ARTIKEL

PENGARUH METODE *BRAINSTORMING* DIDUKUNG MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA SISWA KELAS V SDN JAGALAN 3 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

THE EFFECT OF BRAINSTORMING METHOD SUPPORTED BY AUDIO VISUAL MEDIA TO IDENTIFY STORY SUBTANCE ABILITY OF FIFTH GRADE JAGALAN 3 STUDENT KEDIRI 2016/2017

Oleh:

SANDY KUKUH RIANSYAH

13.1.01.10.0129

Dibimbing oleh :

1. **Dra. ENDANG SRI MUJIWATI, M.Pd.**
2. **NOVI NITYA SANTI, S,Pd, M.Psi.**

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Sandy Kukuh Riansyah
NPM	: 13.1.01.10.0129
Telepun/HP	: 085749759216
Alamat Surel (Email)	: sandykukuh69@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh Metode *Braistorming* Didukung Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Cerita Siswa Kelas V SDN Jagalan 3 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nuasantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui,		Kediri, 10 Agustus 2017
Pembimbing I,	Pembimbing II,	Penulis
Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.	Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi.	Sandy Kukuh Riansyah
NIDN 0725076201	NIDN 0714118403	NPM 13.1.01.10.0129

METERAI TEMPEL B901CAEF662067167 6000 ENAM RIBU RUPIAH

PENGARUH METODE *BRAINSTORMING* DIDUKUNG MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA SISWA KELAS V SDN JAGALAN 3 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

Sandy Kukuh Riansyah
13.1.01.10.0129
FKIP - PGSD
sandykukuh69@gmail.com
Dra Endang Sri Mujiwati, M.Pd. dan Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi dan pengalaman peneliti di SDN Jagalan 3 Kota Kediri yang menunjukkan bahwa kemapuan mengidentifikasi unsur cerita tergolong rendah. Hal tersebut terbukti dari hasil kemammpuan mengidentifikasi unsur cerita siswa kelas V SDN Jagalan 3, hanya terdapat 40% siswa dalam kelas yang mencapai nilai KKM(75). Hal tersebut disebabkan antara lain saat guru menyampaikan materi pembelajaran mengenai aspek mendengarkan masih menggunakan lisan atau ucapan langsung dan belum menggunakan metode dan media yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga membuat aktivitas siswa monoton, membosankan dan kurang menarik. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian mencoba untuk menggunakan metode *brainstorming* didukung media audio visual dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita.

Permasalahan dalam penelitian ini meliputi: (1) Bagaimanakah kemampuan mengidentifikasi unsur cerita tanpa menggunakan metode *brainstorming* didukung media audio visual pada siswa kelas V semester 2 SDN Jagalan 1 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017?, (2) Bagaimanakah kemampuan mengidentifikasi unsur cerita dengan menggunakan metode *brainstorming* didukung media audio visual pada siswa kelas V smester 2 SDN Jagalan 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017?, Adakah pengaruh metode *brainstorming* didukung media audio visual terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pada siswa kelas V semester 2 SDN Jagalan 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017?.

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian eksperimen murni (*True-Experimental Design*), desain tes akhir dua kelompok (*Posttest Only Control Design*). Subjek penelitiannya adalah siswa kelas V Jagalan 1 dan kelas V Jagalan 3 yang masing-masing kelas terdiri dari 20 siswa. Teknik pengumpulan data berupa tes dan bentuk instrumennya berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 butir. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik inferensial menggunakan uji-t.

Simpulan hasil penelitian ini dapat dibuktikan dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} (3,070) $\geq$ t_{tabel} (2,024) pada taraf signifikansi 5% dengan db sebesar 38, artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode *branstorming* didukung media audio visual terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita siswa kelas V SDN Jagalan 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, guru dapat memanfaatkan metode *brainstorming* didukung media audio visual untuk memudahkan dan membantu penyampaian materi unsur cerita

KATA KUNCI : Metode *Brainstorming*, Media Audio Visual, Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Cerita

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Bahasa Indonesia memiliki kedudukan ganda yaitu sebagai bahasa nasional dan bahasa negara. Kedudukan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional berfungsi 1) lambang kebanggaan nasional, 2) lambang identitas nasional, 3) alat pemersatu masyarakat yang berbeda-beda latar belakang sosial budaya dan bahasanya dan 4) alat perhubungan antarbudaya dan antar daerah. Sedangkan kedudukannya sebagai bahasa negara bahasa Indonesia berfungsi 1) bahasa resmi kenegaraan, 2) bahasa pengantar resmi di lembaga-lembaga pendidikan, 3) bahasa resmi di dalam perhubungan pada tingkat nasional untuk kepentingan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan serta pemerintah dan 4) bahasa resmi di dalam pengembangan kebudayaan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan serta teknologi modern.

