

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA LISAN
MELALUI METODE KUIS PENDIDIKAN INTERAKTIF SISWA KELAS V
SD NEGERI 2 PEJAWARAN**

Soni Fajarudin¹, Wahyu Sukartiningsih², Suhartono³

Mahasiswa Program Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya¹

Dosen Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya^{2&3}

e-mail: fajarudins82@gmail.com¹, wahyusukartiningsih@unesa.ac.id², suhartono@unesa.ac.id³

Received : Maret 2020

Reviewed : April 2020

Accepted : Mei 2020

Published : Mei 2020

ABSTRACT

This study is a Class Action Research which aims to describe the improvement in the student's ability to identify elements of the story which is listened through Interactive Education Quiz methods for 5th grade students of SD Negeri 2 Pejawaran. This study refers to the views of Kemmis and Taggart which were held for two cycles research. Each cycle consists of planning, acting and observing, and reflecting. The data collection techniques of this research are observation, interviews, questionnaires, and listening skills tests. The data of each cycle were analyzed and tested using one sample paired t-test (Paired Pre-Post Samples t-test). The results of the data analysis of cycle I and cycle II show that the activity of teacher in learning increased of 10,94% and included into Very Good criteria, student activities in learning increased of 6,75% and on average included into Very Active criteria, positive responses of students increased of 3,45% or included into Very Good criteria, and the average of test students' listening stories skills increased of 62,07% with 27 students or 93,10% of students at the end of the second cycle belong to Completed criteria. Based on data analysis, it can be concluded that the application of the Interactive Education Quiz method can increase the activity of teachers and students in learning activities, it also makes teachers and students respond positively to learning, and can significantly improve student's skills in identifying the elements of the story that is listened.

Keywords: Interactive Education Quiz Method, Listening Skills, Story Element.

ABSTRAK

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur cerita yang didengar melalui metode Kuis Pendidikan Interaktif siswa kelas V SD Negeri 2 Pejawaran. Penelitian ini merujuk pada pandangan Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan selama 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan tes kemampuan menyimak siswa. Data hasil penelitian tiap siklus dianalisis dan diuji menggunakan uji-t berpasangan satu sampel (Paired Pre-Post Samples t-test). Hasil analisis data siklus I dan siklus II menunjukkan aktivitas guru dalam pembelajaran terjadi peningkatan sebesar 10,94% dan mendapat kriteria Sangat Baik, aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat 6,75% dan secara rata-rata mendapat kriteria Sangat Aktif, respons positif siswa meningkat 3,45% atau mencapai kriteria Sangat Baik, dan rata-rata tes kemampuan menyimak cerita siswa meningkat 62,07% dengan 27 siswa atau 93,10% siswa di akhir siklus II mendapat kriteria Tuntas. Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Kuis Pendidikan Interaktif dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran, guru dan siswa merespons positif terhadap pembelajaran, serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita yang didengar secara signifikan.

Kata Kunci: Kemampuan Menyimak, Metode Kuis Pendidikan Interaktif, Unsur Unsur Cerita.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi yang diajarkan di sekolah. Permendiknas No. 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Pada jenjang pendidikan dasar, mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan atau kompetensi yang diajarkan, yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Empat keterampilan berbahasa tersebut memiliki keterkaitan yang sangat erat satu sama lain dan saling berkorelasi. Menyimak memegang peranan penting dalam perkembangan seseorang, baru kemudian berbicara, membaca, dan menulis. Tanpa kemampuan menyimak yang baik akan terjadi banyak kesalahpahaman dalam komunikasi. Yulianto (2011) mengemukakan bahwa kemampuan menyimak merupakan bagian yang penting dan tidak dapat diabaikan dalam pengajaran bahasa, terutama bila tujuan penyelenggaraannya adalah penguasaan kemampuan berbahasa selengkapya. Dalam pengajaran bahasa semacam itu perkembangan dan tingkat penguasaan kemampuan menyimak perlu dipantau dan diukur melalui penyelenggaraan pembelajaran menyimak secara intensif.

Kenyataannya secara umum rata-rata hasil belajar siswa pada aspek menyimak atau mendengarkan masih rendah. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 8 Oktober 2016, diperoleh keterangan bahwa hasil ulangan formatif pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek menyimak di kelas V SDN 2 Pejawaran Kabupaten Banjarnegara juga rendah. Dalam Kompetensi Dasar (KD) mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar dan amanat) sebanyak 19 siswa dari 29 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Dengan kata lain, masih ada 65,52% siswa kelas V yang kemampuan mengidentifikasi unsur cerita yang didengarnya rendah.

Hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 2 Pejawaran, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak dianggap sebagai aspek yang sulit diajarkan. Kesulitan tersebut disebabkan beberapa alasan, antara lain

keterampilan menyimak dianggap sebagai keterampilan yang alamiah, terkesan monoton, dan tidak ada metode yang ideal untuk mengajarkannya, disamping guru kurang kreatif untuk menciptakan dan memanfaatkan metode pembelajaran keterampilan menyimak yang efektif.

Terdapat berbagai cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa, antara lain: 1) menggunakan media rekaman sebagai sarana untuk menyampaikan materi/bahan simakan, 2) mendesain pembelajaran yang lebih kreatif dan variatif.

Menggunakan media rekaman sebagai sarana untuk menyampaikan materi/bahan simakan mempunyai beberapa keuntungan, antara lain mempunyai tingkat kemenarikan lebih tinggi dibandingkan bahan simakan hanya dibacakan, dapat merangsang partisipasi aktif siswa dalam menyimak, dapat memusatkan perhatian siswa, dan dapat digunakan berkali-kali. Kelemahan media rekaman adalah biaya produksi mahal, cenderung verbalisme karena semua informasi hanya disajikan melalui suara, dan terutama terkendala masalah teknis seperti penyediaan perangkat kerasnya di kelas dan ketersediaan listrik di kelas tersebut (Nurgiyantoro, 2016).

Cara kedua dapat dilakukan dengan mendesain pembelajaran yang lebih kreatif dan variatif. Mengutip pendapat Yulianto (2009) bahwa problematika pembelajaran dapat diatasi dengan berbagai cara, di antaranya dengan mengelola pembelajaran yang lebih inovatif melalui modifikasi model-model pembelajaran. Tentu dibutuhkan kreatifitas guru dalam menciptakan suatu proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan bermakna, agar kesan bahwa belajar bahasa itu kurang menarik dan menjemukan dapat berbalik menjadi belajar bahasa itu mudah dan menyenangkan. Pembelajaran yang berorientasi pada pemberian informasi sudah sepatutnya diminimalkan dan diganti dengan pembelajaran yang lebih kreatif sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.

Salah satu di antaranya adalah dengan metode kuis pendidikan interaktif. Metode kuis pendidikan interaktif merupakan modifikasi metode pembelajaran menyimak yang selama ini dilakukan oleh guru pada umumnya. Inovasi yang dikembangkan memanfaatkan model belajar bermain dan berkompentisi, yang dikemas dengan metode kuis yang dapat merangsang motivasi dan daya saing untuk berkompentisi dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: 1) mendeskripsikan kualitas aktivitas guru dalam pembelajaran; 2) mendeskripsikan kualitas aktivitas siswa dalam pembelajaran; 3) mendeskripsikan kualitas respons guru mitra terhadap pembelajaran; 4) mendeskripsikan kualitas respons siswa terhadap pembelajaran; 5) mendeskripsikan peningkatan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita lisan melalui metode Kuis Pendidikan Interaktif siswa kelas V SDN 2 Pejawaran.

TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran bahasa memiliki proses yang berbeda dengan pemerolehan bahasa (Krashen dalam Yulianto, 2011). Istilah pemerolehan (*acquisition*) bahasa digunakan untuk mengacu kepada penguasaan bahasa melalui bagaimana bahasa itu didapatnya (*exposure*) yang berlangsung secara alamiah, sedangkan istilah pembelajaran (*learning*) bahasa digunakan untuk mengacu kepada telaha sadar terhadap bahasa, yang berlangsung dengan cara mempelajari aturan tata bahasa secara formal.

Prinsip-prinsip belajar bahasa menurut Aziez (2015) dapat disarikan sebagai berikut:

1. Pebelajar akan belajar bahasa dengan baik bila ia diperlakukan sebagai individu yang memiliki kebutuhan dan minat.
2. Pebelajar akan belajar bahasa dengan baik bila ia diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam menggunakan bahasa sasaran secara komunikatif dalam berbagai aktivitas.
3. Pebelajar akan belajar bahasa dengan baik jika ia dipajangkan (*exposed*) kedalam data komunikatif yang bisa dipahami dan relevan dengan kebutuhan dan minatnya.
4. Pebelajar akan belajar bahasa dengan baik bila ia secara sengaja memfokuskan pembelajarannya kepada bentuk, keterampilan dan strategi untuk mendukung proses pemerolehan bahasa.
5. Pebelajar akan belajar bahasa dengan baik jika ia akan peran dan hakikat bahasa dan budaya.
6. Pebelajar akan belajar bahasa dengan baik jika ia diberi umpan balik yang tepat yang menyangkut kemajuan mereka.
7. Pebelajar akan belajar bahasa dengan baik jika ia diberi kesempatan untuk mengatur pembelajaran mereka sendiri.

Berawal dari sifat kegiatan berbahasa yang dapat dilakukan secara lisan maupun tulis, baik reseptif maupun produktif, maka ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia di SD mencakup komponen kebahasaan, keterampilan berbahasa, dan apresiasi sastra (Permendiknas

No. 24 Tahun 2006). Materi keterampilan berbahasa memiliki empat keterampilan atau kompetensi yang diajarkan, yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Empat keterampilan berbahasa tersebut memiliki keterkaitan yang sangat erat satu sama lain dan saling berkolerasi.

Menyimak merupakan proses mendengarkan, memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang lain. Menurut Resmini dan Juanda (2007) menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai dan mereaksi atas makna yang terkandung didalamnya. Siswa kelas V dan VI sekolah dasar menurut Anderson (1972) sudah mampu menyimak pada aneka ragam cerita, puisi, rima kata-kata, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang bersangkutan dengan hal itu serta memperoleh kesenangan dalam menemui tipe-tipe baru.

Pembelajaran menyimak adalah kegiatan membelajarkan siswa agar mempunyai keterampilan menyimak dengan baik melalui latihan-latihan (Tarigan, 2008). Dalam melakukan pembelajaran dengan cara latihan tersebut seorang guru tidak cukup hanya berbicara hingga siswanya menyimak dengan baik, akan tetapi dikemas menggunakan berbagai bahan dan metode pembelajaran yang bersifat interaktif dan menarik perhatian siswa. Beberapa bahan yang dapat digunakan sebagai media sumber belajar menyimak diantaranya cerita yang dituturkan atau diperdengarkan kepada siswa, tulisan yang dibacakan guru atau siswa, rekaman berita radio atau televisi, dan kegiatan nyata lainnya yang membawa siswa langsung kepada suatu keadaan untuk mereka dapat menyimak.

Ngalimun dan Alfulaila (2014) mengemukakan beberapa metode pembelajaran yang dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran menyimak sebagai berikut:

1. Metode simak terka
Dalam metode ini, guru mempersiapkan deskripsi suatu benda tanpa menyebut namanya. Deskripsi tersebut dikomunikasikan kepada siswa dan siswa menyimak serta menerka benda apa yang dimaksud oleh guru.
2. Metode simak tulis
Metode simak tulis lebih dikenal dengan istilah dikte. Guru mempersiapkan bahan-bahan yang akan didiktekan kepada siswa. Siswa menulis apa yang diucapkan oleh guru
3. Metode menjawab pertanyaan
Dalam metode ini siswa-siswa yang merasa malu untuk berbicara atau bercerita dapat dibimbing dengan pertanyaan guru, sehingga siswa tersebut menjawab pertanyaan guru. Pertanyaan yang diajukan dapat berupa

berbagai jenis pertanyaan sesuai dengan tema yang diajarkan.

4. Metode identifikasi tema/kalimat topik/kata kunci

Metode identifikasi tema, kalimat topik, dan kata kunci ini pada prinsipnya sama. Perbedaannya terletak pada materi yang harus diidentifikasi. Identifikasi tema untuk sebuah wacana atau cerita. Siswa ditugasi untuk menerka tema/topik/judulnya. Apabila siswa kesulitan, guru dapat melatih siswa dengan cara memberikan pertanyaan yang memancing kearah pengidentifikasian yang tepat. Hal ini juga baik untuk mengembangkan diskusi kelas/kelompok, yang berarti pula memupuk kerjasama antar siswa.

Penelitian ini akan mengkombinasikan metode simak tulis, metode simak-terka, metode menjawab pertanyaan, dan metode mengidentifikasi tema/kalimat tersebut dalam sebuah permainan kuis pendidikan interaktif sebagai latihan dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita lisan bagi siswa.

Komponen-komponen yang terdapat dalam metode kuis pendidikan interaktif sebagai berikut:

1. Materi

Materi permainan ini adalah cerita rakyat atau cerita anak yang dibacakan atau diperdengarkan oleh guru.

2. Peserta

Peserta kuis adalah siswa yang terbagi dalam beberapa kelompok. Kegiatan dari kelompok ini terbagi menjadi dua kegiatan, menjadi peserta permainan dan sebagai penonton. Sebagai peserta permainan harus aktif menjawab pertanyaan dalam permainan kuis. Sebagai penonton juga harus aktif mendengarkan, jika peserta tidak bisa menjawab maka pertanyaan akan diperebutkan oleh penonton.

3. Alat permainan

Alat permainan yang digunakan dalam permainan ini yaitu kartu cerita, kartu soal, kunci jawaban, dan papan skor. Tampilan kuis dibuat dalam bentuk *slide show* menggunakan program *Microsoft Powerpoint*. Papan skor digunakan untuk mencatat perolehan nilai tiap-tiap kelompok.

4. Waktu

Alokasi waktu dalam metode kuis pendidikan interaktif ini adalah :

- Persiapan dan pengundian kelompok yang bermain (10 menit)
- Penjelasan teknik permainan (5 menit)
- Inti permainan kuis (25 menit)
- Kesimpulan dan pembacaan skor hasil permainan (10 menit)

5. Pemandu permainan dan penilai

Pemandu permainan adalah guru yang mengajar, sedangkan penilai/juri diambil dari kelompok yang tidak sedang bermain. Pemandu permainan bertugas mengatur jalannya permainan kuis, sedangkan penilai bertugas menilai jawaban dari pemain kuis maupun penonton yang diwujudkan dalam bentuk skor.

6. Teknik

Proses penerapan metode kuis pendidikan interaktif dalam penelitian ini adalah :

a. Persiapan

- Membuat kartu-kartu soal
- Membuat kunci jawaban
- Membuat slide tampilan kuis dalam bentuk file *Powerpoint*.
- Menyiapkan perangkat permainan kuis.

b. Permainan

- Melakukan pengundian untuk kelompok yang menjadi peserta
- Dipandu oleh pemandu kuis, permainan dimulai
- Penyampaian materi cerita anak/cerita rakyat secara lisan
- Pemandu kuis memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada kelompok yang bermain. Jika kelompok yang bermain tidak dapat menjawab, maka pertanyaan dilempar ke penonton.
- Setelah permainan kuis selesai, pemandu kuis merangkum/menyimpulkan hasil permainan.
- Penilai atau juri membacakan skor yang diperoleh oleh kelompok yang bermain.

c. Kegiatan akhir

- Guru menilai kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan memberi penguatan.
- Guru memberikan tambahan informasi yang dianggap penting tentang cerita yang dibahas.

Cerita sangat efektif untuk memengaruhi cara berpikir dan berperilaku anak. Anak yang sudah terbiasa menyimak cerita, dalam jiwa mereka akan tumbuh pribadi yang hangat serta memiliki kecerdasan interpersonal (Musfiroh, 2005). Cerita anak merupakan karangan berbentuk prosa dengan isi cerita yang mudah dipahami anak. Rosdiana (2007) menyatakan dalam cerita anak terdapat unsur intrinsik dan ekstrinsik.

Unsur intrinsik merupakan unsur yang membangun karya sastra, diantaranya:

- Tokoh, adalah pelaku dalam cerita yang mempunyai sifat, bentuk fisik, dan kebiasaan tertentu.
- Penokohan, adalah penggambaran sifat dan bentuk fisik tokoh.

3. Latar atau *setting*, adalah keterangan tempat atau waktu terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar juga memuat keterangan tentang keadaan sosial tokoh.
4. Alur atau plot, adalah urutan peristiwa yang menghasilkan cerita sehingga menunjukkan sebab akibat.
5. Tema, adalah ide yang mendasari pembuatan cerita.
6. Amanat, adalah pesan pengarang kepada pembaca.

