

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO CERITA RAKYAT “RORO ANTENG” UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BER CERITA PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA BAGI SISWA TUNANETRA KELAS V SEKOLAH DASAR  
LUAR BIASA DHARMA WANITA PARE**

**Oleh: Ansia Tafrilia**

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Surabaya  
[ansiatafrilia@gmail.com](mailto:ansiatafrilia@gmail.com)

**ABSTRAK**

Media audio adalah pesan yang berupa bahasa lisan atau lambang-lambang auditif untuk merangsang kemauan belajar siswa yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDLB Dharma Wanita Pare proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya mendengarkan cerita sebagian besar menggunakan Buku Sekolah Elektronik (BSE) yang telah dicetak dalam bentuk buku dan disampaikan secara lisan. Untuk pokok bahasan tertentu guru telah menggunakan variasi media. Namun media yang digunakan tidak dirancang secara khusus untuk mata pelajaran pokok bahasan tertentu.

Tujuan pengembangan media audio pembelajaran adalah untuk menghasilkan produk media audio sebagai variasi media untuk menghasilkan produk media Audio Interaktif tentang cerita rakyat “Roro Anteng” yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bercerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Luar Biasa Dharma Wanita Pare. Model pengembangan yang digunakan dalam penyusunan naskah audio adalah model pengembangan Arief Sadiman dan dikombinasikan model pengembangan media pembelajaran Bambang Warsita untuk produksi media audio. Media audio pembelajaran telah diuji coba kepada siswa kelas V SDLB-A Dharma Wanita Pare, ahli materi dan ahli media. Untuk evaluasi hasil belajar menggunakan pre-test dan post-test.

Jenis data yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil uji coba kelayakan media audio kepada ahli materi I termasuk dalam kategori sangat baik sekali dengan kriteria 3,71. Ahli materi II kategori baik dengan kriteria 3,42. Ahli media I kategori sangat baik sekali dengan kriteria 4,00. Ahli media II kategori baik dengan kriteria 2,91. Uji coba satu-satu kategori baik dengan kriteria 76,65%. Uji coba kelompok kecil kategori baik sekali dengan kriteria 89,43%. Uji coba kelompok besar kategori baik sekali dengan kriteria 85,32%. Berdasarkan hasil belajar siswa pada penggunaan media audio diperoleh  $d.b = N-1 = 30$  dengan taraf kesalahan 5% (0,05) adalah 2,4 dan t-hitung adalah 10,4. Apabila  $t\text{-tabel} < t\text{-hitung}$ , maka  $2,04 < 10,4$ . Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio terhadap kemampuan siswa dalam bercerita setelah

mendengarkan cerita rakyat untuk mengetahui unsur-unsurnya di SDLB-A Dharma Wanita Pare .

Kata Kunci : Pengembangan, Media Audio, SDLB-A, Bahasa Indonesia

#### *ABSTRACT*

Media audio is a message in the form of spoken language or symbols audatif to stimulate students' willingness to learn, which is used in the learning process to achieve a predetermined goal. Based on the research that has been conducted in SDLB Dharma Wanita Pare learning process on subjects Indonesian particularly listened mostly using the Electronic School Book (BSE), which has been printed in book form and presented orally. To a certain subject teachers have been using a variety of media. But the media used is not designed specifically for the subject of specific subjects.

The purpose of media development audio learning is to produce audio media as a variety of media to produce media products Audio on folklore "Roro Anteng" which is expected to improve the ability to tell the Indonesian subjects for students of classes V Elementary School Exceptional Dharma Wanita Pare. Model development used in the preparation of the manuscript audio is the development model and combined Arief Sadiman Studied Audio by Bambang Warsita development model for the production of audio media. Media audio learning has been tested to the fifth grade students SDLB-A Dharma Wanita Pare, material experts and media experts. For the evaluation of learning outcomes using a pre-test and post-test.

This type of data obtained from the study of this development in the form of quantitative and qualitative data. The results of testing the viability of audio media to subject matter experts I included in the excellent category all criteria 3.71. Experts material II categories with criteria 3.42. Media expert I category very well at all with the criteria 4.00. Media expert II categories with criteria 2.91. The trial one-on-one categories with criteria 76.65%. Small group trial excellent category with 89.43% criterion. Large group trial excellent category with 85.32% criterion. Based on the results of students in the use of audio media obtained  $d.b = N-1 = 30$  with a standard error of 5% (0.05) was 2.4 and the t-test was 10.4. If the t-table  $< t$ -test, then  $2.04 < 10.4$ . Therefore we can conclude there is a significant influence on the use of audio media student skills in storytelling after listening to folklore to determine the elements in SDLB-A Dharma Wanita Pare.

Keywords: Development, Audiotion Media, SDLB-A, Indonesian

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sebagai perwujudan kesuksesan dan keadilan peran Pendidikan Nasional yang berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945 bab XIII pasal 31 ayat 1 menyatakan bahwa "Tiap-tiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan dan pengajaran" Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengembangkan kemampuan anak didik secara optimal baik pengetahuan maupun ketrampilan khususnya sebagaimana pada pasal 5 ayat 2 yang berbunyi "Warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan/ atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus". Dalam kenyataan yang ada masih banyak kesenjangan yang terjadi khususnya dalam bidang pendidikan dan penyediaan fasilitas terutama untuk sekolah ABK.

