

# MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DALAM MENDESKRIPSIKAN BENDA-BENDA DI SEKITAR MELALUI PERMAINAN TEBAK GAMBAR PADA SISWA KELAS 1 SDN SEMBORO 02 JEMBER

Kasmirah<sup>15</sup>

*Abstrak.* Siswa kelas 1 di SD Negeri Semboro 02 sebagian besar adalah siswa yang telah mengenal pendidikan TK, dengan tingkat kesadaran akan pentingnya pendidikan yang sudah cukup memadai, namun siswa kelas 1 masih mengalami kesulitan dalam hal memahami makna dan maksud dari kalimat-kalimat yang di baca karena mereka hanya membaca sekedar membaca. Siswa mengalami kesulitan ketika harus membaca kata-kata yang agak panjang sehingga apa yang hendak disampaikan masih sulit dipahami. Sebagian siswa juga menunjukkan indikasi malu kepada guru sehingga ketika guru memberikan bimbingan individu siswa justru diam. Melihat kondisi siswa yang lemah dalam hal pemahaman isi dan maksud kalimat merupakan tantangan berat bagi guru kelas 1 adalah dalam menyampaikan materi deskripsi benda karena siswa dihadapkan pada rangkain kalimat yang ujung-ujungnya merupakan petunjuk tentang sebuah benda yang harus di tebak dengan benar. Design solusi pemecahan masalah tersebut berupa permainan tebak gambar yang akan membuat siswa tertarik dan membuat pembelajaran yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan menjadi menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan rumusan pokok-pokok masalah tersebut di atas, maka dapatlah dirumuskan tujuan-tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui bahwa permainan tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia mendeskripsikan benda-benda di sekitar pada siswa kelas 1 SDN Semboro 02 Jember. Pada siklus I siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$  masih 6 anak dari jumlah 26 siswa atau 23,07%. Berarti siswa yang belum memperoleh nilai  $\leq 70$  masih 20 anak atau 76,93%. Sedangkan perbaikan pembelajaran pada siklus II peningkatannya cukup signifikan yaitu yang memperoleh nilai  $\geq 70$  sebanyak 21 siswa atau 80,76 %, berarti tinggal 19,24% siswa yang mendapat nilai  $\leq 70$ .

*Kata kunci:* Hasil Belajar, Mendeskripsikan benda-benda di sekitar, Permainan Tebak Gambar

## PENDAHULUAN

Fungsi utama bahasa ialah sebagai alat berkomunikasi melalui pengajaran bahasa, siswa Sekolah Dasar diharapkan dapat menggunakan Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi yang efektif dan efisien. Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia menunjang mata pelajaran lainnya. Dari segi alat komunikasi, jelas terlihat bahwa pengajaran bahasa memperlancar pemahaman mata pelajaran lain. Dari segi isi materi pengajaran bahasa dapat membantu setiap mata pelajaran lainnya. Sebelum memasuki sekolah formal, rata-rata anak Indonesia menggunakan bahasa daerahnya. Di sekolah, mereka diajari Bahasa Indonesia. Mulai Kelas 1 SD, Bahasa Indonesia sudah atau mulai dipakai sebagai bahasa pengantar. Mengingat pentingnya pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, khususnya di sekolah, perlu mendapatkan perhatian secara khusus. Di sisi lain, kondisi riil di lapangan

---

<sup>15</sup> Guru Kelas I SDN Semboro 02 Jember

menunjukkan bahwa dalam pelaksanaannya, pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, terutama di Sekolah Dasar, banyak kesulitan yang dihadapi oleh siswa. Para pakar dan pemerhati pendidikan banyak yang mengemukakan bahwa salah satu bentuk kesulitan para siswa di sekolah adalah dalam hal membaca. Hal ini dapat dilihat dalam merumuskan bentuk-bentuk kesulitan belajar, mereka mengidentifikasi salah satunya adalah membaca. Menurut Sudardi (2001) membaca merupakan aktifitas auditif dan visual untuk memperoleh makna dari simbol berupa huruf atau kata. Aktifitas ini meliputi dua proses, yaitu proses decoding, juga dikenal dengan istilah membaca teknis, dan proses pemahaman. Selanjutnya dijelaskan oleh Sudardi (2001) yang dimaksud membaca teknis ialah proses decoding atau mengubah simbol-simbol tertulis berupa huruf atau kata menjadi sistem bunyi atau sejenisnya. Proses decoding ini juga disebut pengenalan kata.

