

DAS KIMSPIEL BEIM WORTSCHATZLERNEN BEI DER DEUTSCHSCHREIBFERTIGKEIT

Intan Sari

Prodi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: intansari708@gmail.com

Drs. Suwarno Imam Samsul, M. Pd

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

AUSZUG

Deutsch ist ein Fremdsprachunterricht, den an der SMA unterrichtet wird. Beim Fremdsprachlernen kann man nicht gut kommunizieren, wenn man die Wortschätze der Zielsprache nicht beherrschen kann. Der Wortschatz hat eine wichtige Rolle, weil es in jeder Sprachkenntnis gebraucht wird. Das Verständnis des Wortschatzes ist sehr wichtig beim Sprachlernen. Diese Untersuchung wurde durchgeführt, um das Lernen des Wortschatzes bei der Schreibfertigkeit des Deutschunterrichts bei der Anwendung des Kimspiels herauszufinden. Das Subjekt dieser Untersuchung ist die Schülerin der 10. Klasse Bahasa in der SMAN 3 Lamongan. Das Ziel dieser Untersuchung ist das Lernprozess der Schüler beim Lernen des Wortschatzes bei der Schreibfertigkeit des Deutschunterrichts zu beschreiben.

Diese Untersuchung wird eine deskriptive qualitative Methode verwendet. Diese Untersuchungsdaten werden von Untersuchungsinstrument erhalten. Die Untersuchungsinstrumente ist das Observationsblatt. Die Umfrage wird verwendet, um die Reaktion der Schüler zu wissen, nachdem das Kimspiel angewendet wird.

Das Ergebnis der Untersuchung zeigt, dass die Bewertungen auf dem Observationsblatt 63,6 Prozent in der ersten Observation, 88,6 Prozent in der zweiten Observation und 97,7 Prozent auf der dritten Observation die Reaktion beim Lernen des Wortschatzes positiv sind. Als Resultat zeigt sich die Anwendung von Kimspiel beim Deutschlernen zur Wortschatzreicherung erfolgreich. Die Anwendung des Kimspiels kann die Wortschätze der Schüler bei der Schreibfertigkeit vermehren.

Stichwort : Kimspiel, Wortschatz

ABSTRACT

German is a foreign language subject that is in high school level. In learning a foreign language a person will not be able to communicate if not master the language vocabulary that he learned well. Vocabulary has an important role because it appears in every language skill. Understanding vocabulary is very important in every language study. This research was conducted to find out the learning of vocabulary in German writing skill through application of Kimspiel games. The subject of this research is the students at the 10th grade Bahasa in the SMAN 3 Lamongan. The purpose of this study was to describe the learning process of students on vocabulary learning in writing skills using the Kimspiel games.

This is a descriptive qualitative research. The data collected using research instrument. The instruments that used in this research is observation form. The observation form used to assess student activity.

Based on the results of the study, the results of the assessment on the observation sheet showed the percentage at the first observation is 63.6%, the percentage at the second observation is 88.6% and percentage at the third observation is 97.7%, student response to learning vocabulary is positive. This is evidenced by the dominant response from student response agreed with the application of kimspiel games for learning German language vocabulary. The application of Kimspiel games can add the vocabulary of learners in German language writing skills.

Keywords: Kimspiel, Vocabulary

EINFÜHRUNG

Beim Fremdsprachelernen kann man nicht gut kommunizieren, wenn man die Wortschätze des Zielsprache nicht beherrschen kann. Der Wortschatz hat eine wichtige Rolle, weil es in jeder Sprachkenntnis gebraucht wird. Das Verständnis des Wortschatzes ist sehr wichtig beim Sprachlernen. In der deutschen Sprache, insbesondere das Sprachenlernen sind die Studierenden verpflichtet, die vier Sprachfertigkeiten zu meistern, nämlich Fähigkeiten (Hörfertigkeit) Hören, Sprechen Fähigkeiten (Sprechfertigkeit), Lesefähigkeiten (Lesefertigkeit) und Schreibfähigkeiten (Schreibfertigkeit). Die Erfüllung dieser 4 Fähigkeiten wird nicht von der Wortschätze beherrschen

Die Wortschätze beherrschen ist sehr einflussreich in schriftlichen Fähigkeiten. Wenn die Schüler der Wortschatz nicht beherrschen, werden sie Schwierigkeiten haben, Sätze zu produzieren, weil der Wortschatz fehlt. Wortschatzlernen ist nicht genug, um es zu merken, aber es nimmt Verständnis und Beherrschung des Wortschatzes, so dass der Wortschatz umfangreicher wurde. Ein Versuch, diese Situation zu überwinden, ist die Verwendung der Medien im Lernprozess.

Es gibt einige interessante Spielmedien für den Einsatz beim Deutschlernen, einer von ihnen KIMSPIEL. Dieses Spiel ist eine Übung mit den fünf Sinnen, um die Intelligenz des Geistes / Gehirns zu verbessern, die Macht des Denkens zu erhöhen, die Geschwindigkeit der Reaktion oder Entscheidungen zu treffen, sowie die Geschwindigkeit der Erfassung. Auf diese Weise können sich die Schüler schnell an den Wortschatz erinnern. Mit der Anwendung dieser Medien KIMSPIEL als Alternative beim Deutschlernen, weil es die Schüler beim Auswendiglernen des Wortschatz erleichtern kann.

Der Formulierung des Problems in dieser Forschung ist es, wie das Kimspiel beim Wortschatzlernen bei der Deutschschreibfertigkeit. Im Einklang mit dem Hintergrund und der Formulierung des oben beschriebenen Problems, Das Ziel dieser Untersuchung um Lernprozess mit Kimspiel beim Wortschatzlernen bei der Deutschschreibfertigkeit zu beschreiben.

LITERATUR

- Schreiben bedeutet, die Regeln der Schriftsprache, Rechtschreibregeln, Regeln der Grammatik und Zeichensetzungregeln sowie DIN-Normen, die das Layout betreffen, zu beachten (<http://www.uni-due.de>, diakses pada 24 Mei 2016)

- Wortschatz ist das ganze Wort, das von einer Sprache besessen ist. (Kerap, 2010:24)
- Medien werden aus dem Lateinischen abgeleitet, was eine Pluralform des Mediums ist, was bedeutet, dass ein Vermittler ein Kommunikationsinstrument bezeichnet. Buchstäblich Medien ist definiert als Vermittler oder Bote des Absenders an den Empfänger der Nachricht (Sadiman, dkk 2002:6).
- Kimspiel von Baden-Powell ist eine Übung mit den fünf Sinnen, um die Intelligenz des Geistes / Gehirns zu verbessern, die Denkkraft zu verbessern, die Geschwindigkeit zu reagieren oder Entscheidungen zu treffen, sowie die Geschwindigkeit der Erfassung.

METHODEN

Diese Studie verwendet beschreibende qualitative Methode. Themen in dieser Studie waren die Schüler der Klasse X Bahasa SMAN 3 Lamongan in Höhe von insgesamt 18 Studenten. Das verwendete Forschungsinstrument ist die Beobachtungsblatt Studentenaktivitäten und Schüler Antworten auf den Fragebogen.

Die Daten versammeln

Die Erhebung von Daten über Forschung durch Beobachtungsblatt, und Dokumentation.

Datenanalysetechniken

Datenanalysetechniken in dieser Forschung ist deskriptive Techniken Analyse qualitativer Daten. Die Datenanalyse wurde nach den von Forschungsinstrumenten gesammelten Daten ausgeführt, um die Problemformulierung zu beantworten, so dass es eine endgültige Schlussfolgerung gezogen werden.