Pada kenyataannya sistem pendidikan segregasi khususnya di Indonesia sudah berlangsung cukup lama. Hal ini ditandai sejak dimulainya pendidikan anak tuna netra pada tahun 1901 di Bandung. Sistem pendidikan segregasi lebih melihat anak dari segi kecacatannya (*labeling*), sebagai dasar dalam memberikan layanan pendidikan (Alimin:2005).

Tenaga kependidikan meliputi antara lain tenaga pendidik, peneliti, dan pengembang dibidang pendidikan dan teknisi sumber belajar. Sesuai dengan tuntutan kemajuan dan diferensiasi peranan dalam penyelenggaraan pendidikan, maka tenaga kependidikan dengan keahlian Teknologi Pendidikan, termasuk dalam kategori tenaga peneliti dan pengembang di bidang pendidikan, sedangkan yang berketrampilan dalam bidang Teknologi Pendidikan merupakan teknisi sumber belajar. Khususnya Program Teknologi Pendidikan selama ini diarahkan untuk menghasilkan sarjana yang mampu mengembangkan media instruksional dan menerapkan sistem pembelajaran (Miarso 2005:30). Sesuai dengan pernyataan (Santoso, 2012:13) bahwa pada dasarnya Pembelajaran Adaptif merupakan pembelajaran biasa yang dimodifikasi dan dirancang sedemikian rupa sehingga dapat dipelajari, dilaksanakan dan diadaptasikan sesuai dengan karakteristik masing-masing

kelainan anak sehingga memenuhi kebutuhan pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Rancangan Pendidikan Luar Biasa terdiri dari tiga komponen pokok, yaitu: kelas khusus, program khusus dan layanan khusus. ketiga komponen tersebut harus dirancang dengan baik dan sempurna sehingga mampu memenuhi kebutuhan pendidikan bagi Anak Berkebutuhan Khusus.

Berdasarkan pengamatan yang diperoleh dari Perpustakaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya bahwa penelitian pengembangan untuk sekolah Anak Berkebutuhan Khusus sangatlah jarang pada jurusan Teknologi Pendidikan, dari tahun 2007-2009 hanya sekitar 2 mahasiswa yang melaksanakan penelitian tersebut sedangkan pada jurusan Pendidikan Luar Biasa membutuhkan 16 penelitian mengenai penerapan media pembelajaran pada Anak Berkebutuhan Khusus.

Dari hasil kegiatan observasi di daerah Kediri bahwasanya pada daerah tersebut kebanyakan SDLB belum mengoptimalkan fasilitas penunjang pembelajaran dan pada sebagian sekolah SDLB lain tidak membuka kelas khusus untuk anak Tuna Netra. Yang memiliki kelas untuk anak berkebutuhan khusus tuna netra salah satunya di Sekolah Dasar Luar Biasa DHARMA WANITA di Jl.Wilis No.47 Pare Kabupaten Kediri dengan jumlah murid  $\pm$  25 siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru SDLB DHARMA WANITA di Jl.Wilis No.47 Pare Kabupaten Kediri, bahwa tingkat kecerdasan siswa tunanetra tidaklah beda dengan siswa yang memiliki penglihatan normal pada umumnya. Namun mempunyai keterbatasan dalam hal pemahaman visual, sehingga perlu memanfaatkan indra peraba dan pendengaran. Sedangkan dalam aspek bahasa dan komunikasi, kemampuan siswa tunanetra mengungkap maksud dari komunikasi kurang oleh karena itu diperlukan adanya strategi penyampaian pembelajaran tersendiri.

Pernyataan ini juga didukung oleh Pernyataan Vantheyologi (2009)

terdapat strategi pembelajaran dalam pendidikan anak tunanetra didasarkan pada dua pemikiran, yaitu :

1. Upaya memodifikasi lingkungan agar sesuai dengan kondisi anak.
2. Upaya pemanfaatan secara optimal indera-indera yang masih berfungsi, untuk mengimbangi kelemahan yang disebabkan hilangnya fungsi penglihatan.

Berdasarkan pemaparan strategi pembelajaran di atas, bahwasanya anak tunanetra lebih mudah menggunakan strategi pembelajaran yang memanfaatkan alat-alat indera yang masih berfungsi secara optimal, karena pemanfaatan secara optimal dan terpadu akan menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Guru juga sangat dituntut untuk lebih berperan aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran karena posisi guru disini selain sebagai sumber belajar juga harus mampu selektif dalam memilih media yang tepat untuk penyampaian materi yang akan disampaikan. Salah satunya adalah pengembangan media audio untuk dapat dimanfaatkan mempermudah proses belajar mengajar. Media, dalam dunia pendidikan merupakan salah satu komponen yang integral dalam sebuah sistem instruksional (Sulistiwati:2010) karena dengan adanya media audio proses pembelajaran bagi siswa tunanetra dapat berlangsung secara efektif serta terciptanya susasana belajar mengajar yang lebih optimal.

Keterbatasan indera penglihatan yang dimiliki membuat proses pembelajaran terutama pada pembelajaran yang menggunakan pengamatan mengenai kronologi kejadian, gerak, warna, dan segala hal yang menggunakan indra penglihatan. Anak tunanetra akan mengalami kesulitan dan hanya mengandalkan daya imajinasinya saja, oleh karena itu perlu adanya pendukung untuk memperkuat imajinasinya agar dapat mendekati benar, seperti pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita rakyat. Jika guru hanya menceritakannya dalam metode bercerita secara lisan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kepada siswa tunanetra maka pembelajaran tersebut kurang efektif, efisien,

dan menarik bagi mereka. Siswa kurang memahami watak masing-masing tokoh yang ada dalam cerita, karena tidak didukung oleh musik dan *sound effect*, sehingga imajinasi yang dialami siswa akan terbatas dan selain itu juga mereka akan bosan mendengarkannya, sehingga menurut Guru kelas sekaligus guru mata pelajarannya bahwasanya hasil belajar siswa kelas V SDLB-A Dharma Wanita Pare khususnya pokok bahasan mendengarkan cerita rakyat pelajaran Bahasa Indonesia kurang tidak memenuhi target nilai yg harus dicapai.

Oleh karena itu peranan media audio yang diproduksi dengan format *Future* disini sangatlah penting, terutama untuk mengoptimalkan indera yang masih berfungsi seperti indera pendengaran, tetapi tidak mengesampingkan peran guru sebagai pembimbing dalam proses pembelajaran. Media berbentuk auditif sangat diperlukan dalam proses pembelajaran SDLB-A (tunanetra). Selain untuk memperjelas bahan pengajaran juga untuk menarik perhatian sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan peran guru adalah memberikan perhatian dan bimbingan pada siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka diperlukan pengembangan media audio tentang cerita rakyat "Roro Anteng" untuk meningkatkan kemampuan bercerita bagi siswa tunanetra kelas V Sekolah Dasar Luar Biasa Dharma Wanita Pare.

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian pengembangan media audio ini adalah untuk menghasilkan produk media Audio tentang cerita rakyat "Roro Anteng" yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bercerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Luar Biasa Dharma Wanita Pare.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan dari pengembangan ini adalah untuk membantu guru dan siswa dalam memecahkan masalah belajar

khususnya pada anak tunanetra sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal. Terutama untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V dengan topik cerita rakyat, adapun spesifikasi produk terdiri dari :

1. Media audio yang dikemas dalam keping CD ( *Compact Disk* ) dengan format *future* dengan dominan format drama, berisi tentang cerita rakyat "Roro Anteng" dilengkapi percakapan interaktif yang berdurasi ± 25 menit.
2. Program media audio interaktif ini dilengkapi bahan penyerta yang berisi :
  - a. Identifikasi program,
  - b. Petunjuk pemanfaatan media bagi guru,
  - c. Petunjuk pemanfaatan media bagi siswa dengan huruf *braille*,
  - d. Petunjuk perawatan media.
3. Keping CD ( *Compact Disk* ) akan dilengkapi dengan *cover* dengan tema yang selaras dengan *cover* bahan penyerta.

#### E. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian adalah untuk mengatasi keterbatasan yang ada agar kemampuan mendengar siswa meningkat dan diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Bagi Siswa
  - a. Memberi kemudahan belajar siswa tunanetra secara efektif dan efisien melalui media audio dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
  - b. Memberi wawasan pada siswa mengenai materi cerita rakyat "Roro Anteng" dan watak tokoh yang ada di dalam cerita.
  - c. Melatih siswa untuk lebih berani berinteraksi.
2. Bagi Guru  
Hasil Penulisan ini dapat dimanfaatkan guru sebagai salah satu alternatif pemilihan media dalam proses pembelajaran di SDLB Tuna Netra (SDLB-A) .
3. Bagi Lembaga Pendidikan  
Hasil penulisan ini dapat bermanfaat bagi pihak Lembaga Pendidikan

sebagai media dalam proses pembelajaran.

#### 4. Bagi Peneliti

Bagi diri peneliti, hasil penulisan ini merupakan suatu kegiatan yang sangat bermanfaat untuk merealisasikan sebuah produk media audio hasil dari penerapan ilmu dan teori yang didapatkan dari perkuliahan dan dapat membantu siswa tunanetra sehingga memudahkan siswa dalam belajar

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media audio interaktif kali ini adalah model pengembangan dari Arif Sadiman (2009:100). Seperti yang tertera pada BAB II dalam penelitian pengembangan media audio untuk kelas V SDLB-A menggunakan model pengembangan Arief Sadiman hanya sampai pada tahap naskah siap produksi maka akan dilengkapi dengan pengembangan produksi dari Bambang Warsita yang diadaptasi dari pedoman pengembangan program video nonlinier, Pustekom. Dengan demikian produksi media audio pembelajaran dapat dilaksanakan sampai produksi media dan siap diuji coba.

Oleh karena itulah pengembang menggunakan langkah-langkah pengembangan dari Arif Sadiman. Dalam buku Media Pendidikan Karangan Arif Sadiman (2010:100-101) dijelaskan langkah-langkah, sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
2. Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan khas
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
4. Mengembangkan alat ukur keberhasilan
5. Menulis naskah media
6. Mengadakan tes dan revisi

7. Naskah siap diproduksi

## B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah prosedural yang harus ditempuh oleh peneliti dalam mengembangkan dan menghasilkan produk. Pengembang harus mengikuti langkah-langkah seperti yang terlihat dalam model pengembangan. (Mustaji dan Lamijan, 2010:38).

