ARTIKEL

PENGARUH PERMAINAN BISIK BERANTAI TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA BERDASARKAN PENJELASAN YANG DISAMPAIKAN SECARA LISAN PADA KELAS III SDN NGLETIH 1 KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018

Oleh:
WASIK KHOLIFATUN
NPM : 13.1.01.10.0034

Dibimbing oleh:

1. **Dr. Andri Pitoyo, M.Pd**
2. **Rian Damariswara, M.Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2018

SURAT PERNYATAAN

ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: WASIK KHOLIFATUN
NPM	: 13.1.01.10.0034
Telepun/HP	: 082245528341
Alamat Surel (Email)	: wasikkholifatun@gmail.com
Judul Artikel	:Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Berdasarkan Penjelasan Yang Disampaikan Secara Lisan Pada Siswa Kelas III SDN Ngletih 1 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017 / 2018
Fakultas – Program Studi	: FKIP / PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jln. Ahmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi 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 bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 30 Januari 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.	Rian Damariswara, M. Pd.	Wasik Kholifatun
NIP / NIDN. 0012076701	NIP / NIDN. 0728129001	NPM. 13.1.01.10.0034

PENGARUH PERMAINAN BISIK BERANTAI TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA BERDASARKAN PENJELASAN YANG DISAMPAIKAN SECARA LISAN PADA SISWA KELAS III SDN NGLETIH 1 KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018

WASIK KHOLIFATUN
13.1.01.10.0034
FKIP-PGSD
wasikkholifatun@gmail.com
Drs. Andri Pitoyo, M. Pd dan .Rian Damariswara, M. Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi kelas 3 SDN Ngletih 1 kota Kediri yang dilakukan peneliti bahwa ada siswa yang belum bisa memahami tentang keterampilan menyimak. Hal ini menyebabkan hanya 40% siswa yang mencapai KKM. Disebabkan guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan variasi permainan. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba menggunakan permainan bisik berantai dalam pembelajaran melakukan sesuatu berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan.

Permasalahan dalam penelitian ini meliputi : (1) Bagaimana keterampilan menyimak siswa dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan permainan bisik berantai pada siswa kelas III SDN Ngletih 1 kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018?, (2) Bagaimana keterampilan menyimak siswa menggunakan metode ceramah dengan menggunakan permainan bisik berantai pada siswa kelas III SDN Ngletih 1 kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018?, dan (3) Adakah pengaruh penggunaan permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pada siswa kelas III SDN Ngletih 1 kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018?

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian *Quasi Eksperimental Desaign* dengan *pretest-postest control group design.* Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas III SDN Ngletih 1 Kota Kediri. Teknik pengumpulan data berupa tes dan bentuk instrumennya berupa soal piliihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t.

Simpulan hasil penelitian ini adalah (1) keterampilan menyimak berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan permainan bisik berantai siswa kelas III-B SDN Ngletih 1 Kota kediri dikategorikan sedang dengan rata-rata ≤ 75%, (2) keterampilan menyimak berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan dengan menggunakan permainan bisik berantai siswa kelas III-A SDN Ngletih 1 Kota Kediri dikategorikan tinggi dengan rata-rata > 75%, (3)terdapat pengaruh permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak siswa berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan siswa kelas III-A SDN Ngletih 1 Kota Kediri, hal ini dapat diketahui bahwa t_{hitung} x yaitu 7,49 dan t_{tabel} dengan db sebesar 50 yaitu 2,5, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikansi 5% dan hipotesis kerja (Ha) diterima atau terbukti benar.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, guru dapat memanfaatkan permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak siswa untuk memudahkan dan membantu penyampaian materi melakukan sesuatu berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan.

KATA KUNCI : Permainan bisik berantai, keterampilan menyimak.

I. LATAR BELAKANG

Pada sekolah dasar terdapat beberapa bidang studi yang diajarkan, salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah dasar ialah mata pelajaran Bahasa Indonesia (BI). Mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, merupakan mata pelajaran strategis karena dengan berbahasalah pendidik dapat menularkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan informasi kepada siswa atau sebaliknya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Alwi (2002:88) Bahasa didefinisikan sebagai berikut.

> "Bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik.

