

WRITING SKILLS ENHANCEMENT THROUGH SATAY WORD GAME
PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS MELALUI PERMAINAN
SATE KATA

Oleh :
Nani Ratnawati
SD Negeri Rancamulya Sumedang
Email : naniratnawati03@gmail.com

***Abstract.** First grade students of SDN Rancamulya Sumedang showed a lack of interest in writing through the copying technique so that the ability of the students has not reached the expected level. This is because the students do not have the correct concept about writing activities with copying techniques. The research aims to examine the application of satay word game technique to improve students' writing skills. The method used was classroom action research. The instruments used were guidelines for observation, interview, test, and field notes. Based on the results obtained from the first cycle and the second cycle, the implementation of word satay game improved students' writing skills. The results also suggest that teachers should increase the quality of teaching particularly in the mastery of the material, self-discipline, interest and motivation, as well as the use of active and creative teaching in the learning process*

Keywords: *Writing Skills, Satay Word Game*

Abstrak. Penelitian dilatarbelakangi adanya kenyataan yang menunjukkan kurangnya minat siswa kelas I SDN Rancamulya Kec. Sumedang Utara, Kab. Sumedang dalam menulis melalui teknik mencontoh sehingga kemampuan siswa belum mencapai tingkat yang diharapkan. Kenyataan tersebut dikarenakan siswa kurang memiliki konsep yang benar mengenai kegiatan menulis dengan teknik mencontoh. Penelitian bertujuan menguji aplikasi teknik permainan sate kata untuk meningkatkan keterampilan menulis. Metode penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas. Instrumen yang digunakan yaitu pedoman observasi, pedoman wawancara, tes hasil belajar, dan catatan lapangan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I hingga siklus II terlihat perubahan yang positif dari pelaksanaan tindakan dan terbukti permainan sate kata dapat meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas I SD Rancamulya Sumedang. Guru selanjutnya harus meningkatkan kualitas pembelajaran menulis khususnya penguasaan materi, disiplin diri, minat dan motivasi yang tinggi, serta gaya mengajar yang aktif dan kreatif terhadap proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Keterampilan Menulis, Permainan Sate Kata

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran menulis permulaan sangat penting diajarkan di sekolah dasar agar anak-anak dapat terlibat kegiatan baca tulis. Pembelajaran tersebut merupakan dasar menulis yang dapat menentukan murid Sekolah Dasar dalam menulis lanjut pada kelas berikutnya. Tanpa memiliki kemampuan menulis

yang memadai sejak dini, anak akan mengalami kesulitan belajar pada masa selanjutnya.

Berkaitan dengan keterampilan menulis permulaan maka jelaslah bahwa pembelajaran keterampilan menulis dipandang perlu untuk dikuasai anak sejak dini karena baca tulis merupakan dasar yang dapat menentukan anak

dalam pembelajaran pada jenjang berikutnya. Namun pada zaman sekarang ini umumnya anak tidak menguasai keterampilan menulis sehingga pada kelas yang sudah lebih tinggi masih mengalami kesulitan dalam menulis. Misalnya pada umumnya sekarang, penulisan anak masih kurang baik dan kurang jelas sehingga dalam penulisan kata maupun kalimat kadang hurufnya tidak cukup dan membacanyapun tersendat-sendat.

Pembelajaran membaca dan menulis yang dulu merupakan pelajaran dan latihan pokok, kini kurang mendapat perhatian, baik dari para siswa maupun guru. Pembelajaran menulis tidak ditangani sebagaimana mestinya. Hal ini mengakibatkan keterampilan menulis para siswa tidak memadai. Untuk mengoptimalkan hasil belajar, terutama bidang keterampilan menulis, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas belajar dan kreativitas para siswa.

Berkaitan dengan fungsi keterampilan menulis, Morsy (Tarigan, 1984:4) mengatakan "dalam kehidupan modern ini jelas bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan". Kiranya tidaklah berlebihan bila dikatakan bahwa keterampilan menulis merupakan ciri orang

yang terpelajar atau bangsa yang terpelajar.