Sesuai dengan model pengembangan yang telah di tentukan yaitu model Arif Sadiman maka prosedur pengembangan mengikuti tahap-tahap yang ada pada model pengembangan seperti tahapan berikut ini :

### 1. Menganalisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Dalam proses belajar mengajar yang dimaksud dengan kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Sebelum merancang sebuah media kita harus dapat mengetahui pengetahuan dan keterampilan siswa, yang dimaksud dengan pengetahuan atau kemampuan awal yang telah dimiliki siswa sebelum ia mengikuti kegiatan instruksional. Suatu program media akan dianggap terlalu mudah bagi siswa bila siswa telah memiliki sebagian besar pengetahuan/ keterampilan yang disajikan oleh program media itu. Sebaliknya program akan dipandang terlalu sulit bagi siswa bila siswa belum memiliki pengetahuan/ keterampilan prasyarat yang diperlukan sebelum siswa menggunakan program media itu.

### 2. Perumusan Tujuan Instruksional

Pengembangan media harus disesuaikan dengan indikator tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Adapun indikator hasil belajar yang sesuai dengan silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang di dengarnya, sebagai berikut :

#### a. Tujuan Umum :

Siswa dapat Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang di dengarnya.

#### b. Tujuan Khusus :

- 1) Dengan didengarkan program audio interaktif cerita rakyat "Roro Anteng", siswa dapat menyebutkan nama-nama tokoh dan menjelaskan secara lisan watak dari masing-masing tokoh.
- 2) Dengan didengarkan program audio interaktif cerita rakyat "Roro Anteng", siswa dapat menceritakan kembali secara lisan dengan kalimat runtut dan mudah dipahami kepada teman sekelas.

### 3. Mengembangkan Materi Pembelajaran

Pengembangan materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan, maka tujuan yang telah dirumuskan harus mengidentifikasi butir-butir materi bahasa indonesia yang disampaikan kepada siswa, yaitu meliputi aspek kemampuan dan keterampilan.

Pengembangan materi mempertimbangkan keadaan riil dan ideal pada peserta didik dan juga karakteristik siswa yang mempengaruhi pengembangan materi cerita rakyat "Roro Anteng" pada pelajaran bahasa indonesia. Pembelajaran ini juga akan disesuaikan dengan kemampuan siswa SDLB kelas V tunanetra dengan cara pengulangan materi dan soal-soal interaktif.

### 4. Perumusan Alat Ukur Keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan diperlukan untuk mengkaji apakah tujuan instruksional bisa tercapai atau tidak pada akhir kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini diperlukan alat pengukur keberhasilan berupa tes untuk mengetahui tingkat penguasaan materi dan untuk membuat instrument tes mengacu pada indikator.

Adapun untuk mengetahui kelayakan media audio pembelajaran untuk

dapat digunakan atau tidak dalam proses pembelajaran, dapat dilihat dari beberapa aspek seperti yang telah terlampir dalam kisi-kisi instrument pengumpulan data.

## 5. Penulisan Naskah Media

Penulisan naskah audio interaktif tentang cerita rakyat "Roro Anteng" akan dikembangkan berdasarkan GBIM dan GBIP yang telah dirancang, dan diakhir audio juga disajikan pertanyaan-pertanyaan interaktif tentang nama-nama tokoh dan isi cerita.

## 6. Uji Coba Naskah

Setelah tahap penulisan naskah atau merancang media audio, langkah selanjutnya adalah uji coba kelayakan naskah audio sebelum diproduksi untuk mendapat masukan dan saran kepada ahli materi, ahli media, sebagai pertimbangan untuk melakukan revisi media audio yang dikembangkan.

## 7. Revisi

Setelah melakukan uji coba naskah, langkah berikutnya adalah revisi atau perbaikan naskah sesuai dengan masukan dari ahli materi dan ahli media untuk kesempurnaan naskah sebelum naskah siap untuk diproduksi.

## 8. Produksi

Produksi akan dilaksanakan jika naskah telah benar-benar dinyatakan layak untuk diproduksi oleh ahli materi dan ahli media, setelah itu proses produksi dapat dilaksanakan dengan tahap-tahap pengembangan dengan model pengembangan Arief Sadiman dan produksi audio dari Sulistiowati yang terdiri dari pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Alasan menggunakan model pengembangan Arief Sadiman adalah sebagai berikut:

- a. Model pengembangan ini sesuai digunakan dalam produksi audio pembelajaran karena terdapat proses penulisan naskah
- b. Langkah-langkah dalam model pengembangan ini sederhana dan mudah dilaksanakan

- c. Langkah-langkah dalam model pengembangan ini sistematis sehingga pelaksanaannya bisa terkontrol dengan baik

## A. Instrument Pengumpulan Data

Pada instrumen pengumpulan data ini digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk sebuah penelitian. Pada dasarnya terdapat beberapa macam metode yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Pada umumnya adalah metode angket, observasi, wawancara dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk memperoleh data adalah wawancara, angket dan tes. Dalam pengumpulan data ini diperoleh dari subyek uji coba Ahli Materi, Ahli Media dan Siswa.

### a. Wawancara

Wawancara yang dimaksud disini adalah wawancara untuk memperoleh masukan atau informasi dari guru tentang kondisi sekolah, siswa, dan materi yang diperlukan.

Menurut Suharsimi (2002 : 132), ditinjau dari pelaksanaannya, wawancara dibedakan atas :

- 1) Wawancara bebas, yaitu pewawancara bebas menanyakan apa saja, tetapi juga mengingat akan data apa yang akan dikumpulkan.
- 2) Wawancara terpimpin, yaitu wawancara yang dilakukan pewawancara dengan membawa sederetan pertanyaan lengkap dan terperinci seperti yang dimaksud dalam wawancara terstruktur.
- 3) Wawancara bebas terpimpin yaitu kombinasi antara wawancara bebas dan wawancara terpimpin. Dalam melaksanakan wawancara, pewawancara membawa pedoman yang hanya merupakan garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan.