Salah satu materi Bahasa Indonesia yang diajarkan di kelas III semester ganjil yaitu materi keterampilan menyimak berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan. Mulai dari menyimak, mendengar, berbicara dan menulis. Dalam kegiatan menyimak, diperlukan pemusatan perhatian yang terus menerus agar siswa sebagai penyimak dapat menangkap ide pokok dari suatu pembicaraan yang disajikan guru. Siswa yang sadar akan bersarnya manfaat menyimak, akan berusaha menyimak suatu pembicaraan dengan penuh perhatian. Dengan demikian, minat dan perhatian siswa pada suatu pembicaraan harus selalu ada selama berlangsungnya peristiwa menyimak agar mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam kaitannya dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar harus diberikan pengalaman serta kesempatan untuk mengembangkan kemampuan menyimak, sehingga dapat mengetahui kelemahan-kelemahan yang berhubungan dengan menyimak. Keterampilan menyimak adalah saran membina siswa agar bisa menceritakan kembali apa yang didengarnya, menjawab pertanyaan dari kalimat/cerita yang didengarnya, menarik kesimpulan, menemukan kosa kata baru, mengingat fakta-fakta seperti nama orang, tempat, mengurutkan kejadian dan untuk peningkatan pemusatan perhatian seperti kemampuan mendengarkan perintah, menjelaskan maksud dan mengurutkan kata-kata menjadi kalimat.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Ngletih 1 Kota Kediri, siswa kelas III-A masih kesulitan dalam kemampuan

menyimak, sehingga masih ada siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Terbukti setelah diadakan ulangan harian untuk melakukan hasil dari materi kemampuan menyimak melakukan sesuatu sesuai perintah, ada 16 siswa dari 27 siswa kelas III-A.

Penyebab permasalahan tersebut, adalah guru kurang memperhatikan penggunaan permainan yang menarik, sehingga tidak jarang ada siswa yang tidak memperhatikan, berbicara dan bermain karena merasa bosan. Penyebab selanjutnya adalah guru sering menyampaikan materi dengan cara ceramah, siswa diminta untuk menyimak kalimat yang dibacakan guru, siswa diminta menjawab pertanyaan berkaitan dengan hasil menyimak dan beberapa siswa diminta menceritakan kembali hasil menyimak secara lisan. Akibatnya siswa tidak berperan aktif saat proses pembelajaran dan materi yang diajarkan tidak bisa dipahami siswa.

Solusi dalam mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan berbagai permainan yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak bosan dan lebih konsentrasi dalam menyimak. Permainan yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan tersebut salah satunya adalah permainan bisik berantai.

Permainan bisik berantai menurut Suyatno (2004: 128) bertujuan.

> "Agar siswa dapat memahami informasi yang dibisikkan oleh temannya dengan cermat, cepat, dan tepat. Siswa mendengarkan informasi yang disampaikan teman kemudian menyampaikan informasi yang didengar ke teman sebelahnya secara berantai dalam kelompok".

Permainan bisik berantai adalah permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek kebahasaan. Aspek-aspek bahasa yang dikembangkan dalam permainan bisik berantai anatara lain menyimak / mendengar, berbicara, menulis, membaca. Permainan bisik berantai dapat dipergunakan dalam pembelajaran, karena sesuai dengan tingkat perkembangan anak SD yang masih cenderung senang bermain. Dengan strategi bermain siswa dapat belajar dengan senang, sehingga dapat berhasil secara maksimal.

Teknik bisik berantai dikemas dalam permainan yang dapat membangkitkan kreatifitas siswa. Dalam permainan ini, setiap siswa harus melanjutkan kata yang dibisikkan teman kelompoknya. Setiap siswa harus bisa membisikkan kata dengan suara yang jelas agar tidak terjadi kesalahan ketika kata sampai pada siswa yang paling ujung.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diambillah judul "Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Berdasarkan Penjelasan Yang Disampaikan Secara Lisan Siswa SDN Ngletih 1 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018".

Sehingga dalam penelitian ini mengambil rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana keterampilan menyimak siswa dengan menggunakan metode ceramah tanpa permainan bisik berantai siswa kelas III-B SDN Ngletih 1 Kota kediri?
2. Bagaimana keterampilan menyimak siswa menggunakan metode ceramah dengan menggunakan permainan bisik berantai siswa kelas III-A SDN Ngletih 1 Kota Kediri?
3. Adakah pengaruh penggunaan permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak siswa berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan kelas III-A SDN Ngletih 1 Kota kediri?

