

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV DENGAN MENGGUNAKAN
METODE BERMAIN PERAN DI SD NEGERI 11 PANCUNG SOAL
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

ARTIKEL

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



**Oleh
RADMA DEWI
NPM 1310013411350**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2015**

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV DENGAN MENGGUNAKAN METODE
BERMAIN PERAN DI SD NEGERI 11 PANCUNG SOAL
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

Radma Dewi¹, Syofiani², Ashabul Khairi².

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta

Abstrak

This study aims to describe the increase in the learning activities of students in learning Indonesian Language by using the method of playing a role in an angular SDN 11 Reserved Pesisir Selatan Regency. The theory used in this research is studying and learning, speaking, and learning activities of students. This research is a Research Action class that is implemented in semester II academic year 2014/2015 in an angular SDN 11 Reserved Pesisir Selatan Regency. The subject of research is the grade IV SDN 11 an angular Reserved Pesisir Selatan Regency of 25 students. The study was conducted in two cycles and each cycle consisting of two meetings. Instruments such as the observation research activities of students and teachers aspects. The results showed an increase in activity of student learning first cycle of 57% the first meeting and at the meeting II has risen 65%. Second cycle of the first meeting and 74% in the second meeting has risen 83%. The thoroughness of the first cycle of student learning outcomes 68 and the second cycle 75. Thus, the use of methods play a role can enhance students' learning activities. Therefore, it is advisable for teachers to be able to use the method of playing a role in learning Indonesian in SD.

Keywords: activity, role playing

A. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk membangun manusia seutuhnya yang berkualitas sesuai yang diinginkan. Pendidikan tersebut antara lain bisa ditempuh melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran ini merupakan inti dari pendidikan secara keseluruhan. Menurut Slameto, (2010:2) “Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan

tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”.

Belajar bukan suatu tujuan akan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Jadi, belajar merupakan langkah-langkah atau prosedur yang di tempuh, atau belajar bukan hanya untuk diingat akan tetapi belajar lebih luas dari pada itu, yakni mengalami.

Pembelajaran Berbahasa Indonesia mencakup empat aspek kemampuan berbahasa yaitu kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, kemampuan membaca dan kemampuan menulis. Satu kemampuan berbahasa saling terkait dengan kemampuan berbahasa lainnya, salah satunya keterampilan berbicara. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting peranannya dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif dan berbudaya adalah dengan menguasai keterampilan berbicara, peserta didik akan mampu mengekspresikan pikiran dan perasaan

secara cerdas sesuai konteks dan situasi pada saat dia sedang berbicara.

Menurut Tarigan (2007:3), berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara dipelajari.

Berdasarkan fakta di lapangan menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara, siswa masih banyak mengalami kesulitan seperti, siswa mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara, kelancaran dalam berbicara, lafal dan intonasi dalam berbicara yang kurang jelas, kosa kata yang di ucapkan tidak tepat. Sedangkan pada guru, kebanyakan guru masih kurang menggunakan media dalam pembelajaran, guru kurang mengaktifkan siswa untuk terampil dalam keterampilan berbicara, pembelajaran lebih sering berpusat pada guru. Hambatan lain yang dialami siswa

dalam pembelajaran keterampilan berbicara, khususnya bermain peran (drama) adalah kurangnya semangat siswa dalam bermain akibat metode dan media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang menarik bagi siswa. Kondisi tersebut juga terjadi di SD Negeri 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. Hasil observasi dan pengalaman mengajar di kelas IV menunjukkan fenomena bahwa keterampilan berbicara siswa SD Negeri 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan berada pada tingkat yang rendah pada aspek berbicara, bertanya, menjawab pertanyaan yang kurang jelas, dan keaktifan dalam diskusi kelompok. Selain itu siswa belum fasih atau lancar menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, dari 25 orang siswa yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan, hanya 10 orang yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan metode pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan agar siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu metode yang dianggap tepat digunakan adalah bermain peran. Metode bermain peran dapat digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif. Kompetensi yang dikembangkan melalui metode ini antara lain kompetensi kerjasama, berkomunikasi, tanggungjawab, toleransi, dan menginterpretasikan sesuatu kejadian. Menurut Istarani (2012:70) bermain peran adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta peserta didik untuk memerankannya. Sedangkan menurut Uno dalam Istarani (2012:70) “metode bermain peran adalah sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di

dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok”.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV dengan menggunakan Metode Bermain Peran di SD Negeri 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan”.