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara Terstruktur yaitu wawancara yang telah

disusun terperinci sehingga menyerupai *check-list* sehingga pewawancara hanya memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan sasaran responden. Wawancara dilakukan dengan sungguh-sungguh dan pertanyaan tidak menyimpang dari pedoman yang telah dibuat sebelumnya. Wawancara ditujukan kepada Ahli meteri dan Ahli media.

## B. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis wawancara terstruktur

Menurut Arikunto (2009: 107) alasan alternatif menentukan jawaban dari pedoman wawancara terstruktur 4,3,2,1 yaitu untuk menentukan gradiasi. Maka alternatif jawaban ini adalah sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju.

Pada analisis data ini. pemberian skor dibagi menjadi empat katagori, adapun katagorinya adalah sebagai berikut:

3,50 - 4,00	= Sangat baik sekali
2,5 - 3,49	= Baik
1,5 - 2,49	= Tidak baik
1,0 - 1,49	= sangat tidak baik

### 2. Analisis Data Hasil Angket

Pada tahapan ini akan dilakukan perhitungan dengan menggunakan teknik perhitungan yang telah ditentukan. Teknik yang digunakan peneliti adalah Teknik Perhitungan PSA (Presentasi Setiap Aspek) dengan menggunakan rumus:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek} \times 100\%}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}}$$

Adapun kriteria penilaian dalam pengevaluasian ini adalah:

80% -100%	=Baik sekali
60% - 79%	=Baik
40% - 59%	=Kurang
0% - 39%	=Kurang sekali

### 3. Analisis data hasil tes

Teknik analisis data dalam penilaian kuantitatif dengan menggunakan metode *statistic non parametic* uji tanda (*sign test*). Uji tanda ini digunakan untuk menganalisis hasil

ekperimen sebelum mendapat perlakuan, maka menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pre test* dengan *post test* (*post test- pre test*)

Xd = Deviasi masing-masing subjek (d- Md)

$\sum x^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d.b = Ditentukan dengan N-1  
(Arikunto, 2009:306)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah uraian dalam pengembangan media audio pembelajaran:

### 1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Langkah pertama yang pengembang lakukan dalam kegiatan pengembangan media audio pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa tunanetra bercerita kembali di SDLB-A Dharma Wanita Pare yaitu menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Berdasarkan observasi awal, SDLB-A Dharma Wanita Pare merupakan sekolah yang telah mempunyai sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran diantaranya adalah tersedia tape, DVD, Sound yang telah disediakan untuk menunjang pembelajaran anak tunanetra pada khususnya. Dengan demikian maka diperlukan berbagai jenis media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran, selain itu juga dapat memaksimalkan fungsi dari sarana dan prasarana sekolah. Dari beberapa sekolah di kota dan kabupaten Kediri sebagian besar yang memiliki murid tunanetra paling banyak adalah SDLB-A Dharma Wanita Pare disekolah ini hanya terdapat alat penunjang tetapi belum ada media audio yang cocok dengan karakteristik siswa disekolah ini.



Pada proses pembelajaran di kelas masih menggunakan buku pegangan guru. Namun berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas, siswa kelas V SDLB-A Dharma Wanita Pare di Jl.Wilis No.47 Pare Kabupaten Kediri dengan jumlah murid ± 25 siswa, dimana siswa lebih termotivasi dan memudahkan penyampaian dalam belajar jika proses pembelajaran di kelas menggunakan berbagai alternatif media yang dapat menunjang keterbatasan indra mereka.

2. Merumuskan tujuan instruksional

Setelah mengetahui kebutuhan dan karakteristik siswa, selanjutnya kegiatan yang dilaksanakan adalah merumuskan tujuan intruksional. Dalam merumuskan tujuan instruksional berdasarkan standart kompetensi, adapun tujuan instruksional tersebut yaitu:

- a. Tujuan Umum  
Siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur cerita pendek
- b. Tujuan Khusus
  - 1) Siswa dapat menyebutkan beberapa tokoh dan watak dalam cerita
  - 2) Siswa menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasa sendiri kepada teman sekelas

3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Setelah merumuskan tujuan intruksional, kegiatan selanjutnya yaitu merumuskan butir-butir materi. Dalam merumuskan butir-butir materi berpedoman pada silabus. Adapun butir-butir materi yang dirumuskan yaitu:

- a. Pengertian menyimak
- b. Pengertian cerita pendek
- c. Unsur-unsur cerita pendek
  - 1) Tokoh
  - 2) Latar
  - 3) Tema
  - 4) Amanat

4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Setelah merumuskan butir-butir materi berdasarkan indikator, langkah selanjutnya adalah mengembangkan alat pengukur keberhasilan atau alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Alat pengukuran keberhasilan ini berupa tes tulis dengan soal uraian berikut:

**Tabel 4.1 Alat pengukur keberhasilan**

No	Pertanyaan	Skor
1	Siapa saja tokoh yang ada dalam cerita rakyat Roro Anteng?	20 : Menyebutkan 4 tokoh dan benar 15 : Menyebutkan 3 tokoh dan benar 10 : Menyebutkan 2 tokoh dan benar 5 : Menyebutkan 1 tokoh dan benar
2	Dimanakah tempat terjadinya cerita Roro Anteng?	20 : Menyebutkan 2 tempat dan benar 15 : Menyebutkan 2 tempat dan benar 1 10 : Menyebutkan 1 tempat dan benar 5 : Menjawab dan salah
3	Apa tema dari cerita Roro Anteng?	20 : Menjawab benar dan tepat 10 : Menjawab benar dan kurang tepat 5 : Menjawab dan salah
4	Apa pesan yang terkandung dalam cerita Roro Anteng?	20 : Menyebutkan 2 dan benar 15 : Menyebutkan 2 dan benar 1 10 : Menyebutkan 1 dan kurang tepat 5 : Menjawab dan salah
5	Ceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasa kalian sendiri secara lisan!	20 : Minimal 10 baris dan tepat 15 : Minimal 8 baris dan tepat 10 : Minimal 5 baris dan tepat 5 : Menjawab minimal 2 baris

5. Menulis Naskah media  
Penulisan naskah dilaksanakan berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya dengan memperhatikan butir-butir materi yang telah dirumuskan, naskah audio (Terlampir).
6. Uji coba naskah  
Uji coba naskah audio dilakukan kepada dua orang ahli materi dan dua orang ahli media. Pelaksanaan *review* naskah audio oleh kedua ahli materi dilakukan pada tanggal 20-21 November 2015 di SDLB Dharmawanita Pare dan Jurusan Pendidikan Luar Biasa kemudian dilakukan revisi. Pelaksanaan *review* ahli media kepada dua ahli media dilakukan pada tanggal 29 dan 31 Mei di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan kemudian dilakukan revisi dan naskah siap diproduksi.  
Dalam model pengembangan Arief Sadiman, uji coba naskah merupakan tahap akhir yang dilaksanakan oleh pengembangan. Untuk melengkapi Model pengembangan Arief Sadiman, maka pengembang menambahkan model pengembangan produksi media audio Bambang Warsita, Pustekom adapun tahap-tahapnya sebagai berikut :
  - a. **Pra produksi**  
Pada tahap pra produksi yaitu melakukan kegiatan yang perlu dilaksanakan sebelum proses produksi dilakukan. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap pra produksi adalah sebagai berikut:
    - 1) Mempelajari naskah  
Setelah naskah diuji coba dan direvisi, pada tanggal 15 Desember 2015 pengembang

sebagai sutradara mengkaji ulang atau mempelajari kembali naskah yang akan diproduksi, agar ketika dilaksanakan produksi pengembang telah menguasai naskah.

- 2) Memperbanyak naskah  
Naskah yang telah dipelajari kemudian diperbanyak berdasarkan jumlah orang yang terlibat dalam produksi audio. Naskah diperbanyak dengan ukuran kertas A4 70 gram.
- 3) Memilih pemain  
Setelah naskah diperbanyak, kegiatan selanjutnya yaitu memilih pemain yang sesuai dengan karakteristik pemain yang ada dalam naskah. Pada tanggal 16 Desember 2015 terpilih beberapa orang untuk memerankan ANCC (Perempuan), NAR (Perempuan), Raja, Permaisuri, Roro Anteng, Joko Seger, Nyai Loro Gendeng, Dayang Nyai, Kanjeng Lara, Joko Berto, Purbaningrum, Patmini, Perempuan Misterius, Dewi Agung.
- 4) Menyerahkan naskah  
Setelah memilih dan mendapatkan pemain, selanjutnya naskah diserahkan agar para pemain mempelajari dan mendalami peran sesuai karakter masing-masing.
- 5) Menghubungi studio rekaman  
Tahap selanjutnya setelah naskah diserahkan kepada pemain yaitu menghubungi studio rekaman Radio Pamenang FM Kediri dan memastikan pada saat proses produksi berlangsung, tempat siap digunakan.
- 6) Memilih musik dan *sound effect*

Dalam pemilihan musik dan *sound effect*, sebagian besar musik yang digunakan yaitu lagu anak-anak dengan beberapa *sound effect* yang mendukung cerita. Adapun musik dan *sound effect* yang digunakan adalah sebagai berikut:

a) Musik

Lagu anak Indonesia, Lagu Pergi Belajar, Lagu Rame-Rame, Lagu Cublak-Cublak Suweng, Lagu Rasa Sayange, Lagu Sayonara, dll.

b) Sound Effect

Suasana malam hari, suara langkah kaki, suara pintu dibuka, suasana keramaian kerajaan, suara kaki menginjak-injak, dll.

7) Mengadakan latihan

Langkah berikutnya, pada tanggal 17 Desember 2015 dilaksanakan latihan kering sebelum rekaman dalam studio agar masing-masing pemain dapat menguasai karakter sesuai dengan apa yang diarahkan oleh sutradara.

**b. Produksi**

Setelah melakukan beberapa tahapan dalam pra produksi, kegiatan selanjutnya yaitu produksi media. Berikut ini adalah kegiatan yang dilakukan pada tahap produksi:

1) Persiapan rekaman

Kegiatan persiapan rekaman yang dilakukan yaitu mempersiapkan tempat rekaman, mencoba mikropon, menyelaraskan suara, menyeimbangkan suara, musik, narasi dan *sound effect*.