II. METODE

Variabel adalah atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain (Hatch dan Farhady, dalam Sugiyono 2016: 60). Variabel juga dapat merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu. Tinggi, berat badan, sikap, motivasi, kepemimpinan, disiplin kerja, merupakan atribut-atribut dari setiap orang. Berat, ukuran, bentuk, dan warna merupakan atribut-atribut dari obyek. Struktur organisasi, kepemimpinan, pengawasan, koordinasi, prosedur dan mekanisme kerja, deskripsi pekerjaan, kebijakan, adalah merupakan contoh variabel dalam kegiatan administrasi pendidikan.

Sedangkan menurut pendapat (Muhammad Ali dalam Mahmud, 2011: 149) pengertian variabel sebagai berikut.

> Variabel menunjukkan pada gejala, karakteristik, atau keadaan yang kemunculannya berbeda-beda pada setiap subjek. Lawan dari variabel adalah konstan, yakni kemunculannya bersifat tetap. Dalam konteks penelitian, variabel memegang peranan sangat penting karena penelitian mengukur atau mengidentifikasi perbedaan serta faktor yang menimbulkan perbedaan itu.

Sesuai dengan hipotesis yang sudah dirumuskan pada BAB II, dalam penelitian ini dapat diidentifikasi variabel-variabel sebagai berikut:

1) *Independent Variable* atau Variabel Bebas (X)

Menurut (Sugiyono,2014:39) "Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat". Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan bisik berantai.

2) *Dependent Variable* atau Variabel Terikat (Y)

Menurut (Sugiyono,2104:29) "Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas". Jadi variabel terikat ini merupakan variabel yang tergantung dari variabel lain. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah "Keterampilan menyimak berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan."

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik *Quasi Experimental Design* tipe *pretest-posttest group design.*

Quasi experimental design menurut (Sugiyono, 2016: 112) "*Quasi Experimental Design* adalah penelitian menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar untuk diberi perlakuan". Dalam desain ini kelompok ekperimen maupun kelompok kontrol diberi *pre-test*. Kemudian kelompok eksperimen diberi *treatment* dengan menggunakan permainan bisik berantai. Sedangkan kelompok kontrol dilakukan dengan memberikan metode ceramah. Kemudian diberikan *post-test* terhadap kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Hasil kedua *post-test* dibandingkan, demikian juga dengan hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* pada masing-masing kelompok. Perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-tets* pada kelompok eksperimen menunjukkan pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Desain rancangan penelitian dengan menggunakan *pretest-posttest group design*.

Tempat dilaksanakannya penelitian ini adalah di SDN Ngletih 1 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan sasaran penelitian adalah siswa kelas III. Penelitian ini membutuhkan waktu selama 12 bulan sejak diajukan perumusan masalah hingga selesainya penyusunan laporan penelitian, yaitu terhitung sejak Januari-Desember 2017.

Populasi menurut (Arikunto, 2002:108) adalah keseluruhan subjek penelitian atau jumlah keseluruhan dari suatu sampel. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas III SDN se-kecamatan Pesantren Tahun Pelajaran 2017/2018 semester ganjil. Sedangkan jumlah siswa kelas III se-

Kecamatan Pesantren tersebut adalah 160 orang siswa.

Sampel menurut (Arikunto, 2002:109) adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Penelitian ini menggunakan sampel sejumlah 52 siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Ngletih 1 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018 yang kelasnya dibagi menjadi dua (pararel). Jumlah siswa kelas III-A berjumlah 27 siswa dan siswa kelas III-B berjumlah 25 siswa, jumlah total siswa adalah 52.

A. TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik berupa mencari rata-rata dan statistik inferensial. Analisis mencari rata-rata digunakan untuk menentukan keterampilan menyimak, sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menentukan pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak siswa berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan. Langkah-langkah analisis data penelitian ini sebagai berikut.

a. Menentukan frekuensi variabel 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 sesudah menggunakan metode pemebelajaran eksperimen didukung media konkrit

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

My = nilai rata-rata sebelum menggunakan metode pembelajaran eksperimen didukung media konkrit.

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 standart 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

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

B. NORMA KEPUTUSAN

Setelah data dianalisis dan diketahui nilai t, selajutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan acuan norma secara konvensional yang digunakan secara suksesif dengan menguji hipotesis data 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.

