

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *THE THING PUZZLE*
TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MENULIS KALIMAT DESKRIPSI
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS V**

Irfan Faturohman; Yasbiati; Dian Indihadi.
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media *The Thing Puzzle* terhadap kemampuan siswa menulis kalimat deskripsi pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas V. Metode penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen dengan menggunakan *desain one group pretest posttest design*. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V-B SDN Sukamulya Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya. Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis berupa *essay*. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan menggunakan bantuan *software Microsoft Excel 2013*, dan *SPSS 16.0, for windows*. Hasil temuan pada penelitian menunjukkan kemampuan siswa menulis kalimat deskripsi pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas V-B meningkat setelah menggunakan media *The Thing puzzle* pada kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil post-test sebesar 17,4 dari skor ideal 20 dan rata-rata hasil pre-test sebesar 12,6 dari skor ideal 20. Berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan bukti bahwa kemampuan menulis kalimat deskripsi siswa mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan oleh data yang diolah melalui uji normalitas *gain* yang menyatakan bahwa setiap siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai *gain* 0,638397 dengan kriteria sedang. Berdasarkan hal tersebut dapat dibuktikan bahwa media *The Thing Puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa menulis kalimat deskripsi pada pembelajaran bahasa Inggris.

Kata Kunci: Media *The Thing Puzzle*, kemampuan menulis siswa

ABSTRACT

*This study aims to determine how the effects of media use *The Thing Puzzle* on the ability of students to write of description sentence on English learning in 5th grade. The method used is pre-experimental design using one group pretest posttest design. The population in this study were all students of class V-B SDN Sukamulya Bungursari District of Tasikmalaya. The instruments used in this study is in the form of an essay writing test. Analysis of the data used in this study is a quantitative analysis by using statistical software Microsoft Excel 2013, and SPSS 16.0, for Windows. The findings of the research show the student's ability to write words of description on learning English in class V-B increased after using media *The Thing puzzle* on learning activities. It can be seen from the average post-test result of 17.4 from an ideal score of 20 and an average pre-test results of 12.6 from an ideal score of 20. Based on the results of hypothesis testing found evidence that the ability to write the sentence description of the student experience excellent improvement. It is shown by the data processed through normality test gain states that each student has increased with an average gain value being 0.638397 criteria. Based on this it can be proven that the *Thing Puzzle* media have a significant influence on the students' ability to write of description sentence on English learning.*

Keywords: Media *The Thing Puzzle*, students' writing skills

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang penting untuk dipelajari pada saat ini, karena Bahasa Inggris merupakan bahasa global yang pada umumnya digunakan oleh penduduk di seluruh penjuru dunia. Bahasa Inggris pada saat ini menjadi bahasa yang populer dan paling di minati di semua kalangan untuk dipelajari. Oleh karena itu banyak sekolah – sekolah di Indonesia yang memasukan Bahasa Inggris kedalam kurikulum sekolah termasuk di sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dalam UU No.20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS BAB VII pasal 33 ayat 3 tentang Bahasa pengatur disebutkan bahwa “Bahasa Asing dapat digunakan sebagai bahasa pengantar pada satuan pendidikan tertentu untuk mendukung kemampuan berbahasa asing peserta didik”.

Mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar memiliki kedudukan sebagai mata pelajaran muatan lokal (mulok). Hal ini tercantum dalam Permendiknas RI nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan (SKLSP) dasar dan menengah pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk SD/MI menyatakan bahwa “Sehubungan dengan hal tersebut perlu ditetapkan standar kompetensi bahasa Inggris bagi SD/MI yang menyelenggarakan mata pelajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal”.