Untuk mengetahui secara pasti jenis kesulitan yang dialami anak, sebenarnya ada dua macam prosedur, yaitu asesmen formal dan asesmen informal (Sudardi dkk, 2001). Asesmen formal dilakukan dengan menggunakan tes baku yang dilengkapi dengan petunjuk pelaksanaan tes, kunci jawaban, cara menafsirkan hasilnya, dan alternatif penanganan anak yang bersangkutan. Sayangnya, di Indonesia tes semacam itu belum dikembangkan. Oleh karena itu, para guru harus mengandalkan asesmen informal. Yang perlu diketahui adalah bahwa jika dilakukan dengan benar, hasil asesmen informal tidak kalah keterpercayaannya dari hasil asesmen formal. Dengan diketahui secara pasti kesulitan-kesulitan belajar siswa, maka guru dapat menentukan metode yang cocok digunakan untuk pembelajaran di kelas-kelas awal di Sekolah Dasar.

Siswa kelas 1 di SD Negeri Semboro 02 sebagian besar adalah siswa yang telah mengenal pendidikan TK, dengan tingkat kesadaran akan pentingnya pendidikan yang sudah cukup memadai, namun siswa kelas 1 masih mengalami kesulitan dalam hal memahami makna dan maksud dari kalimat-kalimat yang di baca karena mereka hanya membaca sekedar membaca. Siswa mengalami kesulitan ketika harus membaca kata-kata yang agak panjang sehingga apa yang hendak disampaikan masih sulit dipahami. Sebagian siswa juga menunjukkan indikasi malu kepada guru sehingga ketika guru memberikan bimbingan individu siswa justru diam. Melihat kondisi siswa yang lemah dalam hal pemahaman isi dan maksud kalimat merupakan tantangan berat bagi guru kelas 1 adalah dalam menyampaikan materi deskripsi benda karena siswa dihadapkan pada rangkain kalimat yang ujung-ujungnya merupakan petunjuk tentang sebuah benda yang

harus di tebak dengan benar. Karena kenyataan tersebut maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk memecahkan permasalahan tentang mendeskripsikan benda-benda di sekitar dengan sebuah design solusi berupa permainan tebak gambar yang akan membuat siswa tertarik dan membuat pembelajaran yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan menjadi menyenangkan bagi siswa.

Deskripsi adalah tulisan yang tujuannya untuk memberikan rincian atau detail tentang objek sehingga dapat memberi pengaruh pada emosi dan menciptakan imajinasi pembaca bagaikan melihat, mendengar, atau merasakan langsung apa yang disampaikan penulis (Semi, 2007:66).

Kalimat deskripsi adalah kalimat yang berisi gambaran sifat-sifat benda yang dideskripsikan. Sifat-sifat itu, antara lain, berupa ukuran (besar-kecil, tinggi-rendah), warna (merah, kuning, biru), rasa (manis, pahit, getir, halus, kasar), atau sifat-sifat fisik yang lain. Kalimat deskripsi menggambarkan atau melukiskan sesuatu kehidup-hidupnya, seperti keadaan alam, ruangan, dan keindahan wajah seseorang.

Dengan kata lain, kalimat deskripsi adalah kalimat yang menggambarkan keadaan, bentuk, atau suasana tertentu, seperti benda, orang, tempat sesuai dengan objek yang sebenarnya. Dengan kalimat deskripsi, pembaca seolah-olah melihat, mendengar, dan merasakan sendiri tentang hal yang disampaikan dalam suatu teks. Dengan kata lain, kalimat deskripsi merupakan kalimat yang melukiskan sesuatu, menyatakan apa yang diindra, melukiskan perasaan, dan perilaku jiwa dalam wujud kalimat. Contoh, HARIMAU, Harimau (*Panthera tigris*) digolongkan ke dalam mamalia, yaitu binatang yang menyusui. “Kucing besar” itu adalah hewan pemangsa dan pemakan daging. Harimau dapat mencapai tinggi 1,5 meter, panjang 3,3 meter, dan berat 300 kilogram. Bulunya berwarna putih dan coklat keemas-emasan dengan belang atau loreng berwarna hitam. Gigi taringnya kuat dan tajam untuk mengoyak daging. Kakinya berjumlah empat dengan cakar yang kuat untuk menerkam mangsanya. Harimau mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Harimau dapat hidup di hutan, padang rumput, dan daerah payau atau hutan bakau. Di Indonesia harimau dapat ditemukan di hutan dan hutan bakau di Pulau Sumatera dan Jawa.

Permainan Tebak Gambar adalah sebuah permainan yang di ciptakan oleh peneliti sebagai sarana mempermudah menyampaikan materi mendeskripsikan benda sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Design permainannya adalah guru

membacakan deskripsi dari beberapa benda kemudian siswa memilih gambar yang telah disediakan sesuai dengan apa yang di deskripsikan guru.

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris (Sudjana, 2010).

Rumusan masalah, (1) Bagaimana penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mendeskripsikan benda-benda di sekitar melalui permainan tebak gambar pada siswa kelas 1 SDN Semboro 02 Jember?, (2) Bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mendeskripsikan benda-benda di sekitar melalui permainan tebak gambar pada siswa kelas 1 SDN Semboro 02 Jember?, dan (3) Bagaimana hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mendeskripsikan benda-benda di sekitar melalui permainan tebak gambar pada siswa kelas 1 SDN Semboro 02 Jember?

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara, dalam menghadapi permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan rumusan masalah, kajian teoritis dan penelitian yang relevan serta kerangka berfikir maka, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Permainan tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia mendeskripsikan benda-benda di sekitar pada siswa kelas 1 SDN Semboro 02 Jember.

## **METODE PENELITIAN**

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilaksanakan di Kelas 1 SD Negeri Semboro 02 Semboro Kabupaten Jember, dengan jumlah siswa 26. Dilaksanakan pada hari Sabtu 8 Maret 2014 dan hari Sabtu 15 Maret 2014. Teman sejawat yang mengamati jalannya Penelitian Tindakan Kelas adalah ibu Sudartik.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Hopkins. Penelitian Tindakan Kelas dalam model ini terdiri dari empat tahap, meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Arikunto, 2012). Menurut Iskandar (2009:26) "Penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaborasi adalah dalam usulan harus secara jelas menggunakan peranan dan intensitas masing-masing anggota pada setiap kegiatan penelitian yang dilakukan". Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Perencanaan, kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah

sebagai berikut, a) Menetapkan dan memilih Kompetensi Dasar Mengulang deskripsi tentang benda-benda di sekitar yang dijadikan bahan dalam pelaksanaan penelitian, b) Membuat skenario pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kompetensi Dasar Mengulang deskripsi tentang benda-benda di sekitar, c) Menentukan teknik yang akan diterapkan yaitu dengan permainan tebak gambar, d) Membuat lembar observasi yang digunakan peneliti untuk menilai sikap siswa pada saat peneliti mengaplikasikan metode tutor sebaya.

Tindakan, pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan adalah melakukan tindakan pengajaran berdasarkan pada perencanaan yang telah dibuat. Tindakan tersebut difokuskan pada permainan tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mendeskripsikan benda-benda sekitar.

Observasi, Observasi atau pengamatan dilakukan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung yaitu dengan menilai aktivitas belajar siswa. Adapun hal-hal yang di observasi adalah, a) Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, b) Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya, c) Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya, d) Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru, e) Rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan

Refleksi, Tahap refleksi dilakukan untuk mengkaji kembali hasil tindakan dan hasil observasi, yang kemudian dianalisis untuk menentukan tindakan perbaikan yang akan dilakukan kemudian. Dengan melakukan refleksi peneliti mengetahui kekurangan-kekurangan apa yang perlu diadakan tindakan perbaikan.

Dalam suatu penelitian di samping menggunakan metode yang tepat juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang obyektif. Adapun pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, dokumentasi, wawancara dan tes.

Observasi atau pengamatan dilakukan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung yaitu dengan menilai motivasi belajar siswa. Adapun hal-hal yang di observasi adalah, minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya, tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya, reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru, rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Dokumentasi data yang diperoleh dari SDN Semboro 02 dengan metode ini

adalah, data guru, data siswa, data sarana dan prasarana. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila guru dapat menerapkan permainan tebak gambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas 1 SDN Semboro 02 semester II tahun pelajaran 2013/2014, sehingga dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa. Hal ini akan tampak khususnya siswa aktif dalam pembelajaran dengan permainan tebak gambar. Kompetensi Dasar Mengulang deskripsi tentang benda-benda di sekitar pada siswa Kelas 1 yaitu siswa mampu menemukan, mengumpulkan, menalisis, dan mengintepretasi cara mendeskripsikan suatu benda dengan kalimat deskripsi yang benar sesuai dengan apa yang telah di contohkan dan dijelaskan guru. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila 70 % dari siswa mendapat nilai  $\geq 70$ .

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan tebak gambar. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan pendekatan tematik sesuai dengan kurikulum KTSP dimana pada waktu pelaksanaan pembelajaran terdiri dari 3 muatan mata pelajaran (Mapel) dan berfokus pada pembelajaran Mapel Bahasa Indonesia dengan menggunakan alokasi waktu 6 x 35 menit. Kegiatan awal dilakukan selama 20 menit. Kegiatan inti dilakukan selama 150 menit dan sisa waktu  $\pm 40$  menit digunakan untuk mengerjakan soal. Peneliti bersama teman sejawat melakukan observasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Metode yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar adalah metode ceramah, demonstrasi dan diskusi dengan menggunakan permainan tebak gambar. Selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, peneliti memantau langsung kegiatan belajar siswa mulai dari awal sampai akhir. Sebelum jam pelajaran selesai  $\pm 40$  menit, peneliti membahas tugas yang berupa soal-soal untuk dikumpulkan pada saat jam pelajaran berakhir. Peneliti juga melakukan observasi kegiatan siswa selama pembelajaran menggunakan permainan tebak gambar.

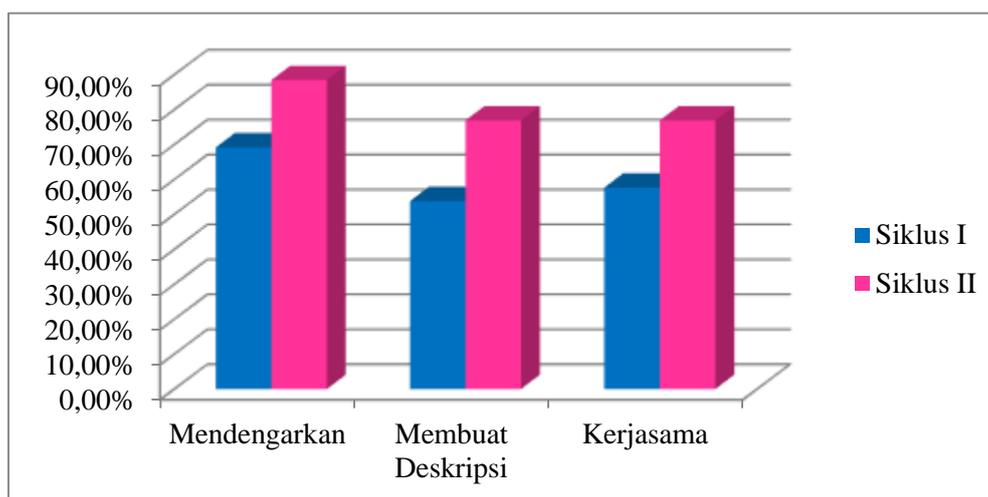
Berdasarkan hasil observasi dengan teman sejawat diperoleh keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan permainan tebak gambar meningkat dan siswa merasa senang dan tertarik belajar karena pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Keaktifan guru muncul diantaranya membimbing dan melatih siswa dalam melakukan kompetisi untuk menebak deskripsi benda yang disampaikan oleh