III. HASIL dan KESIMPULAN

1. Hasil Analisis Keterampilan Menyimak Siswa Berdasarkan Penjelasan yang Disampaikan Secara Lisan dengan Menggunakan Metode Ceramah Tanpa Menggunakan Permainan Bisik Berantai pada Siswa Kelas III-B SDN Ngletih 1 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018

Setelah memperoleh data penelitian dari kelas III-B SDN Ngletih 1 Kota Kediri, kemudian dianalisis berdasarkan prosedur analisis data, diketahui hasil nilai rata- rata *pre-test* 53 dan nilai rata-rata *post-test* 70. Standar Deviasi (SDy) *pre-test* adalah 9,87 dan SDy *post-test* 6,71. Standar Kesalahan Mean (SDmy) *pre-test* adalah 2,02 dan *post-test* adalah 1,37. Standar Deviasi (SDy) diperoleh dari akar jumlah nilai siswa kuadrat (fy^2) dan jumlah nilai siswa (fy) dibagi jumlah siswa, sedangkan Standar Kesalahan Mean (SDmy) diperoleh dari Standar Deviasi (SDy) dibagi akar jumlah siswa dikurangi 1.

2. Hasil Analisis Keterampilan Menyimak Siswa Berdasarkan Penjelasan yang Disampaikan Secara Lisan dengan Metode Ceramah dengan Menggunakan Permainan Bisik Berantai pada Siswa Kelas III-A SDN Ngletih 1 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018

Setelah memperoleh data penelitian dari kelas III-A SDN Ngletih 1 Kota kediri, kemudian dianalisis berdasarkan prosedur analisis data, diketahui hasil nilai rata- rata *pre-test* 56,11 dan nilai rata- rata *post-test* 81,67. Standar Deviasi (SDx) *pre-test* adalah 8,09 dan SDx *post-test* 15,37. Standar Kesalahan Mean (SDmx) *pre-test* adalah 1,59 dan *post-test* adalah 3,02. Standar Deviasi (SDx) diperoleh dari akar jumlah nilai siswa kuadrat (fx^2) dan jumlah nilai

siswa (fx) dibagi jumlah siswa, sedangkan Standar Kesalahan Mean (SDmx) diperoleh dari Standar Deviasi (SDx) dibagi akar jumlah siswa dikurangi 1.

3. **Hasil Analisis Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Berdasarkan Penjelasan yang Disampaikan Secara Lisan pada Siswa Kelas III-A SDN Ngletih 1 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018**

Setelah menganalisis data keterampilan menyimak siswa berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan pada siswa kelas III-A SDN Ngletih 1 Kota Kediri, diperoleh keterangan sebagai berikut.

a. Standar beda kesalahan mean (SDbm) kelas ekperimen yaitu 3,41 dan SDbm kelas kontrol yaitu 2,44
b. Hasil t_{hitung} kelas eksperimen yaitu 7,49 dan t_{hitung} kelas kontrol yaitu 6,99
c. t_{tabel} dengan menggunakan taraf sangat signifikan 5% dengan db 50 adalah 2,5

Berdasarkan keterangan tersebut, diperoleh kelas kontrol 56,96 > t_{tabel} 2,5 $t_{hitung,}$ kelas eksperimen 7,49 > t_{tabel} 2,5 dan t_{hitung}. Hal ini memungkinkan H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa ada pengaruh signifikan dalam permainan bisik berantai terhadap keterampilan menyimak siswa berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan pada siswa kelas III-A SDN Ngletih 1 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Keterampilan menyimak berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan permainan bisik berantai pada siswa kelas III-B SDN Ngletih 1 Kota Kediri kurang dari ketuntasan klasikal <75%. Hasil nilai rata-rata kelas tersebut 70,00, nilai tersebut berada dibawah KKM 75.

2. Keterampilan menyimak berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan dengan menggunakan permaianan bisik berantai pada siswa kelas III-A SDN Ngletih 1 Kota Kediri dengan ketuntasan klasikal ≥ 75%. Hasil nilai

rata-rata kelas tersebut 81,67, nilai tersebut berada diatas KKM 75.

3. Terdapat pengaruh permainan bisik berantai terhadap ketermapilan menyimak siswa berdasarkan penjelasan yang disampaiakan secara lisan pada siswa kelas III-A SDN Ngletih 1 Kota Kediri. Hal ini dapat diketahui bahwa t_{hitung} x yaitu 7,49 dan t_{tabel} dengan db sebesar 50 yaitu 2,5, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak pada taraf signifikansi 5% dan hipotesis kerja (Ha) diterima atau terbukti benar.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra.* Surabaya: SIC.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian.* Jakarta: Rineka.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: CV Pustaka Setia.