



Perbandingan Pembelajaran *Role Playing* dan Pembelajaran *Make - a Match* terhadap Aspek Afektif Siswa di SMP Negeri 9 Pontianak

Oktapiyanti^{1*}, Anandita Eka Setiadi¹, Arif Didik Kurniawan¹

¹Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Pontianak
Jalan Jenderal Ahmad Yani No.111, Bangka Belitung Laut, Kecamatan Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78123, Indonesia.

*Korespondensi Penulis. E-mail: piyantiokta45@gmail.com

Abstrak

Pada kurikulum 2013 terdapat tiga aspek yang akan dinilai, yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik, namun penilaian aspek afektif sangat jarang dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan aspek afektif siswa kelas VIII SMP Negeri 9 Pontianak antara yang di ajar dengan model *role playing* dan model *make – a match*. Penelitian ini termasuk *True Experimental Design* dengan rancangan *Posttest Only Control Design*. Penentuan sampel menggunakan teknik *Random Sampling*. Kelas eksperimen I (VIII F) dengan menggunakan model *role playing* dan kelas eksperimen II (VIII G) dengan menggunakan model *make – a match*. Pengumpulan data menggunakan angket. Analisis data menggunakan uji beda *U Mann-Whitney*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata aspek afektif pada eksperimen I 84,32 dan eksperimen II 83,43. Sedangkan hasil uji *U Mann-Whitney* diperoleh nilai signifikansi $0,760 > 0,05$. Kesimpulan penelitian ini yaitu nilai afektif siswa yang di ajar menggunakan model *role playing* dan model *make – a match* tidak ditemukan perbedaan.

Kata Kunci: afektif, *role playing*, *make – a match*, biologi

Comparison of Role Playing Learning and Make - a Match Learning on Affective Aspects of Students at SMP Negeri 9 Pontianak

Abstract

In the 2013 curriculum there are three aspects that will be assessed, namely cognitive aspects, affective aspect and psychomotor aspects, but the affective aspect assessment is very rare. This research aims to determine the difference in the affective aspect of grade VIII students SMP Negeri 9 Pontianak between being taught with role playing models and model make – a match. This research includes True Experimental Design with draft Posttest Only Control Design. Sample determination using Random Sampling technique. Experimental class I (VIII F) using role playing model and experimental class II (VIII G) using make – a match model. Data collection using poll. Data analysis is used in the U Mann-Whitney test. The research results show an average of the affective aspects of the I 84.32 experiment and the II 83.43 experiment. And the U Mann-Whitney test results obtained significance value $0.760 > 0.05$. This research conclusion is the affective value of students who are taught using role playing models and model make – a match not found differences.

Keywords: *affective, role playing, make – a match, biology*

How to Cite: Oktapiyanti, Setiadi, A. E., & Kurniawan, A. D. (2019). Perbandingan pembelajaran *role playing* dan pembelajaran *make - a match* terhadap aspek afektif siswa di SMP Negeri 9 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 7(2), 100-105. doi:<https://doi.org/10.21831/jpms.v7i2.29215>

Permalink/DOI: DOI: <https://doi.org/10.21831/jpms.v7i2.29215>

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang di mulai tahun 2013. Kurikulum ini merupakan pengembangan dari kurikulum kurikulum 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Pengembangan kurikulum 2013 mencakup

kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Permendikbud nomor 104 tahun 2014 menghasilkan penilaian hasil belajar oleh pendidik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah, dijelaskan penilaian

otentik adalah bentuk penilaian yang menghendaki peserta didik menampilkan sikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran. Proses pembelajaran di dalam kurikulum 2013 di arahkan pada pembelajaran saintifik yang mencakup menanya, mengamati, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan (Zaim, 2017).