Terdapat empat keterampilan dasar berbahasa pada pelajaran bahasa Inggris yaitu *Listening* (Menyimak), *Speaking* (Berbicara), *Reading* (Membaca), dan *Writing* (Menulis). Serta terdapat tiga keterampilan dasar untuk mendukung empat keterampilan berbahasa siswa dalam pelajaran bahasa Inggris yaitu *Vocabulary* (Kosakata), *Pronunciation* (Pengucapan), dan *Grammar* (Tata Bahasa). Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling penting untuk melakukan komunikasi tidak langsung dengan sesama. Dengan menulis kita dapat mengekspresikan gagasan terhadap suatu hal dengan tujuan agar diketahui dan dipahami oleh orang lain. Hal ini sejalan dengan H.G Tarigan (1994, hlm 3) yang menyatakan bahwa “menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain”.

Salahsatu keterampilan dalam menulis adalah menulis kalimat deskripsi. Kalimat deskripsi adalah kalimat yang berisikan gambaran - gambaran atau penjelasan – penjelasan mengenai karakteristik suatu benda baik dalam hal psikis maupun fisiknya. Adapun hal – hal yang disampaikan pada kalimat deskripsi berupa warna, ukuran, bentuk, rasa dan sifat – sifat benda lainnya. Tujuan dari kalimat deskripsi adalah untuk menjelaskan dan menginformasikan tentang karakteristik suatu benda kepada orang lain.

Salahsatu cara untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam menulis kalimat deskripsi yaitu penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran atau sering disebut media pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara untuk menginformasikan maksud dan tujuan dalam kegiatan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Adapun jenis media yang dapat digunakan dalam membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan siswa menulis kalimat deskripsi adalah media visual. Salahsatunya adalah media gambar, banyak jenis media gambar yang sering digunakan untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran.

Merujuk hal tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui kemampuan siswa menulis kalimat deskripsi dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebelum menggunakan media *The Thing Puzzle*; (2) Untuk mengetahui kemampuan siswa menulis kalimat deskripsi dalam pembelajaran Bahasa Inggris setelah menggunakan media *The Thing Puzzle*; (3) Untuk mengetahui perbandingan kemampuan siswa menulis kalimat deskripsi dengan menggunakan media *The Thing Puzzle* dan tanpa menggunakan media *The Thing Puzzle*.

KAJIAN PUSTAKA

Menulis adalah sebuah kemampuan yang tidak bisa dipandang sebelah mata. Dengan menulis, seseorang bisa berkomunikasi dengan banyak orang yang bahkan mungkin tidak pernah ditemuinya. Sejalan dengan itu menurut Murray (dalam Rusmono, hlm 1) Menulis adalah aksi pikiran. Menulis bukanlah merupakan buatan dalam dunia intelektual, tapi lebih dari itu, menulis merupakan proses mencipta makna dan salahsatu metode paling efektif untuk memonitor pikiran kita sendiri. Kita menulis untuk berfikir dan berfikir untuk menulis. Dalam Bahasa Inggris kemampuan menulis (writing) memiliki tujuan yang hampir sama, hal ini diutarakan oleh Islami,dkk (2015, hlm 5) bahwa kegiatan writing adalah proses komunikasi antara writer dan reader secara tidak langsung melalui simbol-simbol bahasa yang mengandung makna tertentu untuk membantu mengembangkan pengetahuan yang diperoleh melalui tulisan.

Menurut Hikmat (2013, hlm 28) Kalimat merupakan sebuah bentuk bahasa yang didalamnya terdapat sebuah gagasan – gagasan seseorang secara terbuka untuk di komunikasikan kepada orang lain. Sejalan dengan itu Keraf (dalam Hikmat, 2013, hlm 28) mengungkapkan bahwa kalimat merupakan suatu bentuk bahasa yang mencoba menyusun dan menuangkan gagasan – gagasan seseorang secara terbuka untuk dikomunikasikan kepada orang lain. Jadi dapat disimpulkan kalimat adalah gagasan – gagasan seseorang yang dituangkan dalam bentuk tulisan dengan bertujuan untuk mengkomunikasikan atau menginformasikan kepada orang lain yang disusun dengan struktur yang jelas dan memiliki intonasi final di akhir kalimat baik bernada tanya, berita atau perintah. Sedangkan kalimat deskripsi adalah kegiatan menulis bertujuan untuk mengkomunikasikan atau menginformasikan suatu gambaran atau penjelasan karakteristik suatu benda kepada orang lain yang disusun dengan struktur gramatikal yang jelas dan memiliki intonasi final yang jelas. Dalam sebuah kalimat terdapat srtruktur gramatikal yang harus dipahami oleh penulis, sehingga suatu kalimat yang ditulis dapat dipahami secara strukturnya, adapun struktur gramatikal kalimat dalam bahasa Inggris adalah Subject + Verb + Object + Prepositional Phrase, begitu juga dalam penulisan kalimat deskripsi.

