



Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kemampuan *Habits Of Mind* Mahasiswa Fisioterapi

Rose Ash Sidiqi Marita¹

roseashsidiqi@gmail.com

Suci Amanati²

cuteest_chy@gmail.com

Kuswardani³

budani_fis@yahoo.com

Akademi Fisioterapi Widya Husada Semarang

Abstrak

Penelitian tentang pengaruh metode *role playing* terhadap kemampuan *habits of mind* mahasiswa fisioterapi dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap kemampuan *habits of mind* mahasiswa Akademi Fisioterapi Widya Husada pada mata kuliah komunikasi profesional. *Habits of mind* yang diteliti mengacu pada *habits of mind* yang dikembangkan oleh Marzano (1993). Penelitian dengan subjek penelitian sebanyak 80 mahasiswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi yang dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh metode *role playing* terhadap kemampuan *habits of mind* mahasiswa. Hal ini terlihat dari skor *n-gain habits of mind* yang rendah, yaitu skor kemampuan *habits of mind* mahasiswa setelah menggunakan metode *role playing* (76,8) lebih tinggi daripada sebelum penerapan metode *role playing* (71,8), yang meliputi kemampuan berpikir kreatif, kritis dan regulasi diri. Hasil uji t menunjukkan adanya pengaruh metode *role playing* terhadap kemampuan *habits of mind* mahasiswa fisioterapi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap kemampuan *habits of mind* mahasiswa fisioterapi.

Kata Kunci: *metode pembelajaran, metode role playing, habits of mind, mahasiswa fisioterapi*

Abstract

This research about influence role playing method to student's habits of mind. This research aims to know influence role playing method to student's habits of mind at academy physiotherapy widya husada in courses professional communication. Habits of mind in this research refer to Marzano (1993). Subject in research as much 80 student. Data is collected by observation and quantitatively and qualitatively analyzed. The results show that are influence role playing method to student's habits of mind. That show for n-gain scor student's habits of mind is scor student's habits of mind after applied role playing method (76,8) better than before applied role playing method (71,8), such as creative thinking, critis thinking, and self regulation. The result t test showed is influence role playing method to student physiotherapy's habits of mind. Based on the results of data analysis and discussion it can be inferred that role playing method influence to to student's habits of mind.

Keyword : *method learning, role playing method, habits of mind, student physiotherapy*



1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran komunikasi profesional di Akademi Fisioterapi Widya Husada Semarang masih lebih mementingkan penguasaan konsep (aspek kognitif) dibandingkan keterampilan (aspek psikomotorik) dan sikap (aspek afektif), sehingga menjadikan mahasiswa kurang aktif bahkan merasa bosan.

Kemampuan berkomunikasi profesional akan lebih bisa diperdalam jika mahasiswa memeragakannya melalui metode *role playing*. Hal ini sebagaimana dikatakan oleh Roestiyah (2008), salah satu kelebihan metode *role playing* yang dinyatakan, yaitu bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain. Menurut Sumiati dan Asra (2009), metode *role playing* bertujuan untuk menggambarkan suatu peristiwa masa lampau atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang, kemudian ditunjuk beberapa orang peserta didik untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Adanya peran yang harus dilakukan peserta didik menjadikan peserta didik lebih aktif selama pembelajaran.

Menurut Amri dan Ahmadi (2010), tujuan dari metode *role playing* adalah peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai pemecahan masalah. Adanya harapan agar

peserta didik dapat mengeksplorasi suatu hubungan, menjawab tantangan dalam menggambarkan hubungan tersebut dan memecahkan masalah membutuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan *self regulation* yang tercakup dalam *habits of mind*. Sebagaimana Marzano, dkk (1993) mengungkapkan bahwa kebiasaan berpikir (*habits of mind*) mencakup tiga kategori, yaitu: *self regulation*, *critical thinking* dan *creative thinking*. Kemampuan *habits of mind* dapat membekali individu dalam mengembangkan kebiasaan mental yang merupakan modal penting dalam dunia kerja melalui berbagai indikator di dalamnya.

