembelajaran sehingga program pendidikan dapat tercapai sesuai tujuan yang diharapkan.

Dari latar belakang tersebut, maka masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana kompetensi pedagogik guru dalam menguasai metode role playing pembelajaran matematika pada pokok bahasan pecahan (di Kelas V MI Salafiyah Kota Cirebon)?.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

a. Wilayah Penelitian

Wilayah penelitian skripsi ini adalah peranan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Menguasai Metode Role Playing Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Pecahan di Kelas V MI Salafiyah Kota Cirebon.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan skripsi ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

c. Jenis Masalah

Jenis masalah skripsi ini adalah ketidakjelasan peranan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Menguasai Metode Role Playing Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Pecahan di Kelas V MI Salafiyah Kota Cirebon.

2. Batasan Masalah

Penelitian difokuskan pada penggunaan metode pembelajaran yang harus dimiliki oleh guru matematika di MI SALAFIYAH Kota Cirebon serta penerapannya. Bisa kita lihat yang terjadi sekarang ini dalam upaya untuk pencapaian tujuan pendidikan masih sangat belum maksimal sekali, masih banyak guru yang belum mampu menggunakan metode pembelajaran secara maksimal, memang banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan agar mencapai tujuan yang diharapkan, faktor penguasaan metode pembelajaran harus lebih dimaksimalkan lagi oleh guru khususnya guru matematika yang sudah PNS di MI SALAFIYAH Kota Cirebon.

3. Pertanyaan Penelitian

- Bagaimana pemahaman guru mengenai metode *role playing* dalam pembelajaran matematika di MI Salafiyah Kota Cirebon?
- Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi metode pembelajaran *role playing* di MI Salafiyah Kota Cirebon?
- Apa Kendala-kendala yang dihadapi guru dalam menguasai metode *role playing* dalam pembelajaran matematika di MI Salafiyah Kota Cirebon?



C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang sudah dijabarkan diatas sekiranya dapat memberikan gambaran untuk menentukan tujuan penelitian yang lebih rinci tentang apa yang akan dicapai dari penelitian ini yaitu, seperti:

1. Ingin mengetahui pemahaman guru mengenai metode *role playing* dalam pembelajaran matematika di MI Salafiyah Kota Cirebon.
2. Untuk mencari tahu faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi metode pembelajaran *role playing* di MI Salafiyah Kota Cirebon.
3. Untuk meneliti kendala-kendala yang dihadapi guru dalam menguasai metode *role playing* dalam pembelajaran matematika di MI Salafiyah Kota Cirebon.

D. Manfaat penelitian

Dalam Penelitian kualitatif ini diharapkan mampu memberikan banyak manfaat baik bagi peneliti sendiri maupun bermanfaat bagi guru, siswa dan bagi sekolah. Adapun manfaat yang dapat dirasakan yaitu:

1. Manfaat bagi guru:
 - a. Melatih guru dalam memecahkan masalah yang ada disekolah terutama untuk merangsang keefektivan dalam penggunaan metode pembelajaran.
 - b. Sebagai motivasi dan evaluasi bagi guru untuk melakukan penelitian dari masalah yang muncul dalam proses pembelajaran.
2. Manfaat bagi siswa:
 - a. Meningkatkan minat belajar siswa.
 - b. Meningkatkan hasil belajar siswa.
 - c. Menghilangkan paradigma yang negatif tentang mata pelajaran matematika yang membosankan dan sulit untuk dipahami.
3. Manfaat bagi sekolah:
 - a. Memberikan evaluasi yang tepat dalam pembelajaran matematika.



- b. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada siswa dan meningkatkan kompetensi profesionalisme guru-guru pada sekolah yang bersangkutan.
 - c. Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah
 - d. Memberikan evaluasi yang tepat dalam pembelajaran matematika
 - e. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada siswa dan meningkatkan kompetensi pedagogik guru-guru pada sekolah yang bersangkutan
4. Manfaat bagi peneliti:
 - a. Sebagai bahan pengembangan diri.
 - b. Memberikan pengalaman baru bagi peneliti guna mengembangkan kompetensi pedagogik.

E. Langkah-langkah Penelitian

1. Sasaran, waktu dan lokasi penelitian

Peneliti mengadakan penelitian kualitatif di MI Salafiyah Kota Cirebon, yang dimana pada sekolah tersebut mempunyai staf pengajar yang berjumlah 23 guru, yang dimana terdiri dari 4 guru PNS dan 19 guru honorer. Dari 4 guru PNS satu diantaranya adalah kepala sekolah dan 3 guru bidang studi. Namun pada penelitian ini yang menjadi sasaran utamanya adalah guru-guru yang sudah PNS namun tidak termasuk kepala sekolah dan guru bidang studi.

Peneliti mengadakan penelitian pada salah satu MI di kecamatan Harja Mukti Kota Cirebon yaitu MI SAFIYAH Kota Cirebon, yang dimana penelitian itu akan dilaksanakan pada 7 Januari 2013 sampai dengan 30 Maret 2013.



2. Metode penelitian yang digunakan

Dalam hal penelitian ini mulai dari perencanaan sampai penulisan proposal peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif.

3. Instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan adalah wawancara dan observasi guna untuk mendapatkan ke objektifan data yang akan diolah.

4. Teknik pengumpulan data

a. Studi Kepustakaan

Menurut Winarno Surakhmad (1994:251) ”Perlengkapan seorang penyelidik dalam setiap lapangan ilmu pengetahuan tidak dilengkapi oleh fasilitas-fasilitas kepastakaan kejuruan maka tidak akan sempurna” maka dari itu sungguh sangat penting sekali studi kepastakaan ini dan merupakan salah satu syarat yang wajib ada dalam setiap penelitian.

Studi kepastakaan ini yakni digunakan oleh peneliti sebagai bahan kajian-kajian teoritis dan sebagai bahan pembanding dalam melakukan pembahasan, studi kepastakaan dikumpulkan oleh penulis dari berbagai macam sumber buku yang ada kaitanya dengan pembahasan skripsi penelitian kualitatif sesuai dengan judul yang sudah ditentukan sebelumnya oleh penulis skripsi.

b. Observasi

Winarno Surakhmad (1994: 165) mengemukakan bahwa: ”Observasi memungkinkan penyelidik mengamati dari dekat gejala penyelidikan, dalam hal ini penyelidik dapat mengambil jarak sebagai pengamat semata-mata atau dapat pula melibatkan diri dalam situasi yang diselidikinya”.

Dalam penelitian ini peneliti mengadakan observasi dilapangan untuk mencari informasi yang lebih akurat mengenai penggunaan media pembelajaran.



c. Dokumentasi

Proses dokumentasi dilakukan yaitu untuk memperkuat hasil observasi, dokumentasi dapat berupa foto atau rekaman video yang diambil ketika dalam proses pengumpulan data yang sedang berlangsung.

d. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara mendekati atau melibatkan diri secara empirik guna mendapatkan sesuatu informasi yang lebih spesifik dan objektif.

5. Teknik analisis data

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu dua teknik:

a. Editing

Menurut Toto Syatori. N (2011: 106) Data yang telah terkumpul dari lapangan perlu dibaca sekali lagi untuk memastikan bahwa data tersebut dapat dijadikan bahan analisis atau tidak. Selain itu dalam proses editing ini data yang masih di anggap kurang sesuai dengan yang diinginkan bisa di perbaiki dengan cara ditambahkan maupun dikurangi.

b. Klasifikasi

Klasifikasi data adalah menggolongkan atau mengelompokan data yang berupa jawaban dari pertanyaan terbuka. Klasifikasi data merupakan tahap kedua setelah editing yang bertujuan untuk mempermudah dalam mencari satu kelompok yang jawabannya sama.

F. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran akan berhasil secara optimal apabila ada penguatan dan proses pembelajaran yang tidak monoton dari guru maupun perlakuan yang baik dari teman sebayanya. Dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar Matematika tentang usaha dalam bidang perhitungan, karena dengan menggunakan metode



bermain peran (*role playing*) ini siswa dapat secara langsung memerankan tokoh dengan situasi bermain sambil belajar.

Sapriya (2007: 110) mengemukakan dalam bukunya bahwa: “*Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagaian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi berbagai peristiwa perubahan sosial budaya, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang”.

Sedangkan menurut Ahmadi (2011: 54) Bermain Peran (*role playing*) “adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”.]

Wahab, A. A (2009: 111) mengemukakan beberapa kelemahan dalam menggunakan metode bermain peran (*Role playing*) diantaranya:

1. Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
2. Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
3. Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya.
4. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.
5. Untuk berjalan dengan baik sebuah bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik.

Adapun kelebihan dari bermain peran (*role playing*) adalah:

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan bereksperimen secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. (Ahmadi, 2011: 55)

Pendidikan adalah proses yang direncanakan agar semua berkembang melalui proses pembelajaran. Guru sebagai pendidik harus dapat mempengaruhi ke arah proses itu sesuai dengan tata nilai yang dianggap baik



dan berlaku dalam masyarakat. Tata nilai termasuk norma, moral, estetika, dan ilmu pengetahuan, mempengaruhi perilaku etik siswa sebagai pribadi dan sebagai anggota masyarakat. Penerapan disiplin yang baik dalam proses pendidikan akan menghasilkan sikap mental, watak dan kepribadian siswa yang kuat. Guru dituntut harus mampu membelajarkan siswanya tentang disiplin diri, belajar membaca, mencintai buku, menghargai waktu, belajar bagaimana cara belajar, mematuhi aturan/tata tertib, dan belajar bagaimana harus berbuat. Semuanya itu akan berhasil apabila guru juga disiplin dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya.

Perbaikan mengajar guru merupakan suatu persoalan memperbaiki kualitas profesionalisme guru matematika (Fletcher, 1975; 114). Suatu profesi memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) anggota dari suatu profesi memiliki suatu pengetahuan spesifik dan memperoleh pendidikan spesifik; (2) anggota dari suatu profesi berperan bersama-sama dengan „ikatan badan hukum yang kuat”, yang memfasilitasi pengembangan dari suatu “kearifan kolektif”, yaitu, suatu saham pengetahuan bersama yang ditingkatkan dari pengalamannya; dan (3) suatu profesi menikmati suatu “derajat kedaulatan” dalam lapangannya. Dalam masing-masing dari tiga karakteristik ini, “profesi mengajar” memiliki kesulitan spesifik yang membedakannya dari profesi lain.

