
PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK KATA DALAM PEMBELAJARAN MATERI MENULIS PUISI SISWA KELAS IV SDN 3 CAKRANEGARA

Jaharia Husain^{1*}, Muhammad Tahir¹, Heri Setiawan¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: diqis43@gmail.com

Article History

Received : December 02th, 2021

Revised : December 12th, 2021

Accepted : December 20th, 2021

Published : December 31th, 2021

Abstrak: Media kotak kata adalah media yang dibuat dalam bentuk kotak yang didesain semenarik mungkin agar lebih menarik perhatian siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kotak kata yang valid dan efektif untuk meningkatkan motivasi dan antusias siswa untuk belajar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini ialah siswa Kelas IV di SDN 3 Cakranegara. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu studi dokumentasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik skala *likert* dengan rentang skor 1-5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media kotak kata yang dilakukan menunjukkan atau berada pada tingkat kualifikasi valid atau layak. Hasil persentase penilaian yang diberikan pada tahap validasi ahli media sebesar 97,7% berada pada tingkat sangat layak, ahli materi sebesar 95% dan hasil dari seluruh respon siswa memperoleh persentase penilaian sebesar 97% berada pada tingkat respon sangat baik. Secara keseluruhan hasil penilaian terhadap media kotak kata yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena berada pada tingkat kualifikasi valid/layak. Pembelajaran menggunakan media kotak kata yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam belajar di tengah kondisi masa transisi yang diakibatkan oleh pandemi, sehingga dengan adanya media permainan yang digunakan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan terhadap siswa, agar terciptanya pembelajaran yang bermakna. Media kotak kata yang dikembangkan layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi dan antusias siswa untuk belajar.

Kata kunci: Media kotak kata, menulis puisi, ADDIE, SDN 3 Cakranegara.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu saran untuk menunjang sumber daya manusia yang mempunyai potensi dan sumber daya manusia yang berkualitas (Musafiroh, 2020). Untuk mendapatkan sumber daya manusia yang berpartisipasi dan berkualitas salah satu faktor penyebabnya adalah mutu pendidikan yang berkualitas pula (Ramdani, et al., 2021). Pendidikan harus bisa meningkatkan keterampilan berbahasa, berbahasa yang berarti bahwa manusia sangat membutuhkan keterampilan berbahasa untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain (Ayuningrum, 2017). Salah satunya ialah keterampilan menulis puisi.

Menulis puisi merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa, baik pada tingkat pendidikan dasar maupun menengah. Salah satu masalah yang berkaitan dengan

menulis puisi adalah pembelajaran menulis puisi seringkali menjadi hal yang tidak disukai siswa. Pada saat pembelajaran menulis puisi, siswa merasa dihadapkan pada sebuah pekerjaan berat. Siswa merasa kesulitan dalam menuangkan gagasan atau ide ke dalam larik-larik puisi, kurang memiliki perbendaharaan kata yang memadai, kurang dapat memilih kata-kata dengan tepat serta kurang memahami bagaimana merangkai kata-kata ke dalam sebuah puisi. Rendahnya keterampilan menulis di-pengaruhi beberapa faktor, di antaranya motivasi belajar rendah dan penggunaan media yang kurang tepat.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada bulan September – Oktober 2021 di SDN 2 Wakul Kelurahan Renteng, telah di ajarkan berbagai materi khususnya kelas 4 atau kelas tinggi terdapat siswa yang masih belum bisa membaca atau susah dalam memahami pelajaran, sehingga siswa SDN 2 Wakul harus di ajarkan dengan cara mengenalkan media media

pembelajaran agar pembelajaran di kelas tidak merasa bosan serta siswa lebih semangat dalam melakukan pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas menulis puisi siswa Guru dan Mahasiswa harus mengajarkan dengan cara menggunakan media pembelajaran agar meningkatkan kemampuan dalam menulis puisi, agar siswa lebih termotivasi dalam belajar, dalam hal menulis puisi, karena kelas 4 sangat mempengaruhi potensi belajar siswa dalam menulis puisi, jika tidak memperhatikan dalam perkembangan menulis puisi atau menyusun kata-kata dengan perbait maka sangat mempengaruhi belajar dalam sekolah Di SDN 2 Wakul.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam sistem pembelajaran di kelas. Inovasi yang dapat dilakukan yaitu melalui pengembangan media pembelajaran (Yustiqvar, et al., 2019). Media pembelajaran dapat menjelaskan berbagai konsep abstrak dalam pembelajaran IPA dengan mudah. Selain itu, dapat digunakan sebagai alat untuk memvisualisasikan model IPA dan dapat digunakan sebagai pengganti bahan kimia demo laboratorium (Hadisaputra, et al., 2019).

Media pembelajaran yang menarik perhatian dan melibatkan peserta didik perlu dikembangkan guna mengatasi permasalahan tersebut (Batubara, 2018). Salah satunya adalah media kotak kata. Media kotak kata adalah media yang dibuat dalam bentuk kotak yang didesain semenarik mungkin agar lebih menarik perhatian siswa. Di dalam media kotak kata terdapat kumpulan kata-kata yang berkaitan dengan tema puisi yang akan dibuat, adapun tujuan penggunaan media kotak kata ini adalah untuk menstimulus peserta didik agar mampu menuliskan atau membuat sebuah puisi dengan bantuan kata-kata yang terdapat dalam media kotak kata tersebut.

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran terbukti meningkatkan hasil belajar, motivasi, kritis, keterampilan berpikir, pemahaman konsep dan kegiatan belajar (Gunawan, et al., 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kotak kata yang valid dan efektif untuk meningkatkan motivasi dan antusias siswa untuk belajar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D (*Research and*

development) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 di kelas IV sekolah dasar. Tempat penelitian di SDN 3 Cakranegara Kecamatan Cakranegara Kota Mataram. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 3 Cakranegara. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu dokumentasi dan angket untuk mengetahui data awal siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik skala likert dengan rentang skor 1-5.

Kriteria kelayakan media disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria kelayakan media

Tingkat pencapaian (skor)	Interpretasi
81% – 100%	Sangat layak
61 % – 80%	Layak
41%- 60%	Cukup layak
21% – 40%	Kurang layak
0% - 20%	Tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk hasil penelitian ini merupakan Media Pembelajaran berbasis Media Kotak Kata dalam Pembelajaran Materi Menulis Puisi. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Media Kotak Kata dalam Pembelajaran Materi Menulis Puisi ini telah dilakukan melalui beberapa tahap. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implemenasi), *Evaluation* (evaluasi). Adapun tahapan model penelitian ADDIE sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahapan ini, kegiatan utama yaitu menganalisis adanya masalah-masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran disekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan didalam kelas.

2. *Design* (desain)

Tahapan desain yaitu merancang bentuk atau konsep dari produk media yang akan digunakan berupa media pembelajaran Kotak Kata.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan media kotak kata dengan materi menulis puisi menggunakan puisi-puisi yang sesuai dengan profesi yang ada di setiap kotak.

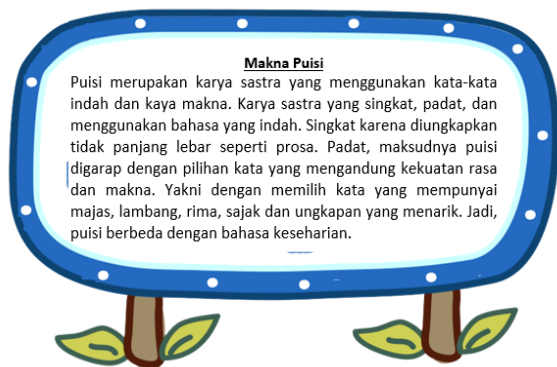
a. Pembuatan Produk Media Kotak Kata

Yang pertama yaitu pembuatan produk. Bahan utama dari media yang telah dijabarkan pada tabel 4.2 Berikut merupakan hasil pengembangan media.



Gambar 1. Media Kotak Kata

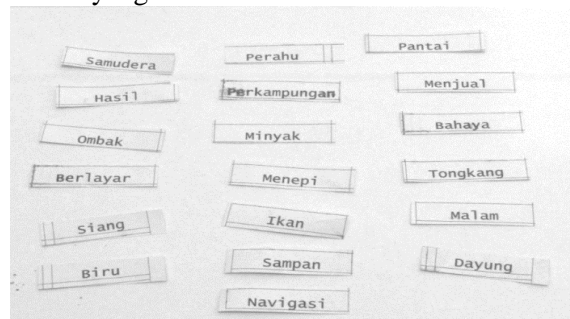
Bagian pertama yaitu media kotak kata. Kotak Kata merupakan salah satu bagian utama dari media yang dikembangkan. Di kotak inilah tempat siswa mengambil kartu kata sebagai stimulus menulis puisi. Media kotak kata dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik dan fokus pada saat pelaksanaan pembelajaran menulis puisi.



Gambar 2. Kartu Materi

Bagian kedua yaitu kartu materi puisi. Dalam kartu ini dituangkan materi-materi yang

telah dirancang pada fase sebelumnya. Materi dibuat semudah mungkin dipahami siswa. Aspek bahasa dan pemilihan kalimat harus diperhatikan agar siswa dapat memahami dengan utuh setiap materi yang dibuat.



Gambar 3. Potongan Kartu Kata

Bagian ketiga yaitu kartu kata sebagai stimulus siswa. Dalam kartu ini dituangkan beberapa kata terkait dengan berbagai profesi yang dipilih. Dari kata yang ada dikartu inilah siswa diharapkan dapat mengembangkan puisi sesuai profesi yang dicita-citakan.



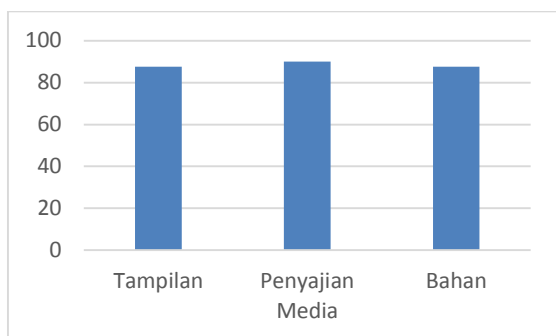
Gambar 4. Papan styrofoam

Bagian keempat yaitu papan styrofoam sebagai tempat menempel kartu kata sebagai stimulus menulis puisi.

Media pembelajaran kotak kata selanjutnya di validasi oleh ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media yang dikembangkan serta untuk menggali informasi mengenai kritik dan saran agar dapat merevisi media pembelajaran yang dikembangkan agar lebih maksimal. Berikut ini hasil validasi media yang dikembangkan:

b. Validasi ahli media

Hasil validasi oleh ahli media disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Hasil validasi uji ahli media

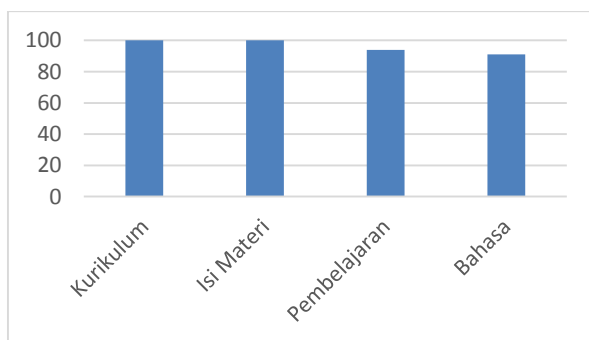
Dari Gambar 5 dapat diketahui persentase tingkat pencapaian kelayakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang divalidasi oleh ahli media yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{68}{76} \times 100\% = 89,4\%$$

Sesuai dengan hasil persentase tingkat pencapaian media kotak kata sesudah direvisi, diketahui bahwa tingkat kelayakan menjadi sebesar 89,4% menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan.

c. Validasi ahli materi

Hasil validasi oleh ahli materi disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6. Uji validasi ahli materi

Dari tabel diatas dapat diketahui persentase tingkat pencapaian kelayakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang divalidasi oleh ahli media yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ &= \frac{86}{88} \times 100\% \\ &= 97,7\% \end{aligned}$$

Sesuai dengan hasil persentase tingkat pencapaian media kotak kata sesudah direvisi, diketahui bahwa tingkat kelayakan menjadi

sebesar 97,7% menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan.

d. Implementasi respon peserta didik

Pada tahap ini media yang dikembangkan yaitu media Kotak Kata yang telah dilakukan implementasi atau penerapan menggunakan media pembelajaran tersebut. Tahap ini dilakukan di SDN 3 Cakaranegara, menggunakan uji coba kelompok kecil yaitu tahap 1 (1 rendah, 1 sedang, 1 tinggi), tahap 2 (2 rendah, 2 sedang, 2 tinggi), dan tahap 3 (3 rendah, 3 sedang, 3 tinggi) untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket berskala 1-4 dengan penilaian aspek dari segi media dan materi pembelajaran.

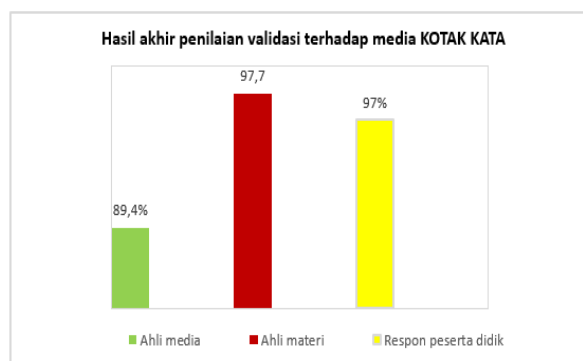
Media Kotak Kata diujicobakan pada kelompok kecil yang terdiri dari 18 orang peserta didik. Hasil analisis angket uji coba media Kotak Kata disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji coba kelompok kecil

No	Aspek	Nilai	Kriteria
1	Media	98	Sangat Baik
2	Materi	96	Sangat Baik
	Rata-rata	97	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui persentase angket respon siswa terhadap media Kotak mendapat hasil persentase 97% yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran yaitu sangat baik untuk digunakan.