Beberapa penelitian tentang metode *role playing*, Kartika (2007) menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing*, sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Craciun (2010) menunjukkan bahwa metode *role playing* meningkatkan peserta didik yang lebih aktif dalam keterlibatan pemecahan masalah dalam kelompok, lebih aktif dan percaya diri. Selain itu, kerja sama dalam memecahkan masalah menunjukkan kemampuan kepemimpinan dan komunikasi. Masrita, dkk (2013) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pendekatan konvensional. Mohamadirizi, dkk (2015) menyatakan bahwa metode *role playing* merupakan model pembelajaran yang direkomendasikan sebagai sebuah pembelajaran yang efektif pada mata kuliah manajemen perizinan masuk neonatal pada mahasiswa kebidanan.

Berdasarkan hal di atas, penulis ingin



mengetahui “Bagaimana pengaruh metode *role playing* terhadap kemampuan *habits of mind* mahasiswa Akademi Fisioterapi Widya Husada Semarang?”

2. Telaah Pustaka dan Perumusan Hipotesis

2.1 Metode *Role Playing*

Role playing merupakan metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi social yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi social (Taniredja, dkk, 2011). Metode *role playing* bertujuan untuk menggambarkan suatu peristiwa masa lampau. Atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang. Kemudian ditunjuk beberapa orang peserta didik untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita (Sumiati dan Asra, 2009).

2.2 *Habits of Mind*

Habits of mind merupakan bagian penting dalam budaya akademi, diperlukan dalam proses pembelajaran yang terintegrasi secara eksplisit untuk mencapai tujuan kurikulum dan digunakan dalam setiap pembelajaran dan setiap aktivitas (Costa dan Kallick, 2009). Marzano, dkk (1993) mengungkapkan bahwa *habits of mind* dapat dikategorikan ke dalam tiga kategori yaitu: *self regulation*, *critical thinking* dan *creative thinking*. *Self regulation* meliputi: (a) menyadari pemikirannya sendiri, (b) membuat rencana secara efektif, (c) menyadari dan menggunakan

sumber-sumber informasi yang diperlukan, (d) sensitif terhadap umpan balik dan (e) mengevaluasi keefektifan tindakan. *Critical thinking* meliputi: (a) akurat dan mencari akurasi, (b) jelas dan mencari kejelasan, (c) bersifat terbuka, (d) menahan diri dari sifat impulsif, (e) mampu menempatkan diri ketika ada jaminan, (f) bersifat sensitif dan tahu kemampuan temannya. *Creative thinking* meliputi: (a) dapat melibatkan diri dalam tugas meski jawaban dan solusinya tidak segera nampak, (b) melakukan usaha semaksimal kemampuan dan pengetahuannya, (c) membuat, menggunakan, memperbaiki standar evaluasi yang dibuatnya sendiri, (d) menghasilkan cara baru melihat situasi yang berbeda dari cara biasa yang berlaku pada umumnya.

2.3. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah metode *role playing* berpengaruh terhadap kemampuan *habits of mind* mahasiswa fisioterapi.

3. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan adalah *weak experiment design*, yaitu metode *role playing* diterapkan pada 54 mahasiswa. Lokasi penelitian dilakukan di Akademi Fisioterapi Widya Husada Semarang. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah komunikasi profesional. Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa angket penelusuran *habits of mind* dan lembar observasi presentasi kelas. Angket penelusuran *habits of mind* menghasilkan



data kuantitatif yang dianalisis menggunakan software uji statistik IBM SPSS Statistic 20 untuk uji normalitas dan uji t, sedangkan untuk mengetahui besarnya peningkatan menggunakan *n-gain*. Lembar observasi presentasi kelas merupakan data kualitatif yang dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kecenderungan data atau temuan yang akan digunakan dalam menarik kesimpulan.

4. Hasil dan Pembahasan

Penelusuran *habits of mind* menggunakan angket yang diadaptasi dan

dikembangkan dari angket penelitian Sriyati (2011) dan Marzano, dkk (1993). Angket ini diberikan pada saat *pre* dan *post* penerapan metode *role playing*, digunakan untuk mendapatkan gambaran kemampuan *habits of mind* mahasiswa secara umum dan masing-masing kategori *habits of mind* yang dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 1. Hasil kemampuan *habits of mind* berdasarkan angket

| Kemampuan Mahasiswa | Rerata awal | Rerata akhir | <i>N-gain</i> | Kriteria |
|-----------------------------------|-------------|--------------|---------------|----------|
| <i>Habits of Mind</i> secara umum | 2,87 | 3,07 | 0,18 | Rendah |
| <i>Self regulation</i> | 2,91 | 3,13 | 0,10 | Rendah |
| <i>Critical thinking</i> | 2,89 | 3,06 | 0,08 | Rendah |
| <i>Creative thinking</i> | 2,77 | 3,01 | 0,17 | Rendah |

