

KEEFEKTIFAN MODEL *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V DENGAN BERMAIN WAYANG TERHADAP KEMAMPUAN INTERPERSONAL ANAK DAN KETERAMPILAN BERCERITA

Ikha Listyarini, Yopy Mayda Intan Pertiwi
Program Studi PGSD Universitas PGRI Semarang
Jl. Sidodadi Timur No. 24 Semarang

Info Artikel

Sejarah artikel:

Diterima
Januari 2018
Disetujui
Maret 2018
Dipublikasikan
Juli 2018

Kata kunci:
role playing,
wayang,
kemampuan
interpersonal

Keywords:
role playing,
wayang,
interpersonal skills

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah rendahnya kemampuan interpersonal anak dan keterampilan bercerita yang disebabkan kurangnya pembelajaran yang efektif dalam mengoptimalkan kemampuan dan keterampilan. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model *Role Playing* dengan bermain wayang pada materi drama kelas V SD Negeri 02 Klapasawit Purbalingga dilihat pada kemampuan interpersonal anak dan keterampilan bercerita serta ketuntasan belajar siswa. Sampel yang diambil adalah 39 siswa kelas VA dan VB dengan menggunakan teknik *random sampling*. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Berdasarkan hasil uji t kemampuan interpersonal diketahui t_{hitung} lebih dari t_{tabel} yaitu $8,3183747 > 1,678$. Sedangkan untuk uji t keterampilan bercerita diketahui t_{hitung} lebih dari t_{tabel} yaitu $7,13149 > 1,678$. Hasil ketuntasan belajar individu untuk siswa kelas kontrol di atas 65% dengan ketuntasan belajar individu tertinggi sebesar 91% dan terendah sebesar 73% dan untuk kelas eksperimen ketuntasan belajar individu di atas 65% dengan ketuntasan belajar individu tertinggi 95% dan terendah 81%. Ketuntasan belajar klasikal untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 85% yaitu 96%. Disimpulkan bahwa melalui penerapan model *Role Playing* dengan bermain wayang dapat mencapai ketuntasan belajar. Selanjutnya hasil uji t dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* dengan bermain wayang pada pembelajaran Bahasa Indonesia efektif terhadap kemampuan interpersonal anak dan keterampilan bercerita.

ABSTRACT

This research background is the low ability interpersonal children and storytelling skills due to lack of effective learning in optimizing the capabilities and skills. Goals to be achieved in this research is to determine the effectiveness of the model Role Playing with puppets playing the drama material class V SD Negeri 02 Klapasawit Purbalingga as seen the interpersonal skills of children and storytelling skills and mastery learning students. Samples taken were 39 students of class VA and VB using random sampling techniques. The data in this study are obtained through observation, interviews, documentation, and testing. Based on t-test results are known interpersonal skills t_{hitung} more than t_{tabel} is $8,3183747 > 1,678$. Beside for the t test known tcount storytelling skills t_{hitung} more than t_{tabel} is $7,13149 > 1,678$. The results of individual mastery learning for grade control over 65% with the highest individual learning completeness of 91% and the lowest is 73% and for the experimental class learning completeness of individuals above 65% with the highest individual learning completeness 95% and the lowest 81%. Mastery learning classical to experimental class and control class is 85% ie 96%. It is concluded that through the application of models Role Playing with a puppet play can achieve mastery learning. Furthermore, the t test results can be concluded that the model Role Playing with a puppet play in learning Indonesian effectively against child interpersonal skills and storytelling skills.

(C) 2018 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dapat diperoleh dalam suatu wadah yang dinamakan sekolah melalui seorang guru. Guru membimbing dan mengarahkan serta memfasilitasi siswa dalam belajar. Guru mempunyai tanggung jawab untuk membantu proses perkembangan siswa.

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), semakin maju juga pemikiran manusia. Manusia dapat memperoleh informasi melalui media seperti koran, televisi, internet, dan lain-lain. Televisi sekarang banyak menyuguhkan tayangan yang kurang sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia seperti sinetron, banyak sinetron yang menampilkan sikap yang kurang baik dan tidak sesuai etika sehingga perlu adanya pengawasan dari orang tua. Perlunya diajarkan cara berkomunikasi interpersonal atau berinteraksi dengan orang lain yang baik kepada siswa sebagai penangkal dari pengaruh yang kurang baik sehingga siswa mengerti mana yang baik dan tidak baik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi interpersonal menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi hasil karya sastra manusia Indonesia. Bahasa juga merupakan hasil budaya yang hidup dan berkembang yang harus dipelajari. Seorang siswa yang tidak pernah diajarkan berbicara, maka tidak akan pernah memiliki kemampuan berbicara. Kemampuan dalam berbicara sangat dibutuhkan untuk berkomunikasi dengan orang lain baik secara lisan maupun tulis.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri 02 Klapasawit diperoleh informasi dari hasil wawancara dengan guru kelas V yaitu ibu Siti Anjani, S.Pd. ditemukan masalah bahwa dalam pembelajaran yang dilaksanakan masih mengalami berbagai kendala baik dari guru maupun siswa. Kendala dari siswa misalnya ada sebagian siswa yang tidak adanya antusias dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menyebabkan rendahnya hasil belajar yang 45% siswa mendapat nilai di bawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yaitu 70

Berdasarkan alasan di atas maka penelitian ini penting untuk dilaksanakan, dan judul penelitian ini adalah "Keefektifan Model *Role Playing* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V dengan Bermain Wayang terhadap Kemampuan Interpersonal Anak dan Keterampilan Bercerita".

Rumusan masalah dalam penelitian adalah: (1) Apakah model *Role Playing* dengan media wayang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V efektif terhadap kemampuan interpersonal anak dan keterampilan bercerita? (2) Apakah model *Role Playing* dengan media wayang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V efektif untuk meningkatkan ketuntasan nilai siswa?

Tujuan Penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui keefektifan model *Role Playing* dengan media wayang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V terhadap kemampuan interpersonal anak dan keterampilan bercerita. (2) Untuk mengetahui keefektifan model *Role Playing* dengan media wayang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V untuk meningkatkan ketuntasan nilai siswa.

Manfaat dalam penelitian ini yaitu meningkatkan keterampilan bercerita dan kemampuan interpersonal anak serta ketuntasan nilai siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V dengan menggunakan model *Role Playing*.

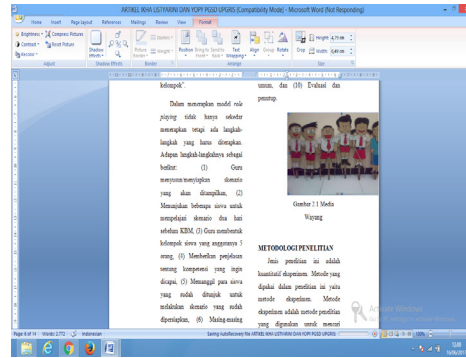
Keefektifan atau efektif menurut Kyriacou (2011: 1), “efektif dapat dirumuskan sebagai pengajaran yang berhasil mewujudkan pembelajaran oleh para siswa sebagaimana dikehendaki oleh guru”. Pembelajaran dikatakan efektif apabila skor yang dicapai siswa memenuhi batas minimal kompetensi yang telah dirumuskan. Rumusan kompetensi ini bukan saja dalam tataran teoretis.

Menurut Hardjana (dalam AW: 2011), “komunikasi interpersonal adalah komunikasi tatap muka antardua atau beberapa orang, di mana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula”. Unsur-unsur dari komunikasi interpersonal yaitu sumber/komunikator, *encoding*, pesan, saluran, penerima/komunikan, *decoding*, respon, gangguan (*noise*), dan konteks komunikasi. Adapun ciri-ciri yang menunjukkan tentang komunikasi interpersonal adalah arus pesan dua arah, suasana nonformal, umpan balik segera, dan pesertakomunikasi

Keterampilan bercerita yang baik memerlukan pengetahuan, pengalaman serta kemampuan berpikir yang memadai, penguasaan beberapa keterampilan, yaitu ketepatan tatabahasa sehingga hubungan antar kata dan kalimat menjadi jelas. Untuk mengembangkan keterampilan bercerita seseorang harus mampu memperhatikan tatabahasa yang digunakan termasuk ketepatan kata dan kalimat. Selain itu, perlu diperhatikan kelancaran dalam penyampaian kalimat dalam cerita. Dalam Bahasa Indonesia bercerita dapat dikategorikan sebagai sarana berkomunikasi lisan yang mencakup pada aspek berbicara. Sunayah (2010: 203) mengatakan bahwa komunikasi lisan berintikan presentasi. Presentasi merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari diri siswa, karier mahasiswa, akademis, pelaku bisnis atau setiap profesi.

