ARTIKEL

PENGARUH MODEL *JIGSAW* DIDUKUNG MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK PENALARAN SIMPULAN SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMKN 2 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh:

YOGA RADITYA

13.1.01.07.0002

Dibimbing oleh:

1. **Dr. Andri Pitoyo, M.Pd**
2. **Dr. Endang Waryanti, M.Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Yoga Raditya
NPM	: 13.1.01.07.0002
Telepon/HP	: 085733202217
Alamat Surel (Email)	: Radityayoga65@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh Model *Jigsaw* Didukung Media Audiovisual terhadap Kemampuan Menyimak Penalaran Simpulan Siswa Kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PBSI
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur

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, 17 Januari 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dr. Andri Pitoyo, M.Pd NIDN. 0012076701	Dr. Endang Waryanti, M.Pd NIDN. 0007075903	Yoga Raditya NPM. 13.1.01.07.0002

PENGARUH MODEL *JIGSAW* DIDUKUNG MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK PENALARAN SIMPULAN SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMKN 2 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Yoga Raditya
13.1.01.07.0002
FKIP – Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Radityayoga65@gmail.com
Dr. Andri Pitoyo, M.Pd. dan Dr. Endang Waryanti, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru. Akibatnya suasana pembelajaran menjadi pasif dan tidak menarik. Hal tersebut berdampak pada kemampuan menyimak siswa yang cenderung rendah dan kurang maksimal. Permasalahan penelitian ini adalah (1) bagaimanakah kemampuan menyimak penalaran simpulan menggunakan model *jigsaw* tanpa didukung media audiovisual siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri tahun 2017/2018? (2) bagaimanakah kemampuan menyimak penalaran simpulan menggunakan model *jigsaw* didukung media audiovisual siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri tahun 2017/2018? (3) adakah pengaruh penggunaan model *jigsaw* didukung media audiovisual terhadap kemampuan menyimak penalaran simpulan siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri tahun 2017/2018?. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan teknik penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimental*) dengan desain *Nonequivalent Control Group.* Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri. Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik *inferensial* dengan menggunakan program SPSS versi 20. Statistik *inferensial* yang digunakan adalah uji-t. Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebagai prasyarat Sebelum melakukan uji-t. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) kemampuan menyimak penalaran simpulan menggunakan model *jigsaw* tanpa didukung media audiovisual pada siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri dinyatakan rendah atau kurang mampu. Hal ini dibuktikan dari data perolehan nilai rata-rata siswa yang masih di bawah KKM, yaitu 76 < 78 (KKM). (2) kemampuan menyimak penalaran simpulan dengan menggunakan model *jigsaw* didukung media audiovisual pada siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri dinyatakan tinggi atau sudah mampu. Hal ini dibuktikan dari perolehan nilai rata-rata siswa yang sudah di atas KKM, yaitu 87 > 78. (3) ada pengaruh kemampuan menyimak penalaran simpulan dengan menggunakan model *jigsaw* didukung media audiovisual pada siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri. Hal ini dapat diketahui melalui hasil analisis data dengan uji-t yang menunjukkan adanya pengaruh pada taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu 10,870 >1.666. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, diharapkan pendidik dapat menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran dapat menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran serta membantu siswa untuk lebih memahami materi.

Kata kunci: model *kooperatif jigsaw,* media audiovisual, kemampuan menyimak penalaran simpulan

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Pendidikan dapat memengaruhi baik buruknya pembangunan pada suatu bangsa. Dengan sistem pendidikan yang baik, dapat menciptakan sumber daya manusia yang bermutu dan berkualitas untuk memajukan kesejahteraan bangsa. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan, yaitu:

> Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang terdapat pada UU No. 20 Tahun 2003, maka sebuah proses pembelajaran harus memperhatikan aspek-aspek yang mampu memberikan keseimbangan dalam proses pembelajaran. Aspek-aspek tersebut terdiri dari kognitif, afektif, dan psikomotor. Jika ketiga aspek tersebut dapat berjalan dengan seimbang, maka hasil belajar dan tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan maksimal.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara umum adalah mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa, baik untuk kemampuan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Tujuan pembelajaran tersebut berdasarkan keterampilan berbahasa.

