

PENINGKATAN KEMAMPUAN WAWANCARA MELALUI METODE BERMAIN PERAN KELAS XI IPA 1 SMA MUHAMMADIYAH I LUBUKLINGGAU

Oleh Rusmana Dewi¹
(Email: rd.kedum@yahoo.co.id)

ABSTRACT

The title of the research is "Improving Interview ability by Using Role-Play Method to the XI.IPA 1 students at SMA Muhammadiyah 1 Lubuklinggau. The problem of the research was "Was there improvement of interview ability of XI.IPA 1 students by using role-play method at SMA Muhammadiyah 1 Lubuklinggau? The research was classroom action research with one pre-action data collection and two cycles of action. The result in pre-action showed that there were 8 students (26.06%) passed the passing grade or got the score of 65 or more, while 22 students (73.03%) did not pass the passing grade out of 30 students. The average score was 26.06. In the first cycle, there were 16 students (53.03%) passed the passing grade, while 14 students (46.06%) did not pass, with the average score 50,83%. The improvement in this first cycle was 10.38 (20.52%). In the second cycle, the average score improved to 68.27 and the difference between the first and the second cycle was 7.31 (11.99%). In this second cycle, there were 27 students (90.00%) passed, while 3 (10.00%) did not. Based on the calculation, the difference between pre-action and second cycle scores was 17.69 (34.97%). Thus, the action hypothesis of this research was accepted that the use of role-play method could improve the interview ability of XI.IPA 1 students at SMA Muhammadiyah 1 Lubuklinggau in the academic year of 2010/2011. It was shown by the number of students who passed or got more than 65 at the end of the research reached 90.00%.

Key words: interview, role-play.

A. Pendahuluan

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap keterampilan tersebut erat hubungannya antar satu dengan yang lainnya dan mencerminkan kemampuan berpikir. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas jalan pikirannya. Demikian pula halnya dengan berbicara, kemampuan berbicara bukanlah kemampuan yang diwariskan secara turun temurun tetapi merupakan hasil proses belajar dan tekun berlatih. Salah satu kegiatan berbicara adalah wawancara. Jika dihubungkan dengan pengajaran, keterampilan wawancara, merupakan salah satu keterampilan yang harus di miliki siswa, sesuai dengan silabus pembelajaran bahasa Indonesia baik di tingkat Sekolah Menengah Pertama maupun di tingkat Sekolah Menengah Atas. Atas dasar itulah, peneliti tertarik untuk meneliti keterampilan berbicara khususnya wawancara dengan teknik bermain peran di kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah I Lubuklinggau. Hal di atas didasarkan dari 30 siswa hanya 4 orang yang mendapat nilai 65 ke atas sesuai dengan KKM, selanjutnya

secara klasikal siswa memperoleh nilai 65 belum mencapai 85% sesuai dengan kriteria ketuntasan.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan ketidakberhasilan siswa dalam melakukan wawancara yaitu; minimnya kreativitas siswa dalam mengembangkan diri untuk terampil berbicara, terbatasnya alat peraga yang dapat dipenggunaan, serta metode mengajar yang kurang tepat dengan materi yang disampaikan. Proses pengajaran erat hubungannya dengan metode pengajaran. Idealnya seorang guru harus paham betul dengan karakter mata pelajaran, dan karakter siswa. Salah satu untuk menumbuhkan minat belajar wawancara, sebagai keterampilan berbahasa yaitu dengan metode *bermain peran*. Sebagaimana diungkapkan Surjadi (1989:97) bermain peran adalah situasi suatu masalah yang diperankan secara singkat, dengan tekanan utama pada karakter/sifat orang-orang, kemudian diikuti oleh diskusi tentang masalah yang baru diperankan tersebut.

Dari penjelasan tersebut, guru memiliki peranan penting untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan sehingga perlu menerapkan penelitian tindakan kelas (PTK). Untuk itu, peneliti menganggap perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Wawancara Melalui Metode Bermain Peran Kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah I Lubuklinggau”.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan wawancara siswa kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah I Lubuklinggau?”.

Pelaksanaan penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan II siklus. Setiap siklus memiliki 4 tahap: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Keempat tahap ini akan dilakukan dalam setiap siklus, siklus I dan siklus II.

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan wawancara pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah I Lubuklinggau, dengan harapan penelitian ini dapat bermanfaat dalam memberikan sumbangan pengetahuan dan referensi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan bahasa khususnya mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan siswa dalam berwawancara.

