

**PENERAPAN MEDIA SHUO JENGA
UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERBICARA
SISWA KELAS XI BAHASA SMA NEGERI 1 SUMBERMANJING MALANG**

Betharia Dhaniswara , S.Pd.⁽¹⁾ , Dr. Herri Akhmad B.,M.A., M.Hum⁽²⁾

SMA Negeri 1 Pagak¹

Universitas Negeri Malang²

bethdhan9@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan media Shuo Jenga pada keterampilan berbicara untuk siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing serta mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan media Shuo Jenga yang diterapkan untuk melatih keterampilan berbicara siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data diperoleh dari siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing yang berjumlah 27 orang. Data dalam penelitian ini berbentuk data hasil observasi, data hasil tes serta data hasil kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media permainan Shuo Jenga berjalan dengan baik dan lancar. siswa mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat serta termotivasi untuk berbicara dalam bahasa Mandarin. Hasil tes menunjukkan bahwa siswa memiliki pelafalan dan gramatika yang baik namun memiliki perbendaharaan kosakata yang sedikit.. Dari hasil kuesioner dapat diketahui bahwa hampir semua siswa menyatakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan Shuo Jenga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kendala yang dialami siswa yaitu kesulitan untuk memahami serta menjawab pertanyaan dalam permainan yang disebabkan karena minimnya perbendaharaan kosakata.

Kata Kunci: *berbicara, penerapan, pembelajaran, media, Shuo Jenga.*

Abstract: The aims of the research were to describe the application of Shuo Jenga to train the speaking Mandarin skill in Class XI of Language Program of Senior High School 1 Sumbermanjing and to describe the student's responses of the application of Shuo Jenga to train the speaking Mandarin skill in Class XI of Language Program of Senior High School 1 Sumbermanjing. This research used descriptive qualitative approach. The source of the data of this research were 27 students of Class XI of Language Program of Senior High School 1 Sumbermanjing. The supporting instruments of this research were observation sheet, test sheet and questionnaire. The data of this research were observation result, test result and questionnaire result. The results of this research showed that during the application of Shuo Jenga students were so excited and motivated to speak Mandarin. The result of the test showed that most students have a good pronunciation and grammar but lack of

vocabularies. The result of questionnaire showed that most of students stated that the application of Shuo Jenga has made the learning activity more fun. The obstacle that most students had were the difficulty to understand the meaning of the questions in Shuo Jenga and the difficulty to answer the questions due to lack of vocabularies.

Keywords: *Speaking, The Application, Learning, Media, Shuo Jenga.*

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Mandarin diperlukan berbagai media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran tersebut. Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat membantu pengajar dalam penyampaian materi. Selain untuk mempermudah penyampaian materi, media juga dapat digunakan untuk menarik minat belajar peserta didik serta menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan.

Pengembangan media untuk membantu keterampilan berbahasa Mandarin telah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti dari berbagai universitas di Indonesia. akan tetapi media tersebut belum bahkan tidak diterapkan ke sekolah-sekolah, padahal media media yang telah dikembangkan tersebut memiliki potensi untuk membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa asing. Salah satu contoh media yang belum diterapkan adalah media Shuo Jenga yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan berbicara peserta didik.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang sangat penting karena dengan menguasainya, peserta didik dapat mengungkapkan pendapat secara lisan dan berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, untuk mencapai keterampilan berbicara bahasa Mandarin yang ideal, peserta didik perlu menguasai berbagai unsur dalam keterampilan berbicara, yaitu: pelafalan, ketepatan kosa kata, dan ketepatan gramatika.

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, salah satu media yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbicara adalah media Shuo Jenga. Media Shuo Jenga merupakan suatu permainan hasil modifikasi dari permainan Jenga. Permainan Shuo Jenga terdiri dari 4 komponen yaitu: menara jenga, command board, ZL KA (kartu perintah) dan QQ KA (kartu penolong).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap pengajar di SMA Negeri 1 Sumbermanjing, diperoleh informasi bahwa pembelajaran bahasa Mandarin diajarkan sebagai mata pelajaran lintas minat. Dalam pembelajaran bahasa Mandarin pengajar mengemukakan bahwa pengajar kurang menerapkan media pembelajaran untuk melatih keterampilan berbicara peserta didik. Hal ini disebabkan pengajar kesulitan untuk mendapatkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbicara. Hal tersebut menyebabkan peserta didik

kurang mendapat kesempatan untuk melatih keterampilan berbicara mereka, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam berbicara dengan menggunakan bahasa Mandarin.

Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang diberi judul “Penerapan Media Shuo Jenga Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing Malang”.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menjadi instrumen utama yang berperan sebagai perencana, pengumpul data, peng analisis data dan pelapor hasil penelitian. Peneliti juga menggunakan instrument pendukung, yaitu lembar observasi, lembar tes dan lembar kuesioner. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media Shuo Jenga untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Mandarin kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing. Tes yang digunakan oleh peneliti bersifat non objektif, yaitu berisi pertanyaan yang bisa dijawab oleh peserta didik secara bebas dan dalam bentuk lisan. Lembar tes digunakan untuk mengetahui hasil penggunaan media Shuo Jenga dalam kegiatan pembelajaran berbicara bahasa Mandarin. Lembar kuesioner digunakan peneliti untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media permainan Shuo Jenga. Kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner terbuka dan jawaban dari kuesioner ini akan diolah menjadi data untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan Shuo Jenga.

Tahapan penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini akan dideskripsikan proses pelaksanaan penelitian, mulai dari perencanaan penelitian, saat penelitian, dan setelah penelitian selesai. Tahapan yang dilakukan sebelum penelitian meliputi: (1) peneliti menyusun rancangan penelitian yang memuat rumusan masalah, yaitu bagaimana penerapan media Shuo Jenga pada keterampilan berbicara tema keluarga siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing dan bagaimana hasil dari penerapan media Shuo Jenga pada keterampilan berbicara tema keluarga kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing, (2) peneliti menentukan lokasi penelitian, lokasi dalam penelitian ini adalah SMA Negeri 1 Sumbermanjing, (3) mengurus perizinan di Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang, Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Malang, dan Dinas Pendidikan Kota Malang untuk melakukan penelitian di SMA tersebut, kemudian diajukan kepada kepala sekolah SMA Negeri 1 Sumbermanjing, (4) menyiapkan instrumen penelitian, yaitu lembar observasi, lembar tes dan lembar kuesioner, (5) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan pada saat penelitian, (6) membuat lembar soal beserta rubrik penilaian, (7) menyiapkan media yang akan digunakan dalam penelitian yaitu media Shuo Jenga. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti pada saat pelaksanaan penelitian yaitu: (1) menyiapkan media yang akan digunakan dalam penelitian yaitu media Shuo Jenga, (2) menyiapkan instrumen penelitian, yaitu lembar observasi yang diberikan kepada observer; (3) menyiapkan instrumen penelitian, yaitu lembar tes yang diberikan kepada peserta didik serta rubrik penilaian yang diberikan kepada guru, (4)

menerapkan media pembelajaran Shuo Jenga dalam proses pembelajaran, (5) menganalisis data yang telah diperoleh, (6) melakukan pengecekan keabsahan data, (7) menulis laporan hasil penelitian.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, hasil tes dan hasil lembar kuesioner. Setelah memperoleh data yang diperlukan, selanjutnya peneliti menganalisis data secara deskriptif kualitatif, yaitu mengumpulkan data, menyajikan data, mendeskripsikan data dan membuat kesimpulan dari data yang telah diperoleh untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana penerapan dan respon siswa terhadap media Shuo Jenga dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Mandarin.

Pengecekan keabsahan temuan dilakukan agar peneliti memperoleh keabsahan data dari hasil penelitian. Pengecekan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi penyidik, yaitu peneliti membutuhkan pengamat lain yang memiliki pengetahuan lebih dari peneliti, yaitu guru bahasa Mandarin. Triangulator dalam penelitian ini adalah Ibu Elma Dita Zulkarunia, S.Pd selaku guru bahasa Mandarin di SMA Negeri 1 Sumbermanjing dan divalidasi oleh Ibu Aiga Ventivani, S.Pd, M.Pd selaku dosen bahasa Mandarin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa yang menjadi subjek dari penelitian ini berjumlah 27 orang siswa SMA Negeri 1 Sumbermanjing Malang. Adapun hasil penelitian yang akan dipaparkan mengenai (1) penerapan media permainan Shuo Jenga untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing, (2) tes keterampilan berbicara siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing dan (3) respon siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing terhadap penerapan media permainan Shuo Jenga dalam pembelajaran.

(1) Penerapan Media Permainan Shuo Jenga Untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing

Sesuai dengan proses pembelajaran yang terjadi di kelas, dapat dikatakan bahwa penerapan media permainan Shuo Jenga pada pembelajaran secara keseluruhan berjalan dengan baik dan lancar. Meskipun pada awal permainan terdapat banyak peserta didik yang kebingungan dengan tata cara permainan, Shuo Jenga, namun hal itu dapat segera diatasi dengan baik melalui penjelasan yang detail dan rinci dari peneliti yang berperan sebagai pengajar. Secara umum, peserta didik nampak antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Shuo Jenga. Secara keseluruhan peserta didik yang mengikuti pembelajaran pada hari itu sangat bersemangat mengikuti pembelajaran dan termotivasi untuk berbicara dengan menggunakan media permainan Shuo Jenga. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hamalik (dalam Rosyidi 2009:28) yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses belajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam proses belajar mengajar serta dapat memengaruhi psikologi peserta didik

Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media Shuo Jenga membuat peserta didik lebih banyak berinteraksi menggunakan bahasa Mandarin sehingga suasana pembelajaran terlihat lebih hidup. Peserta didik tampak sangat aktif mengikuti setiap kegiatan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh adanya permainan yang menarik dan menyenangkan serta menstimulasi peserta didik untuk berbicara menggunakan bahasa Mandarin karena dalam permainan menggunakan media Shuo Jenga tersebut terdapat unsur kompetisi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sadiman (2008:78) yang menyatakan bahwa permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan. Permainan ini menarik karena mengandung unsur kompetisi di dalamnya. Permainan juga memungkinkan terjadinya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar. Dengan demikian, media permainan Shuo Jenga sangat berguna untuk untuk menciptakan kelas yang lebih atraktif. Pembelajaran tidak terkesan monoton, karena siswa lebih banyak melakukan kegiatan yang membutuhkan aktivitas gerak. hal tersebut dapat membuat siswa merasa tidak bosan mengikuti pembelajaran di kelas.

Media permainan Shuo Jenga sudah sesuai dengan fungsinya yaitu menarik dan mengarahkan peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yaitu kemampuan berbicara dengan tema keluarga. Hal ini dapat dibuktikan dengan respon siswa pada saat akhir pembelajaran. Siswa menyatakan mereka sangat antusias dan senang. Siswa tidak terlihat bosan karena pembelajaran yang berbeda dengan pembelajaran biasanya.

(2) Tes Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing

Dalam keterampilan berbicara bahasa Mandarin terdapat tiga unsur yang harus dikuasai, yaitu: pelafalan, ketepatan kosakata serta ketepatan gramatika. Ketiga unsur ini yang menjadi kriteria penilaian.

Aspek yang dinilai dalam pelafalan bahasa Mandarin meliputi (1) shengmu, (2) yunmu dan (3) shengdiao. Pada pelaksanaan tes ini, hampir sebagian besar siswa mampu melafalkan lebih dari 40 kata dalam bahasa Mandarin dengan shengmu, yunmu dan shengdiao yang tepat. Dilihat dari hasil tes ini, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa SMA Negeri 1 Sumbermanjing memiliki pelafalan yang baik dan benar.

Pada aspek gramatika, hampir semua siswa dapat membuat kalimat menggunakan kata kata 有 you untuk menyatakan anggota keluarga yang dimiliki, kata 岁 sui untuk menyatakan umur anggota keluarga serta kata 是 shi untuk menyatakan pekerjaan anggota keluarga dengan tata bahasa yang benar. Namun pada perintah membuat kalimat dengan menggunakan kata 个/kou ge/kou untuk menyatakan jumlah anggota keluarga yang dimiliki terdapat beberapa siswa yang tidak dapat membuat kalimat dengan tata bahasa yang benar. Dengan ini dapat dikatakan bahwa aspek gramatika dalam keterampilan berbicara siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing cukup baik.

Pada aspek kosakata, sebagian siswa hanya mampu membuat kalimat dengan menggunakan 2-3 kosakata yang benar. Hal ini membuktikan bahwa kosakata yang dikuasai oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sumbermanjing masih terbatas.

(3) Respon Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing Terhadap Penerapan Media Permainan Shuo Jenga Dalam Pembelajaran

Pengisian kuesioner oleh siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing terhadap penerapan media permainan Shuo Jenga pada kegiatan pembelajaran. Dari hasil kuesioner disimpulkan bahwa hampir semua siswa menyatakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan Shuo Jenga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, siswa menyatakan media permainan Shuo Jenga dapat membuat mereka lebih mudah menguasai materi serta dapat melatih keterampilan berbicara mereka. Hasil kuesioner ini membuktikan bahwa media permainan Shuo Jenga memiliki empat fungsi sesuai dengan pendapat sedangkan Levie dan Lentz (dalam Arsyad 2014:20-21) yakni fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Selain itu, sesuai dengan pendapat Sadiman (2008:78) media permainan Shuo Jenga memungkinkan terjadinya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar serta dapat memberikan umpan balik langsung.