Semua orang yakin bahwa guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar di sekolah. Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Keyakinan ini muncul karena manusia adalah makhluk yang lemah, yang dalam perkembangannya senantiasa membutuhkan orang lain, sejak lahir, bahkan pada saat meninggal. Semua itu menunjukkan bahwa setiap orang membutuhkan orang lain dalam perkembangannya, demikian peserta didik, ketika orang tua mendaftarkan anaknya ke sekolah pada saat itu ia menaruh harapan terhadap guru, agar anaknya dapat berkembang secara optimal. Maka dari itu, dalam makalah ini akan dipaparkan mengenai



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

kompetensi dan peranan guru dalam pembelajaran sebagai acuan untuk memahami sebuah profesi kependidikan.

Setelah melihat berbagai tinjauan pustaka yang telah dituliskan di atas, peneliti berfikir bahwasannya kesulitan belajar yang dialami siswa untuk bisa memahami pelajaran khususnya matematika bisa terjadi berbagai faktor yang mempengaruhinya diantaranya faktor dari luar dan dari dalam siswa itu sendiri, yang mana faktor dari dalam siswa itu sendiri adalah kekurangan dari fisik siswa itu sendiri, seperti gangguan pada penglihatan dan pendengaran yang luar biasa. Sedangkan faktor dari luar itu sendiri adalah bisa jadi dari lingkungan siswa, dari guru yang mengajar, dari hubungan dengan keluarga yang tidak harmonis, letak sekolah yang dekat dengan keramaian dan media belajar yang tidak mendukung untuk pembelajaran.

Kompetensi pedagogik yang dimaksud dalam tulisan ini yakni antara lain kemampuan pemahaman tentang peserta didik secara mendalam dan penyelenggaraan pembelajaran yang mendidik. Pemahaman tentang peserta didik meliputi pemahaman tentang psikologi perkembangan anak. Sedangkan Pembelajaran yang mendidik meliputi kemampuan merancang pembelajaran, mengimplementasikan pembelajaran, menilai proses dan hasil pembelajaran, dan melakukan perbaikan secara berkelanjutan.

Matematika menurut peneliti adalah ilmu pasti yang sudah ditentukan oleh rumus-rumus yang ada pada matematika itu sendiri, dan matematika itu mempunyai banyak wawasan yang luas sehingga penting untuk dipelajari dengan baik dan cermat. Dan sebetulnya di dalam kehidupan sehari-hari pun kita menggunakan matematika, untuk itu betapa pentingnya matematika dalam kehidupan kita ini. Dan matematika itu di dapat dari proses pendidikan baik pendidikan itu di lembaga sekolah maupun terlepas dari lembaga sekolah.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau mempublikasikan karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Depdiknas, (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No:22 tahun 2006, tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- , (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No: 23 tahun 2006, tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- , (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No: 24 tahun 2006, tentang Pelaksanaan standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Depdiknas
- , (2005). *Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Cipta Jaya.
- , (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Fokusmedia.
- Faizal. 2007. <http://faizalman.wordpress.com/2007/08/02/ayu-buat-game-sendiri>. download on saturday 4 mei 2013 at 13:00 pm wib.
- Jalaludin Rahmat. 1991. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rusdakarya.
- Khabibah, S. 2006. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Disertasi Surabaya: Program Pascasarjana Unesa.
- Kamali, S. 2013. <http://saifullahkamalie.blogspot.com/2013/11/pembelajaran-bahasa-asing.html> download on saturday 4 mei 2013 at 13:21 pm wib.
- Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

- Muktar, Martinis, 2001. *Metode Pembelajaran Yang Berhasil*, Jakarta. Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Mansyur. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta. Penerbit UT Jakarta
- Octaviani Patriana, Lusiana. 2010. *Shokkai Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar*. Skripsi Sarjana pada UNIKOM Bandung: tidak diterbitkan.
- Punadji, Setyosari & Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas
- Rahardjo, R. 1986. "*Media Pembelajaran*". Jakarta: Rajawali.
- Sugiyono 2008. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi, 2002. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Rosdakarya.
- Sudjana Nana, 2002. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung. Penerbit Sinar Baru Algesindo.
- Sutedi, Dedi. 2008. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Subana dan Sunarti. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia: Berbagai Pendekatan, Metode Teknik dan Media Pengajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Wayan-Distrik, I. 2005. *Model Pembelajaran Langsung Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Aktifitas Konsepsi Dan Hasil Belajar Dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMAN 13 Bandar Lampung*. Penelitian tindakan pada Pendidikan fisika jurusan PMIPA FKIP Unila Lampung.
- Wayan-Santiyasa, I. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif*. Pendidikan Fisika FPMIPA Universitas Pendidikan Ganesha.
- Zakiah Daradjat dkk, 2000. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara.