

**MÉDIA MONOPOLI DINA PANGAJARAN GUGURITAN**  
**(Studi Kuasi Ékspérимén ka Siswa Kelas VIII SMP Negeri 52 Bandung**  
**Taun Ajar 2021/2022)**

**SKRIPSI**

Diajukeun pikeun nyumponan salahsiji sarat nyangking gelar Sarjana Pendidikan



ku

Tiara Lestari  
NIM 1806096

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA SUNDA**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**  
**2022**

**MÉDIA MONOPOLI DINA PANGAJARAN GUGURITAN**  
**(Studi Kuasi Ékspérимén ka Siswa Kelas VIII SMP Negeri 52 Bandung**  
**Taun Ajar 2021/2022)**

oleh

Tiara Lestari  
NIM 1806096

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Sunda pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Tiara Lestari 2022  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

## LEMBAR PENGESAHAN

**TIARA LESTARI  
NIM 1806096**

**MÉDIA MONOPOLI DINA PANGAJARAN GUGURITAN  
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII  
SMP Negeri 52 Bandung Taun Ajar 2021/2022)**

disaluyuan jeung disahkeun ku:

Pangaping I,



**Prof. Dr. Rahman, M.Pd**

NIP 195704011984121001

Pangaping II,



**Dr. Usep Kuswari, M.Pd.**

NIP 195901191986011001

Kauninga ku  
Pupuhu Departemen Pendidikan Bahasa Sunda  
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra  
Universitas Pendidikan Indonesia



**Dr. Ruhaliah, M.Hum.  
NIP 19641110198903200**

**MÉDIA MONOPOLI DINA PANGAJARAN GUGURITAN**  
**(Studi Kuasi Ékspérимén ka Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 52 BANDUNG**  
**Taun Ajar 2021/2022)<sup>1</sup>**

**Tiara Lestari<sup>2</sup>**

**ABSTRAK**

Dumasar kana hasil wawancara ka siswa jeung guru basa Sunda di SMP Negeri 52 Bandung, kasang tukang tina ieu panalungtikan nyaéta kurangna pangaweruh siswa dina pangajaran guguritan. Saperti maham kana wangenan guguritan, struktur jeung unsurna, ogé eusi atawa maksud tina guguritan. Tujuanna pikeun mikanyaho aya bédana anu signifikan atawa henteu antara pangaweruh siswa dina pangajaran guguritan saméméh jeung sabada ngagunakeun média monopoli. Métode nu digunakeun nyaéta studi kuasi ékspérимén kalawan pamarekan kuantitatif ngagunakeun désain *one group pre-test and post-test design*. Sumber data dina ieu panalungtikan nyaéta siswa kelas VIII SMP Negeri 52 Bandung taun ajar 2021/2022 anu jumlahna 32 siswa. Téhnik anu digunakeun nyaéta téhnik tés, sedengkeun instrumén anu dipaké ngumpulkeun data nyaéta lembar soal anu eusina wangan pananya. Data anu geus dikumpulkeun satuluyna dianalisis ngagunakeun *SPSS PASW versi 25*. Analisis data ngawengku uji normalitas, jeung uji hipotésis. Pangaweruh guguritan siswa saméméh ngagunakeun média monopoli hasilna kagolong can mampuh, rata-ratana 57,53. Pangaweruh guguritan siswa sabada ngagunakeun média monopoli hasilna kagolong mampuh, rata-ratana 83,09. Pangaweruh guguritan siswa saméméh jeung sabada ngagunakeun média monopoli ngaronjat tina can mampuh (rata-rata 57,53) jadi mampuh (rata-rata 83,09). Béda anu signifikan antara pangaweruh guguritan siswa saméméh jeung sabada ngagunakeun média monopoli katitén tina nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) nyaéta  $0,0000 < 0,5$  atawa  $H_1$  ditarima jeung  $H_0$  ditolak. Hartina aya béda anu signifikan antara pangaweruh guguritan siswa saméméh jeung sabada ngagunakeun média monopoli. Ku kituna, média monopoli cocog jeung éfektif digunakeun dina pangajaran guguritan siswa kelas VIII SMP Negeri 52 Bandung taun ajar 2021/2022.