Unsur ekstrinsik merupakan unsur yang ada di luar karya sastra yang dapat mempengaruhi karya sastra, seperti pendidikan pengarang, budaya, sosial, religi, adat, dan nilai-nilai. Cerita anak biasanya bersifat edukatif, artinya ada nilai pendidikan yang disampaikan pengarang kepada pembaca. Sumber cerita dapat berasal dari pengalaman diri sendiri, pengalaman orang lain, atau berasal dari imajinasi pengarang.

Guru dalam melaksanakan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur cerita lisan dituntut untuk dapat mengelola kelas dengan baik. Aktivitas guru merupakan serangkaian kegiatan guru dalam membimbing dan memfasilitasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Secara garis besar aktivitas guru terdiri atas tiga tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Aktivitas ini merupakan implementasi dari RPP yang telah disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar adalah rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, misalnya mendengar, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, berpikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar. Diedrich (Hamalik, 2009) membagi aktivitas belajar ke dalam delapan kelompok, yaitu aktivitas visual, aktivitas oral, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas menggambar, aktivitas motorik, aktivitas mental, dan aktivitas emosional.

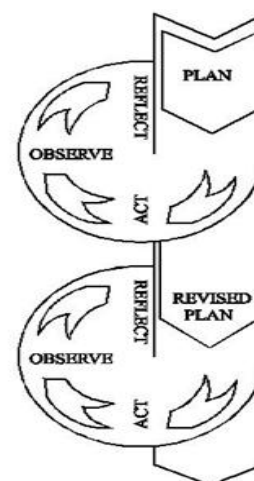
Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh seseorang berdasarkan pengalamannya dalam proses belajar sehingga ia mengalami perubahan-perubahan tingkah laku yang baru dan memiliki kemampuan-kemampuan yang baru pula. Dengan kata lain hasil belajar siswa dapat diartikan sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2013). Menurut Winataputra dan Rosita (1994) hasil belajar tidak hanya merupakan sesuatu yang sifatnya kualitas maupun kuantitas yang harus dimiliki siswa dalam jangka waktu tertentu, tetapi dapat juga bersifat proses atau cara yang harus dikuasai siswa sepanjang kegiatan belajar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar dapat berbentuk suatu produk seperti pengetahuan, sikap, skor (nilai), dan dapat juga berbentuk

kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam mengelola produk tersebut.

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil dari kegiatan belajar mengajar yang ditunjukkan dalam bentuk nilai tes yang diberikan guru. Tes yang dimaksud adalah tes untuk mengukur kemampuan menyimak siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita lisan. Penyusunan tes menyimak menyangkut aspek kognitif siswa dalam tingkat ingatan, tingkat pemahaman, tingkat penerapan, dan tingkat analisis menurut Nurgiyantoro (2016).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terbagi dalam beberapa siklus, dalam tiap siklus terdiri dari 3 tahap yaitu merencanakan (*planning*), melakukan tindakan dan pengamatan (*acting and observing*), dan merefleksinya (*reflecting*). Desain penelitian menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (1988) dengan siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian yang dilakukan bersifat kolaboratif, melibatkan peneliti sebagai observer dan pengumpul data, Haryati, S.Pd.SD sebagai observer, dan Afthon Setiadi, S.Pd.SD sebagai guru mitra yang bertugas melaksanakan pembelajaran yang telah disusun.

Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 2 Pejajaran Kabupaten Banjarnegara semester II pada tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 29 orang, siswa laki-laki 16 orang dan siswa perempuan 13 orang. Seluruh siswa mendapatkan perlakuan dan tindakan yang serupa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi (untuk mengamati aktivitas guru dan siswa

dalam pembelajaran), wawancara (untuk mendapatkan data respons guru terhadap pembelajaran), angket (untuk mendapatkan data respons siswa), dan tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, pedoman wawancara, angket respons siswa, dan lembar tes menyimak. Sebelum digunakan instrumen diuji validitasnya berupa validitas isi (*content validity*) dengan meminta pendapat ahli (*expert judgement*) oleh Drs. J. Parmin, M.Hum. (dosen Program Studi Bahasa Indonesia Universitas Negeri Surabaya) dan Dra. Sri Hariani, M.Pd. (dosen Program Studi PGSD Universitas Negeri Surabaya).

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Data hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, angket respons siswa dan tes kemampuan menyimak dianalisis menggunakan rumus statistik sederhana dan diuji menggunakan uji-t berpasangan satu sampel (*One Samples Paired Pre-Post t-test*) menurut Walpole (2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi masing-masing pertemuan sebagai berikut 1) pertemuan pertama 2 x 35 menit, 2) pertemuan kedua 3 x 35 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Rabu, 18 Januari 2017 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada Selasa, 24 Januari 2017. siklus II akan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi masing-masing pertemuan sebagai berikut 1) pertemuan pertama 3 x 35 menit, 2) pertemuan kedua 2 x 35 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Selasa, 31 Januari 2017 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada Rabu, 1 Februari 2017. Pada pertemuan kedua masing-masing siklus dilaksanakan tes menyimak..