dalam kerja kelompok, mengamati kerja tahap refleksi dilakukan untuk mengkaji kembali hasil tindakan dan hasil observasi, yang kemudian dianalisis untuk menentukan tindakan perbaikan yang akan dilakukan kemudian. Dengan melakukan refleksi peneliti mengetahui kekurangan-kekurangan apa yang perlu diadakan tindakan perbaikan.

Aktivitas siswa yang diamati selama pembelajaran yaitu, mendengarkan, membuat deskripsi suatu benda, dan kerjasama dengan anggota kelompok. Persentase aktivitas siswa dapat dilihat dalam tabel dan grafik di bawah ini.

Tabel 1. Persentase Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Siswa	Siklus I(%)	Siklus II(%)
1.	Mendengarkan	69,23	88,46
2.	Membuat deskripsi benda	53,84	76,92
3	Melakukan kerjasama	57,69	76,92



Gambar 1. Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa meningkat pada setiap siklus. Aktivitas mendengarkan meningkat sebesar 19,23%, aktivitas menirukan membuat deskripsi meningkat sebesar 23,08%, dan aktivitas melakukan kerjasama dalam kelompok 19,23%.

Pada setiap akhir siklus siswa diberikan tes individu untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan perbaikan pembelajaran

Berdasarkan hasil diskusi bersama teman sejawat, perbaikan pembelajaran telah mengalami kemajuan, walaupun perbaikan pembelajaran pada siklus I siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$  masih 6 anak dari jumlah 26 siswa atau 20%. Berarti siswa yang

belum memperoleh nilai  $\leq 70$  masih 20 anak atau 80%. Hal ini disebabkan karena teknik yang digunakan merupakan suatu hal yang baru dan juga merupakan sesuatu yang serba baru pula bagi siswa kelas 1 yang baru beberapa bulan memasuki pendidikan formal.

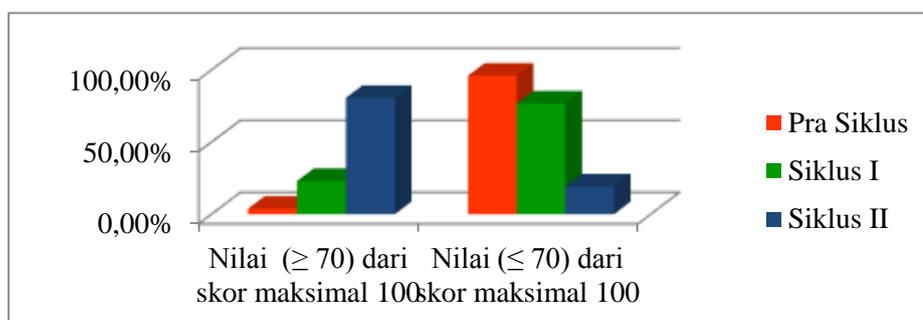
Perbaikan pembelajaran pada siklus I ini meskipun peningkatannya masih kecil namun yang amat sangat berharga bagi Kelas 1 adalah di dalam proses pembelajaran betul-betul memperhatikan disertai disiplin yang tinggi, sehingga merupakan modal untuk perbaikan pembelajaran pada siklus II dan pembelajaran-pembelajaran berikutnya.