Keterampilan menulis hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan latihan. Menurut Dawson (Tarigan, 1985:1) salah satu bentuk praktek dan latihan untuk memperoleh penguasaan menulis, sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Pernyataan ini sependapat dari Akhadiah (1999:143) bahwa keterampilan menulis bukanlah kemampuan yang diwariskan secara turun-temurun, akan tetapi merupakan hasil proses belajar mengajar dan ketekunan berlatih. Jadi, keterampilan menulis itu mengalami proses pertumbuhan melalui latihan. Untuk memperoleh keterampilan menulis tidak cukup dengan mempelajari tata bahasa dan mempelajari pengetahuan tentang teori menulis, melainkan tumbuh melalui proses pelatihan. Kenyataan di lapangan, menunjukkan bahwa pembelajaran menulis kurang mendapat perhatian yang sewajarnya.

Pelly & Efendi (Syamsi, 1999:1) mengatakan bahwa pembelajaran membaca dan menulis yang dulu merupakan pelajaran dan latihan pokok, kini kurang mendapat perhatian, baik dari para siswa maupun guru. Pembelajaran menulis tidak ditangani

sebagaimana mestinya. Hal ini mengakibatkan keterampilan menulis para siswa tidak memadai. Badudu (Syamsi, 1999:2) berpendapat bahwa rendahnya mutu kemampuan menulis siswa disebabkan oleh kenyataan bahwa pengajaran mengarang dianaktirikan.

Proses belajar mengajar merupakan masalah yang sangat kompleks dan melibatkan berbagai faktor. Faktor-faktor yang dimaksud adalah tujuan, guru, anak didik, kegiatan pembelajaran, alat evaluasi, bahan evaluasi, dan suasana evaluasi (Djamarah dan Zain, 1996:10). Di antara faktor-faktor tersebut yang berkaitan dengan proses belajar mengajar yang utama adalah pembelajaran (Brown, 1994:18-21). Dari kedua pendapat di atas guru memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, hal ini karena guru yang membuat desain pembelajaran dan sekaligus melaksanakannya.

Secara ideal, pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang efektif. Kata keefektifan berasal dari kata *effectiveness*. Menurut Slameto (1995) keefektifan disamaartikan dengan keberhasilan (usaha, tindakan). Terkait dengan pengertian tersebut suatu pembelajaran dikatakan efektif kalau pembelajaran tersebut mencapai tujuan.

Soekartawi (Slameto, 1995:43)

menyatakan bahwa keefektifan menunjuk kepada evaluasi terhadap suatu proses yang menghasilkan suatu keluaran yang dapat diamati atau keberhasilan suatu program. Godfrey (Uzer, 1996:44) keefektifan dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu: (a) keefektifan internal dan (b) keefektifan eksternal. Keefektifan internal menelaah apakah proses pendidikan telah berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan dengan cara mulai dari perencanaan sampai proses mengajar yang telah terjadi. Sedangkan keefektifan eksternal menyangkut tentang tingkat ketercapaian tujuan dilihat dari kesesuaian dunia kerja. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan keefektifan internal dan eksternal karena dalam proses pembelajaran peneliti merencanakan metode dan media untuk tercapainya keefektifan.

Pembelajaran yang efektif akan terjadi apabila hubungan antara guru dan siswa baik. Bila guru membangun hubungan baik, guru tidak perlu berganti dari satu peran ke peran lain. Sebaliknya, apabila hubungan guru dan siswa tidak baik, teknik mengajar yang bagaimanapun baiknya tidak akan ada gunanya (Gordon & Burch, 1997:23). Dari pendapat tersebut, untuk menarik keterlibatan siswa dalam pembelajaran guru harus membangun hubungan baik,

yaitu menjalin rasa saling menghormati dan saling pengertian. Hubungan yang baik akan membuat jembatan menuju gairah siswa.

Menurut Reigeluth & Merrill (Degeng,1989) keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian hasil belajar siswa. Menurut mereka ada empat kriteria yang dipakai untuk menetapkan keefektifan pembelajaran yaitu: (a) kecermatan penguasaan terhadap sesuatu yang dipelajari, (b) kecermatan unjuk kerja, (c) tingkat alih belajar, (d) tingkat retensi. Dalam penelitian ini kriteria yang digunakan adalah kecermatan unjuk kerja dan tingkat retensi. Siswa yang cermat dalam menulis akan dapat memiliki keterampilan menulis. Pendapat tersebut menguatkan suatu pandangan bahwa keefektifan pembelajaran biasanya berkaitan dengan hasil dari proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal, keterampilan menulis siswa kelas I SD Negeri Rancamulya Kab. Sumedang beradapa pada kategori rendah, hanya 40 % siswa mendapatkan nilai 65 ke atas. Disamping itu perhatian, motivasi dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran rendah. Siswa masih merasa sulit dan tidak langsung

mengerjakan pelajaran karena siswa merasa bosan jika yang dilihat hanya menyalin pada buku paket yang disediakan di sekolah maupun menyalin tulisan di papan tulis yang ditulis oleh guru. Bukti tersebut memperjelas bahwa mereka kurang menyukai kegiatan menulis. Keterpaksaan siswa dalam mengerjakan tugas, akhirnya berdampak buruk pada hasil tulisannya.

