

PEMBELAJARAN KEMAMPUAN BERCERITA SISWA KELAS V SDN SITIMULYO 01 PUCAKWANGI PATI

Mahfud Syahroni

Program Studi PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

Surel: mahfudsyahroni97@gmail.com

Abstract: Verbal Storytelling Learning of VII Student SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati. This study aims to describe the effectiveness of the role playing method on the ability to tell the story of grade V students SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati. The subject of this research is the students of grade V SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati even semester of the academic year 2017/2018. The mean value after being treated using role playing method on learning storytelling ability has an average value greater than the mean value before getting treatment using role playing method on learning ability of story telling, it shows that learning the ability to tell a story using the method of role playing (role play) is more effective than learning the ability to tell stories using conventional methods.

Keywords: Learning, Role Playing

Abstrak: Pembelajaran Kemampuan Bercerita Siswa Kelas V SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan metode *role playing* (bermain peran) terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Nilai rata-rata sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) pada pembelajaran kemampuan bercerita memiliki nilai rata-rata lebih besar daripada nilai rata-rata sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) pada pembelajaran kemampuan bercerita, hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kemampuan bercerita menggunakan metode *role playing* (bermain peran) lebih efektif dibanding pembelajaran kemampuan bercerita menggunakan metode konvensional.

Kata Kunci: Pembelajaran, *Role Playing*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan sendiri berfungsi sebagai proses tranformasi dan transaksi serta transfer sosial budaya. Transformasi budaya berarti pelestarian budaya dengan mewariskan budaya kepada generasi penerus untuk dilestarikan dan dikembangkan. Dengan demikian, generasi muda (anak didik) adalah generasi pewaris sekaligus penerus sasaran (objek) sekaligus pelaku (subjek) kebudayaan. Transaksi budaya berarti proses tukar-menukar budaya,

saling mendapatkan dan memberi, saling mempengaruhi antar budaya untuk mengembangkan jati diri individu, keluarga, masyarakat, dan bangsanya. Transfer budaya berarti peralihan, penyaluran, pewarisan budaya dari generasi tua kepada generasi muda sebagai generasi pewaris atau penerus.

Bangsa yang unggul adalah bangsa yang berbudaya dan berkarakter. Anak yang tumbuh dan berkembang dalam suatu lingkungan budaya tertentu akan membawa serta budaya yang mempengaruhi proses tumbuh dan berkembangnya. Hal tersebut yang menjadikan budaya sebagai aspek penting dalam proses pembelajaran anak. Salah satunya ialah kegiatan bercerita.

Cerita atau dongeng yang membudaya dan turun temurun dari generasi ke generasi merupakan cara atau strategi yang digunakan oleh nenek moyang atau pendahulu kita dalam menyampaikan nasihat ataupun pendidikan kepada anak cucunya. Mereka sadar bahwa bila nasehat disampaikan secara langsung, penyampaian pesan tidak akan efektif. Sehingga para nenek moyang atau pendahulu kita berstrategi menyampaikan pesan, nasihat ataupun pendidikan melalui sebuah cerita atau dongeng sebelum tidur yang tentunya membuat anak-anak akan merasa lebih terkesan dan menangkap pesan yang terkandung dalam cerita tersebut.

Dalam lingkungan sekolah, guru wajib memiliki pemahaman lintas-budaya yang luas agar mampu mengembangkan jiwa dan semangat persatuan dan kesatuan bangsa. Hal ini sangat diperlukan, utamanya bagi bangsa Indonesia yang bhineka (majemuk) dan didukung oleh falsafah hidup, ideologi, dan dasar Negara Pancasila. Kemajemukan kebudayaan

bangsa Indonesia harus diterima sebagai kenyataan, sebagai masalah yang harus diatasi sekaligus sebagai modal untuk memperkuat jati diri.

Berbicara budaya di Indonesia, tidak terlepas dari kekayaan adat istiadat, kebiasaan, mitos, fabel, legenda, cerita rakyat dan sejarah bangsa.. Bercerita merupakan salah satu budaya yang dimiliki Indonesia yang digunakan generasi tua dalam proses transfer budaya kepada generasi muda. Dalam hal ini generasi tua seperti orang tua, sesepuh, guru, ataupun pihak yang dituakan memiliki peran penting dalam proses transfer budaya.

Dari permasalahan yang terdapat di SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati tentang pembelajaran bercerita tersebut, penulis mencoba memberikan sebuah solusi untuk menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran bercerita. Hal ini penulis ajukan, karena dari penelitian-penelitian sebelumnya metode *role playing* (bermain peran) terbukti ampuh dan efektif dalam pembelajaran bercerita.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sitimulyo 01, Kecamatan Pucakwangi, Kabupaten Pati. Dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas V SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

Penelitian ini akan dilakukan secara bertahap sebagai berikut :

- a) Tahap perencanaan meliputi penyusunan dan pengajuan proposal, mengajukan izin penelitian, penyusunan instrument dan perangkat penelitian. Tahap ini dilaksanakan pada bulan November-Desember 2017.

- b) Tahap pelaksanaan yaitu melaksanakan penelitian pada bulan Januari 2018.
- c) Tahap Penyusunan, terdiri dari proses analisis data, penyusunan data menjadi laporan penelitian, yang dilaksanakan pada bulan Februari 2018.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan bagian dari penelitian kuantitatif, namun memiliki ciri khas tersendiri karena adanya kelas kontrol. Metode eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian eksperimen ini yang digunakan adalah jenis pre-eksperimental design. Alasan menggunakan jenis pre-eksperimental design adalah karena dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan kelompok kontrol, tetapi menggunakan pre-test dan post-test. Namun dalam pengolahan data, peneliti tetap menggunakan penelitian kuantitatif.

Desain penelitian ini, subjek dikenakan 2 kali pengukuran. Pengukuran yang pertama (pre-test) dilakukan untuk mengukur kemampuan bercerita siswa sebelum menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dengan kode T₁ dan pengukuran kedua (post-test) dilakukan untuk mengukur kemampuan bercerita siswa setelah menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dengan kode T₂. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kuantitatif ini, peneliti menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data yaitu metode observasi, metode tes dan metode dokumentasi yaitu sebagai berikut.

- a) Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa.

Observasi yang digunakan adalah observasi jenis nonparticipatory observation yaitu peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan, dia hanya berperan mengamati kegiatan. Alasan peneliti menggunakan jenis observasi nonparticipatory observation adalah agar peneliti dapat fokus dalam satu hal yaitu mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru. Observasi peneliti lakukan saat pra penelitian dan pada saat penelitian, yaitu dalam hal mengamati proses pembelajaran dan mengamati hal-hal yang menghambat kemampuan bercerita siswa.

- b) Wawancara

Wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara terstruktur, adapun wawancara digunakan peneliti saat pra-penelitian dan saat penelitian, yaitu untuk mengetahui proses pembelajaran dan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bercerita di SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati, dan wawancara saat penelitian digunakan peneliti untuk mengetahui respon guru terhadap penggunaan metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran bercerita di SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati.

- c) Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Angket merupakan kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang

tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang diketahui. Tujuan penyebaran angket adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dan responden tanpa merasa khawatir bila responden memberi jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pernyataan. Disamping itu responden juga mengetahui informasi tertentu yang diminta.

d) Unjuk kerja (Non tes)

Unjuk kerja dilakukan peneliti untuk mengukur kemampuan bercerita siswa sebelum menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dan sesudah menggunakan metode *role playing* (bermain peran) saat proses pembelajaran bercerita di SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati.

e) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Dokumen-dokumen yang dihimpun dipilih sesuai dengan tujuan dan fokus masalah, dokumen-dokumen tersebut kemudian diurutkan sesuai dengan sejarah kelahiran, kekuatan dan kesesuaian isinya dengan tujuan pengkajian. Isinya dianalisis, dibandingkan, dan dipadukan membentuk satu hasil kajian yang sistematis, padu dan utuh.

PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati dengan populasi seluruh siswa kelas V. Sampel yang dipilih adalah kelas V yang nantinya akan diberikan dua perlakuan, yaitu perlakuan sebelum menggunakan metode *role playing*

(bermain peran) dan sesudah memakai metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran kemampuan bercerita. Pemilihan sampel dan populasi dilakukan secara bebas.

Tujuan penelitian untuk mengetahui perbedaan kemampuan bercerita siswa antara sebelum diberikan pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan metode bermain peran (konvensional) dengan sesudah diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji keefektifan metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Pembahasan ini akan membahas dua aspek, yaitu perbedaan kemampuan bercerita siswa kelas V SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dan keefektifan metode bermain peran dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Namun disamping penjelasan tentang keberhasilan dua tujuan utama dalam penelitian ini, Penulis juga menjelaskan kelebihan dan kelemahan penggunaan metode *role playing* (bermain peran) pada saat pelaksanaan penelitian dan karakter yang muncul saat pelaksanaan penelitian tentang pembelajaran kemampuan bercerita siswa kelas V SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati menggunakan alat bantu metode *role playing* (bermain peran).

Metode *role playing* (bermain peran) merupakan metode yang mampu membantu siswa dalam praktik bercerita. Metode ini didesain agar siswa melakukan pembelajaran praktik bercerita secara aktif dengan cara memerankan tokoh atau benda

sesuai dengan cerita yang akan diperankan. Selain itu, metode *role playing* (bermain peran) mampu mendorong siswa untuk berpikir aktif dan kreatif.

Pelaksanaan metode *role playing* (bermain peran) terdiri dari tiga tahap, yaitu sebagai berikut. Pertama, guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari lima orang serta guru membagikan skenario yang akan diperankan oleh masing-masing kelompok. Kedua, guru mengatur jalannya bermain peran. Setiap kelompok maju sesuai nomor undian, setiap kelompok bercerita

sesuai perannya masing-masing. Guru memberi bantuan kepada siswa jika ada yang mendapatkan kesulitan dalam memainkan peran. Ketiga, guru dan siswa melakukan diskusi tentang jalannya proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran. Siswa memberikan kritik dan saran terhadap jalannya proses pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode bermain peran. Berikut adalah perbedaan data nilai sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan *role playing* (bermain peran) yang ditunjukkan pada tabel.

Tabel Perbedaan Nilai Kemampuan Bercerita Siswa Sebelum dan Sesudah Mendapatkan Perlakuan

Data	Rata Rata	Mo	Md	Standar Deviasi	Nilai Max	Nilai Min
Sebelum mendapatkan perlakuan	68	75	70	8.618916074	80	55
Sesudah mendapatkan perlakuan	79	80	80	6.600865744	90	70

Berdasarkan data dapat ditarik kesimpulan, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan bercerita antara sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) pada pembelajaran kemampuan bercerita siswa kelas V SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati yang mendapatkan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode konvensional dan sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) pada pembelajaran kemampuan bercerita siswa kelas V SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati.

Hasil perbedaan tersebut dibuktikan dari sampel nomor presensi 5 yang mendapatkan nilai 55 dan 8 yang mendapatkan nilai 80 pada sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) pada pembelajaran kemampuan bercerita siswa kelas V SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati. Hal tersebut dijelaskan pada setiap aspek penilaian keterampilan bercerita.

Setelah mendapatkan perlakuan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) pada pembelajaran kemampuan bercerita siswa kelas V SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati Sampel nomor presensi 5 memperoleh

nilai 70. Hal ini ditunjukkan dari ekspresi yang terlihat lebih santai dan sudah tidak malu untuk bercerita di depan kelas, sudah dapat memainkan intonasi meskipun belum sempurna, namun untuk volume suara dan kelancaran saat bercerita sudah cukup baik dan terdengar jelas sehingga cerita dapat tersampaikan dengan cukup baik. Sedangkan sampel nomor presensi 8 setelah mendapatkan perlakuan memperoleh nilai 90. Hal ini ditunjukkan dari keberanian untuk bercerita di depan kelas yang semakin baik dan percaya diri, isi cerita dan makna cerita yang disampaikan terkonsep dengan sangat baik, sudah berani menggunakan gerak tubuh, mimik wajah, bahkan sudah berani menggunakan benda di sekitar untuk membantu dalam menyampaikan isi cerita. Koordinasi dengan lawan main yang cukup baik dan dalam hal volume suara dan kelancaran bercerita tentu sudah baik.

Hasil penelitian ini membuktikan, bahwa metode bermain peran merupakan metode yang tepat dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki banyak manfaat dan kelebihan untuk mencapai kesuksesan pembelajaran keterampilan bercerita sesuai pendapat yang dikemukakan beberapa ahli. Metode bermain peran memiliki kelebihan mampu menstimulasi siswa untuk berpikir aktif dan kreatif. Metode bermain peran merupakan penguasaan cara bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan siswa. Metode bermain peran menitikberatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa

(bertanya jawab) bersama teman-temannya (Huda, 2014: 209).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* (bermain peran) efektif terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V SDN Sitimulyo 01 Pucakwnagi Pati. Terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan bercerita siswa pada saat sebelum mendapatkan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode *role playing* (bermain peran) atau masih menggunakan metode konvensional dengan siswa yang sudah mendapatkan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan metode *role playing* (bermain peran) pada siswa kelas V SDN Sitimulyo 01 Pucakwangi Pati. Perbedaan keterampilan bercerita tersebut ditunjukkan dengan hasil uji paired samples t-test pada nilai kemampuan bercerita siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dengan bantuan Microsoft Excel versi 2010. Hasil uji-t menunjukkan nilai p atau sering disebut dengan t_{hitung} sebesar 16,845 yang lebih besar dari taraf signifikan 5% atau sering disebut dengan t_{tabel} sebesar 2,045 ($16,845 > 2,045$).