2) Perekaman program audio

Perekaman

berlangsung tanggal 18-20 Desember 2015 mulai pukul 08.00-20.00 dengan menggunakan software Adobe Audition 1.5

3) *Editing* dan *Mixing*

Setelah proses rekaman selesai langkah selanjutnya kegiatan yang dilakukan pada tanggal 21 Desember 2015 adalah proses *editing*, *editing* dilakukan untuk memilih kualitas suara yang bagus, serta memotong bagian-bagian hasil rekaman yang tidak sesuai.

*Mixing*, proses *mixing* dilakukan setelah *editing* selesai dilakukan, yaitu mencampur hasil rekaman menjadi satu, dan ditambahkan musik atau *sound effect* yang memperkuat isi program audio. Setelah *mixing* selesai dilakukan langkah terakhir adalah *burning* yaitu mengemas hasil rekaman dalam *Compact Disk* (CD). Durasi program audio pembelajaran ini ± 25 menit.

**c. Pasca produksi**

Tahap selanjutnya setelah program audio selesai diproduksi dan dikemas dalam CD yaitu sebagai berikut:

1) Pembuatan Bahan Penyerta

Bahan penyerta dibuat untuk melengkapi program audio, bahan penyerta yang dibuat berisi RPP, petunjuk pemanfaatan dan perawatan media.

2) Uji Coba Program

Setelah bahan penyerta dibuat, tahap selanjutnya dilakukan uji coba. Uji coba ini beberapa tahap, tahap pertama adalah uji coba satu-satu yang dilakukan oleh 3 orang siswa.

Uji coba yang kedua dilakukan oleh uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa, pelaksanaan uji coba satu-satu dan kelompok kecil dilakukan pada tanggal 20 Januari 2016 di SDLB Dharmawanita Pare. Setelah pengujian terhadap program berhasil dan sudah dilakukan revisi, kegiatan selanjutnya yaitu uji coba kelompok besar (lapangan) oleh seluruh siswa yang berjumlah 25. Pelaksanaan Uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 21 Januari 2016 di ruang kelas V SDLB-A Dharma Wanita Pare.

### 3) Revisi Program

Revisi program dilakukan apabila dalam uji coba kelompok besar terdapat kekurangan dan kelemahan, sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam perbaikan media sebelum digunakan oleh guru untuk proses pembelajaran di SDLB-A Dharma Wanita Pare.

## A. Analisis Data

Data yang diambil dari penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu data yang diperoleh dengan cara observasi awal untuk mengetahui kondisi *real* siswa dan wawancara dengan guru kelas V SDLB-A Dharma Wanita Pare.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil wawancara terstruktur kepada dua orang ahli materi dan dua orang ahli media, hasil uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan (kelompok besar). Data tersebut dianalisis dan dikelompokkan sesuai dengan komponen penilaian produk yang akan dikembangkan, kemudian data tersebut akan disajikan sebagai acuan dalam melaksanakan

revisi terhadap pengembangan media audio pembelajaran.

Berikut ini adalah data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil yang disajikan dalam bentuk kuantitatif.

### 1. Analisis Data Ahli Materi I

Nilai media audio cerita rakyat "Roro Anteng" berdasarkan penilaian Ahli Materi I:

$$\frac{4+3,71+3+3}{4} = 3,42 \text{ (Baik)}$$

4

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi I, jika dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,42. Jika dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto, maka media audio untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak cerita tergolong **baik**.

### 2. Hasil Analisis Data Ahli Materi II

Nilai media audio cerita rakyat "Roro Anteng" berdasarkan penilaian ahli materi II:

$$\frac{4+3,85+4+3}{4} = 3,71 \text{ (Sangat Baik Sekali)}$$

4

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi, jika dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,71. Jika dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto, maka media audio untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak cerita tergolong **sangat baik sekali**.

### 3. Hasil Analisis Data Ahli Media I

Nilai media audio cerita rakyat "Roro Anteng" berdasarkan penilaian ahli media I:

$$\frac{4 + 4 + 4}{3} = 4,00 \text{ (Sangat baik sekali)}$$

3

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media I, jika dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan

nilai sebesar 4,00. Jika dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto, maka media audio pembelajaran Cerita Rakyat "Roro Anteng" tergolong **sangat baik sekali**.

#### 4. Hasil Analisis Data Ahli Media II

Nilai media audio cerita rakyat "Roro Anteng" berdasarkan penilaian ahli media II:

$$\frac{2,75 + 3 + 3}{3} = 2,91 \text{ (Baik)}$$

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media I, jika dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 2,91. Jika dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto, maka media audio pembelajaran cerita rakyat "Roro Anteng" tergolong **baik**.

#### 5. Hasil Analisis Uji Coba Perseorangan

Nilai prosentase keberhasilan media audio cerita rakyat "Roro Anteng" berdasarkan uji coba perorangan:

$$\frac{83,3\% + 78,18\% + 79,15\% + 66\%}{4}$$

=76,65% (Baik)

Berdasarkan uji coba perorangan terhadap 3 siswa dengan sub variabel daya tarik, pengertian yang menyeluruh, manfaat program dan pengetahuan terhadap media audio Menjemput Impian termasuk kategori 66%-79%. Menurut Arikunto (2009:245) uji coba perorangan yang telah dilakukan tergolong **Baik**

#### 6. Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil

Nilai prosentase keberhasilan media audio cerita rakyat "Roro Anteng" berdasarkan uji coba kelompok kecil:

$$\frac{90\% + 86,5\% + 93,75\% + 87,5\%}{4} = 89,43\%$$

Berdasarkan uji coba perorangan terhadap 10 siswa dengan

sub variabel daya tarik, pengertian yang menyeluruh, manfaat program dan pengetahuan terhadap media audio Cerita Rakyat "Roro Anteng" termasuk kategori 80%-100%. Menurut Arikunto (2009:245) uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan tergolong **Baik sekali**.