1.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

- (a) Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan dengan menggunakan metode bermain peran.
- (b) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan dengan menggunakan metode bermain peran.

1.3 Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK. Menurut Arikunto, dkk (2012:16), bahwa penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui proses berdaur, atau siklus yang terdiri dari empat tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) mengamati, (4) refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan guru. Jadi, dapat disimpulkan bahwa PTK dirancang, dilaksanakan dan dianalisis oleh guru yang bersangkutan dalam rangka ingin memecahkan masalah pembelajaran. Dengan PTK kekurangan dan kelemahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar dan teridentifikasi dan terdeteksi untuk selanjutnya dan dicari solusinya yang tepat. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan. Jumlah keseluruhan siswa 25 orang, yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan

Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran diukur dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70. Adapun indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah: Aktivitas siswa dalam berbicara, bertanya, menjawab pertanyaan dan aktivitas siswa dalam diskusi kelompok menggunakan metode bermain peran meningkat 70%.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data yaitu:

1. Lembar observasi
2. Tes Hasil Belajar

Analisis Data

1. Analisis format observasi

Jumlah skor dihitung dan dikalkulasikan untuk mendapatkan persentase aktifitas guru. Rumus yang dipakai untuk menghitung persentase aktifitas guru menurut Desfitri, (2008:40) adalah:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Jumlah skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria Keberhasilan

80% - 100% = Sangat baik
70% - 79% = Baik

60% - 69% = Cukup
<59% = Kurang

2. Analisis Tes Hasil Belajar

Analisis tes hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus dari Sudjana (2009:109) yaitu:

- a. Rata-rata Hasil Belajar

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

X = Nilai rata-rata siswa

$\sum x$ = Jumlah nilai siswa

N = Jumlah siswa

- b. Ketuntasan Belajar

$$TB = \frac{S}{N} \times 100\%$$

S = Jumlah siswa yang mencapai tuntas

N = Jumlah seluruh siswa

1.4 HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Pengamatan dilakukan untuk setiap kali pertemuan, yaitu mengisi lembar observasi guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Pada akhir siklus I, diberikan tes hasil belajar berupa ulangan harian. Hasil pengamatan observer terhadap aspek guru dan aktivitas siswa, menunjukkan bahwa pembelajaran yang guru laksanakan belum berlangsung dengan baik dan belum maksimal. Untuk lebih jelasnya, hasil pengamatan terhadap

aktivitas siswa, aspek guru dan tes beberapa ulangan harian diuraikan sebagai berikut:

1. Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Persentase Aktivitas Siswa Kelas IV SD Negeri 11 Pancung Soal Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Siklus I

Indikator	Pertemuan		Rata-rata Persentase
	I	II	
A	52%	60%	56%
B	60%	64%	62%
C	56%	64%	60%
D	60%	72%	66%
Rata-rata	57%	65%	61%

- A Berbicara
- B Bertanya
- C Menjawab Pertanyaan
- D Diskusi Kelompok

2. Data Hasil Observasi Aspek Guru

Berdasarkan lembar observasi aspek guru dalam pembelajaran pada siklus I, maka jumlah skor dan persentase aspek guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Persentase Aspek Guru Dalam Proses Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Metode Bermain Peran pada Siklus I.

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
I	16	66,6 %	Cukup
II	18	75 %	Baik

Rata-rata		70,8 %	Baik
-----------	--	--------	------

3. Data Hasil Belajar

Berdasarkan hasil tes siklus I dapat dilihat hasil belajar siswa, persentase siswa yang tuntas belajar, persentase siswa yang tidak tuntas dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Bermain Peran Siklus I

Uraian	Nilai
Jumlah siswa yang tuntas belajar	15
Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	10
Jumlah siswa yang mengikuti tes	25
Persentase ketuntasan belajar siswa	60%
Target	70%
Rata-rata	68%

B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Pengamatan dilakukan untuk setiap kali pertemuan, yaitu mengisi lembar observasi guru dan lembar aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Pada siklus II, diberikan tes hasil belajar berupa ulangan harian.