Berdasarkan Tabel 1, dapat terlihat ada kenaikan kemampuan *habits of mind* mahasiswa baik secara umum maupun setiap kategori, misal rata-rata awal kemampuan *habits of mind* mahasiswa secara keseluruhan sebesar 2,87 meningkat saat akhir sebesar 3,07 dengan *n-gain* berkriteria rendah. Hal ini diperkuat dengan semakin banyaknya mahasiswa bertanya saat proses pembelajaran dari saat awal hanya 3-4

mahasiswa menjadi 9-11 mahasiswa. Persiapan draft bermain drama juga semakin baik, hal ini ditunjukkan dengan semakin banyak kelompok yang berkonsultasi kepada dosen dan semakin baiknya penampilan mahasiswa saat *role playing*. Berdasarkan hasil observasi, banyak kelompok yang membawa kebutuhan drama secara nyata, misal membawa stetoskop saat melakukan anamnesis awal, membuat leaflet dan



presentasi tentang diabetes saat kelas hingga seperti sebuah klinik dengan mengadakan penyuluhan, mengatur set bed dan kursi yang tertata rapi.

Tabel 2. Rekapitulasi persentase skor *n-gain* berdasarkan kemampuan *habits of mind*

| No | <i>N-gain</i> ternormalisasi | Jumlah mahasiswa | Persentase (%) |
|---------------------|------------------------------|------------------|----------------|
| 1. | Rendah | 35 | 64,81% |
| 2. | Sedang | 16 | 29,63% |
| 3. | Tinggi | 3 | 5,56% |
| Jumlah Total | | 54 | 100% |

Berdasarkan Tabel 2, persentase tertinggi hasil rekapitulasi skor *n-gain* ternormalisasi berada pada kategori rendah, yaitu sebesar 64,81% pada 25 mahasiswa, tertinggi kedua berada pada kategori sedang, yaitu sebesar 29,63% pada 16 mahasiswa dan terakhir pada kategori tinggi, yaitu sebesar 5,56% pada 3 mahasiswa. Berdasarkan data tersebut, peningkatan *habits of mind* terjadi pada semua mahasiswa dengan rata-rata indeks *n-gain* ternormalisasi sebesar 0,18 dan

termasuk kategori rendah. Rendahnya peningkatan kemampuan *habits of mind* mahasiswa dapat dikarenakan kemampuan ini baru dikenalkan pertama kali kepada mahasiswa. Sebagaimana pendapat Sriyati (2011) yang menyatakan bahwa untuk dapat membentuk *habits of mind*, diperlukan usaha memperkenalkan, menggali, mengembangkan dan memperkuatnya melalui berbagai strategi.

Gambar 1. Rekapitulasi skor indikator kemampuan *habits of mind* kategori *self regulation*



Berdasarkan gambar 1, perolehan persentase skor *habits of mind self regulation* awal mahasiswa pada tiap indikatornya, diketahui bahwa pencapaian

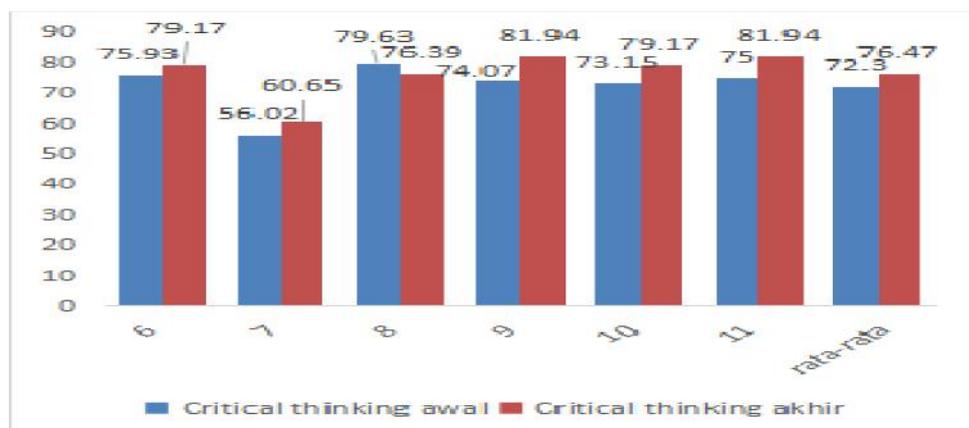
persentase indikator terendah terdapat pada indikator 1 yaitu menyadari pemikirannya sendiri sebesar 69,91%, sedangkan persentase indikator tertinggi