Hasil penelitian yang didapat sebagai berikut:

1. Validasi Instrumen Penelitian

Hasil validasi instrumen penelitian oleh validator sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

No	Aspek Penilaian	Kategori	Keterangan
1	RPP		Dapat digunakan dengan revisi dari validator
	a. Format	Baik	
	b. Isi	Baik	
	c. Bahasa	Baik	
2	Bahan Ajar Siswa		Dapat digunakan dengan revisi dari
	a. Kelayakan Isi	Baik	
	b. Penyajian	Baik	
	c. Bahasa dan	Baik	

No	Aspek Penilaian	Kategori	Keterangan
3	Keterbacaan Lembar Kerja Siswa		validator Dapat digunakan dengan revisi dari validator
	a. Format	Baik	
	b. Isi	Baik	
	c. Bahasa	Baik	
4	Instrumen Tes		Dapat digunakan dengan revisi dari validator
	a. Materi	Baik	
	b. Konstruksi	Baik	
	c. Bahasa	Baik	
5	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa		Dapat digunakan dengan revisi dari validator
	a. Format	Baik	
	b. Isi	Baik	
	c. Bahasa	Baik	
6	Angket Respons Siswa		Dapat digunakan dengan revisi dari validator
	a. Format	Baik	
	b. Isi	Baik	
	c. Bahasa	Baik	

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa validator memberikan nilai rata-rata Baik sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian dapat digunakan untuk penelitian dengan revisi dari validator.

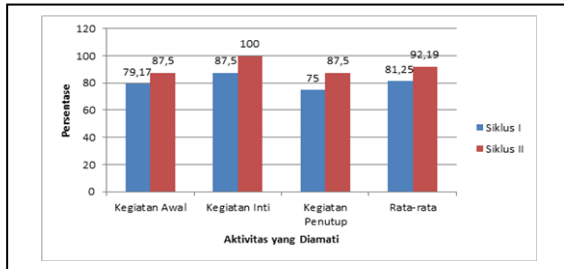
2. Aktivitas Guru

Hasil analisis data siklus I diperoleh keterangan bahwa persentase rata-rata aktivitas guru pada kegiatan awal pembelajaran adalah 79,17% atau mendapat kriteria Baik, rata-rata aktivitas guru pada kegiatan inti pembelajaran adalah 87,50% atau mendapat kriteria Sangat Baik, rata-rata aktivitas guru pada kegiatan akhir pembelajaran adalah 75,00% atau mendapat kriteria Baik, dan rata-rata persentase aktivitas guru adalah 81,25% atau mendapat kriteria Sangat Baik.

Hasil analisis data siklus II, persentase rata-rata aktivitas guru pada kegiatan awal pembelajaran adalah 87,50% atau mendapat kriteria Sangat Baik, rata-rata aktivitas guru pada kegiatan inti pembelajaran adalah 100% atau mendapat kriteria Sangat Baik, rata-rata aktivitas guru pada kegiatan akhir pembelajaran adalah 87,50% atau mendapat kriteria Sangat Baik, dan rata-rata persentase aktivitas guru adalah 92,19% atau mendapat kriteria Sangat Baik.

Berdasarkan analisis tersebut dapat dijelaskan bahwa aktivitas guru dari siklus I ke siklus II dalam kegiatan awal meningkat sebesar 8,33%, dalam kegiatan inti meningkat sebesar 12,50%, dan aktivitas guru dalam

kegiatan akhir meningkat sebesar 12,50%, dan rata-rata terjadi peningkatan aktivitas guru sebesar 10,94%. Data tersebut dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

Hasil uji-t data peningkatan aktivitas guru menggunakan uji-t berpasangan satu sampel (*Paired pre-post Samples t-test*) dengan data derajat kebebasan (df) sebesar $n-1 = 7$ dengan tingkat kesalahan 5% ($\alpha = 0,05$), maka diperoleh t tabel sebesar 1,895. Hasil t hitung adalah 1,986. Dengan demikian t hitung > t tabel, artinya aktivitas guru dalam pembelajaran meningkat secara signifikan.

Peningkatan aktivitas guru ini menunjukkan keberhasilan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan prasyarat keberhasilan proses pembelajaran (Permendiknas No.41 Tahun 2007) yaitu guru harus mampu melaksanakan aktivitas untuk mengelola kelas dari kegiatan awal, inti, dan akhir pembelajaran. Peningkatan tersebut juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Betnawati dkk., (2016) bahwa penerapan model permainan dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

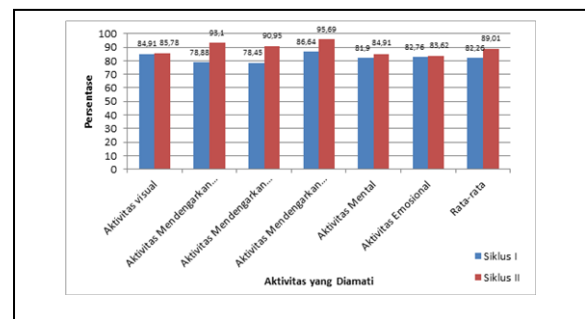
3. Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus I sebanyak 18 siswa atau 62,07% siswa telah mencapai kriteria Sangat Aktif dalam pembelajaran, sedangkan 11 siswa atau 37,93% siswa baru mencapai kriteria Aktif dalam pembelajaran. Hasil analisis tiap aspek pengamatan dapat disimpulkan aktivitas siswa pada aspek aktivitas visual adalah 84,91% atau mendapat kriteria Sangat Aktif, aspek aktivitas mendengarkan penyajian bahan/materi adalah 78,88% atau mendapat kriteria Aktif, aspek aktivitas mendengarkan percakapan/diskusi adalah 78,45% atau mendapat kriteria Aktif, aspek aktivitas mendengarkan dalam permainan kuis adalah 86,64% atau mendapat kriteria Sangat Aktif, aspek aktivitas mental adalah 81,90% atau mendapat kriteria Sangat Aktif, aspek aktivitas emosional adalah 82,76% atau mendapat kriteria Sangat

Aktif, dan rata-rata persentase aktivitas siswa adalah 82,26% atau mendapat kriteria Sangat Aktif.