Jika dirunut ada 4 aspek keterampilan berbahasa, yaitu (1) menyimak, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut merupakan keterampilan yang terintegrasi. Artinya, yang satu dengan yang lain saling berhubungan erat. Perbedaan keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut adalah menyimak dan membaca bersifat reseptif atau menerima informasi, sedangkan berbicara dan menulis bersifat produktif atau menghasilkan.

Berdasarkan fakta di masyarakat dapat diketahui bahwa baik secara eksplisit maupun implisit, anak-anak ketika masih balita sudah mendengar bahkan menyimak ujaran. Ujaran tersebut diperoleh dari orangtua atau orang-orang di lingkungan mereka. Keterampilan menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan

lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interprestasi untuk memeroleh informasi, menangkap isi, serta makna komunikasi yang hendak disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 1980:19).

Manusia perlu untuk selalu menyimak baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Oleh sebab itu, menyimak dilakukan lebih banyak daripada kegiatan berbahasa lain, yaitu berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini dibuktikan oleh Wilga M. River (dalam Sutari, dkk. 1997:10), kebanyakan orang dewasa menggunakan waktunya 45% untuk menyimak, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan hanya 9% saja untuk menulis. Berdasarkan kenyataan di atas maka jelas keterampilan menyimak harus dibina dan tingkatkan karena sangat penting dilingkungan pendidikan.

Melalui proses menyimak, orang dapat menguasai percakapan fonem, kosa kata dan kalimat. Pemahaman fonem, kata dan kalimat itu sangat membantu seseorang dalam kegiatan berbicara, membaca ataupun menulis. Petunjuk-petunjuk dalam belajar berbicara, membaca, maupun menulis selalu disampaikan dalam bahasa lisan. Ini berarti bahwa keterampilan menyimak dapat menunjang keterampilan berbicara, membaca, maupun menulis.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI di SMKN 2 Kediri, dapat diketahui kemampuan menyimak siswa masih rendah. Hasil ulangan harian pada kemampuan menyimak masih di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal) di sekolah tersebut. Nilai KKM di SMKN 2 Kediri pada kelas XI adalah 78. Dalam satu kelas dengan jumlah rata-rata 35 anak, yang mencapai KKM sebesar 55%, sementara target minimal sekolah tersebut adalah 75%. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan menyimak siswa masih rendah karena belum mencapai target minimal, sehingga hasil yang diperoleh tidak maksimal.

Rendahnya kemampuan menyimak siswa disebabkan karena proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Pembelajaran keterampilan menyimak belum berjalan secara optimal karena disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya karena banyak siswa yang menyepelekan atau meremehkan keterampilan menyimak. Selain itu, selama ini pembelajaran menyimak masih diajarkan dengan metode konvensional atau metode ceramah, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memadukan model, metode, dan media yang cocok untuk materi yang hendak diajarkan. Model pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa, sedangkan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menangkap atau menyerap materi yang diajarkan secara maksimal.

Untuk meningkatkan keaktifan siswa guru perlu mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning).* Pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learning)* merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran *Cooperatif Learning* dapat didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar terstruktur. Menurut Nurulhayati (dalam Rusman, 2012:204), struktur ini adalah lima unsur pokok, yaitu ketergantungan positif, pertanggungjawaban individual, kemampuan bersosialisasi, tatap muka, dan evaluasi proses kelompok.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model *jigsaw*. Huda (2013:204) menjelaskan bahwa metode *jigsaw* dapat diterapkan untuk materi-materi yang berhubungan dengan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini menarik untuk diterapkan karena unik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Selain penggunaan model pembelajaran, penggunaan dan pemilihan media pembelajaran juga sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa. Salah satu media yang tepat untuk keterampilan menyimak adalah media audiovisual. Djamarah dan Zain (2002:124), mengatakan media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Penggunaan media audiovisual mengaktifkan indera penglihatan dan pendengaran untuk disalurkan ke otak.

Penggunaan model *jigsaw* dan media audiovisual diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran keterampilan menyimak. Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini mengangkat judul Pengaruh Model *Jigsaw* Didukung Media Audiovisual terhadap Kemampuan Menyimak Penalaran Simpulan Siswa Kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas yaitu "model *jigsaw* dan media audiovisual". Untuk variabel terikat dalam penelitian ini, yaitu "kemampuan menyimak penalaran simpulan".