Forschungsverfahren

- Planung
- Umsetzung
- Berichtsvorbereitung

ERGEBNISSE UND DISKUSSION

- Daten Beschreibung Beobachtungen und Diskussion
- Tabelle die Ergebnisse der Beobachtungsblatt

Pertemuan	Jumlah	Persentase
Pertemuan I	28	63,6 %
Pertemuan II	39	88,6 %
Pertemuan III	43	97,7 %

Aus der obigen Tabelle kann bei der Entwicklung der Schüleraktivität von 1 bis 3-Meeting Treffen zu sehen. In der ersten Sitzung wird der Wert von dem Student angehoben basierend auf Schüleraktivität Beobachtungsblatt 28 maximale Punktzahl 44, gleich 63,6% oder in beiden Kategorien eingetragen. In der zweiten Sitzung gab es einen Anstieg, wo eine Partitur,

die auf der zweiten Sitzung des Beobachtungsbogens 39 maximale Punktzahl 44 oder gleich 88,6% macht das gleiche in der ersten Sitzung, die Partitur in 2 Sitzungen sind gut kategorisiert. In der dritten Sitzung des Wertes der Gesamtwerte auf dem Beobachtungsblatt 43 maximale Punktzahl 44 oder gleich 97,7% der Prozentsatz Ergebnisse Beobachtungsblatt auf der dritten Sitzung auf die Kategorie eines sehr gutes Zeichen.

SCHLUSSFOLGERUNG

Das Ergebnis der Untersuchung zeigt, dass die Bewertungen auf dem Observationsblatt 63,6 Prozent in der ersten Observation, 88,6 Prozent in der zweiten Observation und 97,7 Prozent auf der dritten Observation die Reaktion beim Lernen des Wortschatzes positiv sind. Als Resultat zeigt sich die Anwendung von Kimspiel beim Deutschlernen zur Wortschatzreicherung erfolgreich. Die Anwendung des Kimspiels kann die Wortschatze der Schüler bei der Schreibfertigkeit vermehren.

VORSCHLÄGE

Auf der Grundlage des Abschlusses der oben genannten Forschung hofft der Forscher, dass das KIMSPIEL-Spiel als Rücksicht darauf eingesetzt werden kann, das Lernmaterial der deutschen Sprache zu liefern, vor allem für die Schüler der X-Klasse, die zum ersten Mal den Deutschunterricht erhalten. Denn das KIMSPIEL ist ein Medium, das Interesse und Aufmerksamkeit der Schüler auf den Lernprozess zu erhöhen.

REFERENZ

- Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta : Departmen Pendidikan Nasioanal.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Conny R. Semiawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta : PT. Indeks
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djiwandono, Soenardi. 2011. *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta : Indeks.
- E, Sharon, Smaldino., Deborah, Lowthwr, L., James, Russel, D. 2011. *Instruction Technology & Media for Learning*. Jakarta : Kencana

<http://pasukanandirkidul.blogspot.com/2011/09/permainankim.html>, diakses pada 10 Mei 2016

- Iskandarwassid, dan Dadang Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahas*. Bandung : Rosda.
- Keraf, Grorys. 2010. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Lado, Robert. 1977. *Eine Einführung auf Wissenschaftlicher Grundlage*. München: Max Hueber Verlag.
- Matlin, M. W. 1998. *Cognition. Fourth Edition*. Florida : Harcourt Brase & Company
- Moleong, Lexy J. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. DIVA Press : Yogyakarta.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Robert M. Gagne. 1970. *The Conditions of Learning*. Holt, Rinehart and Winston : Pennsylvania State University.
- Sadiman, Arif dkk. 2006. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Tarigan, Henry Guntur. 1993. *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa

PERMAINAN *KIMSPIEL* UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA DALAM KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN

Intan Sari

Prodi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: intansari708@gmail.com

Drs. Suwarno Imam Samsul, M. Pd

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Bahasa Jerman merupakan pelajaran bahasa asing yang ada di tingkat SMA. Dalam mempelajari bahasa asing seseorang tidak akan bisa melakukan komunikasi jika tidak menguasai kosakata bahasa yang dipelajarinya dengan baik. Kosakata mempunyai peran penting karena muncul dalam setiap keterampilan bahasa. Pemahaman kosakata sangatlah penting dalam setiap belajar bahasa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pembelajaran kosakata dalam keterampilan menulis Bahasa Jerman melalui penerapan permainan *Kimspiel* pada peserta didik SMA Negeri 3 Lamongan kelas X Bahasa. Kemudian tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses belajar siswa mengenai pembelajaran kosakata dalam keterampilan menulis dengan menggunakan permainan *Kimspiel*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Data pada penelitian ini diperoleh dari instrument penelitian. Instrumen yang dipakai adalah lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi siswa digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa..