Keterampilan menulis, perhatian, motivasi dan aktivitas siswa rendah penyebabnya diduga dari faktor siswa, guru, dan lingkungan belajar di kelas. Faktor di atas, sebagian besar dapat diperbaiki melalui peran guru. Pertama-tama perlu disadari bahwa keefektifan pembelajaran menulis sangat ditentukan oleh kemampuan guru, motivasi, perhatian, keaktifan, dan kemandirian siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan gaya belajar pada siswa kelas I SD Negeri Rancamulya didapatkan bahwa siswa lebih menyukai kegiatan belajar yang berfokus pada kinestetik, dengan pertimbangan ini peneliti akan menguji keefektifan teknik permainan sate kata untuk meningkatkan keterampilan menulis.

Berdasarkan pemaparan diatas, maksud dan tujuan dalam penelitian yaitu penerapan teknik permainan sate

kata dalam meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas I SD Negeri Rancamulya Sumedang.

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memahami perencanaan pembelajaran menulis melalui teknik permainan sate kata.
2. Untuk memahami proses pelaksanaan pembelajaran menulis melalui teknik permainan sate kata.
3. Untuk menguji penerapan alat media dalam pembelajaran menulis melalui teknik permainan sate kata.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kajian Pustaka

a. Pembelajaran Menulis

Menulis adalah menyampaikan ide atau gagasan dan pesan dengan menggunakan lambang grafik (tulisan). Tulisan adalah suatu system komunikasi manusia yang menggunakan tanda-tanda yang dapat dibaca atau dilihat dengan nyata. Tarigan (Suriamiharja, 1996:1), mengembangkan bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang–lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipakai oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang–lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut. Sedangkan Robert Lodo (Suriamiharja, 1996:1),

mengatakan bahwa menulis adalah menempatkan simbol–simbol grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dimengerti oleh seseorang, kemudian dapat dibaca oleh orang lain yang memahami bahasa tersebut beserta simbol - simbol grafiknya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kemampuan seseorang dalam melukiskan lambang–lambang grafik untuk menyampaikan ide atau gagasan yang dapat dimengerti oleh orang lain. Menulis merupakan usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh seorang penulis untuk mengungkapkan fakta-fakta, perasaan, sikap dan isi pikirannya secara jelas dan efektif, kepada pembaca (Brown, 1997: 9-10). Menurut Tampubolon (1991) menulis adalah suatu proses penuangan idea tau gagasan dalam bentuk paparan bahasa tulis berupa rangkaian simbol-simbol bahasa/ huruf. Brown (1997) juga mengatakan menulis merupakan proses pikiran/ angan-angan dan sebagainya menjadi wujud/ lambang/tanda/tulisan.

Menurut Uzer (1996), menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Sehingga menulis merupakan keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan. Pendapat lain yang

dikemukakan oleh Ramadhan (2013), bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang paling rumit di antara jenis-jenis keterampilan bahasa lainnya. Karena menulis bukanlah sekedar menyalin kata-kata keterampilan bahasa lainnya. Karena menulis bukanlah sekedar menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat, melainkan juga mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran dalam suatu struktur tulisan yang teratur, sehingga diperlukan kreatifitasnya sang penulis dengan memperhatikan struktur kalimat.

Nata (2009) mengemukakan bahwa menulis merupakan suatu Kreatif memindahkan gagasan dalam lambing-lambang tulisan. Dalam pengertian ini menulis mempunyai tiga aspek utama, yaitu:

1. Adanya tujuan atau maksud tertentu yang hendak dicapai
2. Adanya gagasan atau maksud tertentu yang hendak dicapai
3. Sistem pemindahan gagasan itu yaitu berupa sistem bahasa atau penyajian.

Akhadiah (1997:8) mengemukakan bahwa menulis adalah 1) bentuk komunikasi, 2) proses pikiran yang dimulai dengan pikiran tentang gagasan yang akan disampaikan, 3) bentuk komunikasi yang berbeda dengan bercakap-cakap, dalam penulisan tidak

terdapat intonasi, ekspresi wajah, gerak fisik, serta situasi yang menyertai percakapan, 4) suatu ragam komunikasi yang perlu dilengkapi dengan alat-alat penjelasan serta aturan ejaan dan tanda baca, dan 5) bentuk komunikasi untuk menyampaikan gagasan penulis kepada khalayak pembaca, yang dibatasi oleh jarak tempat dan waktu.

Pembelajaran Menulis Permulaan ditawarkan dalam beberapa bentuk antara lain (1) Metode eja di dasarkan pada pendekatan harfiah, artinya belajar membaca dan menulis dimulai dari huruf-huruf yang dirangkaikan menjadi suku kata. Oleh karena itu pengajaran dimulai dari pengenalan huruf-huruf. Demikian halnya dengan pengajaran menulis di mulai dari huruf lepas, dengan langkah-langkah yakni (a) Menulis huruf lepas, (b) Merangkaikan huruf lepas menjadi suku kata, (c) Merangkaikan suku kata menjadi kata, (d) Menyusun kata menjadi kalimat (Djamarah & Zain, 1996)

b. Teknik Permainan

Permainan adalah suatu aktifitas yang menyenangkan, ringan, bersifat kompetitif, atau kedua-duanya. Adapun pengertian permainan menurut Gordon and Burch (1997) adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan

pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Lain halnya dengan Joan Freeman dan Utami munandar mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Menurut beberapa pendapat para ahli tersebut peneliti menyimpulkan definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Sedangkan Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

Menurut Sa'ud (2005), simulasi dalam perspektif model pembelajaran adalah sebuah replikasi atau visualisasi dari perilaku sebuah sistem, misalnya sebuah perencanaan pendidikan, yang berjalan pada kurun waktu yang tertentu. Jadi dapat dikatakan bahwa simulasi itu adalah sebuah model yang berisi

seperangkat variabel yang menampilkan ciri utama dari sistem kehidupan yang sebenarnya. Simulasi memungkinkan keputusan-keputusan yang menentukan bagaimana ciri-ciri utama itu bisa dimodifikasi secara nyata. Sementara menurut Anita & Lorraine (1975), metode simulasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan metode simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura. Kegiatan simulasi dapat dilakukan oleh siswa pada kelas tinggi di sekolah dasar.

Dalam praktiknya teknik simulasi dapat mengambil bentuk bermain peran, seperti seorang murid perempuan bermain peran sebagai ibu, atau murid laki-laki bermain peran sebagai ayah. Selain itu, simulasi dapat pula mengambil bentuk permainan sandiwara dengan melibatkan sejumlah orang yang masing-masing memainkan perannya sesuai scenario yang di tetapkan.

Simulasi tersebut kemudian di analisis bersama untuk diketahui pesan ajaran yang terkandung didalamnya dan disimpulkan. Dengan kata lain system simulasi adalah tingkah laku seseorang berlaku seperti orang yang dimaksud.

Dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu.

Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada obyek yang sebenarnya. Belajar bagaimana cara mengoperasikan sebuah mesin yang mempunyai karakteristik khusus misalnya, siswa sebelum menggunakan mesin yang sebenarnya akan lebih bagus melalui simulasi terlebih dahulu.

c. Metode Penelitian

Metode yang tepat dan relevan dengan masalah yang dihadapi adalah melalui metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Desain PTK yang digunakan adalah desain Kemmis & McTaggart (1990) Siklus spiral dan tahap-tahap penelitian tindakan kelas yaitu rencana awal, tindakan dan observasi, refleksi, rencana yang direvisi, dan tindakan.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar tes hasil belajar siswa, dan catatan lapangan. Analisis data pada penelitian ini dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yang terkumpul yaitu dari hasil observasi

kinerja guru dan aktivitas siswa ketika pembelajaran, tes akhir serta wawancara terhadap observer dan siswa yang dijadikan subjek penelitian. Adapun validasi data yang digunakan yaitu menurut Hopkins (Wiriaatmadja, 2005) ada beberapa bentuk validasi yang digunakan untuk menguji derajat kepercayaan atau derajat kebenaran penelitian tindakan kelas yaitu: (1) *member check*, (2) *triangulasi*, (3) *audit trail*, (4) *expert opinion*, dan (5) *key respondents review*.