A. Landasan Teori

Menurut Poerwadarminta (2006:242) kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, dan kekayaan. Selanjutnya wawancara (*interview*) adalah suatu metode atau cara yang

digunakan untuk mendapatkan jawaban dari respon dengan jalan tanya jawab sepihak. Dikatakan sepihak karena dalam wawancara ini responden tidak diberikan kesempatan sama sekali untuk mengajukan pertanyaan hanya diajukan oleh subjek evaluasi (Arikunto, 1997: 38).

Moleong (2005:186) menyatakan “Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu”. Selanjutnya Arikunto (1997:38) menyatakan, wawancara (*interview*) adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari respon dengan jalan tanya jawab sepihak. Dikatakan sepihak karena dalam wawancara ini responden tidak diberikan kesempatan sama sekali untuk mengajukan pertanyaan hanya diajukan oleh subjek evaluasi.

Selanjutnya, Surjadi (1989:97) menyatakan bermain peran adalah situasi suatu masalah yang diperankan secara singkat, dengan tekanan utama pada karakter/sifat orang-orang, kemudian diikuti oleh diskusi tentang masalah yang baru diperagakan tersebut. Sedangkan menurut Suryadi (1983:85) agar bermain peran berlangsung dengan baik dan mencapai sasaran, hendaknya ditempuh dengan sembilan tahap, yaitu: (a) pemanasan kelompok, (b) memilih peserta, (c) mengatur tempat bermain peran, (d) mempersiapkan para pengamat, (e) pelaksanaan bermain peran, (f) diskusi dan evaluasi, (g) mengulang permainan, (h) diskusi dan evaluasi, serta (i) pengungkapan pengalaman dan generalisasi. setiap metode, pasti ada kelemahan dan kekurangannya.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang peneliti hadapi dengan menerapkan satu metode pembelajaran yaitu metode bermain peran. Sesuai dengan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK): 1) Perencanaan pengembangan (*planning*), 2) pelaksanaan pengembangan (*action*), 3) observasi (*obseving*), dan 4) refleksi (*reflekcting*) yang bersifat siklik. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah I Lubuklinggau dengan jumlah siswa 30 orang terbagi atas 16 siswa laki-laki dan 14 siswi perempuan.

Jenis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah data tes perlakuan/demonstrasi. Data tersebut diperoleh melalui tiga tahap. Tahap pertama data

hasil tes pratindakan, data kedua diperoleh dari data siklus I, dan tahap ketiga data yang diperoleh pada akhir siklus II. Data pada pratindakan merupakan data awal untuk mengetahui selisih peningkatan kemampuan siswa wawancara sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Tes diberikan kepada siswa berkaitan dengan kemampuan wawancara dengan menggunakan metode bermain peran. Tes tersebut berbentuk perbuatan dengan menggunakan lima aspek yaitu, tata bahasa, diksi, nada/tekanan ekspresi, kelancaran dan, pemahaman.

Selanjutnya, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data sederhana yang dihitung berdasarkan jumlah perolehannya, akan dianalisis peneliti dengan cara membandingkan nilai tes awal dan tes-tes sebagai siklus pembelajaran. Nilai-nilai tes tersebut dicari persentase dan nilai rata-rata, lalu dimunculkan dalam bentuk tabel. Dari nilai tes tersebut dapat diketahui bahwa siswa telah tuntas belajar apabila : (a) Secara individual, dikatakan tuntas bila siswa sudah mencapai nilai 65 ke atas dan (b) secara klasikal, dikatakan tuntas bila di kelas tersebut 85% siswa telah mencapai daya serap atau mendapat nilai 65 ke atas.

Untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal, peneliti menggunakan rumus :

$$X = \frac{T}{M} \times 100$$

Keterangan :

X : Persentase yang dicari

T : Jumlah siswa yang tuntas belajar

M : Jumlah seluruh siswa dalam kelas

Untuk mengetahui persentase peningkatan hasil tindakan pada masing-masing siklus, menggunakan rumus :

$$X = \frac{R_2 - R_1}{R_1} \times 100\%$$

Keterangan :

X : Persentase peningkatan hasil tindakan

R1 : Nilai rata-rata sebelum tindakan

R2 : Nilai rata-rata sesudah tindakan 1 dan tindakan 2 (Depdikbud, 1997:37).