terdapat pada indikator 4 yaitu sensitif terhadap umpan balik sebesar 77,31%. Pada perolehan persentase skor *habits of mind self regulation* akhir mahasiswa, diketahui pencapaian persentase indikator terendah terdapat pada indikator 5 yaitu mengevaluasi keefektifan tindakan sebesar 75% dan pencapaian persentase tertinggi pada indikator 3 yaitu menyadari dan menggunakan sumber-sumber informasi yang diperlukan sebesar 82,41%. Perolehan persentase kemampuan skor *habits of mind self regulation* tiap indikatornya memperlihatkan kenaikan skor awal dan akhir, sehingga rata-rata skor kemampuan *habits of mind self regulation* awal lebih rendah dari rata-rata skor kemampuan skor *habits of mind self regulation* akhir, yaitu 72,78% menjadi 78,15%, terdapat kenaikan sebesar 5,37%. Kenaikan terendah persentase skor *habits of mind self regulation* terdapat pada indikator 4 yaitu sensitif terhadap umpan balik sebesar 0,47%, sedangkan kenaikan tertinggi terdapat pada indikator 3 yaitu menyadari dan menggunakan

sumber-sumber informasi yang diperlukan sebesar 10,19%. Rendahnya kenaikan indikator sensitif terhadap umpan balik dapat dilihat dari lembar observasi, yaitu banyaknya kelompok yang tidak mengumpulkan kembali tugas kelompoknya setelah dikoreksi dosen, sedikitnya mahasiswa yang memberikan tanggapan atau bantuan kepada kelompok penyaji saat penyaji mengalami kesulitan dan tidak dapat membedakan mana materi yang tepat untuk disajikan. Kenaikan tertinggi pada indikator menyadari dan menggunakan sumber-sumber informasi yang diperlukan dapat dilihat saat peneliti melakukan observasi atau lembar observasi, yaitu banyaknya mahasiswa mencari sumber-sumber dari internet saat proses pembelajaran berlangsung, daftar pustaka yang digunakan lebih dari dua dan semakin bertambahnya kelompok yang meminta konsultasi dosen untuk menanyakan sumber yang kelompok tersebut gunakan.

Gambar 2. Rekapitulasi skor indikator kemampuan *habits of mind* kategori *critical thinking*



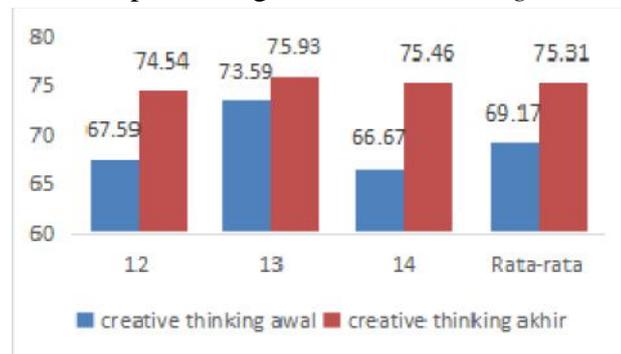
Berdasarkan perolehan persentase skor *habits of mind critical thinking* awal



mahasiswa pada tiap indikatornya, diketahui bahwa pencapaian persentase indikator terendah terdapat pada indikator 7 yaitu jelas dan mencari kejelasan sebesar 56,02%, sedangkan persentase indikator tertinggi terdapat pada indikator 8 yaitu bersifat terbuka sebesar 79,63%. Pada perolehan persentase skor *habits of mind critical thinking* akhir mahasiswa, diketahui pencapaian persentase indikator terendah juga terdapat pada indikator 7 yaitu jelas dan mencari kejelasan sebesar 60,65% dan pencapaian persentase tertinggi pada indikator 9 yaitu menahan diri dari sifat impulsif; dan 11 yaitu bersifat sensitif dan tahu kemampuan pengetahuan temannya sebesar 81,94%. Perolehan persentase kemampuan skor *habits of mind critical thinking* tiap indikatornya memperlihatkan kenaikan skor awal dan akhir, kecuali pada