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan menggunakan statistik untuk menganalis data. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimental Design*). Terdapat dua kelas dalam teknik penelitian ini, yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Bentuk desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design.* Desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.

E	$= O_1$	X_1	O_2
K	$= O_3$	X_2	O_4

Keterangan:

E : Kelompok Eksperimen dengan menggunakan model *jigsaw* didukung media audiovisual

K : Kelompok Kontrol dengan menggunakan model *jigsaw* tanpa didukung media audiovisual

X_1 : Perlakuan dengan model *jigsaw* didukung media audiovisual

X_2 : Perlakuan dengan model *jigsaw* tanpa didukung media audiovisual

O_1 : *Pretest* kelompok eksperimen

O_2 : *Posttest* kelompok eksperimen

O_3 : *Pretest* kelompok kontrol

O_4 : *Posttest* kelompok control

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMKN 2 Kediri. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMKN 2 Kediri tahun ajaran 2017/2018, dengan jumlah 694 siswa. Dalam penelitian ini, sampel diambil 10% dari jumlah populasi. Jadi sampel dalam penelitian ini jika dibulatkan berjumlah 70 siswa. Pemilihan kelas untuk sampel berdasarkan teknik sampling *Non Probability Sampling* dengan teknik *sampling incidental*. Jadi dipilihlah kelas Akuntansi 4 sebagai kelas kontrol dan Akuntansi 5 sebagai kelas eksperimen.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Dalam penelitian ini untuk memvalidasi instrumen menggunakan cara validasi ahli dan validasi uji coba. Setelah itu, dilakukan uji reliabilitas.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik *inferensial* dengan menggunakan program SPSS versi 20. Statistik *inferensial* yang digunakan adalah uji-t *Paired Sample T-Test* (untuk hipotesis 1 dan 2) dan *Independent Sample T-Test* (untuk hipotesis 3). Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebagai prasyarat sebelum melakukan uji-t.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, hasil penelitian sebagai berikut.

A. Hasil

1. Pengujian Hipotesis 1

Hipotesis 1 yaitu "Kemampuan menyimak penalaran simpulan dengan menggunakan model *jigsaw* tanpa didukung media audiovisual pada siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri rendah". Hasil analisis data dari hipotesis 1 sebagai berikut.

Tabel Uji Hipotesis 1

Kelas	Mean *Posttest*	KKM	Uji Ketuntasan
Kontrol	76,3684	78	76,3684 < 78

Hipotesis pertama diterima, karena kemampuan menyimak penalaran simpulan menggunakan model *jigsaw* tanpa didukung media audiovisual pada siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri dinyatakan rendah atau kurang mampu. Hal ini dibuktikan dari data perolehan nilai rata-rata siswa yang masih di bawah KKM, yaitu 76 < 78 (KKM).

Perolehan nilai siswa yang rendah terjadi karena siswa kesulitan memahami materi pembelajaran. Hal ini karena tidak adanya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat merangsang siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Tanpa media pembelajaran, siswa akan kesulitan untuk memahami materi yang ada. Hal tersebut menyebabkan pencapaian hasil belajar siswa kurang maksimal.

2. Pengujian Hipotesis 2

Hipotesis 2 yaitu "Kemampuan menyimak penalaran simpulan dengan menggunakan model *jigsaw* didukung media audiovisual pada siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri tinggi". Hasil analisis data dari hipotesis 2 sebagai berikut.

Tabel Hipotesis 2

Kelas	Mean *Posttest*	KKM	Uji Ketuntasan
Eksperimen	87,0270	78	87,0270 > 78

Hipotesis kedua diterima, karena kemampuan menyimak penalaran simpulan dengan menggunakan model *jigsaw* didukung media audiovisual pada siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri dinyatakan sudah mampu. Hal ini dibuktikan dari perolehan nilai rata-rata siswa yang sudah di atas KKM, yaitu 87 > 78.

Peningkatan nilai siswa terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran dan media yang menarik. Penggunaan model pembelajaran didukung media pembelajaran membuat siswa lebih tertarik untuk belajar karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan inovatif. Hal tersebut memberikan dampak positif, yaitu siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

3. Pengujian Hipotesis 3

Hipotesis 3 yaitu "Ada pengaruh penggunaan model *jigsaw* didukung media audiovisual terhadap kemampuan menyimak penalaran simpulan siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri". Hasil analisis data dari hipotesis 3 sebagai berikut.

