

## **PEMANFAATAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA SMA**

Enny Dwi Lestariningsih  
[ennydl@ecampus.ut.ac.id](mailto:ennydl@ecampus.ut.ac.id)  
UPBJJ-UT Semarang

### **Abstrak**

Guru sebagai ujung tombak dalam pembelajaran memiliki tugas yang berat dan mulia. Guru tidak hanya datang ke kelas kemudian menyampaikan materi. Guru harus dapat menyampaikan materi pembelajaran agar mudah diterima oleh siswa, memberikan motivasi siswa untuk belajar, dan mengondisikan siswa untuk mengembangkan kompetensi yang dimilikinya. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan multimedia dalam proses pembelajaran. Apalagi perkembangan teknologi sekarang ini, terutama perkembangan komputer. Perkembangan dalam teknologi komputer di segala bidang kehidupan sekarang sangat pesat. Dalam bidang pendidikan, guru memanfaatkan komputer dalam hal mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran. Guru memanfaatkan program *Microsoft Word* untuk mempersiapkan penyusunan Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada saat pembelajaran guru dapat menggunakan program *Microsoft Power Point* untuk pembuatan multimedia. Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran keterampilan dapat digunakan untuk keterampilan bahasa reseptif dan keterampilan bahasa produktif. Pemanfaatan multimedia untuk keterampilan reseptif di antaranya melihat tayangan video atau membaca cepat pemahaman dengan menggunakan program *power point* yang dibuat sendiri. Pembelajaran keterampilan menulis dapat dilakukan dengan multimedia, misalnya menulis dalam program *power point*. Siswa menulis teks yang dipadukan dengan gambar dan video.

**Kata Kunci:** Multimedia, Keterampilan Berbahasa

### **A. PENDAHULUAN**

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, sertifikat pendidik, dan kompetensi. Guru minimal memiliki ijazah S-1 (sarjana) atau D-4 pada program yang linier, seperti guru SD harus berijazah S-1 PGSD dan guru sekolah menengah harus berijazah S-1 pada mata pelajaran tertentu. Guru disebut profesional jika sudah memiliki sertifikat pendidik. Sertifikat pendidik diperoleh melalui kegiatan PLPG (Pendidikan dan Latihan Profesi Guru) untuk guru aktif yang sudah memiliki masa kerja tertentu (pada 2015 sudah memiliki masa kerja 5 tahun) dan PPG (Pendidikan Profesi Guru) untuk mahasiswa yang lulus dari lembaga pendidikan. Guru harus memiliki empat kompetensi,

yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian, dan kompetensi profesional (Undang-Undang Guru dan Dosen dalam Tim Redaksi Nuansa Aulia, 2006).

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik. Di dalam Permendiknas No. 35 Tahun 2010 tentang Jabatan Fungsional Guru disebutkan bahwa subkompetensi pedagogik terdiri dari tujuh yaitu (a) menguasai karakter peserta didik, (b) menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik, (c) pengembangan kurikulum, (d) kegiatan pembelajaran yang mendidik, (e) pengembangan potensi peserta didik, (f) komunikasi dengan peserta didik, dan (g) penilaian dan evaluasi.

Kompetensi sosial adalah kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orang tua/ wali peserta didik, dan masyarakat sekitar. Ada dua subkompetensi yang harus dimiliki guru profesional, yaitu (a) bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminasi dan (b) komunikasi dengan sesama guru, tenaga kependidikan, orang tua, peserta didik, dan masyarakat.

Kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. Di dalam Permendiknas No. 35 Tahun 2010 disebutkan ada tiga subkompetensi kepribadian, yaitu (a) bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional, (b) menunjukkan pribadi yang dewasa dan teladan, dan (c) etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru.