Selanjutnya, observasi yang diperoleh dengan mengobservasi kegiatan belajar secara keseluruhan. Observasi dilakukan guru/teman sejawat yang meliputi: 1) cara guru mengawali pembelajaran dengan apersepsi; 2) cara guru penjelasan materi; 3) cara pengelolaan kelas; 4) Cara guru menerapkan metode bermain peran dalam wawancara; 5) cara guru memberikan evaluasi akhir.

Sesuai dengan tujuan Penelitian Tindakan Kelas, sebelum melaksanakan penelitian terlebih dahulu peneliti melaksanakan pratindakan. Yang dilaksanakan selama 1 pertemuan, pelaksanaan siklus ini meliputi empat tahap yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan tahap refleksi.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam wawancara, masing-masing memiliki kriteria dan skor masing-masing; lima aspek penilaian, yaitu, tata bahasa skornya 10, menggunakan diksi skornya 20, nada/tekanan ekspresi skornya 30, kelancaran skornya 20, dan pemahaman terhadap materi skornya 20. Sehingga total keseluruhannya 100. Penelitian dilakukan terlebih dahulu dengan melakukan pratindakan. Pratindakan dilaksanakan untuk pengambilannya yaitu dengan melakukan wawancara dengan nara sumber. Wawancara yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode bermain peran, wawancara yang diperankan bertema " Lingkungan Sekolah". Hasil yang diperoleh dari pratindakan sebagai berikut.

Berdasarkan perolehan nilai pratindakan 30 siswa di kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah I Lubuklinggau yang memperoleh nilai 65 atau dinyatakan tuntas berjumlah 8 orang (26,06%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1. Siswa yang memperoleh nilai 65 ke bawah atau dinyatakan belum tuntas sebanyak 22 orang (73,03%) dengan rata-rata kelas 50,83. Dengan demikian, berdasarkan data tersebut nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa belum mencapai tingkat ketuntasan secara klasikal maupun secara individu.

Berdasarkan hasil tersebut peneliti menemukan faktor kesulitan yang dialami siswa diantaranya, penggunaan metode bermain peran belum pernah diterapkan kepada siswa untuk materi wawancara, sehingga menyebabkan siswa menjadi sulit dalam bermain peran. Di samping itu, metode bermain peran memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dibandingkan dengan metode lainnya. Oleh sebab itu, dibutuhkan pemahaman dan kreativitas yang tinggi dari siswa itu sendiri.

Hasil Tes pada Siklus I meliputi; persaiapan, pelaksanaan, refleksi, dan hasil tindakan. Pelaksanaan siklus 1 didasarkan pada hasil pratindakan. Peneliti merancang untuk siklus 1 meliputi: persaiapan, pelaksanaan, refleksi, dan hasil tindakan. Pada siklus 1 peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Sebelum melaksanakan kegiatan tersebut terlebih dahulu peneliti mempersiapkan hal-hal

sebagai berikut; a) rencana program pengajaran. b) satuan acara perkuliahan, c) lembar observasi, dan d) lembar penilaian.

Pada tahap pelaksanaan siklus 1 pada tanggal, 4 Agustus 2010. Dalam pelaksanaan tersebut peneliti dibantu oleh teman sejawat. Pelaksanaan pembelajaran selama 94 menit (45 x 2). Yang hadir dalam pertemuan 30 orang siswa, terdiri dari 14 perempuan dan 16 laki-laki. Berdasarkan perolehan nilai pratindakan 30 siswa di kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah I Lubuklinggau yang memperoleh nilai 65 atau dinyatakan tuntas berjumlah 8 orang (26,06%). Siswa yang memperoleh nilai 65 ke bawah atau dinyatakan belum tuntas sebanyak 22 orang (73,03%) dengan rata-rata kelas 50,83.

Berdasarkan hasil analisis data siklus 1 dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan hasil tes pratindakan. Akan tetapi, secara klasikal proses pembelajaran belum tuntas. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pada siklus satu 53,03%, Sedangkan pratindakan nilai rata-rata 26,97%. Jika dikalkulasikan terjadi peningkatan dari pratindakan ke siklus satu sebesar 26,06%. Artinya masih sangat jauh dari harapan ketuntasan secara klasikal.