Analisis data aktivitas siswa siklus II diperoleh keterangan bahwa sebanyak 27 siswa atau 93,10% siswa telah mencapai kriteria Sangat Aktif dalam pembelajaran, sedangkan 2 siswa atau 6,90% siswa baru mencapai kriteria Aktif dalam pembelajaran. Dalam siklus II persentase aktivitas siswa pada aspek aktivitas visual adalah 85,78% atau mendapat kriteria Sangat Aktif, aspek aktivitas mendengarkan penyajian bahan/materi adalah 93,10% atau mendapat kriteria Sangat Aktif, aspek aktivitas mendengarkan percakapan/diskusi adalah 90,95% atau mendapat kriteria Sangat Aktif, aspek aktivitas mendengarkan dalam permainan kuis adalah 95,69% atau mendapat kriteria Sangat Aktif, aspek aktivitas mental adalah 84,91% atau mendapat kriteria Sangat Aktif, aspek aktivitas emosional adalah 83,62% atau mendapat kriteria Sangat Aktif, dan rata-rata persentase aktivitas siswa adalah 89,01% atau mendapat kriteria Sangat Aktif.

Berdasarkan analisis data dapat dijelaskan bahwa aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II pada aspek aktivitas visual terjadi peningkatan sebesar 0,86%, aspek aktivitas mendengarkan penyajian bahan/materi terjadi peningkatan sebesar 14,22%, aspek aktivitas mendengarkan percakapan/diskusi terjadi peningkatan sebesar 12,50%, aspek aktivitas mendengarkan dalam permainan kuis terjadi peningkatan sebesar 9,05%, aspek aktivitas mental terjadi peningkatan sebesar 3,02%, aspek aktivitas emosional terjadi peningkatan sebesar 0,86%, dan rata-rata aktivitas siswa meningkat sebesar 6,75%. Data tersebut dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Signifikansi peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus I dan siklus II juga diuji menggunakan uji-t berpasangan satu sampel (*Paired pre-post Samples t-test*). Data derajat kebebasan (df)

sebesar $n-1 = 5$ dengan tingkat kesalahan 5% ($\alpha = 0,05$), maka diperoleh t tabel sebesar 2,015. Hasil t hitung adalah 2,776. Dengan demikian t hitung $>$ t tabel, artinya aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan.

Peningkatan aktivitas siswa mengindikasikan bahwa siswa mulai tertarik dan senang dengan pembelajaran bahasa Indonesia melalui metode kuis pendidikan interaktif. Pelajaran bahasa Indonesia yang awalnya menjemukan bagi siswa, perlahan mulai diminati siswa dengan penerapan metode kuis pendidikan interaktif ini. Hal ini senada dengan penelitian Hainey, dkk. (2016) bahwa penggunaan metode *games based learning* dapat meningkatkan hasil belajar atau penyerapan pengetahuan, sikap dan motivasi siswa, keterampilan siswa, serta perubahan perilaku siswa.

4. Respons Guru

Hasil wawancara dengan guru mitra menyatakan beberapa kendala dalam penerapan metode kuis pendidikan interaktif siklus I adalah cerita hanya dibacakan satu kali di awal kuis sehingga membutuhkan daya ingat yang lebih (siswa sering lupa alur ceritanya), cerita dibacakan oleh guru sehingga kurang menarik perhatian siswa, pengaturan alokasi waktu pelaksanaan kuis, dan pengkondisian siswa agar tidak ramai sendiri. Pada siklus II kendala yang dihadapi adalah hasil rekaman kurang bagus dan volume kurang keras sehingga siswa kesulitan dalam menyimak.

Guru mitra juga menyatakan bahwa metode ini merupakan hal baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang selama ini dilaksanakannya dan menyatakan akan berusaha menggunakannya lagi dalam materi atau kesempatan yang akan datang karena menurut pendapatnya metode ini cukup menarik, mengandung unsur kesenangan bagi siswa, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran meningkat.

Pernyataan guru mitra tersebut menunjukkan sikap menerima dan memberikan respons positif terhadap pembelajaran menyimak melalui metode kuis pendidikan interaktif ini. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ahmadi (1999) bahwa respons positif adalah sebuah bentuk tindakan atau sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan menerima, mengakui, menyetujui, serta melaksanakan norma-norma yang berlaku dimana individu itu berada.

5. Respons Siswa

Berdasarkan analisis hasil angket respons siswa diperoleh keterangan bahwa persentase terendah respons siswa adalah 60%, persentase tertinggi respons siswa adalah 100%, dan rata-rata persentase respons siswa adalah 94,50% atau mendapat kriteria Sangat Baik. Siswa yang merespons negatif terhadap pembelajaran siklus I (persentase respons $<$ 75%) hanya 2 orang atau 6,90% dari seluruh siswa, selebihnya (93,10% siswa) merespons positif.

Analisis data siklus II menunjukkan persentase terendah respons siswa adalah 60%, persentase tertinggi respons siswa adalah 100%, dan rata-rata persentase respons siswa adalah 97,20% atau mendapat kriteria Sangat Baik. Siswa yang merespons negatif terhadap pembelajaran siklus II (persentase respons $<$ 75%) hanya 1 orang atau 3,45% dari seluruh siswa, selebihnya (95,55% siswa) merespons positif.

Berdasarkan analisis hasil angket respons siswa tersebut dapat dijelaskan bahwa dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan rata-rata respons siswa sebesar 2,72% dan respons positif siswa terhadap pembelajaran meningkat 3,45%, sedangkan persentase siswa yang merespons negatif terhadap pembelajaran menurun sebesar 3,45%.