Deskripsi dipungut dari bahasa Inggris “*description*” yang tentu saja berhubungan dengan kata kerja *to describe* (melukiskan dengan bahasa). (Finoza, 2010, hlm 240). Kalimat deskripsi adalah kalimat yang berisikan gambaran - gambaran atau penjelasan – penjelasan mengenai karakteristik suatu benda baik dalam hal psikis maupun fisiknya.

Heinich, dkk. (2005, hlm. 9) menyatakan bahwa “*A medium (plural, media) is a means of communication and source of information*”. Dari pengertian tersebut kita dapat memahami bahwa media merupakan sebuah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Setyandari (2015, hlm. 46) menyebutkan bahwa “media adalah alat bantu proses pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”. Sedangkan menurut Briggs (dalam Rayandra, 2012, hlm 7) yang menyebutkan bahwa “media pembelajaran sebagai sarana fisik yang digunakan untuk untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar”. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa media tidak hanya berbentuk alat atau barang akan tetapi segala hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia merupakan media atau perantara suatu informasi.

Menurut hernawan (2007, hlm 22) media pembelajaran dibagi kedalam tiga jenis yaitu (1) media visual; (2) media audio; dan (3) media audio-visual. *The Thing Puzzle* merupakan media visual yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *The Thing Puzzle* hampir sama dengan media *puzzle* pada umumnya. Namun hal yang membedakan media *The Thing Puzzle* dengan *puzzle* lainnya adalah *The Thing Puzzle* merupakan *puzzle*

yang berupa deskripsi kata atau kalimat yang berhubungan dengan gambar – gambar suatu alat atau benda.

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris yaitu “*Instruction*”. *Instruction* diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Menurut Hernawan,dkk (2010, hlm. 9) menyebutkan bahwa “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur – unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan hal yang sangat penting di Sekolah Dasar pada saat ini. Bahasa Inggris memiliki peran yang sangat penting yaitu untuk menyiapkan lulusan untuk belajar ke tingkat yang lebih tinggi. Bahasa Inggris perlu diajarkan sejak dini agar terbiasa kedepannya, hal ini sejalan dengan Fajaryani, N.dkk (2015, hlm 42) yang mengatakan bahwa “mengajarkan Bahasa Inggris sebagai bahasa asing khususnya kepada anak-anak yang berusia 5-12 tahun supaya mereka bisa mempelajari bahasa dengan baik”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian eksperimen. Adapun desain yang digunakan pada penelitian eksperimen ini menggunakan desain penelitian model *pre – eksperimen design* dengan menggunakan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis berupa *essay*. Peneliti juga menggunakan instrumen lain dalam penelitian ini yaitu kisi-kisi instrumen, dan RPP. Partisipan pada penelitian ini meliputi subjek dan objek penelitian. Subjek penelitian adalah peneliti itu sendiri, sedangkan yang termasuk dalam objek pada penelitian ini adalah siswa sekolah dasar di kelas V-B di SDN Sukamulya. Lokasi yang dipilih dalam kegiatan penelitian ini adalah SDN Sukamulya yang berlokasi di Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya. Lokasi dipilih karena peneliti menemukan permasalahan pada siswa khususnya di kelas V-B. Penelitian ini berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Inggris yang dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami. Populasi pada penelitian ini melibatkan seluruh kelas V-B SDN Sukamulya Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya yang berjumlah 25 orang dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 6 orang dan siswa perempuan sebanyak 19 orang. Dari populasi yang telah ditentukan, peneliti akan menentukan sampel penelitian. Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014, hlm 81). Teknik pengambilan sampel yang akan dilakukan peneliti adalah teknik *sampling jenuh*, karena jumlah karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Adapun sampel yang digunakan adalah siswa dari SDN Sukamulya yang duduk di kelas V-B dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 6 orang dan siswa perempuan sebanyak 19 orang dengan total 25 orang siswa. Adapun teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik deskriptif dan analisis data inferensial.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis sesuai interval kategori untuk melihat kemampuan siswa menulis kalimat deskripsi pada pelajaran bahasa Inggris di kelas V-B SDN Sukamulya dengan kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Adapun interval kategori yang digunakan pada proses pengolahan data ini menggunakan ketentuan menurut Rakhmat dan Solehudin (2006, hlm 63) sebagai berikut :

Tabel 1
Interval Kategori

No.	Interval	Kategori
1.	$X \geq \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	Sangat Tinggi
2.	$\bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	Tinggi
3.	$\bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal}$	Sedang
4.	$\bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal}$	Rendah
5.	$X < \bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal}$	Sangat rendah

Berdasarkan ketentuan penyekoran soal yang ditetapkan, diperoleh X_{ideal} sebesar 20, \bar{X}_{ideal} sebesar 10, dan S_{ideal} sebesar 3,33. Setelah mendapatkan hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh skor dan dikategorikan berdasarkan interval kategori.

Tabel 2
Hasil *pretest* dan *posttest*

No	Interval			Kat.	Frekuensi			
					Pre		Post	
1		X	$\geq 14,99$	ST	5	20 %	23	92 %
2	11,66 \leq	X	$< 14,99$	T	15	60 %	2	8 %
3	8,34 \leq	X	$< 11,66$	S	5	20 %	0	0 %
4	5,01 \leq	X	$< 8,34$	R	0	0 %	0	0 %
5		X	$< 5,01$	SR	0	0 %	0	0 %

Ket :ST = Sangat Tinggi
 T = Tinggi
 S = Sedang
 R = Rendah
 SR = Sangat Rendah
 Kat. = Kategori

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil *pre-test* siswa kelas V-B SDN Sukamulya menulis kalimat deskripsi pada pembelajaran Bahasa Inggris berada pada kategori Sedang dengan jumlah siswa sebanyak 5 orang, Tinggi sebanyak 15 orang, dan Sangat Tinggi sebanyak 5 orang. Sedangkan pada hasil *post-test* siswa kelas V-B SDN Sukamulya menulis kalimat deskripsi pada pembelajaran Bahasa Inggris setelah diadakannya perlakuan dengan

media The Thing Puzzle berada pada kategori Tinggi sebanyak 2 orang dan Sangat Tinggi sebanyak 23 orang. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media The Thing Puzzle dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat deskripsi.

Untuk membuktikan bahwa media The Thing Puzzle berpengaruh terhadap kemampuan siswa menulis kalimat deskripsi dalam pembelajaran Bahasa Inggris, dapat dilihat melalui Uji Normalitas Gain dalam tabel berikut:

Tabel 3
Hasil Uji N-Gain *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama	Pre-test	Post-test	Gain	N-Gain	Kriteria
1	S1	12	15	3	0,375	Sedang
2	S2	12	18	6	0,75	Tinggi
3	S3	14	18	4	0,66667	Sedang
4	S4	12	18	6	0,75	Tinggi
5	S5	11	17	6	0,66667	Sedang
6	S6	17	18	1	0,33333	Sedang
7	S7	10	17	7	0,7	Tinggi
8	S8	12	19	7	0,875	Tinggi
9	S9	11	18	7	0,77778	Tinggi
10	S10	15	17	2	0,4	Sedang
11	S11	12	19	7	0,875	Tinggi
12	S12	15	19	4	0,8	Tinggi
13	S13	12	17	5	0,625	Sedang
14	S14	13	19	6	0,85714	Tinggi
15	S15	11	13	2	0,2	Rendah
16	S16	12	13	1	0,125	Rendah
17	S17	12	18	6	0,75	Tinggi

