

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI POKOK DRAMA UNTUK KELAS XI –APK DI SMK
PGRI 10 SURABAYA.**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI POKOK DRAMA UNTUK KELAS
XI –APK DI SMK PGRI 10 SURABAYA.**

Eriana Dwi Wahyu Ningsih

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
erianadwi69@gmail.com

Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
andi.unesa@yahoo.com

Abstrak

Studi pendahuluan peneliti pada materi Drama Bahasa Indonesia menunjukkan hasil bahwa siswa tidak bisa menyebutkan struktur drama, siswa tidak bisa menjelaskan ciri bahasa drama dan siswa tidak bisa menginterpretasi drama secara tertulis. Seperti yang dialami pada siswa kelas XI-APK di SMK PGRI 10 Surabaya. Pada observasi awal guru menyebutkan siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dan daya konsentrasi siswa rendah sehingga membuat siswa kurang memahami materi drama. Hanya terdapat 30% siswa yang mampu mendapatkan nilai diatas KKM.

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan media audio yang layak digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok drama dan untuk mengetahui seberapa efektif media audio yang dikembangkan dalam membantu proses pembelajaran di sekolah agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Media ini diterapkan dengan metode pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan tes dan dilakukan uji coba. Uji coba produk yang dilakukan menunjukkan persentase rata-rata setiap variabel Media Audio tergolong kategori sangat baik.

Hasil penelitian diketahui bahwa hasil dari uji ahli materi mendapat persentase sebesar 100% dan masuk dalam kategori sangat baik, uji ahli media mendapat persentase sebesar 90% dan masuk dalam kategori sangat baik dan terakhir uji coba kelompok perorangan mendapat persentase sebesar 98,6% dan masuk dalam kategori sangat baik serta berdasarkan uji t dengan taraf signifikansi 5% didapat hasil t hitung lebih besar daripada t tabel ($2,965 > 2,021$) sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media audio pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Drama layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : pengembangan, media audio, drama, Bahasa Indonesia.

Abstract

The preliminary to the matter drama language indonesia show the result that students cannot state structure drama, students cannot explain features language drama and students could not menginterpretasi drama in writing. As it is experienced to their students class XI-APK in PGRI high school vocational 10 surabaya. Preliminary observations teachers mention students tend to passive learning activities in power and the concentration of students low so as to make students do not understand the material drama .There were only 30 percent of students who able to get value above minimum mastery criteria.

The purpose of this research to create media audio being used in learning on the subjects of indonesian language subject matter and to know how effective media audio developed in helping learning at school so that the purpose of learning can be achieved. This development uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This media is applied with data collection methods using interviews, questionnaires and tests and conducted trials. Product trials performed show the average percentage of each Audio Media variable is categorized as excellent.

The result of the research is known that the result of the test of material expert gets 100% percentage and is categorized very good, media expert test got percentage equal to 90% and enter in very good category and last trial individual group gets percentage equal to 98,6% In very good category and based on t test with significance level of 5% got result t count bigger than t table ($2,965 > 2,021$), so it can be concluded that the development of audio media on the subjects of Indonesia Language drama material feasible and effective

Keyword: development, audio media, drama, Indonesian Language.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah hasil pertumbuhan sosial-budaya bangsa sepanjang sejarah, Bahasa Indonesia lahir sebagai suatu keharusan sejarah untuk menjawab suatu tantangan Astandin, (1983:2). Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada para siswa di sekolah, karena dari situ diharapkan siswa mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa, seperti membaca, menyimak, menulis dan berbicara.