Berdasarkan dari hasil penelitian, hasil penilaian pada lembar observasi menunjukkan presentase sebanyak 63,6% pada observasi pertama, presentase sebanyak 88,6% pada observasi kedua dan presentase sebanyak 97,7 pada observasi ketiga, respon siswa terhadap pembelajaran kosakata positif. Hal ini terbukti dengan jawaban respon siswa yang dominan setuju dengan penerapan permainan *Kimspiel* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman, penerapan permainan *KIMSPIEL* dapat menambah kosakata peserta didik dalam keterampilan menulis bahasa Jerman.

Kata Kunci : *Kimspiel*, Kosakata

Abstrac

German is a foreign language subject that is in high school level. In learning a foreign language a person will not be able to communicate if not master the language vocabulary that he learned well. Vocabulary has an important role because it appears in every language skill. Understanding vocabulary is very important in every language study. This research was conducted to find out the learning of vocabulary in German writing skill through application of Kimspiel games. The subject of this research is the students at the 10th grade Bahasa in the SMAN 3 Lamongan. The purpose of this study was to describe the learning process of students on vocabulary learning in writing skills using the Kimspiel games.

This is a descriptive qualitative research. The data collected using research instrument. The instruments that used in this research is observation form. The observation form used to asses student activity.

Based on the results of the study, the results of the assessment on the observation sheet showed the percentage at the first observation is 63.6%, the percentage at the second observation is 88.6% and percentage at the third observation is 97.7%, student response to learning vocabulary is positive. This is evidenced by the dominant response from student response agreed with the application of kimspiel games for learning German language vocabulary. The application of Kimspiel games can add the vocabulary of learners in German language writing skills.

Keywords: *Kimspiel*, Vocabulary

PENDAHULUAN

Dalam mempelajari bahasa asing seseorang tidak akan bisa melakukan komunikasi jika tidak menguasai kosakata bahasa yang dipelajarinya dengan baik. Kosakata mempunyai peran penting karena muncul dalam setiap keterampilan bahasa. Pemahaman kosakata sangatlah penting dalam setiap belajar bahasa. Dalam proses pembelajaran bahasa, ada 4 keterampilan yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing dalam hal ini bahasa Jerman, yaitu keterampilan mendengarkan (*Hörverstehen*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca (*Leseverstehen*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Pencapaian 4 keterampilan tersebut tidak luput dari penguasaan kosakata.

Penguasaan kosakata sangat berpengaruh dalam kemampuan menulis. Jika peserta didik tidak menguasai kosakata mereka akan mengalami kesulitan dalam memproduksi kalimat karena perbendaharaan kata yang kurang. Mempelajari kosakata tidak cukup hanya dengan cara menghafal saja, namun diperlukan pemahaman serta penguasaan kosakata, sehingga kosakata yang dimiliki semakin luas. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian adalah menggunakan media dalam proses belajar mengajar.

Ada beberapa media permainan yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman, salah satunya permainan *KIMSPIEL*. Permainan ini merupakan suatu latihan menggunakan panca indera untuk meningkatkan kecerdasan pemikiran/otak, meningkatkan daya pikir, kecepatan bereaksi atau mengambil keputusan, sekaligus kecepatan daya tangkap. Dengan cara demikian siswa mampu dengan cepat mengingat kosakata. Dengan penerapan media *KIMSPIEL* ini sebagai alternative dalam pembelajaran bahasa Jerman karena dapat mempermudah siswa dalam menghafal kosakata.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah proses pembelajaran kosakata dalam keterampilan menulis Bahasa Jerman melalui penerapan permainan *Kimspiel*. Sejalan dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses proses pembelajaran kosakata dalam keterampilan menulis Bahasa Jerman melalui penerapan permainan *Kimspiel*.