indikator 8. Rata-rata skor kemampuan *habits of mind critical thinking* awal lebih rendah dari rata-rata skor kemampuan skor *habits of mind critical thinking* akhir, yaitu 72,30% menjadi 76,47%, terdapat kenaikan sebesar 4,17%. Kenaikan tertinggi terdapat pada indikator 11 yaitu bersifat sensitif dan tahu kemampuan pengetahuan temannya sebesar 6,94%. Semakin rendahnya indikator bersifat terbuka dapat terjadi karena ide-ide yang muncul selama penugasan belum menunjukkan sesuatu yang baru dan sesuai dengan kenyataan aslinya. Hal ini karena mahasiswa belum tahu bagaimana medan rumah sakit atau klinik yang akan mereka tampilkan atau belum mendapatkan gambaran yang penuh tentang apa yang harus dilakukan mahasiswa tersebut.

Gambar 3. Rekapitulasi skor indikator kemampuan *habits of mind* pada kategori *creative thinking*



Berdasarkan perolehan persentase skor *habits of mind creative thinking* awal mahasiswa pada tiap indikatornya, diketahui bahwa pencapaian persentase indikator terendah terdapat pada indikator 14 yaitu menghasilkan cara baru melihat situasi yang berbeda dari cara yang

berlaku pada umumnya sebesar 66,67%, sedangkan persentase indikator tertinggi terdapat pada indikator 13 yaitu melakukan usaha memaksimalkan kemampuan dan pengetahuannya sebesar 73,59%. Pada perolehan persentase skor *habits of mind creative thinking* akhir



mahasiswa, diketahui pencapaian persentase indikator terendah terdapat pada indikator 12 yaitu dapat melibatkan diri dalam tugas meski jawaban dan solusinya tidak segera nampak sebesar 74,54% dan pencapaian persentase tertinggi pada indikator 13 yaitu melakukan usaha memaksimalkan kemampuan dan pengetahuannya sebesar 75,93%. Perolehan persentase kemampuan skor *habits of mind creative thinking* tiap indikatornya memperlihatkan kenaikan skor awal dan akhir, sehingga rata-rata skor kemampuan *habits of mind self regulation* akhir lebih (75,31%) tinggi dari rata-rata skor kemampuan skor *habits of mind self regulation* awal (69,17%), terdapat kenaikan sebesar 6,14%.

Kenaikan terendah persentase skor *habits of mind self regulation* terdapat pada indikator 13 yaitu melakukan usaha memaksimalkan kemampuan dan pengetahuannya sebesar 2,34%, sedangkan kenaikan tertinggi terdapat pada indikator 14 yaitu menghasilkan cara baru melihat situasi yang berbeda dari cara yang berlaku pada umumnya sebesar 8,79%.

Uji normalitas distribusi data masing-masing kategori *habits of mind* (*self regulation, critical thinking, dan creative thinking*) siswa dilakukan menggunakan uji *Lilliefors (One-Sample Kolmogorov-Smirnov)*. Hasil uji normalitas data disajikan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Hasil uji normalitas kemampuan *habits of mind* mahasiswa berdasarkan angket

| Jenis tes | Taraf signifikansi hasil hitung | Kriteria nilai signifikansi tabel (nilai $\frac{1}{2}$ (0,025)) | Kesimpulan (Sig hitung > $\frac{1}{2}$ () (0,025) = distribusi normal) |
|------------------------------|---------------------------------|---|---|
| HoM <i>self regulation</i> | 0,372 | 0,025 | Distribusi normal |
| HoM <i>critical thinking</i> | 0,458 | 0,025 | Distribusi normal |
| HoM <i>creative thinking</i> | 0,356 | 0,025 | Distribusi normal |
| HoM secara keseluruhan | 0,861 | 0,025 | Distribusi normal |

Berdasarkan Tabel 6, diketahui bahwa nilai *Sig* hitung > $\frac{1}{2}$ (0,025) maka disimpulkan bahwa kemampuan *habits of mind* mahasiswa berdistribusi normal pada taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat

dilakukan uji statistik lanjutan.