Menurut Uno dan Mohamad (2012: 105), "bermain peran atau *role playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok".

Dalam menerapkan model *role playing* tidak hanya sekedar menerapkan tetapi ada langkah-langkah yang harus diterapkan. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: (1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (2) Menunjukkan beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM, (3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, (4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, (5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan, (6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang di peragakan, (7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, (8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, (9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, dan (10) Evaluasi dan penutup.



Gambar 1 Media Wayang

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2010: 107). Metode eksperimen dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experimental Design*. Bentuk *True Experimental Design* yang digunakan yaitu *posttest-only control group design*.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VA dan VB SDN 02 Klapasawit, Purbalingga. Penelitian ini dilakukan pada bulan April tanggal 22-30 2016 semester II tahun ajaran 2015/2016. Tanggal 22-30 April 2016 melakukan penelitian di SDN 02 Klapasawit, Purbalingga sebanyak enam kali di kelas kontrol dan enam kali di kelas eksperimen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi drama.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB SDN 02 Klapasawit, Purbalingga tahun ajaran 2015/2016

yang berjumlah 39 siswa terdiri dari 20 siswi perempuan dan 19 siswa laki-laki.. Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel dengan random sampling yaitu cara mengambil semua dalam populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu untuk dijadikan subjek penelitian. Jadi peneliti menggunakan semua anggota populasi yaitu seluruh siswa SDN 02 Klapasawit Purbalingga. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen yang dikenai model pembelajaran *Role Playing* berbantu media wayang. Sedangkan untuk kelas kontrol adalah siswa kelas VB berjumlah 19 siswa dikenai pembelajaran konvensional.

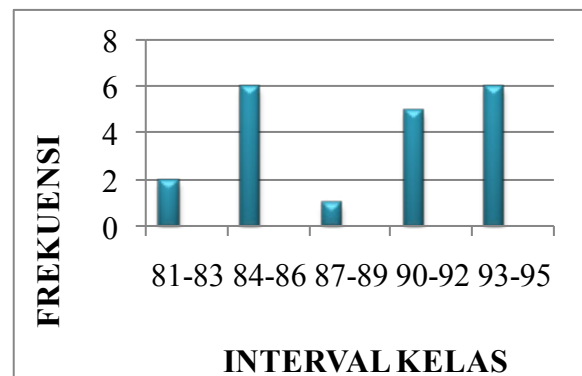
Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi untuk data awal, wawancara untuk mengetahui kondisi siswa, dokumentasi data berupa silabus, RPP, dll, dan tes untuk mengukur keterampilan bercerita dan kemampuan interpersonal siswa. Kemudian Analisis data dilakukan untuk mengetahui data keterampilan bercerita dan kemampuan interpersonal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

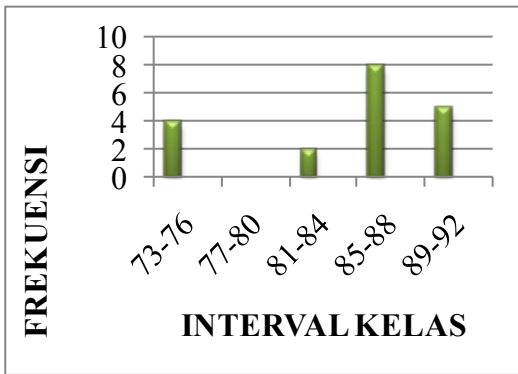
Penelitian menggunakan rancangan eksperimen *True Experimental Design* dengan design adalah *posttest-only control group*. Data penelitian ini diperoleh dari data hasil *posttest*. *Posttest* sebagai kemampuan akhir hasil

belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 02 Klapasawit Purbalingga diperoleh hasil *posttest* kelas VA dan VB terhadap 39 siswa keseluruhan pada kemampuan interpersonal anak dan keterampilan bercerita mata pelajaran Bahasa Indonesia materi drama yaitu, untuk kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi untuk kelas eksperimen 95, nilai terendah 81 dan rata-ratanya adalah 89. Data hasil *posttest* tersebut jika disajikan dalam histogram adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Grafik Histogram Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil *posttest* diperoleh nilai tertinggi untuk kelas kontrol 91, nilai terendah 73 dan rata-ratanya adalah 84. Data hasil *posttest* tersebut jika disajikan dalam interval histogram adalah sebagai berikut:



Gambar 3 Grafik Histogram Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

2. Uji Persyaratan Analisis Data

Analisis data setelah perlakuan adalah sebagai berikut :

a. Uji Hipotesis Kemampuan Interpersonal Anak

$H_0 = (\sigma_1 = \sigma_2)$, Model pembelajaran *Role Playing* dengan media wayang tidak efektif terhadap kemampuan interpersonal anak kelas V SDN 02 Klapasawit Purbalingga Tahun Ajaran 2015-2016.