Dari beberapa materi pelajaran Bahasa Indonesia tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang ada. Terdapat beragam kesulitan masalah belajar yang dialami oleh siswa. Berdasarkan hasil dan wawancara yang dilakukan di sekolah SMK PGRI 10 Surabaya pada tanggal 8 November 2016 disebutkan bahwa pada Kompetensi Dasar Intrepetasi drama hampir 30% siswa yang mampu mencapai nilai KKM dengan nilai KKM di sekolah tersebut 75 data diperkuat ada pada lampiran wawancara dan dengan dibuktikan oleh nilai siswa pada lampiran halaman 110 dan 141. Berdasarkan kondisi nyata yang ada yang membuat siswa belum mampu mencapai tujuan pembelajaran adalah Siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran di kelas disebabkan guru hanya satu-satunya sumber belajar bagi siswa dan pembelajaran hanya berpusat pada guru, dan dalam materi pokok tersebut daya konsentrasi siswa rendah disebabkan dalam materi pokok drama pembelajaran yang dilakukan di kelas siswa hanya dihadapkan pada buku teks bacaan serta penyampaian materi dari guru secara konvesional sehingga cenderung membuat siswa kurang aktif.

Berdasarkan silabus dan RPP yang ada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia seharusnya 1) siswa dapat menyebutkan struktur isi drama, 2) siswa dapat menjelaskan ciri bahasa drama, 3) siswa dapat mengetahui isi cerita drama dan 4) siswa dapat mengintrepetasikan drama baik secara tulisan

Berdasarkan masalah yang ditemukan, diperlukan pengembangan suatu media yang bisa dimanfaatkan dalam memecahkan permasalahan belajar yang ada. Media menurut Andi Kristanto (2016:5) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalukan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mrncapai tujuan belajar.

AECT (1997:162) media adalah sebagai bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Untuk itu peneliti akan mengembangkan

media audio dalam materi pokok Drama yang dapat difungsikan sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sudjana, (2010:1), 1) media audio mampu memusatkan perhatian, sehingga mampu melatih siswa dalam hal berkonsentrasi tinggi dalam belajar, 2) melatih daya analisis siswa terhadap apa yang didengar, dalam materi pokok drama siswa cenderung kurang responsif dikarenakan model pembelajaran yang konvensional dengan adanya media audio ini diharapkan dapat memfasilitasi siswa khususnya dalam materi pokok drama sehingga siswa dapat mengembangkan daya berfikir kreatif serta imajinasi atas cerita yang dikemas dalam media tersebut, 3) Mengingat dan mampu mengemukakan ide, berdasarkan materi drama yang dikemas dalam bentuk audio diharapkan siswa dapat menginterpretasi apa yang sudah mereka dengar dengan berlatih mengingat bagian-bagian ide cerita yang telah didengar.

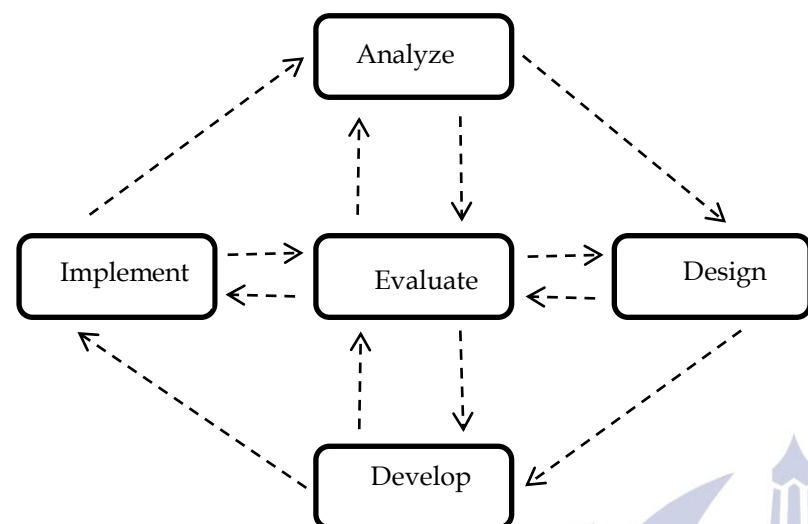
Tujuan penelitian ini adalah 1) Menghasilkan media audio yang layak digunakan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok Drama Kelas XI APK SMK PGRI 10 Surabaya .Mengetahui keefektifan media audio untuk dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok Drama Kelas XI APK SMK PGRI 10 Surabaya, 2) Mengetahui keefektifan media audio untuk dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok Drama Kelas XI APK SMK PGRI 10 Surabaya .