Kompetensi profesional adalah kemampuan seorang guru dalam penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Kompetensi profesional ini dijabarkan ke dalam dua subkompetensi, yaitu (a) penguasaan materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu dan (b) mengembangkan keprofesionalan melalui tindakan yang reflektif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, untuk menjadi guru yang benar-benar profesional sangat berat, tetapi mulia. Guru tidak sekadar masuk ke dalam kelas dan menyampaikan mata pelajaran yang diampunya. Guru harus mampu memahami karakteristik siswa sehingga tahu apa kebutuhan mereka, bagaimana menyampaikan materi sehingga mudah diterima, dan mendorong peserta didik untuk dapat mengembangkan kompetensi yang ada pada dirinya. Guru juga harus membentuk kepribadian siswa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Di dalam pembelajaran guru harus berupaya menampilkan pembelajaran yang bermutu yaitu dengan cara memilih metode pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan mudah diikuti siswa sehingga materi pembelajaran mudah diterima. Salah satu upaya guru yang dapat dilakukan dengan menggabungkan pemilihan metode pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan media yang tepat. Media pembelajaran di dalam Dictionary of Education adalah alat atau materi lain yang menyajikan bentuk informasi secara lengkap dan dapat menunjang proses belajar mengajar (Santoso, dkk 2013: 6.5), seperti media cetak, film, televisi, diagram, komputer, dan instruktur.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, media pembelajaran juga berkembang, baik dalam jumlah media, macam-macamnya, maupun dalam kualitas

media sebagai sarana pembelajaran. Namun, pada kenyataannya guru belum banyak yang menggunakan media pembelajaran tersebut, apalagi menggunakan multimedia. Oleh karena itu, di dalam makalah ini akan dibahas tentang perkembangan multimedia di dunia pendidikan dan pemanfaatannya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Setelah pembahasan tersebut diharapkan guru mengenal berbagai multimedia dalam pembelajaran dan menggunakannya dalam pembelajaran

## **B. Perkembangan Multimedia pada Dunia Pendidikan**

Menurut Sutopo (2003:3) pengertian multimedia sudah digunakan sebelum berkembangnya komputer. Multimedia diartikan berbagai media yang dijadikan satu di dalam penggunaannya. Pada awal tahun 1990, multimedia berarti kombinasi penggunaan teks yang digabungkan dengan gambar. Namun, pada era komputerisasi, pengertian multimedia lebih kompleks. Multimedia adalah komputer yang mempunyai alat output seperti display dan hardcopy, dengan rekaman audio berkualitas tinggi, image berkualitas tinggi, animasi, dan rekaman video. Bahkan, dengan program komputer yang lebih canggih, multimedia dapat dibuat secara interaktif dengan pengguna.

Multimedia yang berkembang dalam penggunaan komputer merambah juga di dunia pendidikan. Multimedia digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Media tradisional, seperti gambar, slide dalam OHP (over head projector), dan media cetak, memiliki keterbatasan dalam hal penggabungan penggunaan dan tingkat interaksinya dengan siswa. Multimedia di dalam komputer memungkinkan media-media yang ada dapat digabungkan dalam satu interaksi pembelajaran. Bahkan, multimedia dalam komputer dapat diprogram secara interaktif sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menantang, seperti pembelajaran dengan games dan media pembelajaran interaktif (MPI).

Beberapa program komputer yang dapat digunakan untuk membuat multimedia adalah powerpoint, macromedia flash, macromedia captivate, dan kuiz wondershare. Kemampuan powerpoint ternyata tidak hanya untuk presentasi, tetapi juga dapat dikembangkan untuk pembuatan multimedia, seperti program latihan membaca cepat dan menyimak yang dilengkapi soal-soal yang mengikutinya, simulasi terjadinya gunung meletus, atau simulasi lain yang tidak mungkin ditampilkan di dalam kelas. Macromedia flash adalah program animasi yang andal, seperti untuk pembuatan game interaktif. Macromedia captivate dan kuiz wondershare adalah program komputer yang dapat digunakan untuk membuat soal dan jawaban yang langsung memberikan umpan balik kepada pemakainya. Namun, dalam pembahasan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran nanti hanya ditampilkan yang menggunakan program Microsoft Power Point karena program ini sudah banyak yang mengenal dan memahaminya.

Heinich, dkk. dalam Setiawan, dkk. (2009:7.23) dan Simon (dalam Wankat & Oreovocz dalam Wena, 2009:203) ada beberapa bentuk interaksi pembelajaran melalui komputer, yaitu praktik dan latihan (*drill and practice*), tutorial, permainan (*games*), simulasi (*simulation*), penemuan (*discovery*), dan pemecahan masalah (*problem solving*). Bentuk interaksi praktik dan latihan dalam komputer dapat berupa pertanyaan dan soal-soal latihan yang bervariasi yang dilengkapi dengan umpan balik dan penguatan (*reinforcement*) baik yang bersifat positif, maupun negatif. Tutorial ditayangkan dalam