KAJIAN PUSTAKA

a. Menulis adalah memperhatikan aturan penulisan, antara tata tulis ejaan, aturan pemakaian tanda baca seperti *DIN-Nomen* (Jawatan Standarisasi Jerman), yang berhubungan dengan „*Loyout*“ (tampilan pada

penulisan) Dalam situs (<http://www.uni-due.de>, diakses pada 24 Mei 2016)

- Kosakata atau perbendaharaan kata adalah keseluruhan kata yang dimiliki oleh sebuah bahasa (Keraf, 2010:24)
- Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantara yang dipakai untuk menunjukkan alat komunikasi. Secara harfiah media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, dkk 2002:6).
- Permainan Kim yang ditemukan Baden-Powell ini merupakan suatu latihan menggunakan panca indera untuk meningkatkan kecerdasan pemikiran/otak, meningkatkan daya pikir, kecepatan bereaksi atau mengambil keputusan, sekaligus kecepatan daya tangkap

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Bahasa SMAN 3 Lamongan yang berjumlah 18 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa dan angket respon siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian melalui lembar observasi dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan setelah data terkumpul dari instrumen penelitian untuk menjawab rumusan masalah

Prosedur Penelitian

- Perencanaan
- Pelaksanaan
- Penyusunan Laporan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data Hasil Observasi dan Pembahasan

Pertemuan	Jumlah	Presentase
Pertemuan I	28	63,6 %
Pertemuan II	39	88,6 %
Pertemuan III	43	97,7 %

Dari tabel diatas dapat dilihat adanya perkembangan aktivitas siswa dari pertemuan 1 hingga pertemuan 3. Pada pertemuan 1, nilai yang dimunculkan siswa

berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa adalah 28 dengan maksimal skor 44, atau sama dengan 63,6% atau masuk pada kategori baik. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan, dimana skor yang ada pada lembar observasi pertemuan kedua adalah 39 dengan maksimal skor 44 atau sama dengan 88,6%. Pada pertemuan ketiga nilai total nilai pada lembar observasi adalah 43 dengan maksimal skor 44 atau sama dengan 97,7 % presentase hasil lembar observasi pada pertemuan ketiga masuk pada kategori sangat baik.

KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil penilaian pada lembar observasi menunjukkan presentase sebanyak 63,6% pada observasi pertama, presentase sebanyak 88,6% pada observasi kedua dan presentase sebanyak 97,7 pada observasi ketiga.
2. Respon siswa terhadap pembelajaran kosakata positif. Hal ini terbukti dengan jawaban respon siswa yang dominan setuju dengan penerapan permainan *kimspiel* untuk pembelajaran kosakata bahasa jerman.
3. Penerapan permainan *KIMSPIEL* dapat menambah kosakata peserta didik dalam keterampilan menulis bahasa Jerman.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, peneliti mengharapkan permainan *KIMSPIEL* dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menyampaikan materi pembelajaran bahasa Jerman, khususnya kepada siswa kelas X yang baru pertama kali mendapatkan pelajaran Bahasa Jerman. Karena permainan *KIMSPIEL* merupakan media yang akan meningkatkan ketertarikan dan perhatian siswa pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta : Departmen Pendidikan Nasioanal.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Conny R. Semiawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta : PT. Indeks
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Djiwandono, Soenardi. 2011. *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta : Indeks.

E, Sharon, Smaldino., Deborah, Lowthwr, L., James, Russel, D. 2011. *Instruction Technology & Media for Learning*. Jakarta : Kencana

<http://pasukanandirkidul.blogspot.com/2011/09/permainankim.html>, diakses pada 10 Mei 2016

Iskandarwassid, dan Dadang Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahas*. Bandung : Rosda.

Keraf, Grorys. 2010. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama

Lado, Robert. 1977. *Eine Einführung auf Wissenschaftlicher Grundlage*. München: Max Hueber Verlag.

Matlin, M. W. 1998. *Cognition. Fourth Edition*. Florida : Harcourt Brase & Company

Moleong, Lexy J. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. DIVA Press : Yogyakarta.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Robert M. Gagne. 1970. *The Conditions of Learning*. Holt, Rinehart and Winston : Pennsylvania State University.

Sadiman, Arif dkk. 2006. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada : Jakarta.

Tarigan, Henry Guntur. 1993. *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa