



LINGUISTIK : Jurnal Bahasa & Sastra
<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Linguistik>

PENERAPAN MEDIA ROSETTA STONE DALAM MENGAJAR KOSAKATA BAHASA
INGGRIS MELALUI METODE DYNAMIC IMMERSION TERHADAP SISWA SMP 3
NEGERI 3 PADANGSIDIMPUAN

NursaimaHarahap¹

nursaima20okt@gmail.com

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Graha Nusantara Padangsidimpuan, Indonesia

SitiMeutia Sari²

²Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Graha Nusantara Padangsidimpuan, Indonesia

meutia.s@yahoo.com

Yulia Rizki Ramadhani³

yuliadamanik44@gmail.com

³Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Graha Nusantara Padangsidimpuan, Indonesia

Abstract

This research aims to improve the vocabulary of students' English vocabulary and student learning outcomes using Rosetta Stone through Dynamic Immersion media. The Dynamic Immersion is an audiovisual method without translation, so it is hoped that the brains of students will immediately become accustomed to associating English words with visual images. After the instrument is declared valid and has a high level of reliability, the next step is to provide pre-test and post-test to both groups. The test given is a learning achievement test in the form of an objective test in the form of multiple-choice related to the vocabulary theme of singular and plural vocabulary which is done by students of the control class and the experimental class. Hypothesis testing is done to find out whether there is a significant influence on the Rosetta Stone media through the dynamic immersion method to the learning outcomes of Grade VII students of SMP Negeri 3 Padangsidimpuan. Hypothesis testing in this study was conducted using a test analysis with analysis using the SPSS statistical program. The results of calculations from the t-test were 4.93 with $Df = n_a + n_b - 2$, $Df = 68$, a significance level of 5%, then $t\text{-table} = 1.99$. So the result of the t-test is $4.93 > 1.99$. So, the t-test is bigger than the t-table. Based on the results, it means that there are significant differences in the post-test scores between the experimental group and the control group. Based on the decision-making basis of the independent sample t-test in this study, it can be concluded that the implementation of Rosetta Stone useful as a medium in teaching vocabulary mastery of seventh-grade students of SMPN 3 Padangsidimpuan.

Keywords: *vocabulary, rosetta stone, dynamic immersion*



Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris siswa dan hasil belajar siswa dengan menggunakan Rosetta Stone melalui penerapan media Dynamic Immersion. Dynamic Immersion merupakan metode audio visual tanpa terjemahan Inggris sehingga diharapkan otak siswa langsung terbiasa mengasosiasikan kata-kata bahasa Inggris dengan gambar visual. Setelah instrument dinyatakan valid dan memiliki tingkat reliabilitas tinggi, maka langkah selanjutnya adalah memberikan pre-test dan post-test kepada kedua kelompok. Tes yang diberikan adalah tes hasil belajar yang berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda terkait dengan tema vocabulary sub tema singular and plural yang dikerjakan oleh siswa kelas control dan kelas eksperimen. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap media Rosetta Stone melalui metode dynamic immersion terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Padangsidimpuan. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis uji-t dengan analisis menggunakan program statistik SPSS. Hasil perhitungan dari uji-t adalah 4,93 dengan $Df = na + nb - 2$, $Df = 68$, tingkat signifikansi 5% maka $t\text{-tabel} = 1,99$. Sehingga hasil dari uji-t adalah $4,93 > 1,99$. Jadi, uji t-hitung lebih besar dari t-tabel. Berdasarkan hasil, berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam nilai post-test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan uji independent sampel t-test dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media Rosetta efektif sebagai media dalam mengajar penguasaan kosakata siswa kelas tujuh SMPN 3 Padangsidimpuan.

Kata kunci: *vocabulary, rosetta stone, dynamic immersion*

PENDAHULUAN

Salah satu bagian pendidikan yang perlu diperhatikan adalah kegiatan pembelajaran bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan. Pada kenyataannya bahasa Inggris di sekolah masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit, menakutkan dan membosankan bagi siswa. Salah satu factor penyebab pembelajaran yang masih berpusat pada guru, yang bersifat transfer informasi dari guru kesiswa. Guru hendaknya dapat menerapkan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan

kepada siswa untuk berpartisipasi aktif agar siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran yang dipelajarinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Murray(2011) yang menyatakan berkurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris disebabkan pembelajaran yang tidak menarik, sehingga siswa merasa bosan terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

Salah satu indikator untuk menguasai suatu bahasa memiliki perbendaharaan kata. Keterbatasan kosakata berakibat kesulitan menangkap ide saat mendengarkan (listening), memahami bacaan (reading), mengucapkan (speaking) dan menuliskan



kata – kata yang mempunyai pesan atau maksud tertentu (writing).

Rosetta Stone merupakan sebuah aplikasi untuk belajar bahasa dengan cara yang unik sehingga memudahkan siswa untuk belajar. Metode yang diunggulkan dalam penggunaan aplikasi ini adalah Dynamic Immersion yaitu tanpa terjemahan Inggris, hanya berupa visual/gambar, sehingga diharapkan otak siswa langsung terbiasa mengasosiasikan kata-kata bahasa Inggris dengan gambar visual. Hal ini ditujukan untuk mengajarkan berbagai istilah kosakata dan tata fungsi bahasa secara intuitif, tanpa latihan atau terjemahan.

Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan media Rosetta Stone dengan menggunakan metode Dynamic Immersion untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimental atau eksperimen semu. Metode quasi eksperimental atau eksperimen semu merupakan metode yang digunakan dalam evaluasi untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan yang dapat diperoleh data sebenarnya dalam kondisi yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan atau memanipulasikan variabel yang sama. Jadi pengontrolannya disesuaikan dengan kondisi atau situasional (Sudjana, 2008).

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 3 Padangsidempuan yang terdiri dari tujuh kelas yang melibatkan dua kelompok responden yaitu kelompok ekspe-

rimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Rosetta Stone, sedangkan kelompok control tidak diberi perlakuan tersebut. Penelitian ini menggunakan desain pretest-posttest group design dengan dua kali observasi, yaitu tes awal yang diberikan sebelum perlakuan, dan tes akhir yang diberikan setelah perlakuan.

Tabel 1. Pretest-Posttest Group Design

Kelas	Group	<i>Pret-est</i>	Variabel Terikat	<i>Posttest</i>
1	Eksperimen	P1	X	P2
2	Kontrol	P1	-	P2

Keterangan:

P1 : Pretest

P2 : Posttest

X : Treatment dengan menggunakan media Rosetta Stone

Hasil pre test dan post test akan dianalisis untuk membuktikan hipotesis dengan rumus t-test menggunakan aplikasi SPSS vs.25.

Kemudian, hasilnya dikonsultasikan dengan t-table. Jika perhitungan lebih dari / sama dengan t-tabel, itu berarti ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Jika perhitungannya kurang dari t-tabel, itu berarti bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan di antara mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelumnya dilakukan uji coba instrument untuk menentukan validitas dan reliabilitas sebelum instrument diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mencari validitas soal tes peneliti menggunakan bantuan program komputer SPSS 25.0. Menurut Sugiono apabila butir soal dengan skor



total kurang dari 0,30 maka butir dalam instrument tersebut dinyatakan tidak valid.

Setelah menentukan uji validitas isi instrumen, maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas instrumen yang dilakukan pada populasi di luar sampel dengan jumlah 33 siswa. Kemudian data hasil uji reliabilitas dianalisis dengan bantuan software SPSS 25.0, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,723	20

Berdasarkan hasil perhitungan diketahui nilai koefisien reliabilitas untuk soal pretest adalah sebesar 0,723. Angka tersebut menunjukkan instrument ini memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Seperti yang diungkapkan Nurgiyantoro (2010: 170), bahwa semakin besar koefisien yang diperoleh, semakin tinggi pengukuran tes reliabilitasnya. Sebaran frekuensi data skor penguasaan kosakata kelas kontrol pada saat pretest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Skor Pretest kelas Kontrol

		Fre- que- ncy	Per- cent	Valid Per- cent	Cumu- lative Percent
Valid	30,00	3	9,1	9,1	9,1
	35,00	1	3,0	3,0	12,1
	40,00	4	12,1	12,1	24,2
	50,00	18	54,5	54,5	78,8
	55,00	1	3,0	3,0	81,8
	60,00	3	9,1	9,1	90,9
	70,00	3	9,1	9,1	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel hasil output spss di atas, dapat dilihat bahwa nilai siswa kelas kontrol pada saat pretest diperoleh skor terendah 30 dengan jumlah frekuensi 3 siswa dan skor tertinggi 70 dengan frekuensi 3 orang. Selanjutnya skor rata-rata (mean) sebesar 49,393 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 1,777.

Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan treatment atau perlakuan dalam proses pembelajaran, kelas eksperimen diajar dengan menggunakan media Rosetta Stone. Pada kelas eksperimen pretest diikuti oleh 33 orang siswa.

Dari hasil perhitungan skor pretest siswa kelas eksperimen diperoleh skor terendah 40 dengan frekuensi 1 siswa dan skor tertinggi 75 dengan frekuensi 6 siswa. Selanjutnya, dapat diketahui bahwa skor rata-rata (mean) sebesar 63,63 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 9,459. Sebaran frekuensi data pretest kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Skor Pretest kelas Eksperimen

		Fre- quen- cy	Per- cent	Valid Per- cent	Cumula- tive Percent
Valid	40,00	1	3,0	3,0	3,0
	50,00	5	15,2	15,2	18,2
	55,00	2	6,1	6,1	24,2
	60,00	6	18,2	18,2	42,4
	65,00	4	12,1	12,1	54,5
	70,00	9	27,3	27,3	81,8
	75,00	6	18,2	18,2	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

Pelaksanaan posttest pada kelas kontrol diikuti oleh 33 siswa. Pemberian posttest bertujuan untuk mengetahui peningkatan



kosakata siswa dengan metode konvensional. Dari hasil perhitungan skor penguasaan kosakata siswa kelas kontrol pada saat posttest diperoleh nilai terendah 30 frekuensi 1 dan nilai tertinggi 65 dengan frekuensi, dan skor rata-rata (mean) sebesar 50,90 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 8,878. Sebaran frekuensi data posttest kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data Skor Posttest kelas Kontrol

		Fre- quency	Per- cent	Valid Per- cent	Cumu- lative Per- cent
Valid	30,00	1	3,0	3,0	3,0
	40,00	6	18,2	18,2	21,2
	45,00	4	12,1	12,1	33,3
	50,00	10	30,3	30,3	63,6
	60,00	10	30,3	30,3	93,9
	65,00	2	6,1	6,1	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

Pelaksanaan posttest pada kelas eksperimen diikuti oleh 33 siswa. Setelah diberi perlakuan (treatment) dengan menggunakan media Rosetta Stone kemudian dilakukan posttest. Pemberian posttest bertujuan untuk mengetahui prestasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan pada pembelajaran kosakata dengan menggunakan media Rosetta Stone. Jumlah butir soal sebanyak 20 soal dan dari hasil perhitungan skor posttest siswa kelas eksperimen pada saat posttest diperoleh nilai terendah 60 dengan frekuensi 3 siswa atau dengan nilai tertinggi 96 dengan frekuensi 2 siswa dan skor rata-rata (mean) sebesar 74,24 dan simpangan

baku (standar deviasi) sebesar 7,917. Sebaran frekuensi posttest kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Data Skor Posttest kelas Eksperimen