#### 7. Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Besar

Nilai prosentase keberhasilan media audio pembelajaran Cerita Rakyat "Roro Anteng" berdasarkan uji coba kelompok besar:

$$\frac{89,5\% + 84,66\% + 83,95\% + 83,2\%}{4}$$

= 85,32% (Baik sekali)

Berdasarkan uji coba perorangan terhadap 18 siswa dengan sub variabel daya tarik, pengertian yang menyeluruh, manfaat program dan pengetahuan terhadap media audio interaktif Cerita Rakyat "Roro Anteng" termasuk kategori 80%-100%. Menurut Arikunto (2009:245) uji coba kelompok besar yang telah dilakukan tergolong **Baik sekali**.

#### 8. Hasil Analisis Uji Tes

Dengan nilai  $t_{0,05}$  harga  $t = 2,04$  Berdasarkan dalam tabel diatas, dapat diketahui bahwa  $t$  hitung lebih besar daripada  $t$  tabel  $10,4 > 2,04$ . Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang sangat signifikan penggunaan media audio terhadap kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita di SDLB-A Dharma Wanita Pare. Hal ini berarti bahwa media audio ini sangat efektif apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menyimak cerita rakyat.

## PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil perhitungan analisis data pada bab IV, maka dapat disimpulkan Hasil penilaian media yang

telah dilakukan kepada ahli materi I termasuk dalam kategori sangat baik sekali dengan kriteria 3,71. Ahli materi II termasuk dalam kategori baik dengan kriteria 3,42. Ahli media I kategori sangat baik sekali dengan kriteria 4,00. Ahli media II kategori baik dengan kriteria 2,91. Uji coba satu-satu kategori baik dengan kriteria 76,65%. Uji coba kelompok kecil kategori baik sekali dengan kriteria 89,43%. Uji coba kelompok besar kategori baik sekali dengan kriteria 85,32%.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada penggunaan media audio diperoleh  $d.b = N-1 = 24$  dengan taraf kesalahan 5% (0,05) adalah 2,4 dan t-hitung adalah 10,4. Apabila t-tabel < t-hitung, maka  $2,04 < 10,4$ . Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio terhadap kemampuan siswa dalam menyimak cerita pendek untuk mengetahui unsur-unsurnya di SDLB-A Dharma Wanita Pare.

## B. Saran

### 1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media audio interaktif cerita rakyat "Roro Anteng" yang telah dikembangkan, dalam penggunaan didalam proses pembelajaran diharapkan guru dapat memperhatikan beberapa hal berikut:

- a. Guru merupakan fasilitator dalam proses pembelajaran, dalam hal ini guru bukan menjadi satu-satunya sumber belajar. Guru harus kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa termotivasi dalam belajar dan aktif dalam menanggapi pelajaran yang diberikan, salah satunya dengan memanfaatkan media audio dengan maksimal sebagai variasi sumber belajar di dalam kelas.
- b. Media audio yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar harus didampingi dengan komponen yang mendukung seperti bahan penyerta untuk guru. Dengan adanya bahan penyerta akan mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

### 2. Saran Desiminasi (Penyebaran)

Pengembangan media audio ini khusus di desain untuk kegiatan pembelajaran di kelas V SDLB-A Dharma Wanita Pare mata pelajaran Bahasa Indonesia. Apabila lembaga pendidikan

lain menghendaki untuk pemanfaatan media audio ini, maka perlu dilakukan kembali identifikasi analisis kebutuhan, kondisi lingkungan pendidikan, karekteristik siswa dan fasilitas sekolah yang dibutuhkan.

### 3. Saran Pengembangan

Untuk pengembangan selanjutnya sebaiknya lebih selektif dalam memilih karakter suara pemain sehingga dapat menghasilkan media audio yang lebih menarik dan interaktif lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1994. *Definisi Teknologi Pendidikan Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT*. Jakarta : CV Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta:Rineka Cipta
- Arthana, I Ketut Pegig dan Damajanti Kusuma Dewi. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Hasan, Hamid. 2008. *Evaluasi Kurikulum*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Hermawan, Herry. 2012. *Menyimak Keterampilan Berkomunikasi Yang Terabaiakan*. Jogjakarta: Graha Ilmu.
- Miarso, Yusufhadi. 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan Jakarta:Kencana, ,Prenada Media*
- Musfiqon, 2015. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Mustaji dan Lamijan. 2010. *Panduan Seminar*. Surabaya : Unesa University Press.
- Nur, Sensiska Af'idah. 2013. *Skripsi Pengembangan Media Audio Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menyimak Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Sdn Pagesangan Surabaya*. Surabaya
- Nursalim, Mochamad. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rusijono danMustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press
- Sadiman, Arief. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Seels, Barbara dan Richey, Rita. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Tarigan, Guntur. 2009. *Pengajaran Kompetensi Bahasa*. Bandung : Angkasa Bandung.
- Tim Penulis MPK Bahasa Indonesia. *Buku Ajar MPK Bahasa Indonesia*. Surabaya. Unesa University Press.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta



**UNESA**  
**Universitas Negeri Surabaya**