$H_a = (\sigma_1 > \sigma_2)$, Model pembelajaran *Role Playing* dengan media wayang efektif terhadap kemampuan interpersonal anak kelas V SDN 02 Klapasawit Purbalingga Tahun Ajaran 2015-2016.

Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan uji-t, perhitungan uji-t secara rinci di sajikan sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{Sgab \times \left(\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right) \times 0,5 \right)}}$$

Berdasarkan analisis data di atas dapat dirangkum hasil uji hipotesis sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil uji hipotesis

Kategori	X	Y	Signifikan
Kemampuan Anak	90,55	82,55	Signifikan
Penerapan Kemampuan Berbicara	82,55	90,55	Signifikan

b. Uji hipotesis keterampilan bercerita

$H_0 = (\sigma_1 = \sigma_2)$, Model pembelajaran *Role Playing* dengan media wayang tidak efektif terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SDN 02 Klapasawit Purbalingga Tahun Ajaran 2015-2016.

$H_a = (\sigma_1 > \sigma_2)$, Model pembelajaran *Role Playing* dengan media wayang efektif terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SDN 02 Klapasawit Purbalingga Tahun Ajaran 2015-2016.

Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan uji-t, perhitungan uji-t secara rinci di sajikan sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{Sgab \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right) \times 0,5}}$$

Berdasarkan analisis data dapat dirangkum hasil uji hipotesis sebagai berikut:

Tabel 2
Rangkuman Hasil Uji Hipotesis

The screenshot shows a presentation slide with the following content:

Berdasarkan analisis data dapat dirangkum hasil uji hipotesis sebagai berikut:

Tabel 2.20
Rangkuman Hasil Uji Hipotesis

Kategori Data	n	Nilai	Skor
Penerapan kelas eksperimen	29	1,1140	1,078
Penerapan kelas kontrol	29	1,1140	1,078

1. Kemungkinan belajar individu kelas kontrol dan kelas eksperimen
Berdasarkan hasil posttest siswa kelas kontrol dan eksperimen dapat diperoleh data untuk kelas eksperimen memperoleh ketuntasan belajar individu yaitu di atas 65%. Ketuntasan belajar individu tertinggi = 95% sejumlah 1 siswa, 86% = 3 siswa, 93% = 2 siswa, 84% = 2 siswa, 82% = 1 siswa, 94% = 3 siswa, 87% = 1 siswa, 91% = 2 siswa, 92% = 1 siswa, 90% = 1 siswa, 85% = 1 siswa, dan ketuntasan belajar individu terendah = 81% sejumlah 1 siswa dan hasil seluruh siswa untuk kelas kontrol memperoleh ketuntasan belajar individu yaitu di atas 65%. Ketuntasan belajar individu tertinggi = 91% sejumlah 2 siswa, 89% = 2 siswa, 86% =

- c. Ketuntasan belajar individu kelas kontrol dan kelas eksperimen

Berdasarkan hasil *posttest* siswa kelas kontrol dan eksperimen dapat diperoleh data untuk kelas eksperimen memperoleh ketuntasan belajar individu yaitu di atas 65%. Ketuntasan belajar individu tertinggi = 95% sejumlah 1 siswa, 86% = 3 siswa, 93% = 2 siswa, 84% = 2 siswa, 82% = 1 siswa, 94% = 3 siswa, 87% = 1 siswa, 91% = 2 siswa, 92% = 1 siswa, 90% = 1 siswa, 85% = 1 siswa, dan ketuntasan belajar individu terendah = 81% sejumlah 1 siswa dan hasil seluruh siswa untuk kelas kontrol memperoleh ketuntasan belajar individu yaitu di atas 65%. Ketuntasan belajar individu tertinggi = 91% sejumlah 2 siswa, 89% = 2 siswa, 86% =

3 siswa, 88% = 2 siswa, 83% = 1 siswa, 87% = 2 siswa, 85% = 1 siswa, 75% = 3 siswa, 90% = 1 siswa, dan ketuntasan belajar individu terendah = 73% sejumlah 1 siswa.