Sedangkan perbaikan pembelajaran pada siklus II peningkatannya cukup signifikan yaitu yang memperoleh nilai  $\geq 70$  sebanyak 21 anak dari 5 siswa atau 83%, berarti tinggal 17 % siswa yang mendapat nilai  $\leq 70$ . Peningkatan hasil belajar siswa juga dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Kategori Hasil Belajar	Pra Siklus	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1.	Nilai ( $\geq 70$ ) dari skor maksimal 100	3,84	23,07	80,76
2.	Nilai ( $\leq 70$ ) dari skor maksimal 100	96,16	76,93	19,24
<b>Total</b>		<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel persentase hasil belajar siswa di atas, diketahui bahwa hasil belajar siswa yang mendapat nilai  $>70$  pada tes pendahuluan hanya 3,84% (1 Siswa), pada siklus I sebesar 23,07% (6 Siswa) sedangkan pada siklus II mencapai 80,76% (21 Siswa), dengan demikian kategori hasil belajar siswa yang mendapat nilai  $>70$  mengalami peningkatan sebesar 57,69%. Hasil belajar siswa yang mendapat nilai  $\leq 70$  pada siklus I sebesar 76,93% (20 Siswa) sedangkan pada siklus II sebesar 19,24% (5 Siswa) dengan demikian kategori hasil belajar siswa yang mendapat nilai  $\leq 70$  mengalami penurunan sebesar 57,69%. Berikut ini disajikan grafik peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan selama pembelajaran berlangsung maka dapat disimpulkan, Dengan meningkatkan keterampilan mendeskripsikan benda di sekitar melalui permainan tebak gambar pada siswa kelas 1 akan mengurangi *stressing* pada guru dan siswanya. Pada hakekatnya dengan meningkatnya mendeskripsikan benda di sekitar melalui permainan tebak gambar, maka akan meningkat pulalah di dalam belajar mata pelajaran yang lain, karena didalam belajar mata pelajaran yang lain tidak lepas dari keterampilan memahami suatu perintah/deskripsi. Bagi siswa kelas 1 untuk dapat terampil mendeskripsikan benda-benda di sekitar, guru harus pandai-pandai menentukan strategi yang tepat sesuai dengan karakteristik siswanya dan mampu menciptakan sesuatu yang baru yang bisa menimbulkan rasa tertarik pada siswa.

Siswa semakin aktif dalam pembelajaran, hal tersebut terlihat pada aktivitas yang meningkat pada siklus ke II. Aktivitas mendengarkan meningkat 19,23%, aktivitas membuat deskripsi benda meningkat 23,08%, dan aktivitas kerjasama meningkat 19,23%.

Hasil belajar siswa yang mendapat nilai >70 pada siklus I sebesar 23,07 %, dan pada siklus II mencapai 80,76%. Dengan demikian hasil belajar siswa yang mendapat nilai >70 mengalami peningkatan sebesar 57,69%

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh, maka disarankan bagi guru untuk dapat membangkitkan semangat dan minat belajar siswa terhadap keterampilan mendeskripsikan benda, guru harus berusaha mencari strategi pembelajaran yang tepat. Strategi itu salah satunya adalah dengan menciptakan sebuah permainan dalam proses pembelajaran karena dengan metode tersebut siswa tidak canggung atau malu belajar karena pembelajaran terkesan menjadi sangat mudah dan menyenangkan, dan hasilnya memuaskan.

Selain itu setiap akan melaksanakan pembelajaran, sebelumnya guru harus membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa juga dalam memberi beban tugas harus disesuaikan dengan kemampuan siswa dengan cara yang menarik dan melibatkan totalitas siswa.

Agar tujuan pembelajaran dapat berhasil optimal, guru juga harus melibatkan orang tua dalam memotivasi siswa untuk belajar, karena waktu di rumah lebih banyak dibandingkan waktu di sekolah.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Iskandar. METODE PENELITIAN>>Pendekatan, Jenis dan Metode Penelitian Read more: METODEPENELITIAN>> Pendekatan, Jenis dan Metode Penelitian belajar psikologi.com belajar rpsikologi.com diakses 15 September 2012

Kalimat Deskripsi. 25 Maret 2014. <http://lib.unnes.ac.id/3424/1/7664.pdf>

Semi, M. Atar. 2007. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa

Sudardi, Bani. 2001. *Dasar-dasar Teori Filologi*. Surakarta: Badan Penerbit Sastra Indonesia, Fakultas Sastra Universitas Sebelas Maret.

Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.