Secara kuantitatif hasil rata-rata tes akhir siklus 1 telah meningkat dari 26,97 % menjadi 53,03%. Meskipun telah terjadi peningkatan namun jika dilihat dari daya serap, peningkatan tersebut belumlah signifikan sesuai dengan ketuntasan minimal. Berdasarkan data tersebut, maka perlu untuk dilakukan siklus selanjutnya, dari siklus 1 ke siklus 2.

Siklus II dilaksanakan pada 19 Oktober 2010. Pembahasan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan kelemahan yang terjadi pada siklus 1. Pelaksanaan kegiatan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Dari 30 siswa ternyata 27 orang siswa dinyatakan tuntas (90%). Hal ini berarti telah terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata dari pratindakan hingga ke siklus II sebesar 65,87%.

Untuk menguji hipotesis tindakan, dalam penelitian ini peneliti menetapkan hipotesis tindakan yaitu Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan wawancara siswa kelas XI IPA I SMA Muhammadiyah I Lubuklinggau. Dianggap berhasil karena secara klasikal mahasiswa yang memperoleh nilai 6,5 ke atas mencapai 85%. Sementara jika ketuntasan tersebut belum mencapai 85% maka belum dinyatakan tuntas.

Berdasarkan kriteria uji hipotesis di atas hasil tes pada pratindakan menunjukkan bahwa siswa yang tuntas baru 8 orang (26,06%). Setelah dilakukan tindakan pertama hasilnya meningkat menjadi 16 Orang (53,03%). Jika dilihat dari ketuntasan secara klasikal dari

pratindakan ke siklus I belum menunjukkan ketuntasan sesuai dengan standar yaitu 85% secara klasikal. Maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II . Pada siklus II ini terjadi peningkatan ketuntasan sebanyak 27 orang siswa, dengan persentase ketuntasan 90%. Karena ketuntasan pada siklus II telah mencapai 90% maka penelitian ini berakhir pada siklus II.

Perbandingan ketuntasan belajar dan nilai rata-rata siklus pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Ketuntasan Belajar dan Nilai Rata-rata Siklus I dan Siklus II

Hasil Tes	Pratindakan		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Ketuntasan	Frekuensi	Ketuntasan	Frekuensi	Ketuntasan
$\geq 6,5$	8 orang	26,06%	16 orang	53,03%	27 orang	90%
$\leq 6,5$	22 orang	73,03%	14 orang	46,06%	3 orang	10%
Jumlah	30 Orang		30 Orang		30 Orang	
Nilai Rata-rata	5,43		6,94		7,80	

Dari tabel tersebut, diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus I belum tuntas secara klasikal karena siswa yang memperoleh nilai di atas 6,5 baru berjumlah 16 orang dengan persentase ketuntasan 53,03%. Perolehan persentase tersebut apabila dihubungkan dengan kriteria ketuntasan belum mencapai ketuntasan secara klasikal.

Berdasarkan kriteria uji hipotesis di atas hasil tes pada pratindakan menunjukan bahwa siswa yang tuntas baru 8 orang (26,06%). Setelah dilakukan tindakan pertama hasilnya meningkat menjadi 16 Orang (53,03%.) Jika dilihat dari ketuntasan secara klasikal dari pratindakan ke siklus I belum menunjukan ketuntasan sesuai dengan standar yaitu 85% secara klasikal. Maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II . Pada siklus II ini terjadi peningkatan ketuntasan sebanyak 27 orang siswa, dengan persentase ketuntasan 90%. Karena ketuntasan pada siklus II telah mencapai 90%.

Untuk menjawab pertanyaan bagaimana peningkatan kemampuan mahasiswa saat menerima materi wawancara dengan menerapkan metode bermain peran peneliti memberikan nilai paraktik langsung. Proses pembelajaran semakin hidup ketika mereka dengan antusias bertanya tentang materi/topik yang akan mereka tentukan sendiri. Muncul kreativitas siswa dalam menirukan gaya pewawancara seperti yang pernah mereka lihat baca dan dengar. Beberapa aspek penilaian yang dianggap mudah oleh siswa pada saat wawancara. Hal ini dikarenakan siswa sudah mendapatkan penjelasan dari peneliti di antaranya tentang unsur penilaian wawancara yaitu: tata bahasa, kosa kata, nada/tekanan, ekspresi, kelancaran, dan pemahaman. Walaupun peneliti sudah menjelaskan materi dengan maksimal, tetapi siswa belum mampu untuk mengaplikasikannya dalam belajar.