Aspek afektif adalah kompetensi yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ciri-ciri hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatian terhadap mata pelajaran, kedisiplinan dalam mengikuti proses belajar, motivasinya dalam belajar, penghargaan atau rasa hormat terhadap guru dan sebagainya (Barana & Marchisio, 2016; Nurbudiyani, 2013). Model pembelajaran *role playing* adalah pembelajaran yang melibatkan siswa di dalam pembelajarannya. Lebih lanjut, Kristin (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena model ini menarik bagi siswa, mereka dapat bermain peran sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian masa lampau.

Model pembelajaran *make - a match* adalah pembelajaran yang menyenangkan, dengan sistem pembelajaran yang mengutamakan kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama. Lebih lanjut, Casey dan MacPhail (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *make - a match* merupakan model pembelajaran secara kelompok yang mengajak siswa untuk memahami konsep dan topik pembelajaran dalam situasi yang mengasyikkan melalui media kartu jawaban dan kartu pertanyaan. Dalam pelaksanaannya, model ini memiliki batas waktu maksimum yang sudah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan aspek afektif siswa kelas VIII SMP Negeri 9 Pontianak antara yang diajarkan dengan model pembelajaran *role palying* dan model pembelajaran *make - a match*.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini menggunakan dua kelompok eksperimen yaitu, kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II.

Desain penelitian yang digunakan adalah *true eksperimental design* dengan rancangan *posttest-only control design*. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 9 Pontianak. Sampel ditetapkan dengan teknik *simple random sampling*. Kelas VIII F sebanyak 35 siswa menjadi kelompok eksperimen I yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *role playing* dan kelas VIII G sebanyak 35 siswa menjadi kelompok eksperimen II yang proses pembelajarannya menggunakan *make - a match*.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran *role palying* dan pembelajaran *make - a match*. Variabel terikat yaitu aspek afektif siswa. Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah guru, angket, materi sistem pencernaan manusia, bahan ajar dan waktu pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi langsung, komunikasi tidak langsung, komunikasi langsung, dan studi dokumenter. Observasi langsung dilakukan oleh observer yang berjumlah 3 orang. Observer mengisi lembar pengamatan pembelajaran yang berisi tahapan pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk melihat keterlaksanaan RPP dan memastikan pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *make - a match*. Komunikasi tidak langsung dilakukan dengan memberikan angket aspek afektif kepada siswa setelah pembelajaran. Komunikasi langsung dilaksanakan dengan wawancara. Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa yang hasil angketnya berbeda dengan jurnal sikap dan catatan guru BK. Wawancara dilakukan setelah hasil angket berhasil di analisis. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data afektif siswa melalui catatan jurnal sikap guru IPA dan catatan guru BK.

Instrumen RPP dan angket sebelum digunakan perlu divalidasi. Validasi instrumen dalam penelitian ini adalah validasi isi. Semua instrumen di validasi satu Dosen Universitas Muhammadiyah Pontianak dan dua orang guru mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 9 Pontianak. Data hasil angket model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *make - a match* yang telah dianalisis dilanjutkan dengan uji *U Mann-Whitney* karena hasil uji normalitas dari salah satu model pembelajaran tersebut tidak berdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi langsung yang diisi oleh observer pada lebar pengamatan pembelajaran yang berisi tahapan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *make – a match* semua telah terlaksanakan. Hasil komunikasi tidak langsung yaitu memberikan angket aspek afektif kepada siswa setelah pembelajaran. Hasil angket pada kelas eksperimen I dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* yaitu 84,32 sedangkan kelas eksperimen II dengan menggunakan model pembelajaran *make – a match* yaitu 83,43. Hasil komunikasi langsung dengan mewawancarai beberapa siswa yang hasil angketnya berbeda dengan catatan jurnal sikap dan catatan guru BK. Wawancara ini dilakukan setelah hasil angket di analisis.

Hasil studi dokumenter peneliti mendapatkan catatan jurnal sikap yang diberikan oleh guru IPA dan catatan dari guru BK. Data-data ini diperlukan peneliti untuk melihat hasil angket aspek afektif siswa. Uji *U Mann-Whitney* dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 20,0 for windows dengan taraf signifikan 0,05. Sementara itu, hasil uji *U Mann-Whitney* dapat ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil uji *U Mann-Whitney*

Hasil Aspek Afektif	
Mann-Whitney U	586.500
Asymp. Sig. (2-tailed)	.760

Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan Tabel 1 hasil uji beda *U Mann-Whitney* diperoleh nilai aspek afektif siswa dengan angka signifikan 0,760. Taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05. Karena angka signifikan lebih besar dari 0,05 ($0,760 > 0,05$) maka H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil aspek afektif siswa pada materi sistem pencernaan manusia yang diajarkan menggunakan model *role palying* dan *make – a match*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan perolehan aspek afektif dari materi sistem pencernaan manusia dalam model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *make – a match*. Hal ini juga terlihat dari hasil uji *U Mann-Whitney* bahwa taraf signifikan lebih besar $0,760 > 0,05$. Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan antara pembelajaran *role playing* dan pembelajaran *make – a match*.

Berdasarkan hasil dari rata-rata eksperimen I dan eksperimen II pada rata-rata tertinggi terlihat pada indikator yang sama yaitu indikator karakterisasi nilai pada sub indikator santun dengan jumlah rata-rata eksperimen I, 86,42 dan eksperimen II, 89,64. Sedangkan untuk hasil rata-rata terendah terlihat pada indikator yang sama juga yaitu indikator menanggapi pada sub indikator jujur dengan jumlah rata-rata eksperimen I 27,97 dan eksperimen II 25,23. Berdasarkan pengertian hasil diatas bahwa kedua model pembelajaran tersebut sama-sama mengutamakan hubungan sosial untuk bisa bekerja sama dalam suatu kelompok pada pembelajaran. Terlihat dari proses model pembelajaran *role paling* dan model pembelajaran *make – a match* memiliki kesamaan, pada proses model pembelajaran *role playing* yang diterapkan mengutamakan siswa untuk paham terlebih dahulu dengan materi yang disampaikan oleh guru sebelumnya, kemudian siswa akan memahami karakter mereka per individu sesuai dengan skenario yang telah diberikan.

Selanjutnya, siswa bekerjasama dalam kelompoknya sehingga disini siswa akan memunculkan karakter-karakter aspek afektif, mereka akan lebih mudah bekerja sama dengan kelompoknya dalam menerapkan model pembelajaran tersebut dan yang terakhir diskusi, setelah selesai melaksanakan kerja kelompok siswa akan diberikan waktu untuk berdiskusi bersama teman-temannya. Sama halnya dengan model pembelajaran *make – a match* siswa juga harus memahami materi yang disampaikan oleh guru terlebih dahulu, sehingga siswa lebih mudah menerapkan model pembelajaran dengan mencari atau mencocokkan pasangan kartu yang mereka dapatkan. Selanjutnya bekerjasama, siswa akan bersama-sama mencari pasangan kartu yang telah didapat sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru dan yang terakhir berdiskusi, siswa yang dapat menemukan atau mencocokkan pasangan kartu akan diberikan waktu untuk berdiskusi bersama temannya kemudian akan mempersentasikan hasilnya di depan kelas.

Sopan santun ialah suatu tingkah laku yang amat populer dan nilai yang natural. Sopan santun yang dimaksud adalah suatu sikap atau tingkah laku individu yang menghormati serta ramah terhadap orang yang sedang berinteraksi dengannya. Sopan santun secara umum adalah peraturan hidup yang timbul dari hasil pergaulan dalam kelompok sosial. Norma kesopanan

