

# PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN FIQIH MATERI SHALAT BERJAMAAH PADA SISWA KELAS VII MTS NOOR IMAN SAMARINDA

Abdul Waris

*Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Samarinda*

*Jl. H.A.M Rifaddin, Harapan Baru, Kec. Loa Janan Ilir, Kota Samarinda, Kalimantan Timur*

*Email: abdulwaris06102019@gmail.com*

## **Abstrak**

*Penggunaan metode role playing berdampak positif terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa pada materi fiqih sebelumnya, oleh karena itu untuk mengetahui sebab dampak positif dalam penerapan metode role playing pada mata pelajaran fiqih, peneliti ingin mencoba melakukan penelitian dengan metode pembelajaran role playing sebagai teknik belajar pada materi pokok Shalat berjamaah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran role playing pada mata pelajaran fiqih materi Shalat Berjamaah pada siswa kelas VII MTs Noor Iman Samarinda. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yaitu deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik observasi, wawancara, dan juga dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dari penelitian ini menggunakan triangulasi. Hasil penelitian ini adalah penerapan metode role playing di MTs Noor Iman pada siswa kelas VII terdiri dari tiga tahapan yaitu tahapan satu persiapan dan instruksi, tahapan dua tindakan dramatik dan diskusi, dan tahapan tiga evaluasi bermain peran. Tahapan satu adalah persiapan dan instruksi yang meliputi problem atau dilema guru fiqih sebelum menerapkan metode role playing, persiapan sebelum menerapkan metode*

*role playing, dan instruksi dari guru. Tahapan dua adalah tindakan dramatik dan diskusi yang meliputi guru menetapkan pengamat, situasi yang membuat permainan peran diberhentikan sejenak, dan sikap guru ketika terdapat siswa yang tidak aktif dalam diskusi. Tahapan tiga adalah evaluasi bermain peran yang meliputi hasil pemaparan diskusi siswa, penilaiain keefektivitasan penerapan metode role playing, dan catatan guru tentang metode role playing yang telah dilaksanakan.*

## A. Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah satu hal yang terpenting dalam kehidupan, setiap warga negara di Indonesia berhak mendapatkan pendidikan. Sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, cakap, mandiri, dan menjadi manusia yang demokratis dan bertanggung jawab.<sup>1</sup> UUD 1945 telah menjelaskan bahwa negara kita ingin mewujudkan masyarakat yang cerdas dan berkarakter.<sup>2</sup> Melalui pendidikan manusia berharap nilai-nilai kemanusiaan diwariskan. Nilai-nilai kemanusiaan menjadi penuntun manusia untuk hidup berdampingan dengan manusia lain. Upaya pendidikan melalui internalisasi nilai-nilai kemanusiaan menuntun untuk memanusiaikan manusia. Oleh karena itu, pendidikan menjadi kebutuhan manusia.<sup>3</sup>

Tujuan pendidikan dapat dicapai melalui jalur lembaga pendidikan formal, yaitu sekolah. Sekolah merupakan salah satu sarana pendidikan yang dimiliki negara untuk mencerdaskan anak bangsa. Setiap sekolah memiliki standar kelulusan masing-masing. MTs Noor Iman Samarinda menetapkan standar KKM yakni 80 untuk mata pelajaran fiqih. Fiqih merupakan salah satu pelajaran yang mengajarkan bagaimana siswa bertingkah laku sesuai dengan ajaran agama Islam.

Metode pembelajaran adalah cara yang paling tepat dan cepat dalam mengajarkan materi Pendidikan/pengajaran kepada peserta didik.<sup>4</sup> Metode pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar dikalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Ketidaktepatan dalam penerapan metode secara praktis akan menghambat proses belajar mengajar, yang pada gilirannya berakibat pada terbuang nya waktu dan tenaga secara percuma.<sup>5</sup> Siswa akan dapat belajar dengan baik, jika

---

<sup>1</sup> Hasbullah, *Dasar-dasar Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 1.

<sup>2</sup> Titin Sunaryati, *Peningkatan Sikap Demokratis Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKN*, (Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 3 No. 5: 2012), h. 155.

<sup>3</sup> Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 1.

<sup>4</sup> Heri Gunawan, *Islam Kajian Teoritis dan Pemikiran Tokoh*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 256.

<sup>5</sup> Toto Suharto, *Pendidikan Islam Kritis Menuju Rehumanisasi Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: CV Hidayah, 2014), h. 193.

metode mengajar yang digunakan tepat, efisien, dan efektif. Salah satu metode yang tepat ialah *role playing*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, bahwa MTs Noor Iman Samarinda telah menggunakan kurikulum 2013 dan telah menetapkan metode *role playing* pada pembelajaran. Guru fiqih menjelaskan bahwa dengan diterapkannya metode *role playing* pada materi lain sebelumnya, hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah yang pernah guru gunakan sebelum menerapkan metode *role playing*. Selain hasil belajar siswa meningkat, aktivitas siswa juga lebih aktif, motivasi siswa dalam belajar lebih tinggi, dan penyajian pembelajaran juga menarik, sehingga metode *role playing* cocok diterapkan pada mata pelajaran fiqih di MTs Noor Iman Samarinda khususnya materi shalat berjamaah, karena materi shalat berjamaah merupakan salah satu materi yang dapat dipelajari menggunakan metode *role playing*.

Oleh karena itu dalam pembelajaran fiqih terutama pokok bahasan Shalat berjamaah, peneliti ingin mencoba melakukan penelitian dengan metode pembelajaran *role playing* sebagai teknik belajar pada materi pokok Shalat berjamaah. Pembelajaran ini diharapkan akan mengubah pola pikir siswa sehingga fiqih menjadi pelajaran yang menyenangkan. Selain itu, juga untuk menciptakan peserta didik yang terampil dalam bidang ibadah terutama ibadah Shalat yang wajib dilakukan oleh setiap orang Islam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran fiqih materi Shalat Berjamaah pada siswa kelas VII MTs Noor Iman Samarinda.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu penelitian lapangan yang bermaksud untuk memahami fenomena apa yang dialami oleh subjek peneliti dengan suatu konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode alam.<sup>6</sup> Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru fiqih MTs Noor Iman Samarinda, waka kurikulum MTs Noor Iman Samarinda, kepala MTs Noor Iman Samarinda dan seluruh siswa kelas VII<sup>1</sup> MTs Noor Iman Samarinda. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan pengamatan langsung ke sekolah dengan melihat langsung proses belajar mengajar di MTs Noor Iman Samarinda. observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti sendiri dengan menggunakan lembar observasi bersamaan dengan guru melaksanakan pembelajaran selama pembelajaran materi shalat. Wawancara dalam penelitian ini adalah peneliti akan mewawancarai guru fiqih kelas VII MTs Noor Iman Samarinda, selaku sumber data untuk mengetahui bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* pada materi shalat berjamaah. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dokumen yang digunakan dalam rencana penelitian ini berupa dokumen sekolah dan foto pembelajaran..

---

<sup>6</sup>Lexy. J. Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 6

## C. Hasil dan Pembahasan

### 1. Persiapan dan Instruksi

- a. Guru fiqih MTs Noor Iman Samarinda memiliki dilema. Guru fiqih MTs Noor Iman Samarinda sebelum menerapkan metode role playing pada materi shalat berjamaah pada siswa kelas VIII1 memiliki problem atau dilema. Problem atau dilema tersebut adalah terdapat siswa yang belum hafal bacaan shalat sehingga guru harus memilih pemain peran yang telah menguasai bacaan dalam shalat. Hal-hal yang menyebabkan timbulnya dilema tersebut adalah banyak dari mereka dengan latar belakang pendidikan agama yang kurang. Solusi dari guru fiqih MTs Noor Iman Samarinda dalam menyikapi dilema tersebut adalah siswa harus ditekankan agar hafal bacaan-bacaan dalam shalat.
- b. Persiapan guru fiqih sebelum menerapkan metode role playing. Persiapan guru fiqih sebelum menerapkan metode role playing.pada materi shalat berjamaah pada siswa kelas VIII1 adalah mempersiapkan panggung, dan memilih para pemain yang akan memainkan peran. Pemain peran dipilih berdasarkan kemampuannya dalam memainkan perannya, seperti dalam memilih peran imam maka guru memilih pemain yang menguasai bacaan shalat, sebagaimana jurnal dari Muhamad Nukha Murtadlo yang menyebutkan bahwa keberhasilan penerapan metode *role playing* terletak pada perencanaan yang matang dan pemilihan siswa yang tepat sebagai pemeran skenario. Guru hendaknya membimbing siswa dalam memerankan peran agar siswa dapat secara mantap dalam bermain peran dan siswa dapat memahami alur dan makna yang terkandung dalam materi yang disampaikan.<sup>7</sup>
- c. Guru fiqih memberikan instruksi.Guru fiqih memberikan instruksi kepada siswa khususnya kepada para pemain peran. Instruksi yang dimaksud adalah pesan-pesan guru kepada siswa tentang pentingnya mengadakan latihan sebelum tampil bermain peran, dan keterangan mengenai bagaimana dan apa saja peran-peran yang akan dimainkan, sebagaimana dalam jurnal Joni yang menyebutkan bahwa keterbatasan waktu dalam pelatihan peran bagi pemeran akan berdampak pada kualitas pemeranan yang dilakukan. Menurut Joni, idealnya ada waktu yang cukup dalam pelatihan adegan atau peran yang akan dimainkan sehingga dapat meminimalisir kesalahan adegan atau peran dan guru bisa lebih fokus pada pengamatan pemeranan yang sedang berlangsung.<sup>8</sup>
- d. Guru fiqih memberikan peran-peran yang akan dimainkan. Peran-peran yang guru fiqih berikan kepada para pemain peran sebelum guru menerapkan metode role

---

<sup>7</sup> Muhamad Nukha Murtadlo, "Penerapan Metode Role Playing Pada Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Pelaku Ekonomi di Masyarakat Mata Pelajaran IPS Ekonomi Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP 4 Kudus"dalam *Jurnal Economic Education Analysis Journal*, no. 1, vol. 1, 2012, h. 26.

<sup>8</sup> Joni, "Penerapan Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Gerak Sholat Anak TK Al-Latif Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar", dalam *Jurnal of Islamic Early Childhood Education*, Vol. 1, No. 1, 2018, h. 50.

playing pada materi sholat berjamaah adalah muadzin, tukang iqomah, imam, dan makmum.

## 2. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a. Guru fiqih menetapkan siswa yang tidak bermain peran sebagai pengamat. Ketika metode role playing pada materi shalat berjamaah pada siswa kelas VIII akan diterapkan, siswa selain ada yang berperan sebagai pemain peran maka yang lainnya ialah sebagai penonton. Tugas pemain peran adalah memainkan perannya, sedangkan tugas penonton ialah memperhatikan jalannya permainan peran hingga selesai dan mencari kekurangan-kekurangan dari penampilan para pemain peran untuk kemudian dijadikan bahan evaluasi pembelajaran, sebagaimana jurnal dari Umi Basiroh menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus ke-3 Penelitian Tindakan Kelas salah satu diantaranya adalah peserta didik disuruh memerankan di depan kelas per kelompok secara bergantian. Kelompok yang tidak memerankan memberi masukan dan penilaian kepada kelompok yang sedang bermain peran.<sup>9</sup>
- b. Situasi yang membuat permainan peran harus berhenti sejenak. Situasi yang membuat permainan peran harus berhenti sejenak adalah ketika peran yang satu telah selesai dilaksanakan, kemudian guru fiqih memberikan instruksi untuk memainkan peran berikutnya. Sikap guru fiqih ketika terdapat siswa yang memainkan perannya tidak sesuai dengan peran yang harus dimainkan adalah guru fiqih hanya menyaksikan permainan peran hingga selesai. Guru bersama siswa mengadakan evaluasi terkait kekurangan-kekurangan dalam permainan peran yang telah dilaksanakan.
- c. Sikap guru fiqih ketika ada siswa yang kurang berpartisipasi dalam diskusi. Sikap guru fiqih ketika ada siswa yang kurang berpartisipasi dalam diskusi adalah memberikan dorongan kepada siswa tersebut agar lebih aktif dalam berdiskusi, kemudian guru fiqih memancing siswa tersebut agar berpikir dan mengeluarkan pendapatnya, sebagaimana jurnal dari Ziadatus Sha'adhah yang menyebutkan bahwa aktivitas siswa yang dirasa kurang adalah aktivitas siswa pada saat berdiskusi dan bertanya antara siswa dengan guru/teman. Hal ini dikarenakan siswa masih cenderung takut dan malu untuk bertanya. Namun setelah guru lebih memperhatikan aktivitas siswa, aktivitas siswa dalam berdiskusi dan bertanya antara siswa dengan guru/teman sudah mengalami peningkatan walaupun dibandingkan aktivitas lainnya persentasinya lebih kecil.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Umi Basiroh, "Peningkatan Hasil Belajar dan Imtak pada Materi Rendah Hati, Hemat dan Sederhana Melalui 3 Steps Of Role Playing Based On Daily Short Story Kelas VIII", dalam *Jurnal Profesi Keguruan*, Vol.3, No.1, 2017, h. 90.