bentuk unit-unit kecil yang kemudian diikuti dengan serangkaian pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Permainan (games) akan bersifat pembelajaran apabila pengetahuan dan keterampilan yang terdapat di dalamnya memiliki daya tarik dan mengandung unsur pembelajaran. Dalam interaksi berbentuk simulasi siswa dihadapkan pada situasi buatan (*artificial*) yang menyerupai kondisi atau situasi sesungguhnya, seperti simulasi komputer untuk menampilkan gunung meletus. Dalam interaksi bentuk penemuan (*discovery*) misalnya siswa diminta untuk melakukan percobaan yang bersifat trial and error dalam memecahkan permasalahan. Bentuk interaksi pemecahan masalah ini memberi kemungkinan terhadap siswa untuk melatih kemampuan dalam memecahkan suatu masalah.

### **C. KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA DI SMA**

Keterampilan berbahasa (*language skill*) dalam kurikulum di sekolah mencakup empat keterampilan, yaitu (a) keterampilan menyimak (*listening skill*), (b) keterampilan berbicara (*speaking skill*), (c) keterampilan membaca (*reading skill*), dan (d) keterampilan menulis (*writing skill*), (Tarigan, 1994: 1). Menyimak di dalam Kurikulum Bahasa Indonesia sering disebut mendengarkan, yaitu suatu proses mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh penuh perhatian, pemahaman, apresiatif yang dapat disertai dengan pemahaman makna komunikasi yang disampaikan secara nonverbal (Kamidjan dalam TW, dkk., 2011: 10.9). Mulgrave (dalam TW, dkk. 2011: 11.9) menjelaskan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atas kata-kata untuk mengekspresikan pikiran. Sementara itu Tarigan menjelaskan bahwa membaca adalah “proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/ bahasa tulis.” (1994: 7). Menulis adalah kemampuan menyampaikan pesan kepada pihak lain secara tertulis (TW, dkk. 2011: 1.33).

Selanjutnya Santoso, dkk. (2013) menjelaskan bahwa: keempat keterampilan bahasa tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu keterampilan bahasa reseptif dan keterampilan bahasa produktif. Keterampilan bahasa reseptif adalah kemampuan menerima atau menyerap bahasa baik secara lisan, maupun secara tulis. Keterampilan bahasa produktif adalah kemampuan menghasilkan atau mengungkapkan bahasa secara lisan atau tulis. Keterampilan bahasa reseptif meliputi keterampilan menyimak dan membaca. Keterampilan bahasa produktif terdiri dari keterampilan berbicara dan menulis.

Di dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA keempat keterampilan tidak dapat berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan. Ketika seorang guru menyampaikan materi keterampilan menyimak, guru tidak akan hanya menyampaikan menyimak, tetapi juga menggabungkan dengan keterampilan bahasa lain, seperti berbicara dan menulis. Demikian juga, jika guru menyampaikan materi menulis, guru juga menggabungkan dengan keterampilan membaca dan mendengarkan. Oleh sebab itu Tarigan (1994: 1) menyebutkan bahwa “setiap keterampilan berbahasa erat sekali berhubungan satu dengan lainnya dengan cara beraneka ragam.”

Guru Bahasa Indonesia di SMA dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk menyampaikan pembelajaran keterampilan berbahasa. Menurut Santoso (2013 : 6.12 – 6.15) ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan, yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, dan media berbasis komputer. Pembelajaran yang menggunakan media berbasis manusia, seperti (a) pembelajaran partisipatori, (b) pembelajaran bermain peran, (c) pembelajaran kuis tim, dan (d) pembelajaran kooperatif. Media berbasis cetakan di antaranya tulisan yang dicetak atau gambar yang memenuhi unsur-unsur konsistensi, format, organisasi, daya tarik, dan ukuran besar (dapat dibaca oleh siswa yang duduk di belakang). Media berbasis visual di antaranya slide atau film, diagram, peta, dan grafik. Penggunaan komputer sebagai media terkenal dengan nama “pembelajaran dengan bantuan komputer” Computer-Assisted Instruction (CAI) atau Computer-Assisted learning (CAL).

#### **D. PEMANFAATAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BAHASA RESEPTIF**

Perubahan yang cepat pada teknologi komputer telah membantu dan meringankan tugas-tugas dan pekerjaan manusia di segala bidang (Setiawan, 2009:7.1). Di bidang pendidikan, komputer digunakan guru untuk membantu dan meringankan dalam persiapan dan pelaksanaan pembelajaran. Guru memanfaatkan program Microsoft Word untuk mempersiapkan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Untuk persiapan penilaian, guru juga memanfaatkan Microsoft Word. Pada saat pelaksanaan, guru memanfaatkan Microsoft Power Point untuk membuat tayangan presentasi materi dan media pembelajaran.

Kemampuan Microsoft Power Point ternyata tidak hanya sekadar untuk membuat tayangan untuk presentasi, tetapi juga dapat digunakan untuk membuat multimedia. Program Microsoft Power Point dapat menggabungkan teks, audio, gambar, dan video dalam satu file. Ini artinya, guru dapat memanfaatkan Microsoft Power Point untuk membuat multimedia. Teks, gambar, dan video dapat dibuat animasi karena dengan animasi multimedia akan lebih menarik (Interprise, 2014 : 1). Selain itu, guru dapat melengkapi dengan evaluasi interaktif. Soal-soal dibuat dengan disertai pilihan jawaban. Siswa dapat langsung mengerjakan pada komputer dan langsung mendapat umpan balik dari kegiatan tersebut.

Dalam pemanfaatan multimedia untuk pembelajaran keterampilan berbahasa reseptif, misalnya untuk mendengarkan atau membaca, guru juga dapat menggunakan multimedia yang deprogram di dalam Microsoft Power Point ini. Berikut ini contoh pemanfaatan multimedia untuk pembelajaran membaca cepat pemahaman.

##### **1. Tahap Persiapan**

Guru mempersiapkan komputer dan LCD untuk pembelajaran klasikal atau hanya komputer dalam jumlah banyak, sesuai dengan jumlah siswa (kegiatan individu ini dapat dilaksanakan di Laboratorium TIK). Guru mengopi program Microsoft Power Point yang sudah dibuat guru dengan menggunakan penggabungan animasi teks dan gambar. Di dalam program tersebut disertakan pula soal-soal yang harus dikerjakan siswa.

## **2. Tahap Pelaksanaan**

- a. Guru mengondisikan kelas untuk pembelajaran membaca menggunakan multimedia. Jika dilaksanakan secara klasikal, bahan bacaan dalam multimedia ditayangkan dengan menggunakan LCD sehingga siswa akan membaca bersama-sama. Jika dilaksanakan secara individu, komputer yang digunakan siswa harus sudah ada program multimedia yang dikopikan ke dalam komputer tersebut.
- b. Guru menyampaikan tata cara atau rambu-rambu pelaksanaan pembelajaran. Hal ini harus dibedakan antara kegiatan pembelajaran klasikal atau pembelajaran individu.
- c. Siswa membaca teks yang sudah deprogram dengan menggunakan animasi. Slide yang berisi teks akan berganti ke slide berikutnya sesuai dengan kecepatan tertentu.
- d. Siswa mengerjakan soal-soal setelah membaca. Soal dan jawaban dalam satu slide yang waktu tayangnya dibatasi waktu. Siswa akan memilih jawaban sesuai dengan teks yang dibacanya tadi.
- e. Kegiatan c dan d dilakukan berulang dengan kecepatan membaca yang berbeda. Kegiatan membaca ini harus deprogram dengan tingkat kecepatan membaca yang meningkat, misalnya dari 100 kpm (kata per menit) ke 125 kpm, 150 kpm, dan 175 kpm, sehingga kemampuan membaca cepat pemahaman siswa akan meningkat.
- f. Kegiatan ini harus dipadukan dengan keterampilan membaca yang lain, misalnya dipadukan dengan keterampilan berbicara dan menyimak.

## **3. Tahap Evaluasi**

Pada tahap evaluasi siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengembangkan potensi diri dalam kemampuan membaca cepat pemahaman. Maka, sebaiknya kegiatan evaluasi ini dilakukan secara individu. Kegiatan evaluasi dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan multimedia atau secara manual, yaitu teks dan soal dipersiapkan dengan cetakan.

Berikut ini gambar pelaksanaan membaca yang memanfaatkan multimedia yang dilaksanakan di SD dan di SMA.