Metode *role playing* (bermain peran) terbukti efektif dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Keefektifan metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran keterampilan bercerita ditunjukkan dari penghitungan uji paired samples t-test pada nilai kemampuan bercerita siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* (bermain peran).

Hasil uji-t menunjukkan nilai p atau sering disebut dengan t_{hitung} sebesar 16,845 yang lebih besar dari taraf signifikan 5% atau sering disebut dengan t_{tabel} sebesar 2,045 ($16,845 > 2,045$). Keefektifan metode bermain peran juga dapat dilihat berdasarkan kenaikan nilai rata-rata. Sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) pada pembelajaran kemampuan bercerita memiliki nilai rata-rata sebesar 68, setelah mendapatkan perlakuan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) pada pembelajaran kemampuan bercerita memiliki nilai rata-rata sebesar 79. Artinya nilai rata-rata kemampuan bercerita siswa mengalami kenaikan sebesar 11%. Nilai rata-rata sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) pada pembelajaran kemampuan bercerita memiliki nilai rata-rata lebih besar daripada nilai rata-rata sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) pada pembelajaran kemampuan bercerita, hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kemampuan bercerita menggunakan metode *role playing* (bermain peran) lebih efektif dibanding pembelajaran kemampuan bercerita menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi, dapat diuraikan beberapa saran yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran keterampilan bercerita sebagai berikut.

Guru akan lebih baik apabila mampu menggunakan dan memodifikasi metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran keterampilan bercerita sebagai salah satu metode untuk menciptakan proses

pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Siswa sebaiknya mampu memanfaatkan metode *role playing* (bermain peran) sehingga dapat memotivasi serta meningkatkan minat dalam pembelajaran keterampilan bercerita, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. (Cetakan keempat, Edisi Revisi). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Filina, Zulhaida. 2013. *Efektifitas Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tuna Rungu*. Jurnal Pendidikan Khusus. (Online), Volume 1, Nomor 1, (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/955/811>, diakses 30 Oktober 2017).
- Fuadah, Layyinatul. 2016. *Keefektifan Metode Role playing Terhadap Kemampuan Menganalisis Cerita Pada Siswa Kelas V SDN Guwosobokerto Kabupaten Jepara*. Skripsi: Universitas PGRI Semarang.
- Ismiasih, Lia. 2016. *Efektifitas Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMA Muhammadiyah Pakem*. Jurnal Pendidikan (Online)

(<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/1081>, diakses 30 Oktober 2017).

- Kartini, Tien. 2007. *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*. Jurnal Pendidikan Dasar (Online, No.8) (http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/ Nomor_8Oktober_2007/Penggunaan_Metode_Role_Playing_untuk_Meningkatkan_Minat_Siswa_dalam_Pembelajaran_Pengetahuan_Sosial_di_Kelas_V_SDN_Cileunyi_I_Kecamatan_Cileunyi_Kabupaten_Bandung.pdf, diakses 30 Oktober 2017).
- Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Rahmawati, Yulfrida. 2012. *Pengenalan Budaya Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak. (Online), Vol. 1, Edisi1, (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/2908/2422>, diakses 30 Oktober 2017).
- Republik Indonesia. 2000. *Undang-Undang Dasar 1945 No. 23 Tahun 2000 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Rochaniah, Ika Nafisatur. 2016. *Keefektifan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santosa, Puji,dkk. 2010. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. (Cetakan keempat belas, Edisi ke-1)*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Soegeng Ysh, A.Y. dkk. 2013. *Landasan Pendidikan Karakter*. Semarang: IKIP PGRI SEMARANG Press.
- Soegeng Ysh, A.Y. 2015. *Filsafah Pendidikan*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama
- Subekti, Ervina Eka & Sukamto. *Buku Pegangan Kuliah Statistika 2*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Subyantoro. 2013. *Pembelajaran Bercerita: Model Bercerita Untuk Meningkatkan Kepekaan Emosi Dalam Berapresiasi Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sugiyono. 2015. *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan. (Cetakan kesebelas)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.