- d. Ketuntasan belajar klasikal kelas eksperimen dan kelas kontrol

Nilai hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tuntas dalam belajar atau nilai yang diperoleh di atas rata-rata kelas keseluruhan = 86 dengan jumlah siswa = 29 siswa dan siswa yang dibawah rata-rata kelas keseluruhan = 86 dengan jumlah siswa = 10 siswa.

$$KBK = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{29}{39} \times 100\%$$

$$KBK = 96\%$$

3. Pembahasan

Berdasarkan analisis data di atas diketahui rata-rata nilai kemampuan interpersonal anak dan keterampilan bercerita tes akhir setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada kelas eksperimen sebesar 89 dan yang tidak diberi perlakuan pada kelas kontrol sebesar 84,63. Dari kedua rata-rata (kelas kontrol dan kelas eksperimen) terdapat selisih perbedaan sebesar 4,37 atau meningkat.

Hasil kedua rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen tentang kemampuan interpersonal anak setelah dianalisis menggunakan rumus uji-t, diketahui bahwa hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $8,3183747 > 1,678$ pada taraf signifikan 5%. Hasil rata-rata kelas kontrol dan eksperimen tentang keterampilan bercerita setelah dianalisis menggunakan uji-t diketahui bahwa hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $7,13149 > 1,678$ pada taraf signifikan 5%.

Hasil kedua kriteria ketuntasan belajar individu dan ketuntasan belajar klasikal kelas kontrol dan kelas eksperimen yang telah di analisis, diketahui bahwa hasil seluruh siswa untuk kelas eksperimen memperoleh ketuntasan belajar individu yaitu di atas 65%. Ketuntasan belajar individu tertinggi = 95% sejumlah 1 siswa, 86% = 3 siswa, 93% = 2 siswa, 84% = 2 siswa, 82% = 1 siswa, 94% = 3 siswa, 87% = 1 siswa, 91% = 2 siswa, 92% = 1 siswa, 90% = 1 siswa, 85% = 1 siswa, dan ketuntasan belajar individu terendah = 81% sejumlah 1 siswa dan hasil seluruh siswa untuk kelas kontrol memperoleh ketuntasan belajar individu yaitu di atas 65%. Ketuntasan belajar individu tertinggi = 91% sejumlah 2 siswa, 89% = 2 siswa, 86% = 3 siswa, 88% = 2 siswa, 83% = 1 siswa, 87% = 2 siswa, 85% = 1 siswa, 75% = 3 siswa, 90% = 1 siswa, dan ketuntasan belajar individu terendah = 73% sejumlah 1 siswa. Sedangkan hasil ketuntasan belajar

klasikal seluruh siswa memperoleh ketuntasan belajar klasikal yaitu di atas 85%. Ketuntasan belajar klasikal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 96%. Jadi siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen tuntas dalam belajar. Dengan demikian dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V dengan bermain wayang efektif terhadap kemampuan interpersonal anak dan keterampilan bercerita serta meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 02 Klapasawit Purbalingga Tahun Ajaran 2015-2016, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V dengan bermain wayang efektif terhadap: (1) Kemampuan interpersonal, terbukti bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $8,3183747 > 1,678$ pada taraf signifikan 5%, (2) Keterampilan bercerita, terbukti bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $7,13149 > 1,678$ pada taraf signifikan 5%, (3) Ketuntasan belajar individu kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas jumlah ketuntasan belajar individu = 65%, dan (4) Ketuntasan belajar klasikal untuk kelas kontrol dan eksperimen di atas jumlah ketuntasan belajar klasikal = 85% sebesar 96%.

DAFTAR PUSTAKA

- AW, Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kyriacou, cris. 2011. *Efektive Teaching Theory and Practice*. Bandung: Nusa Media.
- Permendikbud. 2003. *Undang-Undang No 20*. Jakarta: Permendikbud.
- Sunaiyah, Salma.2010. *Bahasa Indonesia*. Kediri: STAIN Kediri Pers.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah dan Mohamad.2012.*Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Paragonatama Jaya