Hasil uji-t diperoleh hasil, bila tingkat kesalahan 5% ($\alpha = 0,05$) dengan derajat kebebasan (df) sebesar $n-1 = 28$, maka diperoleh t tabel sebesar 1,701. Hasil t hitung adalah 2,816. Dengan demikian t hitung $>$ t tabel, artinya respons siswa terhadap pembelajaran meningkat secara signifikan.

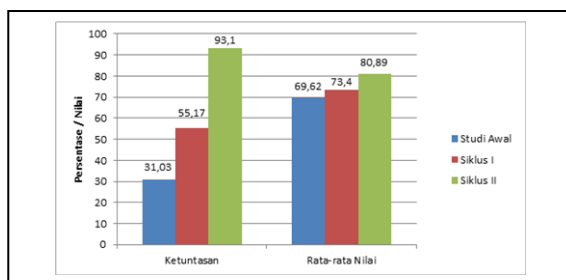
Hasil penelitian di atas menunjukkan siswa merespons positif terhadap pembelajaran menyimak melalui metode kuis pendidikan interaktif. Bahkan respons positif siswa meningkat pada siklus II dibandingkan dengan siklus I. Menurut Ahmadi (1999) respons positif adalah sebuah bentuk tindakan atau sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan menerima, mengakui, menyetujui, serta melaksanakan norma-norma yang berlaku dimana individu itu berada.

6. Tes Menyimak Cerita

Hasil tes siklus I menunjukkan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 60, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 83, dan rata-rata nilai kelas adalah 73,40. Siswa yang mendapat kriteria Tuntas sebanyak 16 orang siswa atau 55,17% dari seluruh siswa, sedangkan siswa yang mendapat kriteria Tidak Tuntas sebanyak 13 orang siswa atau 44,83%. Pada siklus II nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 69, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 89, dan rata-rata nilai kelas adalah 80,89. Siswa yang mendapat

kriteria Tuntas sebanyak 27 orang siswa atau 93,10% dari seluruh siswa, sedangkan siswa yang mendapat kriteria Tidak Tuntas sebanyak 2 orang siswa atau 6,90%.

Berdasarkan analisis tersebut dapat dijelaskan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal dari studi awal ke siklus I terjadi peningkatan sebesar 24,14%, dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 37,93%. Rata-rata nilai siswa secara klasikal dari studi awal ke siklus I terjadi peningkatan sebesar 3,78 dan dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 7,49. Data tersebut dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik Peningkatan Hasil Tes Siswa

Data hasil tes menyimak siswa pada studi awal, siklus I, dan siklus II tersebut di atas juga diuji menggunakan uji-t berpasangan satu sampel (*Paired pre-post Samples t-test*) dengan hasil sebagai berikut:

a. Studi Awal ke Siklus I

Tingkat kesalahan adalah 5% ($\alpha = 0,05$) dengan derajat kebebasan (df) sebesar $n-1 = 28$, maka diperoleh t tabel sebesar 1,701. Hasil t hitung adalah 5,652. Dengan demikian t hitung $>$ t tabel dengan selisih angka yang cukup besar, artinya kemampuan mengidentifikasi unsur cerita lisan siswa dalam siklus I meningkat sangat signifikan.

b. Siklus I ke Siklus II

Tingkat kesalahan ditetapkan 5% ($\alpha = 0,05$) dengan derajat kebebasan (df) sebesar $n-1 = 28$, maka diperoleh t tabel sebesar 1,701. Hasil t hitung adalah 8,306. Dengan demikian t hitung $>$ t tabel dengan selisih angka yang cukup besar, artinya kemampuan mengidentifikasi unsur cerita lisan siswa dalam siklus II juga meningkat sangat signifikan.

Kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur cerita lisan siswa diukur melalui tes menyimak. Tes menyimak yang dilaksanakan menyangkut aspek kognitif siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita lisan atau

cerita yang didengar. Tes disusun berdasarkan pendapat Nurgiyantoro (2016), yaitu terdiri atas tingkat ingatan, tingkat pemahaman, tingkat penerapan, dan tingkat analisis. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita lisan yang dicapai siswa dari studi awal, siklus I, dan siklus II.

Pada tes tingkat ingatan siswa mengidentifikasi nama-nama tokoh, latar tempat, dan latar waktu yang terdapat dalam cerita yang didengar. Pada unsur nama-nama tokoh, dalam siklus I maupun siklus II semua siswa telah mampu mengidentifikasinya. Pada unsur latar tempat, dalam siklus I sebanyak 18 siswa dapat menjawab dengan benar, sedangkan pada siklus II sebanyak 28 siswa dapat menjawab dengan benar. Pada unsur latar waktu, dalam siklus I sebanyak 14 siswa dapat menjawab dengan benar, sedangkan pada siklus II sebanyak 27 siswa dapat menjawab dengan benar. Hal tersebut menunjukkan siswa telah mampu untuk mengidentifikasi unsur cerita yang berupa tokoh, latar tempat, dan latar waktu.

Pada tes tingkat pemahaman dan penerapan siswa mengidentifikasi tindakan tokoh dan hubungan antar kejadian dalam cerita yang mengarah pada unsur cerita yang berupa watak atau sifat tokoh. Pada siklus I sebanyak 10 siswa dapat menjawab dengan benar, sedangkan pada siklus II sebanyak 26 siswa dapat menjawab dengan benar. Hal tersebut menunjukkan telah terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita yang berupa watak atau sifat tokoh. Pada tes tingkat analisis siswa mengidentifikasi tema dan amanat yang terkandung dalam cerita yang didengar. Pada unsur tema, dalam siklus I sebanyak 4 siswa dapat menjawab dengan benar, sedangkan pada siklus II sebanyak 19 siswa dapat menjawab dengan benar. Pada unsur amanat, dalam siklus I sebanyak 10 siswa dapat menjawab dengan benar, sedangkan pada siklus II sebanyak 26 siswa dapat menjawab dengan benar. Hal tersebut menunjukkan sebagian besar siswa telah mampu untuk mengidentifikasi unsur cerita yang berupa tema dan amanat dalam cerita.