Membaca dengan multi media secara klasikal



Membaca dengan multi media secara individu

## **E. PEMANFAATAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BAHASA PRODUKTIF**

Keterampilan bahasa produktif di antaranya keterampilan berbicara dan menulis. Keterampilan ini harus disampaikan kepada siswa SMA. Keterampilan berbicara di antaranya keterampilan dalam hal kemampuan siswa untuk berdiskusi, berpidato, berdeklamasi, atau berdebat. Keterampilan menulis di antaranya keterampilan dalam hal menulis paragraf, teks pidato, karya ilmiah, surat undangan, surat lamaran pekerjaan, dan menulis puisi atau cerpen.

Pada saat pembelajaran berbicara guru dapat memanfaatkan multimedia sebagai bahan untuk berdiskusi, misalnya: guru menayangkan video tentang kenakalan remaja yang marak dilakukan siswa kemudian siswa diajak untuk mendiskusikan fenomena tersebut. Guru juga dapat menayangkan dialog dalam acara di sebuah stasiun televisi kemudian siswa mencoba untuk menyusun teks dialog secara berkelompok dan mempraktikkannya di depan kelas. Guru juga dapat menugaskan siswa untuk membuat pementasan drama mini (drama singkat dengan durasi waktu 5 – 10 menit) kemudian siswa merekamnya dalam bentuk video. Pada waktu yang ditentukan, setiap kelompok mempresentasikan video drama mini tersebut.

Pembelajaran keterampilan menulis pun dapat memanfaatkan multimedia yang ada, misalnya ditayangkan sebuah video bencana alam, siswa diberi tugas untuk menyusun teks laporan hasil observasi atau teks berita. Dalam pembelajaran guru juga dapat memberi tugas kepada siswa untuk menulis contoh hasil penelitian ke dalam bentuk Power Point. Berikut ini langkah-langkah pembelajaran tersebut.

### **1. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini guru meminta siswa untuk menyusun hasil penelitian. Guru juga meminta siswa untuk membawa laptop guna menyusun hasil penelitian ke dalam bentuk power point

### **2. Tahap Pelaksanaan**

- a. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini.
- b. Guru menugaskan siswa dalam kelompok untuk menyusun laporan penelitian yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Teknik penyusunan laporan dilakukan dengan menggunakan program Microsof Power Point sehingga siswa tidak hanya menampilkan teks, tetapi juga menampilkan gambar atau video dalam power point yang dibuatnya.
- c. Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok.
- d. Siswa dalam kelompok lain menanggapi.
- e. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi.

### **3. Tahap Evaluasi**

Pada tahap evaluasi guru dapat menayangkan penggalan video yang berisi bagian-bagian atau tahapan-tahapan pelaksanaan penelitian. Siswa diberi tugas untuk menulis sesuai dengan tayangan video.

Berikut ini ditampilkan gambar siswa SMA saat mempresentasikan di depan kelas setelah membuat laporan hasil penelitian dengan menggunakan power point.



Siswa SMA dalam kelompoknya mempresentasikan laporan hasil penelitian dalam bentuk power point

## **F. PENUTUP**

Berdasarkan uraian dalam pembahasan makalah tersebut dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Guru adalah profesi yang mulia karena guru memiliki tugas yang berat dan mulia. Guru tidak sekadar masuk ke dalam kelas dan memberikan materi, tetapi ia harus dapat menyampaikan materi dengan mudah agar dapat dipahami siswa, memotivasi siswa untuk belajar, dan memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan kompetensi yang dimilikinya.
2. Perkembangan multimedia sangat pesat, di antara multimedia yang digunakan di bidang pendidikan adalah *Microsoft Power Point*, *Macromedia Flash*, *Macromedia Captivate*, dan *Kuiz Wondershare*. Namun, yang paling banyak digunakan adalah *Microsoft Power Point*.
3. Guru bahasa Indonesia dapat memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran keterampilan bahasa, bukan hanya pada keterampilan bahasa reseptif, melainkan juga pada keterampilan bahasa produktif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Enterprise, Jubilee. 2014. *Rahasia Animasi Dahsyat MS Power Point*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Santoso, Anang, dkk.. 2013. *Materi Pokok Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Setiawan, Denny. 2009. *Materi Pokok Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Tarigan, Hendry Guntur. 1994. *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa

- Tim Redaksi Nuansa Aulia. 2006. Himpunan Perundang-Undangan Republik Indonesia tentang Guru dan Dosen, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005: Dilengkapi dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bandung : Nuansa Aulia
- TW, Solchan, dkk. 2011. Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia di SD. Jakarta : Universitas Terbuka
- Wena, Made. 2009. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional. Jakarta : Bumi Aksara