18	S18	12	18	6	0,75	Tinggi
19	S19	12	18	6	0,75	Tinggi
20	S20	12	16	4	0,5	Sedang
21	S21	10	18	8	0,8	Tinggi
22	S22	12	19	7	0,875	Tinggi
23	S23	15	19	4	0,8	Tinggi
24	S24	12	17	5	0,625	Sedang
25	S25	17	18	1	0,33333	Sedang
Jumlah		315	436		0,638397	Sedang

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui jumlah nilai *pre-test* siswa kelas V-B SDN Sukamulya berjumlah 315 dan nilai *post-test* berjumlah 436, dengan rata-rata N-Gain 0,638397 dengan kriteria sedang. Dapat dipastikan bahwa telah terjadi peningkatan antara nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V-B SDN Sukamulya sebelum mendapatkan perlakuan (*treatment*) pada kegiatan pembelajaran dan setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) berupa media *The Thing Puzzle* pada kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini adalah berdasarkan data yang telah diperoleh dari lapangan, peneliti telah berhasil membuktikan hipotesis penelitian yang telah diutarakan sebelumnya yaitu adanya peningkatan kemampuan siswa menulis kalimat deskripsi pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas V-B SDN Sukamulya setelah menggunakan media *The Thing Puzzle*. Berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan bukti bahwa kemampuan menulis kalimat deskripsi siswa mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan oleh data yang diolah melalui uji normalitas *gain* yang menyatakan bahwa setiap siswa mengalami peningkatan antara nilai *pre-test* dan *post-test* dengan nilai *gain* berada pada kriteria sedang.

Dapat diketahui bahwa mata pelajaran bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang rata-rata dipejari di sekolah negeri maupun swasta. Mata pelajaran bahasa Inggris masih sulit dipahami oleh siswa, kebanyakan guru dan siswa belajar bahasa Inggris hanya terpaku kepada buku teks saja tanpa adanya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sebagai perantara materi yang disampaikan. Media *The Thing Puzzle* merupakan media yang cocok untuk pembelajaran bahasa Inggris salah satunya. Media *The Thing Puzzle* dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan materi menulis kalimat deskripsi di kelas V Sekolah Dasar.

. Media pembelajaran sebaiknya digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, hal tersebut dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran tidak selalu monoton, diharapkan guru lebih kreatif dan

inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Jika dikemudian hari ada penelitian serupa mengenai peningkatan kemampuan siswa menulis kalimat deskripsi melalui media pembelajaran, maka hasil penelitian ini bisa menjadi salah satu sumber rujukan untuk mengatasi permasalahan yang ada di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang – undang nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Permendiknas RI no 22 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas.
- Fajaryani, Nunung. dkk. (2015). *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat: Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar dengan TALULAR (Teaching and Learning Using Locally Available Resources) Kepada Salah Satu SD Islam di Kota Jambi*, 30(4). hlm. 42-48.
- Finoza, Lamuddin. (2010). *Komposisi Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa nonJurusan Bahasa*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Heinich, et.al. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning 8th Edition*. New Jersey: Pearson.
- Hernawan, A.H., Asra, Dewi, L. (2010). *Belajar dan Pembelajaran SD*. Bandung: UPI Press.
- Hikmat, Ade., Solihati, N. (2013). *Bahasa Indonesia (untuk mahasiswa SI & pascasarjana, guru, dosen, praktisi dan umum)*. Jakarta: Grasindo.
- Islami, Nur. dkk. (2015). *Jurnal Ilmiah PGSD: Media Gambar Dalam Pembelajaran Writing di Sekolah Dasar*, 2(6), hlm. 1-17.
- Rakhmat, Cece. dkk. (2006). *Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV ANDIRA
- Setiyandari, Ana. (2015). *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris: Inovasi Pemanfaatan Media Film Untuk Peningkatan Kemampuan Listening Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*, (91), hlm. 45-52.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Bandung : Alfabeta
- Tarigan, H.G. (1994). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung : Angkasa