<sup>10</sup> Ziadatus Sha'adhah, dkk, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Mengurangi Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VIIA SMPN 1 Sukowono Semester Ganjil tahun Ajaran 2012/2013", dalam *Jurnal Kadikma*, Vol. 4, No.2, 2013, h. 34.

### 3. Evaluasi Bermain Peran

- a. Guru fiqih menginstruksikan kepada setiap kelompok agar memaparkan hasil diskusinya setelah permainan peran selesai. Hasil diskusi yang harus siswa sampaikan harus terkait dengan penampilan para pemain peran. Guru fiqih tidak menetapkan waktu berapa lama bagi setiap kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya, sebagaimana jurnal dari KiromimBaroroh yang menyebutkan bahwa masing-masing mahasiswa duduk di kelompoknya masing-masing, sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan. Mahasiswa membuat drama dengan skenario yang telah dikembangkan sendiri. Pemain meliputi investor, pedagang pasar, rakyat biasa, mahasiswa, pemerintah, masyarakat atas. Skenario secara lengkap dibuat oleh mahasiswa bernama Alvian. Drama menggambarkan bagaimana sebuah mall yang akan menggusur ruang usaha pedagang kecil. Dalam cerita tersebut juga ditampilkan adegan pejabat yang disuap oleh pengusaha pengembang mall. Setelah drama selesai, dosen menanyakan kepada mahasiswa tentang pejabat yang bersedia menerima suap menurut mereka bagaimana? Mahasiswa menjawab tidak setuju, karena itu bertentangan dengan hukum, mahasiswa yang lain menjawab itu bertentangan dengan hati nurani karena merugikan orang lain. Masing-masing siswa menerima kertas sebagai lembar kerja untuk membahas role playing tersebut. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya dan dosen memberikan kesimpulan secara umum dan melakukan evaluasi.<sup>11</sup>
- b. Guru fiqih dalam menilai efektivitas metode bermain peran. Guru fiqih dalam menilai efektivitas metode bermain peran adalah dengan menguji kemampuan siswa melalui tes. Apabila nilai rata-rata siswa meningkat setelah menggunakan metode tersebut, maka metode bermain peran dikatakan efektif dalam materi shalat berjamaah. Apabila nilai rata-rata siswa tidak meningkat, maka metode bermain peran dikatakan tidak efektif dalam materi shalat berjamaah, sebagaimana jurnal dari Joni yang menyebutkan bahwa terdapat perubahan keterampilan shalat setelah mendapat pembelajaran dengan metode *role playing*, yang berarti metode *role playing* efektif ketika diterapkan pada materi shalat. Hal tersebut berdasarkan nilai rata-rata skor siswa meningkat setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *role playing* dibandingkan sebelum menerapkan metode *role playing*.<sup>12</sup>

Guru fiqih membuat catatan setelah metode *role playing* selesai dilaksanakan. Catatan yang dibuat guru adalah terkait dengan kekurangan-kekurangan setelah menerapkan metode bermain peran. Tujuan dari pembuatan catatan tersebut adalah agar guru lebih mudah

---

<sup>11</sup> Kiromim Baroroh, "Upaya Meningkatkan Nilai-nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing", dalam *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, volume 8, no. 2, 2011. H. 156.

