

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PEMAHAMAN CERITA RAKYAT

Sri Rahayu¹, Heni Subagiharti²

Universitas Asahan

E-mail: srirahayu_11@gmail.com

Abstract: This study is to determine the effect of using role playing on understanding folklore "Legend of Lake Toba" in class X of Muhammadiyah Private Vocational School 10 Kisaran 2017/2018 Academic Year. This type of research is an experiment with randomized research design posttest only experiment and control group design. The population in this study was all class X majoring in Computer and Network Engineering (TKJ) which consisted of 7 classes totaling 220 students. The research sample had 2 classes (class X TKJ 5 and X TKJ 6) which were taken by cluster random. In class X TKJ 5 as an experimental class using role playing methods and in class X TKJ 6 as a control class with conventional learning methods. After learning has been given, the values obtained with the results of the average experimental class are 80 and the control class is 72.5. The results of the t test are obtained $t_{count} > t_{table}$ at a significance level of 5%, $dk = 58$ which is $6.69 > 2.00$ and at a significant level of 1%, $dk = 58$ which is $6.69 > 2.65$. This means that there is a significant influence on the use of role playing methods on understanding folklore "Legend of Lake Toba" in class X of Muhammadiyah 10 Kisaran Private Vocational High School.

Keywords: role playing, folklore

Abstrak: Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain peran (*role playing*) terhadap pemahaman cerita rakyat "Legenda Danau Toba" pada siswa kelas X SMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun Ajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain penelitian *the randomized posttest only experiment and control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yang terdiri dari 7 kelas berjumlah 220 siswa. Sampel penelitian ada 2 kelas (kelas X TKJ 5 dan X TKJ 6) yang diambil secara *cluster random*. Pada kelas X TKJ 5 sebagai kelas eksperimen menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan pada kelas X TKJ 6 sebagai kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran selesai diberikan, diperoleh nilai dengan hasil rata-rata kelas eksperimen adalah 80 dan kelas kontrol 72,5. Hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%, $dk = 58$ yaitu $6,69 > 2,00$ dan pada taraf signifikan 1%, $dk = 58$ yaitu $6,69 > 2,65$. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) terhadap pemahaman cerita rakyat "Legenda Danau Toba" pada siswa kelas X SMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran.

Kata Kunci: bermain peran (*role playing*), cerita rakyat

PENDAHULUAN

Keterampilan dasar berbahasa meliputi empat aspek yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Seluruh keterampilan ini diharapkan mampu

dikuasai oleh peserta didik mengingat keterampilan ini adalah dasar pembelajaran dalam bahasa Indonesia. Sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan Mendiknas untuk Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK), Standar

Kompetensi (SK) yang dituntut adalah siswa mampu untuk menikmati karya sastra terutama karya sastra cerita rakyat.

Keberhasilan pembelajaran bergantung pada metode yang digunakan dalam pembelajaran sehingga tujuan dapat tercapai. Untuk itu kemampuan guru dalam mengelola program pengajaran dalam model belajar mengajar yang bervariasi perlu dikembangkan. Kurniasih dan Sani (2016:68) bermain peran merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Setiap model mengajar memiliki kelemahan dan kelebihan, akan tetapi kelemahan itu dapat diimbangi dengan persiapan - persiapan yang lebih baik lagi.

Dalam pembelajaran sastra khususnya cerita rakyat ditingkat SMK kurang mendapat perhatian lebih baik dari guru maupun siswa itu sendiri, sehingga siswa dituntut untuk dapat memahami isi cerita rakyat. Namun bila kita perhatikan dalam pelajaran cerita rakyat yang kita temukan siswa hanya mengetahui cerita rakyat tanpa mereka pahami isi yang terdapat dalam cerita rakyat tersebut. Menurut Hidayati (2017) "Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas disetiap bangsa yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam yang mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa". Sedangkan menurut Hutomo (1991:4) cerita rakyat adalah ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Jadi dapat

disimpulkan cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas bangsa yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut.

Pembelajaran cerita rakyat diberikan kepada siswa agar memiliki bakat dalam bidang seni sastra serta memiliki rasa peka terhadap karya sastra yang berharga sehingga siswa mendorong dan tertarik untuk membaca karya sastra tersebut. Dilihat di lapangan ternyata kegiatan membaca teks cerita rakyat kurang begitu diminati siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran, salah satu faktor siswa kurang minat untuk membaca cerita rakyat yaitu kemampuan siswa dalam memahami unsur pembangun cerita rakyat khususnya unsur intrinsik masih kurang. Kemampuan siswa memahami cerita rakyat masih rendah, hal ini ditandai dengan rendahnya nilai yang diperoleh siswa dalam memahami cerita rakyat.

Legenda danau toba merupakan cerita rakyat yang berasal dari sumatra utara yang pada umumnya ceritanya hanya diketahui berdasarkan cerita dari turun-temurun saja sehingga cerita tersebut belum jelas akan kebenarannya dan hanya dipercayai bagi penduduk tempat tinggalnya saja. Kurangnya pemahaman siswa terhadap cerita rakyat "Legenda Danau Toba" disebabkan karena siswa kurang termotivasi untuk membaca cerita rakyat tersebut. Selain itu juga siswa kurang mampu dalam menemukan unsur intrinsik yang terdapat dalam cerita rakyat.

Guru SMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran masih jarang menerapkan metode bermain peran dalam memahami cerita rakyat. Guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran cerita rakyat sehingga siswa masih kurang dalam pembelajaran cerita rakyat. Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.

Menurut Kurniasih dan Sani (2016:68) "Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati". Metode bermain peran ini siswa dapat merasakan langsung posisi serta situasi orang lain, mengalami dan mendalami sebanyak mungkin pikiran atau perasaan orang lain. Kemampuan ini adalah kunci bagi setiap individu untuk dapat memahami dirinya dan orang lain yang pada akhirnya dapat berhubungan dengan orang lain.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa dan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh perbedaan pemahaman setelah menggunakan metode bermain peran (*role playing*) terhadap pemahaman siswa pada cerita rakyat "Legenda Danau Toba". Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini

untuk melihat pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap pemahaman cerita rakyat "Legenda Danau Toba" pada siswa kelas X SMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun Ajaran 2017/2018.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah SMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran yang beralamat di Jalan Madong Lubis Nomor 8, kode pos 123456, Kecamatan Kisaran Timur, Kabupaten Asahan, pada semester genap Tahun Ajaran 2017/2018. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 05 Februari sampai dengan tanggal 19 Februari 2018 pada semester genap Tahun Ajaran 2017/2018.

Menurut Sudjana (2005:6), bahwa "Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya". Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun Ajaran 2017/2018 yang berjumlah 220 siswa.

Penelitian ini teknik pengambilan sampelnya secara random. Pada sampel ini peneliti lebih memilih atau mengambil sampel dengan cara acak kelas, yang terpilih secara acak yaitu teknik undian. Kelas X TKJ 5 dijadikan kelas eksperimen dan kelas X TKJ 6 sebagai kelas kontrol. Cara pengambilan sampel ini dari tujuh kelas yang ada peneliti memilih dua kelas yang telah keluar nomor urutnya setelah diacak.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen, untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode pembelajaran yang digunakan yaitu dengan cara memberi perlakuan pada kelas eksperimen dan penyediaan kelompok perbandingan yang dilakukan di sekolah SMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran oleh kelas X pada Tahun Ajaran 2017/2018.

Desain Penelitian

Adapun rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu the randomized posttest only experiment and control group design atau rancangan secara acak dengan tes akhir saja pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ada dua kelas dalam penelitian ini, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan diajar dengan metode bermain peran (*role playing*) sementara itu kelas control menggunakan metode konvensional.

Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel utama yang dijadikan dasar dalam pengujian hipotesis, yaitu:

Variabel bebas atau independen adalah variabel yang mempengaruhi. Variabel bebas pada penelitian ini adalah metode bermain peran (*role playing*).

Variabel terikat atau dependen variabel adalah variabel yang dipengaruhi. Variabel terikat pada penelitian ini adalah pemahaman cerita rakyat "Legenda Danau Toba".

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan sebagai pengumpulan data adalah dengan tes esay setelah bermain peran. Sebagai instrumen penelitian, diberikan indikator penilaian pada tes akhir yang dapat dilakukan siswa. Untuk mengetahui pemahaman unsur intrinsik cerita rakyat "Legenda Danau

Toba" ditetapkan berdasarkan indicator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilaksanakan tes bermain peran cerita rakyat "Legenda Danau Toba" pada siswa kelas XSMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun Ajaran 2017/2018, maka dilakukan perhitungan skor perolehan dan nilai akhir untuk melihat nilai tiap aspek penilaian. Berikut ini disajikan data hasil belajar yang diperoleh dari nilai kelas kontrol yang diperoleh seluruh subjek penelitian.

Pemahaman bermain peran cerita rakyat "Legenda Danau Toba" pada siswa kelas XSMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun Ajaran 2017/2018 kelas control menggunakan metode konvensional memiliki nilai rata-rata sebesar 72,5. Nilai tertinggi adalah 79, nilai sedang adalah 71 dan nilai terendah adalah 68. Setelah mengetahui hasil akhir siswa pada nilai kelas kontrol di atas, selanjutnya akan dibuat tabel distribusi frekuensi, hal ini dilakukan guna mengetahui rata-rata (mean), standar deviasi (SD) dan standar eror (SE).

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai kelas kontrol yakni pemahaman cerita rakyat "Legenda Danau Toba" pada siswa kelas XSMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun Ajaran 2017/2018 menggunakan metode konvensional termasuk dua kategori, yaitu kategori tinggi sebanyak 25 orang atau 83,33%, kategori cukup sebanyak 5 orang atau 16,67%. Identifikasi nilai kelas kontrol di atas termasuk normal dan termasuk dalam kategori wajar karena kategori yang paling banyak adalah kategori tinggi.

Hasil rata-rata pemahaman cerita rakyat "Legenda Danau Toba" pada siswa kelas XSMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun Ajaran 2017/2018 dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) adalah 80 dengan simpangan baku sebesar 3,36 dari jumlah siswa sebanyak 30 orang. Data dimasukkan dalam termasuk dua kategori, yaitu kategori sangat tinggi sebanyak 5 orang atau 16,67% dan kategori tinggi sebanyak 25 orang atau 83,33%. Identifikasi nilai kelas eksperimen di atas termasuk normal dan termasuk dalam kategori wajar karena kategori yang paling banyak adalah kategori tinggi. Uji normalitas nilai kelas eksperimen dengan uji Liliefors diperoleh $L_{hitung} = 0,2432$, dengan menggunakan $\alpha = 0,05$ dan $N = 30$ maka nilai kritis melalui uji Liliefors diperoleh $L_{tabel} = 0,161$. Ternyata $L_{hitung} > L_{tabel}$ ($0,2432 > 0,161$) ini membuktikan bahwa data nilai kelas eksperimen (X) berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh X^2 (chi kuadrat) hitung sebesar 2,46. Harga X^2 tabel pada taraf kepercayaan 95% dengan dk 58 adalah 90,5. Ternyata $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ yaitu $2,46 < 90,5$. Hal ini membuktikan bahwa varians populasi adalah homogen.

Nilai rata-rata pemahaman cerita rakyat "Legenda Danau Toba" pada siswa kelas XSMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun Ajaran 2017/2018 menggunakan metode konvensional, yakni sebesar 72,5, simpangan baku sebesar 3,54 dari jumlah siswa 30 orang. Kecenderungan nilai kelas kontrol ini identifikasi kecenderungan masuk dalam dua kategori, yaitu kategori tinggi sebanyak 25 orang atau 83,33%, kategori cukup sebanyak 5 orang atau 16,67%. Identifikasi nilai

kelas kontrol di atas termasuk normal dan termasuk dalam kategori wajar karena kategori yang paling banyak adalah kategori tinggi. Uji yang digunakan untuk uji normalitas nilai kelas kontrol ialah nilai kritis melalui uji Liliefors, diperoleh $L_{hitung} = 0,3191$ dengan menggunakan $\alpha = 0,05$ dan $N = 30$, maka nilai kritis melalui uji Liliefors diperoleh $L_{tabel} = 0,161$. Ternyata $L_{hitung} > L_{tabel}$ yaitu $0,3191 > 0,161$ ini membuktikan bahwa data nilai kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah t diperoleh, selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel t pada taraf signifikansi 5% maupun 1% dan dengan $dk = N - 2 = (30 + 30) - 2 = 60 - 2 = 58$. Pada tabel t dengan $dk = 58$ diperoleh taraf signifikansi 5% = 2,00 dan taraf signifikansi 1% = 2,65, karena t_0 yang diperoleh lebih besar dari t_t yaitu $6,69 > 2,00$, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan metode bermain peran (*role playing*) terhadap pemahaman cerita rakyat "Legenda Danau Toba" pada siswa kelas XSMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun Ajaran 2017/2018.

Pemahaman cerita rakyat "Legenda Danau Toba" pada siswa kelas XSMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun Ajaran 2017/2018 dengan menggunakan metode konvensional memiliki nilai tertinggi adalah 79, nilai sedang adalah 71 dan nilai terendah adalah 68. Sedangkan pemahaman cerita rakyat "Legenda Danau Toba" pada siswa kelas XSMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun Ajaran 2017/2018 dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) memiliki nilai tertinggi adalah 86, nilai sedang adalah 79 dan nilai terendah adalah 75.

Melalui metode bermain peran (*role playing*) siswa lebih aktif dalam memahami cerita rakyat. Begitu juga halnya dalam pemahaman cerita rakyat "Legenda Danau Toba". Karena itu metode bermain peran (*role playing*) menuntut peserta didik berfikir. Metode ini melibatkan mereka dalam kegiatan intelektual. Metode ini menuntut peserta didik memproses pengalaman belajar menjadi suatu yang bermakna dalam kehidupan nyata. Melalui metode bermain peran (*role playing*) ini peserta didik dibiasakan untuk produktif, analisis, kreatif dan aktif dalam belajar.

Hasil di atas telah menunjukkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman cerita rakyat "Legenda Danau Toba" pada siswa kelas X SMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini disebabkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) lebih maksimal hasilnya karena siswa akan terlatih dalam memerankan cerita rakyat "Legenda Danau Toba" pada siswa kelas X SMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun Ajaran 2017/2018. Melalui metode bermain peran (*role playing*) ini hasil yang diperoleh siswa lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab IV, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran pemahaman unsur intrinsik cerita rakyat dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) siswa kelas X SMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun

Ajaran 2017/2018 dengan nilai rata-rata sebesar 80. Nilai tertinggi adalah 86, nilai sedang adalah 79 dan nilai terendah adalah 75 berada pada taraf baik.

2. Pembelajaran pemahaman unsur intrinsik cerita rakyat dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional siswa kelas X SMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun Ajaran 2017/2018 dengan nilai rata-rata 72,5. Nilai tertinggi adalah 79, nilai sedang adalah 71, dan nilai terendah adalah 68 berada pada taraf cukup.
3. Ada pengaruh yang signifikan metode bermain peran (*role playing*) terhadap pemahaman unsur intrinsik cerita rakyat "Legenda Danau Toba" pada siswa kelas X SMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun Ajaran 2017/2018, pada taraf signifikan 5% maupun 1% dan dengan $dk = N - 2 = (30 + 30) - 2 = 60 - 2 = 58$. Pada tabel t dengan $dk = 58$ diperoleh taraf signifikan 5% = 2,00 dan taraf signifikan 1% = 2,65, karena t_0 yang diperoleh lebih besar dari t_t yaitu $6,69 > 2,00$, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Saran

1. Bagi Siswa
 - a. Pemerolehan nilai siswa dalam pemahaman cerita rakyat "Legenda Danau Toba" pada siswa kelas X SMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun Ajaran 2017/2018 yang berada dalam kategori baik, diharapkan kepada siswa dan guru bidang studi untuk memperhatikan nilai tersebut, dan dapat ditingkatkan lagi.
 - b. Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan bermain peran

- cerita rakyat dalam pelajaran bahasa Indonesia.
- c. Siswa memiliki suasana belajar yang dapat menghilangkan kejenuhan anak dalam rangka mencapai pemahaman cerita rakyat.
2. Bagi Guru
 1. Menambah pengetahuan dan keterampilan guru tentang penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran memahami cerita rakyat.
 2. Menambah wawasan guru dalam diskusi atau pertemuan sesama teman sejawat tentang pemahaman cerita rakyat yang menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada pertemuan.
 3. Informasi bagi guru untuk meningkatkan pemahaman cerita rakyat pada siswa.
 4. Guru bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia agar lebih meningkatkan mutu pengajarannya dalam pemahaman cerita rakyat "Legenda Danau Toba" siswa kelas XSMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran Tahun Ajaran 2017/2018 dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) di samping metode pembelajaran konvensional.
 5. Pembelajaran hendaknya guru mengenalkan kepada siswa tentang cerita rakyat dan cara bermain peran sehingga siswa dapat memahami cerita rakyat dan dapat meningkatkan nilainya yang sudah baik agar menjadi lebih baik lagi.
 3. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan yang baik pada sekolah dalam rangka memberikan pembelajaran bagi siswa pada khususnya.
 4. Bagi Kepala SMK Swasta Muhammadiyah 10 Kisaran
 1. Sebagai perbandingan dalam rangka memberikan pengarahan kepada para guru yang mengalami kesulitan melaksanakan pembelajaran memahami cerita rakyat.
 2. Dapat dijadikan bahan perbandingan dalam rangka pertukaran pengalaman tentang penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran memahami cerita rakyat.
 3. Sebagai informasi bagi sekolah tentang metode bermain peran (*role playing*) dalam proses pembelajaran memerankan cerita rakyat, sehingga sekolah dapat melengkapi berbagai fasilitas sekolah dalam rangka meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hutomo, S. 2009. *Pengantar Studi Sastra Lisan*. Surabaya: Gramedia Pustaka Utama.
- Kurniasih, I, dan Sani, B. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jogjakarta: Kata Pena.

- Priadi, A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rahmisyah. 2017. *Cerita Dari Simalungun Sumatra Utara*. Jakarta: Bintang Indonesia.
- Sudjana. 2005. *Metoda Penelitian*. Bandung: Tarsito
- Sudijono, A. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suherli. 2016. *Bahasa Indonesia/ Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Sanjaya, W. 2008. *Kurikulum Pembelajaran*. Yogyakarta: Kencana.