Melalui media audio yang dikembangkan diharapkan bisa membantu siswa dalam memecahkan masalah belajar khususnya pada materi pokok drama mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE oleh Tegeh (2014:41) (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI POKOK DRAMA UNTUK KELAS XI –APK DI SMK PGRI 10 SURABAYA.



Model ADDIE Teguh (2014:41)

Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design*. Dalam bentuk *Control grup design*. Menurut Sugiyono, (2010:116) *Control Grup Design* hampir sama dengan *pretest-posttest Control Grup Design* hanya saja kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random.

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Dalam penelitian ini kelompok kontrol tidak dipilih secara random, jadi akan ada dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol yang akan digunakan untuk uji coba.

Adapun keterangannya adalah sebagai berikut :

- O₁ dan O₃ :Test untuk mengetahui kemampuan awal dari kelompok eksperimen dan kontrol.
- O₂ :Tes yang diberikan pada kelompok eksperimen setelah menggunakan media audio.
- O₄ :Tes yang diberikan pada kelompok kontrol tidak menggunakan media audio
- X :Treatmen,kelompok eksperimen diberikan perlakuan yaitu dengan diberikan media audio dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah wawancara terstruktur, angket serta tes.

Teknik analisis data :

1. Analisis wawancara dan angket

Teknik perhitungan Persentase menggunakan rumus sebagai berikut Teguh (2014:82) :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

P = Angka presentasi

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah responden dikali skor tertinggi dikali jumlah soal.

Perhitungan ini untuk menghitung persentase dari setiap aspek pada variabel yang terdapat pada media yang dievaluasi. Adapun kriteria penilaian dalam pengevaluasian ini dengan rentang persentase yakni:

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75%-89%	Baik	Direvisi seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup banyak direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak direvisi
0%-54%	Sangat kurang	Direvisi total

(Teguh, 2014:83)

2. Validitas dan Reliabilitas

- a. Validitas

Analisis validitas item menggunakan rumus korelasi *Point Biserial* untuk menguji validitas uji coba tes menggunakan soal pilihan ganda, Arikunto, (2013:326)

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{SD_{tot}} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- R_{pbis} = Koefisien korelasi point biserial
- M_p = Mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar
- M_t = Mean (rata-rata) skor total
- S_{tot} = Standar deviasi skor total
- P = Proporsi siswa yang menjawab betul pada butir yang diuji validitas
- Q = 1-p

- b. Reliabilitas

Pengujian reliabilitas pertanyaan yaitu dengan menggunakan rumus *Spearman Brown* Arikunto, (2013:223) :

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{1/2 \cdot 1/2}}{(1 + r_{1/2 \cdot 1/2})}$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$r_{1/2, 1/2}$ = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

c. *Pre test dan post test*

Pretest dan *posttest* digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap hasil uji coba pada kelas eksperimen dan kelas *control*. Analisis data tes menggunakan rumus t-test, Arikunto (2013:354):

Dengan keterangan :

M : Nilai rata-rata hasil per kelompok

N : banyaknya subjek

$\bar{x}$: deviasi setiap x_2 dan x_1

y : deviasi setiap nilai y_2 dan mean Y_1

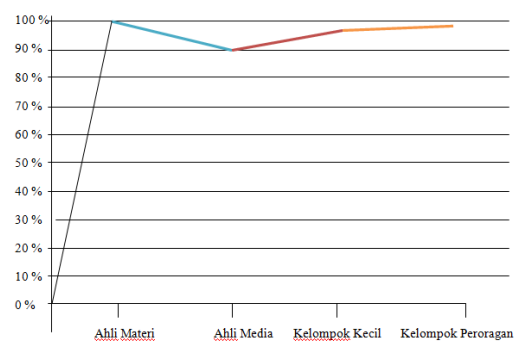
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media audio pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas XI- SMK khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Drama. Setelah melalui beberapa tahap pengembangan dan uji coba maka media audio ini sudah layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah pembahasan dari data-data hasil uji coba dan revisi yang sudah dilakukan.

1. Data yang didapat dari kedua ahli materi dari semua aspek reviewer mendapatkan persentase sebanyak 100%. Persentase tersebut termasuk kedalam kategori sangat baik, sehingga media audio layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Dari hasil uraian persentase dari kedua ahli media diperoleh sebanyak 90 % dan termasuk kedalam kategori sangat baik. Sehingga media audio yang diproduksi layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Data yang didapat dari uji coba kelompok kecil sebanyak 6 siswa, bahwa dari semua aspek angket untuk siswa mendapatkan persentase nilai sebanyak 98,6%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga media audio layak digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Uji coba perorangan sebanyak 3 siswa diperoleh data bahwa dari semua aspek angket untuk siswa mendapatkan persentase nilai sebanyak 99,6%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga media audio layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Sedangkan untuk hasil perhitungan tes menggunakan uji tes yang dilakukan pada kelas XI-APK di SMK PGRI 10 Surabaya. Hasil perhitungan yang didapat t hitung lebih besar dari t tabel ($2,965 > 2,021$), Maka dapat disimpulkan setelah menggunakan media audio dalam pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi drama media dikatakan efektif karena berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XI-APK di SMK PGRI 10 Surabaya.

Dari pembahasan di atas maka dapat dilihat hasil perhitungan pada grafik persentase berikut ini :



Grafik 4.1 Persentase Uji Coba

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media audio yang dilakukan dapat disimpulkan dari beberapa tahap uji coba yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Melalui tahap uji coba yang telah dilakukan kepada ahli materi, ahli media dan uji perorangan dan kelompok kecil rata-rata menunjukkan persentase kategori sangat baik sehingga media audio yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Selain itu pengembangan media audio berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan uji t dengan taraf signifikansi 5% dengan df $(N_1 + N_2) - 2$ dengan keterangan bahwa t hitung lebih besar yaitu 2,965 dari t tabel 2,021 maka dapat dinyatakan bahwa media audio yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Drama di SMK PGRI 10 Surabaya.

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI POKOK DRAMA UNTUK KELAS XI –APK DI SMK PGRI 10 SURABAYA.

Saran

1. Saran Pemanfaatan

Setelah melakukan penelitian pengembangan media audio maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut bagi guru jika melakukan pembelajaran di kelas:

- a. Sebelum memakai media audio dalam pembelajaran sebaiknya guru memberikan penjelasan tentang garis besar isi materi pada media audio.
- b. Menunjukkan petunjuk penggunaan media pada siswa.
- c. Mendengarkan setiap instruksi dari narator pada media.

2. Diseminasi (Penyebaran)

Pengembangan produk media audio pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Drama hanya dapat diperuntukkan kepada siswa kelas XI-APK SMK PGRI 10 Surabaya, apabila media audio ini digunakan lebih lanjut untuk diseminasi, maka media audio harus dibuat dan direvisi ulang khususnya pada dialog dikarenakan dalam dialog pada media audio tersebut berdasarkan sasaran yaitu di SMK PGRI 10 Surabaya dengan perpaduan bahasa Jawa dan Indonesia sehingga jika disebarkan ke sekolah SMK lain harus melihat sasaran, karakteristik siswa, lingkungan yang akan dituju.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Pengembangan lebih lanjut, hendaknya menambahkan sedikit uraian materi secara rinci serta penambahan alur cerita agar lebih menarik lagi.
- b. Dalam pengembangan media audio perlu diperhatikan bahasa yang digunakan dalam dialog harus sesuai sasaran, dalam artian bisa menggunakan perpaduan bahasa Indonesia dengan bahasa lain tidak masalah asal sesuai karakteristik..

Biologi. Volume 2, No.2, <http://ejournal.ac.id/index.php/bioedu>, di akses pada 14 Februari 2017.

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Arsyad Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Perss.

Apriyatin, Iis, 2016. *Pembelajaran Teks Ulasan Film/Drama Pada Kurikulum 2013*. <http://ejournal.uny.ac.id/article/pdf.dalam> bentuk skripsi, diakses pada Oktober 2016.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.

Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya : Bintang.

Machfudz, Imam. 2000. *Metode Pengajaran Bahasa Indonesia Komunikatif*. Malang : CV. Tunggal.

Mahnun, Nunu. Januari 2012. *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Mediadan Implementasinya Dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran Islam*. Volume 37, No.1, <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/download/310/293>, diakses pada 16 Februari 2017.

M.N, Ratminingsih. April 2016. *Efektivitas Media Audio Pembelajaran*. Jurusan Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 5, No.1, <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/>, di akses pada 13 Februari 2017.

Molenda, M. (2008). *Educational Technology*. New York : Lawrence Erlbaum Associates.

Munadi, Yudhi. 2011. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Perss.

Muhson, Ali, 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Volume VIII, No.2, journal.uny.ac.id > Home > Vol 8, No 2 (2010), di akses 13 Februari 2017.

Musfiqon. 2012 *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakarya.

Ni, Wayan. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Dalam Pendekatan Saintifik*. E-jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 4, No 1, diakses pada 13 Februari.

Nursalim, Mochamad, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.

Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta : Kharisma Putra Utama.

DAFTAR PUSTAKA

AECT.1997. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT .Jakarta: CV. Rajawali.

Adul, Astandi. 1983. *Bahasa Indonesia Baku dan Fungsi Guru Dalam Pembinaan Bahasa Indonesia*. Surabaya : Rineka Cipta.

Agus, Suprijono. 2009. *Cooperative Learning*. Surabaya : Pustaka Pelajar.

Amrulloh, Rizqi, 2013. *Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran*. Berkala Ilmiah Pendidikan

- Priyatni, Tri Endah. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pudjawan, Ketut. 2015. *Pengembangan Media E-Learning Goesmart Berbasis Colaborative Learning*. e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan. Volume 3, No.1, ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJTP/article/view/5598. di akses pada 15 Februari.
- Rahayu, Putri, A, November 2015, *Menumbuhkan Bahasa Indonesi yang Baik dan Benar Dalam Pendidikan dan Pengajaran*. Jurnal Paradigma. Volume 2, No.1, ejournal.kopertais4.or.id/index.php/paradigma/article/view/886, di akses pada 14 Februari 2017.
- Rusjiono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pendidikan*. Surabaya. UNESA. University Press.
- Sadiman, Arief S (dkk). 2010. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Salamun, M. 2002. *Stretegi Pembelajaran Bahasa*. Surabaya : Rineka Cipta.
- Seels, Barbara B & Richey, Rita, 1994. *Teknologi Pembelajaran (terjemah)*. Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan : kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Suryanto, Edi. 2014. *Kajian Struktural dan Pendidikan Drama*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan. Volume 2, No.3. di akses pada 24 Juli 2017.
- Sutayasa, I Wayan. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction*. E-jurnal JJPTE Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 3. Diakses pada 7 April 2017.
- Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Subur. 2015. *Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah*. Yogyakarta : Kalimedia.
- Tegeh, Made. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Wicaksono, Bayu R, Mei 2016, *Pengembangan Perangkat Media Audio*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Volumn 1, No.1, journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiftp/article/viewFile/1573/1384, 15 di akses pada Februari 2017.
- Wistari ,N.W, 2015, *Sikap Bahasa Siswa Terhadap Bahasa Indonesia*. e-Journal JJPBS Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Volume 3, No.1, download.portalgaruda.org/article.php, di akses pada 13 Februari 2017.
- Yuswanti, 2015. *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal kreatif Tadulako Online. Volume 3, No.4. diakses pada 24 Juli 2017.