		Fre- quen- cy	Per- cent	Valid Per- cent	Cumu- lative Per- cent
Valid	60,00	3	9,1	9,1	9,1
	65,00	3	9,1	9,1	18,2
	70,00	8	24,2	24,2	42,4
	75,00	7	21,2	21,2	63,6
	80,00	8	24,2	24,2	87,9
	85,00	2	6,1	6,1	93,9
	90,00	2	6,1	6,1	100,0
	To- tal	33	100,0	100,0	

Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dasar pengambilan keputusan uji independent sampel t-test dalam penelitian ini adalah:

Ho : tidak ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Ha : ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Apabila nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel, atau nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka Ha diterima, yang artinya ada



perbedaan yang signifikansi hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebaliknya, jika nilai t-hitung lebih kecil dari t-tabel, atau nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka H_a ditolak dan H_o diterima, yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikansi hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 7.Statistik Uji T

Group Statistics					
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar siswa	kelas kontrol	33	63,64	9,460	1,647
	kelas eksperimen	33	74,24	7,918	1,378

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah data hasil belajar pada kelas control sebanyak 33 siswa dengan nilai rata-rata 63,63. Sedangkan pada kelas eksperimen sebanyak 33 siswa dengan nilai rata-rata 74,24. Berdasarkan deskriptif statistik diatas dapat disimpulkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas control dan kelas eksperimen, yaitu rata-rata pre-test kelompok eksperimen (74,24) lebih tinggi dari pada rata-rata post-test kelompok kontrol (63,59). Selanjutnya, untuk membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas control dan eksperimen dapat dilihat dari hasil uji-t. Berikut hasil uji-thipotesis post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 8.Uji-t Post-Test Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
hasil belajar siswa	Equal variances assumed	1,853	,178	-4,939	64	,000	-10,606	2,147	-14,896	-6,316
	Equal variances not assumed			-4,939	62,075	,000	-10,606	2,147	-14,899	-6,314

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas control dan kelas eksperimen setelah perlakuan.

Hasil perhitungan dari uji-t adalah 4,93 dengan $Df = n_a + n_b - 2$, $Df = 68$, tingkat signifikansi 5% maka t-tabel = 1,99. Sehingga hasil dari uji-t adalah $4,93 > 1,99$. Jadi, uji t-hitung lebih besar dari t-tabel. Berdasarkan hasil, itu berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam nilai post-test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan uji independent sampel t-test dalam penelitian ini, jika skor t-hitung sama dengan atau lebih tinggi dari skor t-tabel, hipotesis nol (H_o) akan ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) akan diterima. Sebaliknya, jika skor t-hitung lebih kecil dari nilai t-tabel, hipotesis nol (H_o) akan diterima dan hipotesis alternatif (H_a) akan ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media Rosetta efektif sebagai media dalam mengajar penguasaan kosakata siswa kelas tujuh SMPN 3 Padangsidimpuan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pretest pada kelas control diperoleh skor terendah 30 dengan jumlah frekuensi 3 siswa dan skor tertinggi 70 dengan frekuensi 3 orang. Selanjutnya skor rata-rata (mean) sebesar 49,393 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 1,777. Dan dari hasil perhitungan skor pretest siswa kelas eksperimen diperoleh skor terendah 40 dengan frekuensi 1 siswa dan skor tertinggi 75 dengan frekuensi 6



siswa dengan skor rata-rata (mean) sebesar 63,63 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 9,459.

Setelah tes awal (pre-test) telah selesai dilakukan, maka langkah yang dilakukan peneliti selanjutnya memberikan perlakuan (treatment) pada kelas eksperimen dengan menggunakan media Rosetta Stone melalui metode dynamic immersion. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Pemberian perlakuan dilakukan selama dua minggu dalam kegiatan pembelajaran satu subtema.

Selanjutnya, tes akhir (posttest) kembali diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan (treatment). Pelaksanaan tes akhir ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Rosetta Stone melalui metode dynamic immersion terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Padangsidimpuan.