d. Hasil Penelitian

Secara keseluruhan hasil penelitian tentang penerapan teknik permainan sate kata untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas I SDN Rancamulya berhasil dilaksanakan. Hal tersebut diperoleh dari data-data hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas sebanyak dua siklus. Berdasarkan data awal, dari jumlah 20 siswa hanya 8 siswa atau 40 % yang berhasil KKM, dan sebanyak 12 siswa atau 60 % siswa masih dinyatakan belum mencapai KKM dari berbagai aspek yang diobservasi. Di bawah ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian sebagai berikut :

a) Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan dan aplikasi dari teknik permainan sate kata untuk meningkatkan keterampilan

menulis pada siklus I, terdapat peningkatan dari awal dari jumlah siswa yang lulus semula 8 siswa atau 40 % menjadi 15 siswa atau 75 %, sehingga terdapat peningkatan sebesar 30 %. Secara umum dapat dikatakan bahwa pembelajaran keterampilan menulis dengan teknik mencontoh melalui permainan sate kata pada pelaksanaan siklus I, telah terlihat terdapat perubahan positif meskipun masih dianggap perlu untuk melakukan perbaikan-perbaikan pada pelaksanaan tindakan siklus berikutnya.

b) Siklus II

Berdasarkan hasil perbaikan pada siklus I, terdapat peningkatan jumlah siswa yang lulus pada siklus I sebanyak 15 siswa atau 75 % menjadi 18 siswa atau 90 % setelah pelaksanaan tindakan siklus II, sehingga terdapat peningkatan sebesar 15 %. Secara umum dapat dikatakan bahwa permainan sate kata dalam pembelajaran menulis dengan teknik mencontoh melalui pelaksanaan siklus II telah terlihat terdapat perubahan yang positif dan telah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 85 %.

Dengan demikian berdasarkan hasil yang diperoleh sudah mencapai target yang ditetapkan, sehingga siklus II ini merupakan akhir dari pelaksanaan tindakan dan terbukti permainan sate

kata dapat meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas 1 SD Rancamulya Sumedang.

C. SIMPULAN DAN SARAN

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menulis melalui permainan sate kata mulai dari siklus I sampai siklus II memberikan hasil yang positif terhadap proses pembelajaran siswa yaitu meningkatnya aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan aspek yang diamati yaitu aspek perhatian, aspek keaktifan, dan aspek kerja sama. Gambaran tersebut membuktikan bahwa jika menulis dengan teknik mencontoh melalui permainan sate kata maka tahap pelaksanaan, tahap evaluasi penggunaan media, dan aktivitas siswa.

Guru selanjutnya harus meningkatkan kualitas pembelajaran menulis khususnya penguasaan materi, disiplin diri, minat dan motivasi yang tinggi, serta gaya mengajar yang aktif dan kreatif terhadap proses belajar mengajar. Guru perlu menggunakan media pembelajaran dan metode yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran juga dengan perkembangan siswa berdasarkan kondisi dan situasi siswa.

D. DAFTAR PUSTAKA

Akhadiyah, S. (1992). *Modul Bahasa Indonesia II*. Jakarta: P2LPTK.

- Anita, E. W & Lorraine, M.N. (1975). *Educational Psychology for Teachers*. Englewood Cliffe, New Jersey: Rutgers University.
- Brown, H. D. (1994). *Teaching by Principles an Interactive Approach to Language Pedagogy*. Englewood Cliffe, New Jersey: Prentice Hall Regents.
- Djamarah, S. B dan Zain, A. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gordon. T & Burch, N. (1997). *Menjadi Guru yang Efektif*. Jakarta: Gramedia: Pustaka Uta-ma
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Kemmis, S. & Mc Taggart, R. (1990). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University.
- Nata, A. (2009). *Prespektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Perdana Media Group
- Ramadhan, A, dkk. (2013). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir dan Artikel Ilmiah*, FKIP Untad
- Sa'ud, U.S. (2005). *Perencanaan Pendidikan Pendekatan Komprehensif*. Bandung: PT : Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, N. (2000). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Suriamiharja, A. (1997). *Petunjuk Praktis Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Syamsi, K. (1999). *Peningkatan Keterampilan Siswa SD dalam Menulis*. Laporan Penelitian. Yogyakarta: IKIP
- Tampubolon. (1991). *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, D. (1996). *Membina Keterampilan Menulis Paragraf dan Pengembangannya*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, H.G. (1985). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uzer, M.U. (1996). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Pernada Media Group.