Hasil uji normalitas yang menunjukkan kemampuan *habits of mind* mahasiswa berdistribusi normal menunjukkan bahwa penelitian ini tergolong penelitian



parametrik. Penelitian menggunakan satu kelompok sampel, maka analisis statistik yang digunakan adalah uji *one samples*

test. Hasil uji *one samples test* disajikan dalam Tabel 7.

Tabel 7. Uji *one samples test* kemampuan *habits of mind* mahasiswa

| Jenis tes | Taraf signifikansi hasil hitung | Kriteria nilai signifikansi tabel (nilai $\frac{1}{2}$ (0,025)) | Kesimpulan |
|------------------------------------|---------------------------------|---|--------------|
| HoM <i>self regulation</i> akhir | 0,000 | 0,025 | Ada pengaruh |
| HoM <i>critical thinking</i> akhir | 0,000 | 0,025 | Ada pengaruh |
| HoM <i>creative thinking</i> akhir | 0,000 | 0,025 | Ada pengaruh |
| HoM keseluruhan | 0,000 | 0,025 | Ada pengaruh |

Berdasarkan perhitungan pada Tabel 7, diketahui bahwa data untuk kemampuan *habits of mind* mahasiswa menunjukkan kriteria angka signifikansi $0,000 < \frac{1}{2}$ (0,025). Maka dapat disimpulkan hipotesis penelitian diterima, yaitu ada pengaruh metode *role playing* terhadap kemampuan *habits of mind* mahasiswa fisioterapi.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *role playing* terhadap kemampuan *habits of mind* mahasiswa Akademi Fisioterapi Widya Husada Semarang. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan kemampuan *habits of mind* mahasiswa akhir (2,87) yang lebih tinggi dari kemampuan *habits of mind* mahasiswa awal (3,07) dengan peningkatan menggunakan *n-gain* sebesar 0,18 dengan kategori rendah. Pengaruh ini

juga diperkuat dengan uji t menggunakan *one sample test* dengan hasil yang menunjukkan kriteria angka signifikansi $0,000 < \frac{1}{2}$ (0,025).

6. Saran

Dosen seharusnya dapat secara berkelanjutan mengintegrasikan kemampuan *habits of mind* dengan proses pembelajaran mengingat dalam membentuk kemampuan *habits of mind* mahasiswa tidak hanya menekankan hasil, namun juga memperhatikan bagaimana mahasiswa mendapatkan pengetahuan.

REFERENSI

Amri, S. & Ahmadi K. I. 2010. **Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas**. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.



- Costa, A. L. & Kallick, B. 2009. **Learning and Leading with Habits of Mind : 16 Essential Characteristics for Success**. Alexandria, VA. [Online]. Tersedia di:
http://www.jtbookyard.com/upload/s/6/2/9/3/6293106/ebook-learning_and_leading_with_habits_of_mind_-_16_essential_characteristics_for_success_2008.pdf. Diakses 13 Februari 2016.
- Cracium, D. 2010. Role-Playing as Creative Method in Science Education. *Journal of Science And Arts*, Vol. 12, pp: 175-182.
- Kartini, T. 2007. Penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas v SDN Cileunyi i kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 8, pp: 1-5.
- Marzano, Pickering, & McTighe. 1993. **Assessing Student Outcomes: Performance Assessment Using the Dimension of Learning Model**. Alexandria, Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Masrita 2013. Perbandingan Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dengan Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA N 1 Lore Utara. *Jurnal Akademika Kimia*. Volume 2, No.1, 2013 : 47-53
- Mohamadirizi S., dkk 2015. Role Playing Approach vs. Traditional Method about Neonatal Admission Skills among Midwifery Students. *International Journal of Pediatrics*, Vol. 3, pp: 965-970. [Online]. Tersedia di : http://ijp.mums.ac.ir/article_4861_581.htm. Diakses tanggal 3 Maret 2017.
- Roestiyah, N.K. 2008. **Strategi Belajar Mengajar**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sriyati, S. 2011. **Penerapan Asesmen Formatif Untuk Membentuk *Habits of Mind* Mahasiswa Biologi**. Sekolah Pascasarjana UPI. Disertasi. Tidak diterbitkan.
- Sumiati & Asra. 2009. **Metode Pembelajaran**. Bandung: CV Wacana Prima
- Taniredja, T., dkk. 2011. **Model-Model Pembelajaran Inovatif**. Bandung: Alfabeta