Salah satu fungsi bahasa Indonesia yang berkedudukan sebagai bahasa negara adalah sebagai bahasa pengantar dalam dunia pendidikan mulai dari taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi. Dengan demikian guru wajib menggunakan bahasa Indonesia untuk membelajarkan peserta didik saat mengajarkan selain bahasa asing dan bahasa daerah.

Dalam mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia, kelas V semester 2, terdapat Standar Kompetensi (SK) 5. Mendengarkan: Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan, dengan Kompetensi Dasar (KD) 5.2. Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat). Untuk mencapai KD ini diperlukan indikator: 1) menyebutkan tokoh cerita, 2) menentukan tema cerita, 3) menyebutkan latar dan 4) menjelaskan amanat. Dari indikator tersebut diharapkan siswa dapat mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

Pada kenyataannya,berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan hasil nilai yang diperoleh siswa kelas V SDN Jagalan 3 Kota Kediri, kemampuan mengidentifikasi unsur cerita tergolong rendah. Buktinya

setelah guru memberikan evaluasi berupa tes tulis yang berbentuk soal pilihan ganda, kurang dari setengah siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau ≤75. Hanya 40% siswa dalam kelas yang mencapai KKM, sedangkan sisanya mendapat nilai di bawah KKM. Hal tersebut disebabkan pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran mengenai aspek mendengarkan hanya menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran kurang bermakna dan menarik. Di samping itu, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat dengan materi ajar sehingga membuat aktivitas siswa monoton dan membosankan.

Pada kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita, guru dapat menggunakan metode *brainstorming*. Menurut Rachmawati dan Daryanto dalam Pitria, ayuk dkk (2015:168) "metode *brainstorming* yaitu cara untuk menghimpun gagasan atau pendapat dari setiap warga belajar tentang suatu permasalahan". Dari pengertian tersebut dapat diartikan metode *branstorming* ialah metode pembelajaran yang dilakukan untuk menghimpun gagasan dan pendapat dalam rangka menentukan dan memilih berbagai pernyataan sebagai jawaban terhadap pertanyaan.

Selain metode *brainstorming*, untuk mendukung kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita, guru hendaknya juga memanfaatkan media audio visual. Menurut Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan (2006:141) " media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar". Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang mengkombinasikan antara unsur audio dan unsur visual. Selain itu, media audio visual juga merupakan bentuk media yang lengkap dan optimal apabila digunakan pada proses pembelajaran karena memfasilitasi dua indra sekaligus yaitu indra penglihatan dan indra pendengaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dipilihlah judul penelitian "Pengaruh Metode *Brainstorming* Di Dukung Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Cerita

Siswa Kelas V SDN Jagalan 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/ 2017"

2. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kemampuan mengidentifikasi unsur cerita tanpa menggunakan metode *brainstorming* didukung media audio visual pada siswa kelas V SDN Jagalan 1 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017 ?
2. Bagaimanakah kemampuan mengidentifikasi unsur cerita dengan menggunakan metode *brainstorming* didukung media audio visual pada siswa kelas V SDN Jagalan 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2014/2015 ?
3. Adakah pengaruh metode *brainstorming* didukung media audio visual terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pada siswa kelas V SDN Jagalan 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017 ?

3. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita tanpa menggunakan metode *brainstorming* didukung media audio visual pada siswa kelas V SDN jagalan 1 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017.
2. Mendeskripsikan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita dengan menggunakan metode *brainstorming* didukung media audio visual pada siswa kelas V SDN Jagalan 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017.
3. Membuktikan pengaruh metode *brainstorming* didukung media audio visual terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pada siswa kelas V SDN Jagalan 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017.

B. METODE PENELITIAN

1. Identifikasi Variabel Penelitian

Berdasarkan Sugiyono (2013:60),"Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya". Dengan demikian variabel pendidikan merupakan semua hal yang menjadi fokus penelitian untuk memperoleh informasi yang selanjutnya akan disimpulkan.