Melalui hasil siklus I dapat disimpulkan, bahwa secara individu mengalami peningkatan, tetapi secara klasikal belum mencapai standar ketuntasan belajar minimal yaitu 85%. Adapun faktor penyebab ketidakkeberhasilan siklus I yaitu: *pertama*, materi yang disampaikan kepada siswa belum jelas. *Kedua*, dalam melakukan wawancara siswa belum begitu baik. *Ketiga*, siswa belum begitu paham tentang metode bermain peran. *Keempat*, siswa masih belum bisa menerapkan teknik muncul. *Kelima*, siswa belum bisa menggunakan imajinasinya dengan baik.

Oleh sebab itu, jika dilihat dari kriteria yang telah ditetapkan, maka pada akhir tes siklus I kemampuan siswa belum tuntas secara klasikal. Sedangkan dari segi proses masih terdapat beberapa hal yang belum dipahami oleh siswa. Misalnya siswa masih terlalu cepat dalam mengucapkan kata-kata dalam wawancara, teknik muncul, dan siswa masih kaku dalam bermain peran.

Proses belajar mengajar pada siklus II dilakukan dengan cara memberikan memberikan tema wawancara yang tepat sesuai dengan keadaan mereka dengan menggunakan metode bermain peran. kemudian siswa berlatih melakukan wawancara dengan harapan supaya siswa mampu memerankan karakter/sifat yang ada dalam wawancara kemudian meningkatkan kreatifitas siswa.

Metode bermain peran memiliki langkah-langkah kerja yang sangat sistematis, sehingga pemahaman siswa terhadap wawancara menjadi mudah. Disamping itu, pengajaran dengan menggunakan metode bermain peran sangat bervariasi sehingga siswa tidak bosan dalam belajar karena pengajaran yang dilakukan tidak menonton.

Melalui metode bermain peran, siswa merasa materi wawancara menjadi lebih mudah. Saat proses pembelajaran berlangsung terjadi komunikasi yang aktif antara peneliti dan siswa. Peneliti juga merasa dengan metode bermain peran pengetahuan peneliti menjadi bertambah terutama dalam melakukan wawancara.

Bila dikaji ulang keuntungan lainnya adalah melalui metode bermain peran, peneliti dapat memanfaatkan setiap kesempatan dengan mengintegrasikan aspek-aspek kebahasaan dalam melakukan wawancara, kemudian aspek-aspek kesusastraan dengan menggunakan metode bermain peran. Di samping itu juga, apabila siswa memahami metode bermain peran dengan baik, maka akan lebih mudah melakukan wawancara.

C. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan wawancara siswa Kelas XI IPA 1 SMA Muhammadiyah I Lubklinggau. Secara signifikan kemampuan wawancara siswa lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajarkan tanpa menggunakan metode bermain peran. Terbukti pada tes pratindakan sebelum menggunakan metode bermain peran siswa yang tuntas sebanyak 7 orang (26,92%), sedangkan yang belum tuntas sebanyak 19 orang (73,08%) dengan nilai rata-rata 50,58. Setelah mengadakan siklus I dengan menggunakan metode bermain peran, siswa yang tuntas sebanyak 13 orang (50%) dan yang belum tuntas 13 orang (50%) dengan nilai rata-rata 60,96. Kemudian, pada siklus II dari 26 siswa yang tuntas berjumlah 23 orang (88,46%) dan yang belum tuntas berjumlah 3 orang (11,54%) dengan nilai rata-rata 68,27. Apabila dipersentasikan, peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar (11,99%) dan persentase peningkatan dari pratindakan ke siklus II sebesar (34,97%).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: Rineka Citra.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. *Garis-Garis Besar Pedoman Pengajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- , 1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas.
- , 2007. *Kamus Besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hidayat, Zainal, dkk. 1980. *Permainan-Simulasi-Main Peran dalam Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Proyek Pembangunan Pendidikan Guru (P3K) Depdikbud.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Poerwadarminta, WJS. 2006. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Surjadi. 1989. *Membuat Siswa Aktif Belajar*. Mondor Maju.
- Tarigan, Djago. 1997. *Pengembangan Keterampilan berbicara*. Jakarta : Depdikbud.
- Widodo. 1997. *Teknik Pewawancara Mencari Berita*. Jakarta: Indah.