Hasil persentase data penilaian yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik ditampilkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Hasil penilaian akhir validasi media pembelajaran kotak kata

Pembahasan

Pengembangan media kotak kata yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang berfungsi untuk bisa digunakan pada proses pembelajaran khususnya pada materi menulis puisi. Hasil pengembangan media yang dikembangkan memiliki kelengkapan dan kepraktisan media agar dapat meningkatkan keaktifan dan semangat siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, pengembangan media kotak kata yang dirancang agar memberikan suasana belajar yang berbeda dan menarik.

Pengembangan media Kotak Kata dikembangkan menggunakan model ADDIE, berikut pemaparan tahapan-tahapan pengembangan media tersebut:

Analysis (Analisis)

Tahap analisis, menemukan adanya masalah atau hambatan yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada materi menulis puisi. Proses pembelajaran yang terkendala dengan masa transisi yang diakibatkan oleh dampak pandemi mengakibatkan proses pembelajaran yang belum maksimal, karena dilaksanakan secara bergantian disekolah dan dirumah. Proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam masa transisi tidak berbeda jauh dengan pembelajaran yang dilakukan disekolah yaitu siswa masih kurang bersemangat dan lebih banyak bermain ketika belajar dikarenakan kelompok belajar yang terbatas, kurangnya media pembelajaran yang digunakan pada saat belajar mengajar dan hanya memanfaatkan buku guru/siswa, dan terbatasnya waktu pembelajaran yang dilaksanakan selama jadwal belajar mengajar.

Kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bertujuan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Sudjana & Rivai (Sutirman. 2013:17) menyebutkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu dapat menumbuhkan motivasi belajar, memudahkan untuk memahami pembelajaran serta peserta didik lebih aktif mengikuti proses pembelajaran.

Design (Desain)

Tahap desain yaitu perancangan mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan setelah melalui tahap analisis untuk melihat kebutuhan siswa dalam pelaksanaan proses

pembelajaran. Media Kotak Kata didesain dan dirancang menggunakan bahan kayu yang kuat dan tahan lama. Dalam membantu merancang dan mendesain unsur-unsur yang terdapat dalam media Kotak Kata yang dikembangkan mulai dari tema, latar, warna, tulisan beserta gambar, sehingga dapat mempermudah pengembangan media kotak kata menjadi media pembelajaran yang menarik. Media kotak kata dirancang untuk siswa kelas IV SDN dengan materi menulis puisi.

Development (Pengembangan)

Mulyatiningsih (2019) menjelaskan bahwa tahap pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Oleh karena itu, tahap pengembangan pada tahap ini setelah media pembelajaran yang dikembangkan sudah direalisasikan, selanjutnya akan melaksanakan penilaian oleh validator sebelum diimplementasikan. Penilaian yang dilakukan yaitu validasi data oleh ahli media dan ahli materi. Suhendrianto (2017) menjelaskan bahwa ujicoba produk sebelum diimplementasikan bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dalam rangka mencapai tingkat kevalidan dan kelayakan media pengembangan kotak kata.

Pemanfaatan media diharapkan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dibahas (Nurrita, 2018). Guna memastikan media yang dikembangkan memenuhi fungsinya sebagai penyampaian pesan, maka dilakukan uji kelayakan kepada ahli media, ahli materi dan respon peserta didik. Adapun hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media memiliki kualitas yang baik dengan peroleh skor kelayakan 97%.

Implementation (Implementasi)

Walid (2017) menjelaskan bahwa pada tahap implementasi, semua rancangan media yang telah dikembangkan lalu diterapkan setelah dilakukannya revisi. Menurut Rayanto & Sugianti (2020) Produk penelitian yang telah disusun harus diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah sehingga kevalidan dan keefektivan bisa terukur dan teruji. Tahap implementasi yaitutahap uji coba setelah melalui tahapan validasi dari ahli media dan ahli materi. Uji coba mediadilakukan setelah dari ahli media dan ahli materi untuk menentukan kelayakan media untuk diujicobakan kepada siswa. Tahapan uji coba dilakukan kepada kelompok kecil yaitu tahap 1 (1 rendah, 1 sedang, 1 tinggi), tahap 2 (2 rendah, 2

sedang, 2 tinggi), dan tahap 3 (3 rendah, 3 sedang, 3 tinggi) yang terdiri dari 18 orang siswa, dengan tujuan mendapatkan adanya respon dari siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil uji coba tahap I terhadap media kotak kata diperoleh persentase sebesar 97% dengan keterangan respon sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran.

Adapun tanggapan siswa setelah dilaksanakan uji coba yaitu sangat antusias dalam melaksanakan pembelajaran sambil menggunakan media yang dikembangkan dan meminta untuk menambahkan jumlah putaran permainan sebanyak 4 atau lebih putaran agar memudahkan siswa belajar lebih lama.

Evaluation (Evaluasi)

Enha (2019) mengatakan bahwa tahap evaluasi dilakukan dengan melihat respon peserta didik setelah menggunakan media kotak kata. Evaluasi hasil respon peserta didik setelah diujicobakan, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan agar dapat digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba tahap I terhadap media kotak kata diperoleh persentase sebesar 97,2% dengan keterangan respon sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran. Media kotak kata dikatakan layak setelah mendapatkan hasil persentase kelayakan yang sangat baik dari setiap tahap penilaian kelayakan media, mulai dari validasi ahli media, materi dan respon peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap pengembangan media Kotak Kata pada materi menulis puisi untuk siswa kelas IV SDN 3 Cakranegara, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1). Pengembangan media pada penelitian dan pengembangan ini, menggunakan model penelitian ADDIE. Media yang dikembangkan berupa media KOTAK KATA pada materi Menulis Puisi untuk siswa kelas IV sekolah dasar, dengan beberapa spesifikasi diantaranya adalah 1) Media kotak kata, 2) Kata-kata sesuai cita-cita, 3) Styrofoam, 4) Pin, 5) Alat tulis. Secara umum spesifikasi media menggunakan beberapa bahan seperti kayu, triplek, cat, kertas stik, lem kayu dan lem tembak. 2). Media Kotak Kata yang dikembangkan telah melalui beberapa tahap penelitian mulai dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan),

implementation (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Media kotak kata juga sudah melalui tahapan validasi ahli media dan ahli materi, respon peserta didik serta telah dilakukan perbaikan media yang dikembangkan sesuai dengan masukan, kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli. 3). Hasil akhir dari penilaian terhadap pengembangan media Kotak Kata yang dilakukan menunjukkan atau berada pada tingkat kualifikasi valid atau layak. Hasil persentase penilaian yang diberikan pada tahap validasi ahli media sebesar 97,7% berada pada tingkat sangat layak, ahli materi sebesar 95% dan hasil dari seluruh respon siswa memperoleh persentase penilaian sebesar 97% berada pada tingkat respon sangat baik. Secara keseluruhan hasil penilaian terhadap media kotak kata yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena berada pada tingkat kualifikasi valid/layak. 4). Pembelajaran menggunakan media kotak kata yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam belajar di tengah kondisi masa transisi yang diakibatkan oleh pandemi, sehingga dengan adanya media permainan yang digunakan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan terhadap siswa, agar terciptanya pembelajaran yang bermakna.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Pendidik dan Tenaga Pendidik yang telah membantu kegiatan penelitian ini. Serta semua pihak yang terlibat yang tidak bisa disebutkan satu-satu.

REFERENCES

- A. Bakar, Rosdiana (2008). *Pendidikan Suatu Pengantar*. Bandung: Cipta Pustaka.
- Ahmad Susanto (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Anderson (1976). *Media Pembelajaran*. PT. Erlangga : Jakarta.
- Arsyad, Azhar (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Pribadi, B. A. (2009). *Desain sistem pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Depdiknas (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- KBBI. (2008) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Nurgiyantoro, Burhan (2012). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pradopo, Racmat Djoko (2012). *Beberapa Teori Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Semi, M.A. (2007). *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*
- Saddhono, K. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*.
- Setyosari, Punaji (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Suhendrianto, A. (2017). *Desain Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw*.
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan D&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sumantri, Mohammad Syarif (2015). *Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Suprihatiningrum, Jamil (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Supardi (2015). *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, Pdikomotor*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tarigan, Henry Guntur (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Waluyo, Herman (2003). *Drama: Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanandita.
- Zainurrahman (2013). *Menulis: Dari Teori Hingga Praktik (Penawar Racun Plagiarisme)*. Bandung: Alfabeta.
- Zulela (2012). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra Disekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.