Dalam judul penelitian "Pengaruh metode *brainstorming* didukung media audio visual terhadap kemampuan

mengidentifikasi unsur cerita pada siswa kelas V SDN Jagalan 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017", terdapat dua variabel yang akan diteliti yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variable terikat (*dependent variable*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *brainstorming* dan media audio visual. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengidentifikasi unsur cerita.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa V SDN Jagalan 1 dan siswa kelas V SDN Jagalan 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017. Jumlah siswa kelas V SDN Jagalan 1 yang berjmlah 20 siswa, siswa kelas V SDN Jagalan 3 berjumlah. Siswa kelas V SDN Jagalan 1 sebagai kelompok kontrol dan siswa kelas V SDN Jagalan 3 sebagai kelompok eksperimen.

3. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan mengidentifikasi unsur cerita.

Adapun langkah-langkah pengumpulan data sebagai berikut:

a. Mempersiapkan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian
b. Melakukan uji instrumen penelitian
c. Melaksanakan penelitian pada kelas V SDN Jagalan 3 Kota Kediri (kelas eksperimen), dengan langkah-langkah sebagai berikut:
    1. Melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan langkah-langkah metode brainstorming didukung media audio visual pada materi mengidentifikasi unsur cerita.
    2. Memberikan instrumen penelitian, berupa soal pilihan ganda, untuk mengetahui kemampuan siswa pada kelas eksperimen.
    3. Mengoreksi hasil kerja siswa, dengan berpedoman pada kunci jawaban, dan hasilnya digunakan sebagai data

untuk kelas eksperimen.

d. Melaksanakan penelitian pada kelas V SDN Jagalan 1 Kota Kediri (kelas kontrol), dengan langkah-langkah sebagai berikut:
   1. Malaksanakan kegiatan pembelajaran berdasrkan langkah-langkah metode konvensional tanpa didukung media auidio visual pada materi mengidentifikasi unsur cerita
   2. Memberikan instrumen penelitian, berupa soal pilihan ganda, untuk mengetahui kemampuan siswa pada siswa kelas kontrol
   3. Mengoreksi hasil kerja siswa, dengan berpedoman pada kunci jawaban, hasilnya digunakan sebagai data untuk kelas kontrol.

2. Pengembangan Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:148) bahwa,"Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati". Dapat diartikan instrumen penelitian merupakan alat ukur yang akan diteliti.

Intrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pada siswa kelas V SDN Jagalan 3 Kota Kediri dan SDN Jagalan 1 Kota Kediri.

4. Teknis Analisis Data

1. Jenis Analisis

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik berupa mencari rata-rata dan statistik inferensial. Analisis mencari rata-rata digunakan untuk menentukan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita, sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menentukan pengaruh metode *braisntorming* didukung media audio visual terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita. Adapun statistik inferensial yang digunakan

dalam penelitian ini yaitu uji-t.

Langkah-langkah analisis data penelitian ini sebagai berikut.

a. Menentukan frekuensi vaiabel x dan y
b. Menentukan kuadrat variabel fx dan fy
c. Mencari mean (M) dari variabel x dan y

   Mx = $\frac{\sum fx}{N}$

   Mx = nilai rata-rata dengan menggunakan metode brainstorming didukung media audio visual

   My = $\frac{\sum fy}{N}$

   My = nilai rata-rata tanpa menggunakan metode brainstorming didukung media audio visual
d. Mencari standart deviasi x dan y

   SDx = $\sqrt{\frac{\sum fx}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2}$

   SDy = $\sqrt{\frac{\sum fy}{N} - \left(\frac{\sum fy}{N}\right)^2}$
e. Mencari kuadrat kesalahan mean dari variabel x dan y

   SDmx = $\frac{SDx}{\sqrt{N-1}}$

   SDmy = $\frac{SDy}{\sqrt{N-1}}$
f. Mencari standart kesalahan perbedaan mean

   SDbm = $\sqrt{SDmx^2 + SDmy^2}$
g. Mencari nilai t

   t = $\frac{Mx - My}{SDbm}$

2. Norma Keputusan

Setelah data dianalisis dan diketahui nilai t, selajutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menetapkan taraf signifikan 5%.

a. Jika t-hitung ≥ t-tabel dengan taraf signifikan (5%), berarti signifikan, artinya Ho ditolak.
b. Jika t-hitung < t-tabel dengan taraf signifikan (5%), berarti tidak signifikan, artinya Ho diterima

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

1. Siswa kelas V SDN Jagalan 1 Kota Kediri kurang mampu dalam mengidentifikasi unsur cerita karena dari 20 siswa terdapat 9 siswa yang nilainya mencapai KKM (75), sedangkan 11 siswa belum mencapai KKM (71,5).
2. Siswa kelas V SDN Jagalan 3 Kota Kediri mampu dalam mengidentifikasi unsur cerita

karena dari 20 siswa terdapat 16 siswa yang nilainya mencapai KKM (75), sedangkan 4 siswa belum mencapai KKM (80,25).