Adapun kendala yang dialami siswa pada pelaksanaan permainan ini adalah kesulitan untuk memahami serta menjawab pertanyaan dalam permainan. Kendala yang dialami oleh siswa disebabkan karena minimnya perbendaharaan kosakata siswa. Hal ini didukung dengan hasil tes yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing memiliki perbendaharaan kosakata yang terbatas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sesuai dengan proses pembelajaran di kelas, dapat dikatakan bahwa penerapan media permainan Shuo Jenga pada pembelajaran secara keseluruhan berjalan dengan baik dan lancar. Dengan menggunakan media permainan Shuo Jenga siswa mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat serta termotivasi untuk berbicara. Siswa juga menjadi lebih banyak berinteraksi dengan menggunakan bahasa Mandarin sehingga suasana pembelajaran terlihat menjadi lebih hidup. Siswa tampak sangat aktif mengikuti setiap kegiatan dalam pembelajaran karena dalam permainan Shuo Jenga terdapat unsur kompetisi.

Pada tes untuk mengukur aspek pelafalan, siswa diminta untuk membaca teks yang sudah disiapkan oleh peneliti sesuai dengan tema yang dipelajari. Adapun aspek yang dinilai dalam pelafalan bahasa Mandarin adalah shengmu, yunmu dan shengdiao. Pada tes ini sebagian besar siswa mampu melafalkan lebih dari 40 kosakata dalam bahasa Mandarin dengan shengmu, yunmu dan shengdiao yang tepat. Hal ini membuktikan bahwa siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing memiliki pelafalan yang baik.

Pada aspek kosakata, sebagian besar siswa hanya mampu membuat kalimat dengan menggunakan 2-3 kosakata yang benar. Hal ini membuktikan bahwa kosakata yang dimiliki siswa

masih terbatas. Selanjutnya pada aspek gramatika, hampir seluruh siswa mampu membuat kalimat dengan menggunakan kata 有 you untuk menyatakan jumlah anggota yang dimiliki, kata 岁 sui untuk menyatakan umur anggota keluarga dan kata 是 shi untuk menyatakan pekerjaan anggota keluarga. Namun beberapa siswa belum dapat membuat kalimat dengan menggunakan kata 个/kou ge/kou untuk menyatakan jumlah anggota keluarga. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa aspek gramatika yang dimiliki siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing cukup baik.

Pengisian kuesioner oleh siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Sumbermanjing terhadap penerapan media permainan Shuo Jenga pada kegiatan pembelajaran. Dari hasil kuesioner dapat diketahui bahwa hampir semua siswa menyatakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan Shuo Jenga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, siswa menyatakan media permainan Shuo Jenga membuat mereka lebih mudah menguasai materi serta dapat melatih keterampilan berbicara mereka. Adapun kendala yang dialami siswa pada pelaksanaan permainan ini yaitu kesulitan untuk memahami serta menjawab pertanyaan dalam permainan. Kendala yang dialami siswa disebabkan minimnya perbendaharaan kosakata siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diajukan saran-saran kepada guru untuk menggunakan metode dan media yang bervariasi untuk memotivasi siswa berbicara bahasa Mandarin. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media permainan Shuo Jenga. Dalam menerapkan permainan ini, guru perlu menjelaskan petunjuk dan tata cara permainan dengan kalimat sederhana serta memberikan contoh terlebih dahulu untuk memudahkan siswa memahami petunjuk dan tata cara permainan tersebut. Bagi mahasiswa Jurusan Sastra Jerman khususnya Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin yang akan menempuh kegiatan KPL (Kajian Praktek Lapangan) disarankan dapat mengoptimalkan penggunaan media permainan Shuo Jenga dalam pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperhatikan aspek efisiensi waktu yakni bisa menata waktu dengan baik dalam menerapkan media permainan ini, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama dalam penerapannya. Media permainan Shuo Jenga juga dapat digunakan untuk materi pembelajaran yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Sindi Firda Fitri. (2016). *Pengembangan Media Permainan Shuo Jenga untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Mandarin Siswa SMA*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FS UM
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Kurniawati, Albertina. (2016). *Penerapan Media Permainan Walking Box Pada Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Lawang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FS UM

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kurniawati, Albertina. (2016). *Penerapan Media Walking Box Pada Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Lawang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FS UM
- Kusrianti, Riza Dwi. (2015). *Penggunaan Media Tabu-Wörter untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Mahasiswa Angkatan 2013 pada Matakuliah Konversation 1*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang:FS UM
- Latuheru, John D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud
- Nababan, Sri Utari Subyakto. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Rosyidi, Abdul Wahab. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press.
- Sadiman, Arief S. (2002). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sadiman, Arief S. (2008). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Wiyono, Bambang Budi. (2007). *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Action Research)*. Malang: Rosindo Malang