<sup>12</sup> Joni, "Penerapan Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Gerak Sholat Anak TK Al-Latif Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar", dalam *Jurnal of Islamic Early Childhood Education*, Vol. 1, No. 1, 2018, h. 50.

mengevaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan, serta dapat menjadi acuan apabila guru ingin menerapkan kembali metode bermain peran pada materi lain, sebagaimana Umi Basiroh, yang menyebutkan bahwa pada tahap pengamatan kegiatan pembelajaran pada siklus ke-3 Penelitian Tindakan Kelas, peneliti melakukan pengamatan bersama kolaborator mata pelajaran PKn. Hasil pengamatan meliputi: jurnal guru diisi oleh guru/kolaborator pada saat membaca Hadits serta menuliskan sinopsis cerita pendek yang berjudul: Sebuah Perjalanan, membuat naskah bermain peran serta pada saat bermain peran. Dalam jurnal guru berisi tentang hal-hal yang berkenaan dengan peristiwa yang terjadi saat pembelajaran. Hal-hal yang menjadi objek sasaran jurnal guru, adalah: (1) partisipasi peserta didik di dalam mempelajari Hadiths sederhana (2) Pengamatan peserta didik pada saat mengerjakan membuat sinopsis cerita pendek, membuat naskah bermain peran dan bermain peran dalam kelompoknya, (3) respon peserta didik terhadap pembelajaran melalui *3 Steps of role playing based on daily short story* materi sederhana. Peserta didik berperan aktif dan bersemangat di dalam pembelajaran baik dari segi membaca, menerjemahkan dan mencari al-syamsiah dan al-qamariah maupun di dalam aktivitas membuat sinopsis, membuat naskah *role playing* dan memerankan *role playing*.<sup>13</sup>

#### **D. Kesimpulan**

Penerapan metode *role playing* pada siswa kelas VII MTs Noor Iman Samarinda terdiri dari tiga tahapan yaitu tahapan satu persiapan dan instruksi, tahapan dua tindakan dramatik dan diskusi, dan tahapan tiga evaluasi bermain peran. Tahapan satu adalah persiapan dan instruksi yang meliputi problem atau dilema guru fiqih sebelum menerapkan metode *role playing*, persiapan sebelum menerapkan metode *role playing*, dan instruksi dari guru. Tahapan dua adalah tindakan dramatik dan diskusi yang meliputi guru menetapkan pengamat, situasi yang membuat permainan peran diberhentikan sejenak, dan sikap guru ketika terdapat siswa yang tidak aktif dalam diskusi. Tahapan tiga adalah evaluasi bermain peran yang meliputi hasil pemaparan diskusi siswa, penilaian keefektifitasan penerapan metode *role playing*, dan catatan guru tentang metode *role playing* yang telah dilaksanakan.

---

<sup>13</sup> Umi Basiroh, “Peningkatan Hasil Belajar dan Imtak pada Materi Rendah Hati, Hemat dan Sederhana Melalui 3 Steps Of Role Playing Based On Daily Short Story Kelas VIII”, dalam *Jurnal Profesi Keguruan*, Vol.3, No.1, 2017, h. 90.

## Referensi

- Hasbullah, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012).
- Heri Gunawan, *Islam Kajian Teoritis dan Pemikiran Tokoh*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014).
- Joni, “Penerapan Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Gerak Sholat Anak TK Al-Latif Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”, dalam *Jurnal of Islamic Early Childhood Education*, Vol. 1, No. 1, 2018.
- Kiromim Baroroh, “Upaya Meningkatkan Nilai-nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing”, dalam *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, volume 8, no. 2, 2011.
- Lexy. J. Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006).
- Muhamad Nukha Murtadlo, “Penerapan Metode Role Playing Pada Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Pelaku Ekonomi di Masyarakat Mata Pelajaran IPS Ekonomi Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP 4 Kudus” dalam *Jurnal Economic Education Analysis Journal*, no. 1, vol. 1, 2012, h. 26.
- Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).
- Titin Sunaryati, *Peningkatan Sikap Demokratis Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKN*, (Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 3 No. 5: 2012).
- Toto Suharto, *Pendidikan Islam Kritis Menuju Rehumanisasi Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: CV Hidayah, 2014).
- Umi Basiroh, “Peningkatan Hasil Belajar dan Imtak pada Materi Rendah Hati, Hemat dan Sederhana Melalui 3 Steps Of Role Playing Based On Daily Short Story Kelas VIII”, dalam *Jurnal Profesi Keguruan*, Vol.3, No.1, 2017.
- Ziadatus Sha’adhah, dkk, “Penerapan Metode Role Playing Untuk Mengurangi Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VIIA SMPN 1 Sukowono Semester Ganjil tahun Ajaran 2012/2013”, dalam *Jurnal Kadikma*, Vol. 4, No.2, 2013.