**Kecap Galeuh:** *Média Monopoli, Pangajaran Guguritan*

---

<sup>1</sup> Ieu skripsi diaping ku Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd., jeung Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd

<sup>2</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda FPBS UPI Bandung entragan 2018

**MEDIA MONOPOLI DINA PANGAJARAN GUGURITAN**  
**(Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 52 BANDUNG**  
**Tahun Ajaran 2021/2022)<sup>1</sup>**

**Tiara Lestari<sup>2</sup>**

**ABSTRAK**

*Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa dan guru Bahasa Sunda di SMP Negeri 52 Bandung, penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pengetahuan siswa dalam pembelajaran guguritan yang meliputi pemahaman akan definisi guguritan, struktur dan unsur, serta isi dari guguritan tersebut. Tujuannya untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara pengetahuan guguritan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli. Metode yang digunakan adalah studi kuasi eksperimen dengan pendekatan kaunitatif menggunakan desain one group pre-test and post-test. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 52 Bandung tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 32 siswa. Teknik mengumpulkan data yang digunakan adalah teknik tes disertai instrumen yang berupa lembar soal dalam bentuk uraian. Data yang sudah ada kemudian dianalisis menggunakan software SPSS PASW versi 25. Analisis data meliputi uji normalitas, dan uji hipotesis. Hasil tes pengetahuan guguritan siswa sebelum menggunakan media monopoli termasuk ke dalam kategori belum mampu, rata-ratanya 57,53. Sedangkan pengetahuan guguritan siswa sesudah menggunakan media monopoli termasuk ke dalam kategori mampu, rata-ratanya 83,09. Pengetahuan guguritan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli mengalami peningkatan, dari belum mampu (rata-rata 57,53) menjadi mampu (rata-rata 83,09). Perbedaan yang signifikan antara pengetahuan guguritan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli terlihat dari nilai signifikansi (*Sig.2-tailed*) yaitu  $0,000 < 0,05$  atau  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya, ada perbedaan yang signifikan antara pengetahuan guguritan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa media monopoli cocok dan efektif digunakan dalam pembelajaran guguritan siswa kelas VIII SMP Negeri 52 Bandung tahun ajaran 2021/2022.*

**Kata Kunci:** Media Monopoli, Pembelajaran Guguritan

---

<sup>1</sup> Skripsi ini di bawah bimbingan Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd., jeung Dr. H. Usep Kuswari, M.Pd

<sup>2</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda FPBS UPI Bandung angkatan 2018

***MONOPOLY MEDIA IN LEARNING GUGURITAN***  
***(Quasi Eksperimental Study of Class VIII SMP NEGERI 52 BANDUNG***  
***Academic Year 2021/2022)<sup>1</sup>***

Tiara Lestari<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

*Based one the result of the interview with students and Sundanese teacher at SMP Negeri 52 Bandung, this research is motivated by the lack of knowledge of students in learning affliction which includes an understanding of the definition of affliction, its structure and elements, as well as the content of the affidavit. The aim is to determine whether or not there is a significant difference between students' knowledge of the fallout before and after using monopoly media. The method used is a quasi-experimental study with a quantitative approach using a one group pre-test and post-test design. The data sources in this study were students of class VIII SMP Negeri 52 Bandung in the academic year 2021/2022, totaling 32 students. The technique of collecting data used is a test technique accompanied by an instrument in the form of a question sheet in the form of a description. Existing data were then analyzed using SPSS PASW version 25 software. Data analysis included normality test, and hypothesis test. The results of the student's affliction knowledge test before using monopoly media were included in the unable category, the average was 57,53. Meanwhile, the students' knowledge of affliction after using monopoly media was included in the capable category, the average was 83,09. The knowledge of students' fall before and after using monopoly media has increased, from not being able to (an average of 57,53) to being able (an average of 83,09). The significant difference between students' knowledge of affliction before and after using monopoly media can be seen from the significance value (Sig.2-tailed) which is  $0.000 < 0.05$  or  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is not accepted. That means, there is a significant difference between students' knowledge of death before and after using monopoly media. Therefore, it can be concluded that monopoly media is suitable and effective in learning the fallout of class VIII students of SMP Negeri 52 Bandung in the 2021/2022 academic year.*

*Keywords:* Monopoly Media, Guguritan Learning

---

<sup>1</sup> This research is under guidance of Prof. Dr. H. Rahman, M.Pd., and Dr. H. usep Kuswari, M.Pd

<sup>2</sup> The student of The Sundanese Language Education Study Program, Faculty of Language and Literature, Indonesia University of Education, batch 2018.

## DAFTAR EUSI

<b>PERNYATAAN.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>PANGJAJAP .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>TAWIS NUHUN.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>ABSTRAK .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>DAFTAR EUSI.....</b>	<b>7</b>
<b>DAFTAR TABÉL .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>DAFTAR SINGGETAN .....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB I.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>BUBUKA.....</b>	Error! Bookmark not defined.
1.1 Kasang Tukang Panalungtikan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Idéntifikasi Masalah jeung Rumusan Masalah	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Tujuan Panalungtikan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Mangpaat Panalungtikan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Sistematika Skripsi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB II ULIKAN TIORI, PANALUNGTIKAN SAMÉMÉHNA, JEUNG RARAGA MIKIR .....</b>	Error! Bookmark not defined.
2.1 Ulikan Tiori.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1 Média Pangajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1.1 Wangenan Média .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1.2 Wangenan Média Pangajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1.3 Ciri-Ciri Média Pangajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1.4 Tujuan, Pungsi, jeung Mangpaat Média Pangajaran	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2 Média Monopoli.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2.1 Wangenan Média Monopoli.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2.2 Léngkah-léngkah Pangajaran Guguritan ngagunakeun Média Monopoli	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2.3 Kaonjoyan jeung Kahéngkérán Média Monopoli	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.1.3 Guguritan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3.1 Wangenan Guguritan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3.2 Unsur-Unsur dina Guguritan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3.2.1 Pupuh.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3.2.2 Watek Pupuh .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3.2.3 Gaya Basa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3.2.4 Eusi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.4 Média Monopoli dina Pangajaran Guguritan	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.4.1 Oriéntasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.4.2 Média Monopoli Guguritan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.4.3 Kompeténsi Dasar Guguritan dina KIKD ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.4.4 Léngkah-léngkah Média Monopoli dina Pangajaran Guguritan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Panalungtikan Saméméhna .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Raraga Mikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 Hipotésis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III MÉTODE PANALUNGTIKAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Métode Panalungtikan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Désain Panalungtikan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3 Data jeung Sumber Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4 Instrumén Panalungtikan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5 Prosedur Panalungtikan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6 Téhnik Ngumpulkeun Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7 Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8 Uji Sipat Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8.1 Uji Normalitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.9 Uji Hipotésis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV HASIL PANALUNGTIKAN JEUNG PEDARAN</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 Hasil Panalungtikan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1Pangaweruh Struktur jeung Unsur Guguritan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 52 Bandung Taun Ajar 2021/2022 Saméméh Ngagunakeun Média Monopoli.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

4.1.2 Pangaweruh Struktur jeung Unsur Guguritan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 52 Bandung Taun Ajar 2021/2022 Sabada Ngagunakeun Média Monopoli	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Bédana anu Signifikan Antara Pangaweruh Struktur jeung Unsur Guguritan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 52 Bandung Taun Ajar 2021/2022 Saméméh jeung Sabada Ngagunakeun Média Monopoli	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.1 Uji Sipat Data .....	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.2 Uji Hipotésis .....	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pedaran Hasil Panalungtikan.....	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB V KACINDEKAN, IMPLIKASI, JEUNG RÉKOMENDASI.....</b>	Error! Bookmark not defined.
5.1 Kacindekan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2 Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.
5.3 Rékoméndasi .....	Error! Bookmark not defined.
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>10</b>
Lampiran-Lampiran.....	Error! Bookmark not defined.
<b>RIWAYAT HIRUP .....</b>	Error! Bookmark not defined.

## DAFTAR RUJUKAN

- Apriyono, A., & Taman, A. (2013). Analisis overreaction pada harga saham perusahaan manufaktur di bursa efek indonesia. *Jurnal Nomina*, II(1), 31. <https://doi.org/10.29264/jmmn.v9i1.2473>
- Ariawan, V. A. N., Agustin, E. D., & Rahman, R. (2019). Bermain Sebagai Sarana Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 25–36. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5310>
- Arikunto. (2010). Suharsimi Arikunto.pdf. In *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik-Revisi ke X.*
- Awalya, F. N. (2019). Modél Direct Instruction Dina Pangajaran Nulis Guguritan (Studi Kuasi Ékspérимén Ka Siswa Kelas Viii-A Smp Negeri 1 Lembang Taun Ajaran 2018/2019). In *Skripsi* (Vol. 2, Issue January). <Http://Ieeeauthorcenter.Ieee.Org/Wp-Content/Uploads/IEEE-Reference-Guide.Pdf%0Ahttp://Wwwlib.Murdoch.Edu.Au/Find/Citation/Ieee.Html%0Ahttps://Doi.Org/10.1016/J.Cie.2019.07.022%0Ahttps://Github.Com/Ethereum/Wiki/wiki/White-Paper%0Ahttps://tore.tuhh.de/hand>
- Chotimah, C., & Fathurrohman, M. (2018). Paradigma Baru Sistem Pembelajaran Dari Teori, Metode, Model, Media, Hingga Evaluasi Pembelajaran. In *Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA* (pp. 99–102). <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/15104/1/buku paradigma baru sistem pembelajaran.pdf>
- Farid, M., Rahman, R., & Kuswari, U. (2019). Teknik Permainan Kartu Memo dalam Pembelajaran Aksara Sunda. *Lokabasa*, 10(2), 171–179. <https://doi.org/10.17509/jlb.v10i2.21358>
- Hamdi, A. S., & Baharudin, E. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan* (A. Anas (ed.); 1st ed.). Deepublish. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=nhwaCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR6&dq=metode+penelitian+kuantitatif&ots=FE05Vig7Ct&sig=v376GH-Eo06\\_Le4DfOB13Cd-xOs&redir\\_esc=y#v=onepage&q=metode](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=nhwaCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR6&dq=metode+penelitian+kuantitatif&ots=FE05Vig7Ct&sig=v376GH-Eo06_Le4DfOB13Cd-xOs&redir_esc=y#v=onepage&q=metode)

penelitian kuantitatif&f=false

- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Media Pembelajaran* (1st ed.). CV Tahta Media group.
- Hasnida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif* (A. Anggoro (ed.); 1st ed.). PT Luxima Metro Media. IPUSNAS
- Hendraya, D. (2018). Guguritan Sunda dalam Tiga Gaya Penyair. *Jentera : Jurnal Kajian Sastra*, 1(1992), 36–51.
- Hermawan, dkk. (2019). Pemanfaatan Hasil Analisis Novel Seruni Karya Almas Sufeyya Sebagai Bahan Ajar Sastra Di SMA. *Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 12(1), 11–20.
- Isnawan, M. G., Nahdlatul, U., & Mataram, W. (2020). *Kuasi-Eksperimen* (Issue January).
- Isnendes, C. R. (2010). *Teori Sastra* (D. Koswara (ed.)). Jurusan Pendidikan Bahasa Sunda.
- Jakawali, G. (2021). *Média Articulate Storyline 3 Dina Pangajaran Guguritan (Studi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung Taun Ajaran 2020/2021)*.
- Malau, E. (2021). *Lentera : Kajian Deskriptif tentang Pembelajaran Pasca Pandemi dalam Paradigma Keilmuan*. 1(2), 30–34.
- Miftah, M. (2013). *Model Dan Format Instrumen Preview Program Multimedia Pembelajaran Interaktif*. 107–116.
- Mursidah, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Torso Sel dan Permainan Monopoli Pada Sub Materi Struktur dan Fungsi Sel Kelas XI SMA Negeri 7 Semarang. *Uin Walisongo*, 4(2), 56.  
<Http://Eprints.Walisongo.Ac.Id/Id/Eprint/9875/1/Skripsi Pdf Lengkap.Pdf>
- Muson, A. (2018). Teknik Analisis Kualitatif. *Teknik Analisis*, 1–7.  
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf>

- Prayogo, B. A. (2017). Pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kela II SDN Langensari 02. In *Universitat Negeri Semarang* (Vol. 87, Issue 1,2).
- Rahman. (2018). Keterampilan Guru Abad 21 dalam Variabel Penguasaan Media Elektronik. *Departemen Pendidikan Bahasa Sunda*, 1, 1–6.
- Ramli , M.Pd, D. M. (2012). *Media Teknologi Pembelajaran*. 1–3.
- Ratminingsih, N. M. (2010). Penelitian Eksperimental Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua. *Prasi*, 6(11), 31–40.
- Ratnasari, D., Movie, M., Pikeun, M., Kamampuh, N., & Biografi, N. (2013). *Desy Ratnasari, 2014 Media Movie Maker Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nulis Biografi Singget Universitas Pendidikan Indonesia / repository.upi.edu / perpustakaan.upi.edu*. 1–6.
- Rosidi, A. (2018). *Guguritan (Puisi Sunda Jilid IIb)* (1st ed.). PT Dunia Pustaka Jaya.
- Rulita, E. E. (2018). Rima Dalam Cerita Pantun Budak Mandjor Sebagai Bahan Pembelajaran Apresiasi Sastra Di Sma. *Lokabasa*, 9, 33–42.
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.  
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Satjadibrata, R. (1953). *Rasiah Tembang Sunda* (2nd ed.). Balai Pustaka.
- Setyanto, A. E. (2013). Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen dalam Kajian Komunikasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 37–48.  
<Https://Doi.Org/10.24002/Jik.v3i1.239>
- Siskawati, M., Pargito, & Pujiati. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*. 4(1), 72–80.
- Siyoto, Sandu & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup (ed.); 1st ed.). Literasi Media Publishing.
- Tarigan, H. G. (2021). *Pengajaran Gaya Bahasa (Digital)*. Titian Ilmu.

Warass, R. D. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi SMA Pasundan 2 Kota Cimahi* (Issue July).

William, & Hita. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint. *JSM STMIK Mikroskil*, 20(1), 71–80.

Yeliany, A., & Roesminingsih, E. (2021). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(4), 873–886.