Peningkatan-peningkatan tersebut di atas sesuai dengan penelitian Purwadi (2009), yang menunjukkan bahwa penerapan metode kuis interaktif dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa dan prestasi belajar siswa yang diberikan metode kuis interaktif lebih baik dibanding siswa yang diberikan metode pembelajaran langsung.

Adanya peningkatan hasil tes menyimak yang dicapai siswa juga menunjukkan pemilihan metode kuis pendidikan interaktif memang tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita lisan siswa. Melalui metode ini siswa diajak pada pembelajaran yang menyenangkan namun menuntut siswa untuk terlibat secara aktif didalamnya. Keaktifan yang dimaksud adalah aktif dalam menyimak cerita dan menjawab pertanyaan kuis, yang mana pertanyaan-pertanyaan kuis tersebut mengarah pada pengidentifikasian unsur-unsur cerita yang didengar. Hal ini sesuai dengan manfaat yang dikemukakan oleh Suyatno (2005) antara lain : 1) menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat, 2) menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, 3) mengajak siswa terlibat penuh, 4) meningkatkan proses belajar, 5) membangun kreativitas diri, 6) mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, 7) meraih makna belajar melalui pengalaman, dan 8) memfokuskan siswa sebagai subyek belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Rencana pelaksanaan pembelajaran melalui metode Kuis Pendidikan Interaktif telah divalidasi dan telah memenuhi standar kualifikasi dengan mendapat rata-rata penilaian masuk dalam kategori Baik dari dua orang validator.

Pelaksanaan pembelajaran semakin efektif yang ditandai dengan peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran pada setiap siklusnya. Peningkatan aktivitas guru ini menunjukkan keberhasilan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan penerapan metode kuis pendidikan interaktif juga menunjukkan peningkatan. Hal ini mengindikasikan siswa mulai tertarik dan senang dengan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode kuis pendidikan interaktif sehingga mulai terlibat aktif dalam pembelajaran.

Guru mitra memberikan respons positif terhadap pembelajaran dengan menyatakan bahwa metode kuis pendidikan interaktif merupakan hal baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang selama ini dilaksanakannya dan menyatakan akan menerapkannya lagi dalam materi atau kesempatan yang akan datang. Pernyataan guru mitra tersebut menunjukkan sikap menerima penerapan metode kuis pendidikan interaktif dalam pembelajaran.

Siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran dengan penerapan metode kuis pendidikan

interaktif. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan respons siswa tiap siklusnya.

Kemampuan mengidentifikasi unsur cerita lisan siswa setelah pembelajaran terjadi peningkatan yang sangat signifikan, hal ini dibuktikan dengan nilai tes baik dari segi nilai rata-rata secara klasikal maupun persentase ketuntasan siswa. Peningkatan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita lisan yang dicapai siswa menunjukkan pemilihan metode kuis pendidikan interaktif sudah tepat.

Saran

Saran kepada guru agar mulai menerapkan metode kuis pendidikan interaktif sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur cerita lisan siswa, penerapan metode ini juga terbukti mampu meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran, dan penelitian lebih lanjut tentang penerapan metode kuis pendidikan interaktif dapat dilanjutkan pada materi dan konteks yang lain sesuai karakteristik mata pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. (1999). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anderson, Paul S. (1972). *Language Skills in Elementary Educations*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Aziez, Furqanul. (2015). *Pengajaran Bahasa Komunikatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Betnawati, Suyanto, dan Samhati. (2016). *Peningkatan Kemampuan Menyimak melalui Penerapan Model Permainan Siswa Kelas VIII*. J-Symbol (Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran). Januari 2016, 1-7.
- Hainey, Thomas, dkk. (2016). *A Systematic Literature Review of Games-Based Learning Empirical Evidence in Primary School*. *Computer & Education Journal*, 102(2016), 202-223. Diunduh dari <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2016.09.001>.
- Hamalik, Oemar. (2009). *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Kemmis, Stephen. dan McTaggart, Robin. (1988). *The Action Research Planner, 3rd ed*. Victoria: Deaking University.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2005). *Bercerita untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ngalimun dan Alfulaila, Noor. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Nurgiyantoro, Burhan. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi, Edisi Kedua*. Yogyakarta: BPFE.
- Permendiknas Nomor 23 dan Nomor 24 Tahun 2006.
- Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007.
- Purwadi. (2009). *Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Sikap Percaya Diri (Tesis Master)*. Diperoleh dari <http://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/15147>.
- Resmini, Novi dan Dadan Juanda. (2007). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Bandung: UPI Press.
- Rosdiana, Yusi. (2007). *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudjana, Nana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyatno. (2005). *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Walpole, Ronald. E. (2013). *Probability and Statistics for Engineers and Scientists: Ninth Edition*. Boston: Pearson Education Inc.
- Winataputra, Udin S., dan Tita Rosita. (1994). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka Depdiknas.
- Yulianto, Bambang. (2011). *Pengantar Teori Belajar Bahasa*. Surabaya: Unesa University Press.
- Yulianto, Bambang, dkk. (2009). *Model Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia*. Surabaya: Unesa University Press.