bersifat relatif, artinya apa yang dianggap sebagai norma kesopanan akan berbeda-beda di berbagai tempat, lingkungan, dan waktu (Djuwita, 2017). Berdasarkan hasil rata-rata aspek afektif kelas eksperimen I, 86,42 dan eksperimen II, 89,64. Terlihat kelas eksperimen II yang lebih tinggi. Hal ini disebabkan perilaku siswa pada proses pembelajaran *make – a match* pada langkah kelima dan ketujuh, sikap baik dalam pergaulan, baik dalam bahasa maupun bertingkah laku sangat baik atau santun pada tempat dan waktunya. Seperti siswa tidak menyela pembicaraan pada waktu yang tidak tepat kepada teman kelompoknya pada saat mencari atau mencocokkan kartu yang mereka dapat pada materi sistem pencernaan manusia dan bersikap santun pada saat mempersentasikan hasilnya di depan kelas.

Pada proses pembelajaran *role playing* pada langkah kelima, sikap sopan santun yang dilakukan oleh siswa pada saat proses pembelajaran adalah pada saat siswa memainkan peran di depan kelas, seperti siswa memberikan perlakuan dan perkataan yang baik kepada teman kelompoknya. Disiplin diartikan sebagai pengaruh yang dirancang untuk membentuk anak mampu menghadapi tuntutan dari lingkungannya (Wang & Spence, 2018). Disiplin merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Berdasarkan hasil rata-rata aspek afektif pada kelas eksperimen I, 84,28 dan eksperimen II, 85,71. Terlihat bahwa eksperimen II rata-rata aspek afektif lebih tinggi, ini disebabkan siswa mampu pada kelas eksperimen II untuk berdisiplin pada model pembelajaran *make – a match*, pada proses berlangsungnya model pembelajaran tersebut diterapkan. Siswa mampu menunjukkan perilaku tertib pada langkah keempat yaitu, batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu yang telah mereka dapatkan.

Pada model pembelajaran *role palying*, pada langkah kelima yaitu, memainkan peran, siswa patuh terhadap peraturan model pembelajaran *role palying* pada saat memainkan peran di depan kelas. Gotong-royong adalah bekerja bersama-sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong secara ikhlas. Berdasarkan hasil rata-rata aspek afektif pada kelas eksperimen I, 79,64 dan eksperimen II, 82,85. Hal ini terlihat pada eksperimen II yang lebih tinggi, ini disebabkan gotong royong pada proses pembelajaran *make – a match* pada

langkah kelima terlihat kelompok yang mendapatkan kartu soal berusaha mencari kartu jawaban begitu juga sebaliknya, siswa saling bekerja sama dan lebih aktif dalam kerja pada kelompoknya. Pada model pembelajaran *role playing* pada langkah kelima pada saat siswa memainkan peran, beberapa siswa saling bekerja sama dan aktif dalam kerja kelompok yang mereka lakukan.

Tanggungjawab adalah sikap atau perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan. Berdasarkan hasil rata-rata aspek afektif kelas eksperimen I, 44,10 dan eksperimen II, 44,28. Terlihat lebih tinggi eksperimen II. Hal ini disebabkan pada proses pembelajaran *make – a match* pada langkah keempat, kelima dan keenam, siswa mampu melaksanakan tugas kelompok dengan baik pada saat mencari pasangan atau mencocokkan kartu yang mereka dapatkan pada waktu yang telah ditentukan. Pada model pembelajaran *role playing*, pada langkah kelima memainkan peran, siswa mampu bertanggungjawab pada tugas skenario yang diberikan pada dirinya. Walaupun eksperimen II terlihat lebih tinggi, tetapi indikator tanggungjawab terlihat masih rendah pada kedua model pembelajaran ini.