3. Metode *brainstorming* didukung media audio visual berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita siswa kelas V SDN Jagalan 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini dibuktikan nilai t_{hitung} yaitu $3{,}070 \geq t_{tabel}$ 2,024. H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf signifikansi 5%.

2. Pembahasan

1. Siswa kelas V SDN Jagalan 1 Kota Kediri kurang mampu dalam mengidentifikasi unsur cerita, karena pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan tanpa menggunakan metode audio visual.
2. Siswa kelas V SDN Jagalan 3 Kota Kediri mampu dalam mengidentifikasi unsur cerita, karena pembelajaran menggunakan metode *brainstorming* dan didukung media audio visual.
3. Ada pengaruh metode *brainstorming* didukung media audio visual terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita siswa kelas V SDN Jagalan 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017 karena metode *brainstrorming* dapat mengaktifkan siswa dalam mendengarkan pendapat orang lain sehingga pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita lebih aktif.

PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas tanpa menggunakan metode *brainstorming* didukung media audio visual dinyatakan kurang mampu. Sedangkan nilai rata-rata kelas dengan menggunakan metode *brainstorming* didukung media audio visual dinyatakan mampu. Jadi, ada pengaruh yang signifikan metode *brainstorming* didukung media audio visual terhadap kemampuan mengidentifikasi unsur cerita pada siswa kelas V SDN Jagalan 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017.

Saran

1. Bagi guru

Guru seharusnya membaca lebih banyak

referensi mengenai metode-metode dan media-media pembelajaran sehingga dapat menentukan metode dan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan melakukan hal tersebut, pendidik memiliki bekal yang cukup untuk menerapkan metode dan media yang kreatif dan inovatif dalam setiap proses pembelajaran yang ada, akhirnya siswa lebih termotivasi dalam belajarnya dan dapat meraih prestasi yang diharapkan.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan lebih meningkatkan kreatifitas misalnya dengan menggunakan metode *brainstorming* didukung media audio visual semenarik mungkin dan mengembangkan penelitian ini lebih baik sehingga dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan meningkatkan kreatifitas dalam penelitian diharapkan dapat meningkatkan hasil penelitian dan dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Menejemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Ayuningrum, Fiskha. 2012. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di SMK N 2 Godean*. Tersedia: http://eprints.uny.ac.id (diunduh 20 april 2017)

Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. Pustaka Setia

Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung. Refika Aditama

Kurniawan, Heru. 2009. *Sastra Anak (dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika, hingga Penulisan Kreatif).* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru).* Jakarta: Gaung Persada Press.

Nurgiyanto, Burhan. 2010. *Sastra Anak pengantar pemahaman dunia anak*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press.

Pitria, Ayuk dkk. 2016. *Pengaruh Metode Pembelajaran Brainstorming terhadap kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V SD.* e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 4 No: 1 Tahun: 2016. Tersedia: http://ejournal.undiksha.ac.id (diunduh 05 mei 2017)

Purwono, Joni dkk. 2014. *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran lmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 pacitan*.. Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, Volume 2 Nomor 2 ISSN: 2354-6441. Tersedia: http://jurnal.fkip.uns.ac.id (diunduh 21 maret 2017)

Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sijabat, Parmonangan Osco. 2013. *Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan hasil Belajar Akuntasi Siswa Kelas XI SMK Swasta Teladan Tanah Jawa Tahun Pelajaran 2013/2014*. Tersedia: http://perpustakaan.uhn.ac.id

Stanton, Robert. 2007. *Teori Fiksi Robert Stanton*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sufanti, Main. 2010. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R n D).* Bandung : Alfabeta

Sutejo dan Kasnadi. 2010. *Kajian Prosa kiat menyisir dunia prosa*. Yogyakarta: Spectrum dan Pustaka Felichia Jogja.

Tarigan, H guntur. 2008. *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: angkasa Bandung.