Tabel Uji Hipotesis 3

Kelas	T hitung	Df	Sig. (2-tailed)
Eksperimen -Kontrol	10,870	73	0,000

Hipotesis ketiga diterima, karena terbukti bahwa terdapat pengaruh kemampuan menyimak penalaran simpulan dengan menggunakan model *jigsaw* didukung media audiovisual pada siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri. Hal ini dapat diketahui melalui hasil analisis data dengan uji-t yang menunjukkan adanya pengaruh pada taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu 10,870 >1.666. Berdasarkan norma keputusan yang telah dibuat, maka dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak.

Model pembelajaran dan media pembelajaran mempunyai peran masing-masing dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, sedangkan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Demikian pula dengan penggunaan model *jigsaw* didukung media audiovisual yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak penalaran simpulan siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri.

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kemampuan menyimak penalaran simpulan menggunakan model *jigsaw* tanpa didukung media audiovisual pada siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri dinyatakan rendah atau kurang mampu. Hal ini dibuktikan dari data perolehan nilai rata-rata siswa yang masih di bawah KKM, yaitu 76 < 78 (KKM).
2. Kemampuan menyimak penalaran simpulan dengan menggunakan model *jigsaw* didukung media audiovisual pada siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri dinyatakan tinggi atau sudah mampu. Hal ini dibuktikan dari perolehan nilai rata-rata siswa yang sudah di atas KKM, yaitu 87 > 78.
3. Ada pengaruh kemampuan menyimak penalaran simpulan dengan menggunakan model *jigsaw* didukung media audiovisual pada siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Kediri. Hal ini dapat diketahui melalui hasil analisis

data dengan uji-t yang menunjukkan adanya pengaruh pada taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh hasil t_{hitung} > t_{tabel}, yaitu 10,870 >1.666. Berdasarkan norma keputusan yang telah dibuat, maka dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak.

IV. Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

_____, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Yogyakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Asriwiatun, Ihda Nur. 2016. *Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MI Negeri Krangean Kertanegara Purbalingga Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djiwandono, Soenardi. 1996. *Tes Bahasa dalam Pengajaran.* Bandung: ITB.

_____, Soenardi. 2011. *Tes Bahasa Pegangan bagi Pengajar Bahasa.* Jakarta: PT Indeks.

Hardini, Isriani dan Dewi Puspitasari. 2011. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia Pustaka Keluarga.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengejaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Husin dan Eni Rita Zahra. 2012. *Bahasa Indonesia SMK dan MAK.* Jakarta: Erlangga.

Ice, Sutari, dkk. 1997. *Menyimak*. Jakarta: Depdikbud.

Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Khoirudin, A. 2014. *Penerapan Metode Cooperative Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Mengenal Sistem Pemerintahan Pusat Di Mi Al-Mujahidin Kota Tangerang*. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif.

Majid, Abdul dan Abdul Azis. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

Maskurun, dkk. 2009. *Bahasa Indonesia untuk SMK*. Yogyakarta: LP2IP.

Mulyati, Yeti, dkk. 2011. *Bahasa Indonesia.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Nasution, S. 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Bumi Aksara.

Puspitasari, Niken Ayu. 2014. *Teaching Listening by Using Jigsaw Technique for Second Grade Students at SMK PGRI 2 Kediri.* Thesis. Kediri: UNISKA.

Priyantiwi, Novita. 2009. *Peningkatan Kemampuan Mengapresiasi Dongeng dengan Media Audio Visual Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw Siswa Kelas VIIA Smp Negeri 3 Kudus Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Ramadona, Taufik Ahmad. 2016. *Pengaruh Model Kelompok Investigasi Didukung Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Bentuk Permukaan Bumi di Lingkungan Siswa Kelas III SDN Campurejo II Kediri Tahun 2015*. Skipsi. Kediri: Universitas UN PGRI Kediri.

Rinanto, Andre. 1982. *Peranan Media Audio Visual dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Kanesius.

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sadiman, Arief S, dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatanny*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sulaiman, Amir Hamzah. 1985. *Media Audio Visual untuk Pengajaran Pengarahan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT Gramedia.

Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.

Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.

Tarigan, Henry Guntur. 1980. *Menyimak: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzzmedia.

Usman, M Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.