Toleransi adalah sebagai sikap dan tindakan yang mengharagai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya (Hariadi, 2017). Berdasarkan hasil rata-rata aspek afektif kelas eksperimen I, 41,60 dan eksperimen II, 40,89. Terlihat eksperimen I yang lebih tinggi. Hal ini disebabkan pada proses pelaksanaan model pembelajaran *role playing* pada langkah pertama yaitu persiapan, dan kelima yaitu memerankan peran, siswa mampu bekerja sama pada kelompok yang telah ditentukan dan dengan siapa pun yang memiliki keberagaman latar belakang, pandangan, dan keyakinan. Pada pembelajaran *make – a match*, pada langkah pertama dan kedua, siswa mampu memiliki sikap menghargai sesama teman satu kelompok yang memiliki keberagaman latar belakang dan keyakinan yang berbeda. Walupun eksperimen I terlihat tinggi, tetapi indikator toleransi pada kedua model pembelajaran ini terlihat rendah.

Percaya diri merupakan salah suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri, sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak teralu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan keinginan dan tanggungjawab atas perbuatannya, sopan dalam

berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri (Syam, 2017). Percaya diri merupakan kondisi mental seseorang yang memberi keyakinan untuk berbuat atau bertindak. Berdasarkan hasil rata-rata aspek afektif pada kelas eksperimen I, 29,04 dan eksperimen II, 25,83. Terlihat bahwa eksperimen I yang lebih tinggi. Hal ini disebabkan pada kelas eksperimen I pada penerapan model pembelajaran *role playing* pada langkah kelima siswa memainkan peran dengan memberikan keyakinan untuk menampilkan skenario materi sistem pencernaan manusia dengan berbagai peran yang telah mereka dapatkan. Pada model pembelajaran *make – a match*, pada langkah keempat, setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang mereka dapatkan, siswa memberikan keyakinan kepada kelompok kartu soal ataupun jawaban yang mereka dapat.

Walaupun eksperimen I terlihat lebih tinggi, tetapi indikator percaya diri pada kedua model pembelajaran masih rendah. Menghargai dan menghayati ajaran agama adalah sikap spiritual seperti berdoa sebelum dan sesudah menjalan sesuatu, memberi salam pada saat awal dan akhir persentasi. Berdasarkan hasil rata-rata pada kelas eksperimen I, 28,69 dan eksperimen II, 28,57. Terlihat eksperimen I yang lebih tinggi. Hal ini disebabkan kelas eksperimen I penerapan model pembelajaran *role playing* pada langkah kelima siswa selalu memberikan salam pada awal dan akhir persentasi. Pada model pembelajaran *make – a match*, pada langkah kelima, sebelum melakukan persentasi siswa memberikan salam terlebih dahulu sesuai dengan agama yang di anut dan pada saat akhir persentasi siswa juga memberikan salam. Walaupun eksperimen I terlihat lebih tinggi, tetapi indikator menghargai dan menghayati ajaran agama yang di anut masih terlihat rendah pada kedua model pembelajaran ini.

Jujur adalah mengakui, berkata, atau memberikan suatu informasi yang sesuai dengan kebenaran dan kenyataan. Sikap jujur seseorang dapat dihubungkan dengan hati nurani dan pengakuan. Orang yang baik, saat berkata atau berperilaku yang tidak sesuai dengan hati nurani, maka akan merasa risau. Sama halnya dengan seseorang yang memberikan pengakuan palsu, sikap tidak jujur yang telah dilakukannya (Fitri et al., 2016; Ma et al., 2018). Berdasarkan hasil rata-rata aspek afektif pada kelas eksperimen I, 27,97 dan eksperimen II, 25,23.

Terlihat bahwa eksperimen I yang lebih tinggi. Hal ini disebabkan kelas eksperimen I pada proses penerapan model pembelajaran *role playing* pada langkah kelima saat siswa memainkan peran siswa menampilkan perilaku jujur, terlihat pada siswa menyampaikan skenario dengan tidak melihat teks, siswa menyampaikan dengan bahasa mereka agar mudah untuk dipahami oleh teman-temannya. Pada proses pembelajaran *make – a match*, pada langkah kelima, siswa dapat mencocokkan kartu soal ataupun jawaban untuk dapat langsung melporkannya kepada guru dan pada saat persentasi siswa tidak dibolehkan membawa catatan apapun selain dari kartu soal atau kartu jawaban yang telah diberikan oleh guru.

Walaupun eksperimen I yang lebih tinggi, tetapi indikator jujur pada kedua model pembelajaran ini masih terlihat rendah. Lebih lanjut, Pohan (2017) menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi aspek afektif siswa, seperti faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri siswa. Faktor internal dapat mencakup segi intelektual seperti kecerdasan, bakat, hasil belajar, segi emosional seperti motivasi, sikap, perasaan, keinginan, kemauan, kondisi kesehatan fisik dan mental, keterampilan (psikomotorik), dan sebagainya. Sementara faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar siswa. Faktor eksternal meliputi kondisi fisik, sosial-psikologis keluarga, sekolah serta masyarakat sekitar. Pada dasarnya semua faktor dapat berpengaruh positif dan ada negatif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil *U Mann-Whitney* dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara nilai aspek afektif siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* dan model *make – a match* pada materi Sistem Pencernaan Manusia terhadap aspek afektif siswa di SMP Negeri 9 Pontianak. Hal ini ditunjukkan dari perhitungan uji *U Mann-Whitney* pada taraf 0,05 menghasilkan angka signifikan 0,760. Pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dan *make – a match* hanya berpengaruh pada beberapa indikator saja yaitu santun, disiplin dan gotong royong. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk dapat menerapkan model pembelajaran lain untuk mendapatkan aspek afektif yang baik pada beberapa indikator yang rendah dan memerlukan waktu yang lebih dari dua kali pertemuan untuk mengetahui aspek afektif siswa yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Barana, A., & Marchisio, M. (2016). Ten good reasons to adopt an automated formative assessment model for learning and teaching Mathematics and scientific disciplines. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 228(1), 608-613.
- Casey, A., & MacPhail, A. (2018). Adopting a models-based approach to teaching physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(3), 294-310.
- Djuwita, A. T. (2017). Pembinaan etika sopan santun peserta didik kelas V melalui pembelajaran kewarganegaraan di Sekolah Dasar Nomor 45 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah dasar*. 10(1), 27-36.
- Fitri, N., Safei, S., & Marjuni, H. (2016). Pengaruh sikap kedisiplinan dan kejujuran peserta didik terhadap hasil belajar biologi. *Jurnal Biotek*, 4(1), 83-100.
- Hariadi. (2017). Pengembangan instrumen penilaian otentik aspek sikap sosial dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*. 16(1), 84-96.
- Kristin, F. (2018). Meta analisis pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar IPS. *Jurnal Edukatika*, 8(2), 17-25.
- Ma, F., Heyman, G. D., Jing, C., Fu, Y., Compton, B. J., Xu, F., & Lee, K. (2018). Promoting honesty in young children through observational learning. *Journal of Experimental Child Psychology*, 167(1), 234-245.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 104 tahun 2014 tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah*.
- Nurbudiyani, I. (2013). Pelaksanaan pengukuran ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada mata pelajaran IPS kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Jurnal Pendidikan Pedagogik*. 8(2), 14-20.
- Pohan, N. (2017). Pelaksanaan pembimbingan belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amal Shaleh Medan. *At-Tazakki: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam dan Humaniora*, 1(2), 15-28.
- Syam, A. (2017). Pengaruh kepercayaan diri (*self confidence*) berbasis kaderisasi IMM terhadap prestasi belajar mahasiswa (studi kasus di Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Parepare). *Jurnal Biotek*, 5(1), 91105.
- Wang, Q., & Spence, C. (2018). "A sweet smile": the modulatory role of emotion in how extrinsic factors influence taste evaluation. *Cognition and Emotion*, 32(5), 1052-1061.
- Zaim, M. (2017). Implementing scientific approach to teach English at senior high school in Indonesia. *Asian Social Science*, 13(2), 33-40.