Dari hasil perhitungan skor penguasaan kosakata siswa kelas kontrol pada saat posttest diperoleh nilai terendah 30 frekuensi 1 dan nilai tertinggi 65 dengan frekuensi, dan skor rata-rata (mean) sebesar 50,90 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 8,878. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai terendah 60 dengan frekuensi 3 siswa atau dengan nilai tertinggi 96 dengan frekuensi 2 siswa dan skor rata-rata (mean) sebesar 74,24 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 7,917.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap media Rosetta Stone melalui metode dynamic immersion

terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Padangsidimpuan. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis uji dengan analisis menggunakan program statistik SPSS. Hasil perhitungan dari uji-t adalah 4,93 dengan $Df = n_a + n_b - 2$, $Df = 68$, tingkat signifikansi 5% maka $t\text{-tabel} = 1,99$. Sehingga hasil dari uji-t adalah $4,93 > 1,99$. Jadi, uji t-hitung lebih besar dari t-tabel. Berdasarkan hasil, itu berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam nilai post-test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan uji independent sampel t-test dalam penelitian ini, jika skor t-hitung sama dengan atau lebih tinggi dari skor t-tabel, hipotesis nol (H_0) akan ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) akan diterima. Sebaliknya, jika skor t-hitung lebih kecil dari nilai t-tabel, hipotesis nol (H_0) akan diterima dan hipotesis alternatif (H_a) akan ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media Rosetta efektif sebagai media dalam mengajar penguasaan kosakata siswa kelas tujuh SMPN 3 Padangsidimpuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Danang, http://repository.upi.edu/operator/upload/s_c0551_0606301_chapter2.pdf, hal. 9, diakses tanggal 25 September 2018
- Harjanto. 2006. *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suyanto, Kasihani K.E. 2007. *English For Young Learners*, Jakarta: Bumi Aksara.



- Tarigan, H, G. 2011. Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa. Bandung : CV.Angkasa.
- W., Sri Anitah, et all.. 2007. Materi Pokok Strategi Pembelajaran SD, Jakarta: Universitas Terbuka,.
- Nurdin. 2003. Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak Melalui Permainan Bisik Berantai.
- Di ambil dari <http://infoini.com/penelitian-kemampuan-berbahasa-anak-usia-dini-tanggal-2-November-2018>.
- Arief S., Sadiman, dkk. 1990. Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya). Jakarta: CV. Rajawali.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi 2014. Official Rosetta Stone-Language Learning-Learn a Language. About Rosetta Stone, <http://www.rosettastone.com/about>. Diunduh pada tanggal 8 Juni 2018.
- _____. 2007. Rosetta Stone, User's Guide. <http://www.rosettastone.com>. Diunduh pada tanggal 8 April 2019.
- Fachrurrozi, Aziz dan Mahyuddin, Erta. 2011. Pembelajaran Bahasa Asing. Metode Tradisional dan Kontemporer. Jakarta: Bania Publishing.
- George, D. Mallery. 1995. SPSS for Windows step by step: A Simple Guide and Reference 16.0 Update. Boston: Allyn and Bacon.
- Nababan, Sri Utari Subyakto. 1993. Metodologi Pengajaran Bahasa. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka.
- Nunan, David. 1989. Designing Task for the Communicative Classroom. New York:Cambridge University Press.
- Pringgawidagda, Suwarna. 2002. Strategi Penguasaan Berbahasa. Bandung: Adicita.
- Rosettastone.com. Language Learning, Learn a language. Diunduh pada tanggal 10 April 2019.
- Richard, Jack dan Richard Schmidt. 2002. Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics. London: Pearson Education.
- Arsyad, Azhar. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Djuju. 2008. Evaluasi Pendidikan Luar Sekolah : Untuk Pendidikan Nonformal dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, dkk. 2006. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana.



LINGUISTIK : Jurnal Bahasa & Sastra
<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Linguistik>

Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Nurgiyantoro, B. 2010. Penilaian Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: BPFE.

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2008. Media Pembelajaran. Bandung: FIP UPI. Sanjaya. 2008. Strategi Belajar dan Mengajar. Gramedia. Jakarta.