Hasil pengamatan observer terhadap aspek guru dan aktivitas siswa, menunjukkan bahwa pembelajaran yang guru laksanakan sudah berlangsung dengan baik dan sudah bisa dikatakan maksimal. Untuk lebih jelasnya, hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa, aspek guru dan tes berupa ulangan harian diuraikan sebagai berikut:

1. Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Data hasil observasi ini dapat melalui lembar observasi aktivitas siswa yang digunakan untuk melihat proses dan perkembangan siswa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan observer terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada table 3 berikut:

Persentase Aktivitas Siswa Kelas IV SD Negeri 11 Pancung Soal Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Siklus II.

Indikator	Pertemuan		Rata-rata Persentase
	I	II	
A	72%	80%	76%
B	68%	80%	74%
C	76%	84%	80%
D	80%	88%	84%

Rata-rata	74%	83%	78,5%
-----------	-----	-----	-------

- A Berbicara
- B Bertanya
- C Menjawab Pertanyaan
- D Diskusi Kelompok

2. Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Guru

Berdasarkan lembar observasi aspek guru dalam pembelajaran pada siklus II, maka jumlah skor dan persentase aspek guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada 4 tabel berikut:

Persentase Aspek Guru Dalam Proses Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Metode Bermain Peran Siklus II.

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
I	20	83,3 %	Sangat Baik
II	22	91,6 %	Sangat Baik
<i>Rata-rata</i>		87,45 %	Sangat Baik

3. Data Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tes siklus II dapat dilihat hasil belajar siswa, persentase siswa yang tuntas belajar, persentase siswa yang tidak tuntas dan ketuntasan

hasil belajar siswa secara klasikal dapat dilihat pada table 5 berikut:

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Bermain Peran Siklus II

Uraian	Nilai
Jumlah siswa yang tuntas belajar	22
Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	3
Jumlah siswa yang mengikuti tes	25
Presentase ketuntasan belajar siswa	88%
Target	70%
Rata-rata	75

C. Pembahasan

1. Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran

Persentase aktivitas siswa pada umumnya mengalami peningkatan. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas siswa ke arah yang lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari persentase aktivitas siswa seperti pada table 6 berikut:

Persentase rata-rata aspek siswa pada siklus I dan siklus II

No	Rata-rata Persentase		% Kenaikan
	Siklus I	Siklus II	
1	61%	78,5%	17,5%

2. Proses Pelaksanaan Pembelajaran

Aspek Guru

Persentase rata-rata aspek guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran terjadi peningkatan dengan menggunakan metode bermain peran. Hal tersebut dapat dilihat pada table 7 di bawah ini:

Hasil Pengamatan Pembelajaran Aspek Guru pada siklus I dan siklus II

Siklus	Pertemuan	Persentase	Rata-rata Persentase	Peningkatan Persentase
I	1.	66,6%	70,8%	16,65%
	2.	75%		
II	1.	83,3%	87,45%	
	2.	91,6%		

Dari tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus I dapat dilihat cukup baik. Pada siklus II, sudah dikatakan sangat baik dan meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu 16,65%.

3. Data Hasil Belajar

Data mengenai hasil belajar siswa diperoleh melalui tes hasil belajar di akhir siklus. Dalam hal ini terlihat peningkatan

ketuntasan hasil belajar dari siklus I ke siklus II pada table 8 berikut:

Persentase Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada siklus I dan siklus II

Siklus	Persentase siswa yang tuntas	Persentase siswa yang tidak tuntas	Persentase peningkatan hasil belajar siswa
I	60 (15 orang)	40 (10 orang)	20%
II	88 (22 orang)	12 (3 orang)	

Berdasarkan tabel 8 tersebut, tentang hasil belajar siswa dalam 2 siklus, terlihat bahwa pada siklus I, siswa yang tuntas belajar ada 15 orang (60%) dan yang belum tuntas belajar ada 10 orang (40%). Sedangkan pada siklus II, siswa yang tuntas belajar ada 22 orang (88%) dan yang belum tuntas belajar hanya 3 orang (12%).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 20%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat

meningkatkan aktivitas siswa kelas IV di SD Negeri 11 Pancung Soal,

Kabupaten Pesisir Selatan.

D. Uji Hipotesis Tindakan

Dari hasil analisis dan pembahasan maka hipotesis tindakan terbukti. Hal ini terbukti telah terjadi peningkatan aktivitas siswa dan hasil belajar pada ulangan harian siswa dari siklus I ke siklus II. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di SD Negeri 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan”, sudah dikatakan berhasil.

E. Kelemahan Penelitian dan Rekomendasi

Secara umum penerapan metode bermain peran ini tidak ada masalah. Begitu juga dalam pengambilan data yang dilakukan observer dengan menggunakan ceklis. Namun terdapat kelemahan dalam tindakan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran dalam segi waktu, yang mana perlunya waktu yang cukup lama untuk melakukan bermain peran. Maka hal ini di atasi

dengan menugasi siswa mempelajari materi di rumah sebelum dilaksanakan pembelajaran.

Dari beberapa penjelasan yang terurai dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa PTK dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di SD Negeri 11 Pancung Soal Kabupaten Pesisir Selatan” sudah dikatakan berhasil karena telah terjadi peningkatan dari aktivitas siswa, kegiatan guru, dan tes akhir siklus. Hasil diskusi peneliti dengan observer setelah selesai siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa metode bermain peran membuat suasana belajar lebih aktif dan belajar siswa lebih bervariasi.

1.5 KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa:

- (a) Aktivitas belajar siswa berbicara pada siklus I pertemuan 1 yaitu 52% dan pada pertemuan 2 yaitu 60%, sedangkan aktivitas siswa dalam

berbicara pada siklus II pertemuan 1 yaitu 72% dan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 80%.

- (b) Aktivitas siswa dalam bertanya pada siklus I pertemuan 1 yaitu 60% dan pada pertemuan 2 yaitu 64%, sedangkan aktivitas siswa dalam bertanya pada siklus II pertemuan 1 yaitu 68% dan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 80%.
- (c) Aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan pada siklus I pertemuan 1 yaitu 56% dan pada pertemuan 2 yaitu 64%, sedangkan aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan pada siklus II pertemuan 1 yaitu 76% dan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 84%.
- (d) Aktivitas siswa dalam diskusi kelompok pada siklus I pertemuan 1 yaitu 60% dan pada pertemuan 2 yaitu 72%, sedangkan aktivitas siswa dalam diskusi kelompok pada siklus II pertemuan 1 yaitu 80% dan pada pertemuan ke 2 yaitu 88% .

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan maka disarankan kepada: Kepala Sekolah, dengan melakukan penelitian dapat menambah pengetahuan tentang bentuk metode yang inovatif yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran yang akan datang.

- (1) Bagi siswa memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran.
- (2) Bagi guru SD, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menerapkan metode bermain peran pada materi yang sesuai menurut tahap-tahap pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arief, dan Munaf. 2003. *Pengajar Keterampilan Berbicara Padang: FBSS UNP*].
- Abu, Ahmadi. 2005. *Strategi Belajar Mengajar untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*. Bandung: Pustaka Setia.
- Abdul. 2007. *Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS*. Jakarta.
- Aziz Wahab. 2002. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Desfitri, Rita, dkk. 2008. "Peningkatan Aktivitas, Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII2 MTsN Model Padang melalui Pendekatan Kontekstual". *Laporan Penelitian Padang*: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Nana Sudjana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Novi Resmi. 2006. *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI PRESS
- Oemar, Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sanjaya Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sumiati & Asra. 2012. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sudjana, Nana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Tarigan, Hendri Guntur. 2007. *Bicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.