

**Meningkatkan penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VII dengan Menggunakan video kartun di SMPN 1 Situbondo Tahun Akademik 2012/2013**

**ACH MUNAWI HUSEIN**

Dosen FKIP Prodi PGSD Universitas Abdurrahman Situbondo

Alamat email: [achmunawihusein@yahoo.com](mailto:achmunawihusein@yahoo.com)

083134455180

Abstrak

English is noticed as one of international languages which is very common to be used by people from different region and country to communicate each other. Nevertheless, the ability to use this language should developed during youth's school age. Students are often trapped by the very old-fashioned way of learning. They get bored even when they are not learning it.

Based on current formal interview with the seventh grade English teacher of SMPN 1 Situbondo, the students in class VII had more difficulties in learning English, especially in vocabulary. The students of this class had the lowest motivation in learning and mastering vocabulary. The teacher said that the students often look enthusiastic which is shown by their score in vocabulary which is only 59% of the whole students who got score higher than 70.

The research problem of this was "How is the use of Cartoon video able to increase the eighth grade students' vocabulary mastery at SMPN 1 Situbondo in the 2012/2013 academic year? The research objective was intended to find out how the using of cartoon video is able to increase the seventh grade students' vocabulary mastery at SMPN 1 Situbondo in the 2012/2013 academic year. This research applied cartoon video to increase students' vocabulary mastery.

The design of this research was classroom action research. The research subject was the VII grade students at SMPN 1 Situbondo in the academic year 2012 /2013. There were two kinds of data applied in this research, primary data were collected using vocabulary test and supporting data were collected using observation checklist.

The result of vocabulary test in the first cycle showed that from 32 students there were only 17 (53.13%) of them who got score  $\geq 70$ . This means that the rest of the students did not achieve the target score.

In addition, the results of observation in Cycle I revealed that only 65.51% of 32 students actively participated in the teaching and learning process of vocabulary by using Cartoon Video. The rest of the subjects (34.49% of 32 students) were passive in joining the lesson

The result of vocabulary test in the second cycle showed that from 32 students, there were only 7 of them who get score  $\leq 70$ , so the rest of them or 78.12% or 25 students got score  $\geq 70$ . This means that more students achieve the target score.

The result of observation in Cycle II showed that the students' active participation improved during the lesson. There were 26 students or 81.25% actively involved in the teaching and learning process of vocabulary mastery through cartoon video. The rest 6 of 38 students were still categorized as passive students. It can be said that the observing in cycle 2 success because more than 75% students active in class.

*Dosen SI PGSD FKIP Universitas Abdurrahman Saleh Situbondo* | 1

<sup>3</sup> Based on the results above, it could be concluded that the use of cartoon video could improve the seventh grade students' vocabulary mastery. And it could help the students to identify of nouns, verbs, adjectives and adverbs in a short period and it was worth to be carried for the next vocabulary class.

Key words: *Vocabulary Mastery, Cartoon video.*

<sup>1</sup> Mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar berkedudukan sebagai mata pelajaran muatan lokal (mulok) pilihan. Sesuai dengan peraturan <sup>2</sup> Depdiknas dalam permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan (SKLSP) dasar dan menengah (2006) <sup>1</sup> bahwa “Sehubungan dengan hal tersebut, perlu ditetapkan Standar Kompetensi bahasa Inggris bagi SD/MI yang menyelenggarakan mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal”

<sup>1</sup> Setiap pelaksanaan pembelajaran tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai. Begitu juga dengan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar tentu memiliki tujuan tertentu. Secara sederhana pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengenalkan Bahasa Inggris pada siswa tingkat Sekolah Dasar dan untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Penjelasan mengenai tujuan pembelajaran Bahasa Inggris, tercantum <sup>2</sup> dalam peraturan dari Depdiknas dalam Permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan (SKLSP) dasar dan menengah (2006) <sup>1</sup> berikut ini.

Mata pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah, (2) Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.

Aspek yang berhubungan dengan pengembangan kompetensi berkomunikasi, terdapat empat keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Inggris yaitu, mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Kesulitan terkait komponen bahasa juga dialami oleh para siswa seperti dalam pengucapan dan kosakata. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik, siswa harus menguasai jumlah kosakata yang cukup banyak dan mengetahui bagaimana menggunakannya dengan baik Huyen dan Nga (dalam Mafulah, 2015:3) Penguasaan kosakata merupakan salah satu kesulitan yang paling sering dijumpai dalam pengajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar.

Penguasaan bahasa memerlukan bekal kosakata yang banyak dan bentuk tata bahasa yang memadai. Kosakata

yang banyak tanpa didasari dengan tata bahasa yang kuat maka mustahil kita bisa memahami dengan baik suatu bacaan dan demikian sebaliknya, tata bahasa yang baik tanpa memiliki kosakata yang banyak maka suatu tulisan tidak dapat di baca dengan sempurna, Yusran Pora (dalam Fajriyah 2013, 4). Penguasaan kosakata berpengaruh dalam pembuatan kalimat berbahasa Inggris dan pemahaman Bahasa Inggris. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris penting diajarkan pada usia siswa Sekolah Dasar karena siswa dapat mengingat dan memahami lebih banyak kosakata. Penguasaan kosakata akan berpengaruh pada pembuatan kalimat, kesesuaian isi dan penjelasan yang diharapkan dalam Bahasa Inggris. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris juga berpengaruh pada percakapan, *grammar* dan *tenses* bahasa Inggris pada jenjang berikutnya. Penguasaan kosakata menjadi dasar dari konsep pemahaman dalam Berbahasa Inggris.

Pada usia siswa Sekolah Dasar merupakan masa yang sangat penting dalam belajar bahasa. Pada usia siswa Sekolah Dasar daya ingat siswa masih sangat kuat, sehingga pada usia siswa Sekolah Dasar lebih mudah untuk menguasai suatu bahasa. Usia siswa Sekolah Dasar sangat tepat untuk mulai

dikenalkan berbagai macam kosakata untuk dipahami dan dikuasai siswa. Pengenalan dan penguasaan kosakata pada usia dini diharapkan membantu siswa untuk memahami kosakata yang telah diajarkan sehingga hasil pembelajaran yang telah diperoleh dapat digunakan untuk tingkatan selanjutnya dan pembelajaran dapat diserap dengan baik.

Oleh karena itu, guru harus menyajikan kosakata dalam metode yang menarik, karena akan membantu siswa untuk mencapai kosa kata. Mengajar Bahasa Inggris dengan menggunakan video salah satu metode menarik yang dapat diterapkan oleh guru bahasa Inggris dalam pengajaran kosa kata.

Ada beberapa teknik dalam mengajar kosa kata. Salah satunya adalah dengan menggunakan video. Video dapat digunakan untuk memperluas kosa kata siswa. Hal ini didukung oleh Tatsuki (2003) bahwa peserta didik yang menonton video mampu menghasilkan persentase yang lebih tinggi dari kata-kata yang dapat diterima.

Berdasarkan penjelasan di atas, itu adalah percaya video yang memperluas pencapaian kosakata terutama untuk pelajar muda. Dari video tersebut, mereka dapat belajar tentang budaya, cara pengucapan, dll. dari video,

mereka akan belajar lebih banyak daripada ketika mereka membaca teks. Hal ini didukung oleh Goodwyn (1992, p. 57) yang pelajar muda lebih mudah untuk menonton dan memahami daripada untuk membaca dan memahami. Artinya, pelajar muda lebih mudah untuk menangkap pesan atau bahasa target dari video dan mudah untuk memahaminya.

Hasil studi yang diperoleh melalui observasi di kelas tujuh SMPN 1 Situbondo menunjukkan bahwa kosa kata mereka rendah. setidaknya ada dua masalah; (1) siswa merasa bosan, (2) kurangnya kosa kata. Selain itu, partisipasi siswa dalam mengikuti kelas cenderung pasif di mana kegiatan belajar mengajar yang guru-oriented.

### **METODE**

Penelitian ini hanya focus pada meningkatkan penguasaan kosakata siswa menggunakan video kartun sebagai strategi. Sesuai dengan Lewin (dikutip dalam Meniff 1992: 22). Penelitian Tindakan Kelas memiliki empat tahapan: perencanaan, bertindak, mengamati dan refleksi. persiapan dapat dilihat sebagai berikut: (a). Langkah-langkah pengajaran dalam prosedur tindakan, dan kegiatan dalam melaksanakan tindakan terhadap pemecahan yang telah direncanakan, (b) mempersiapkan media yang sesuai

*Dosen SI PGSD FKIP Universitas Abdurrahman Saleh Situbondo* | 3

kebutuhan di kelas. (C) mempersiapkan lembar observasi, checklis dan rubric penilaian.

### **Perencanaan**

Perencanaan adalah persiapan guru sebelum melakukan tindakan. Pada langkah ini peneliti mempersiapkan segala sesuatu untuk menyelesaikan kegiatan di kelas seperti merancang rencana pelajaran, merancang video kartun, bahan ajar, observasi, checklist, table penilaian. Dalam hal ini, peneliti berdiskusi dengan guru bahasa Inggris bila tindakan tersebut akan dimulai dan bagaimana cara terbaik untuk mengimplementasikan pencapaian kosakata dengan menggunakan video yang kartun di kelas VII D. Peneliti dan guru bahasa Inggris membahas bahan yang cocok yang akan diberikan kepada siswa VII D. Peneliti menyiapkan rencana pelajaran untuk proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, pelaksanaan tindakan telah dilakukan dalam tiga pertemuan dan setiap pertemuan dilakukan selama 90 menit.

### **Mempersiapkan strategi :**

Strategi mengajar menggunakan video kartun dalam meningkatkan penguasaan kosakata adalah sebagai berikut.

#### **1. Mempersiapkan video**

Sebelum siswa menonton video, guru mempersiapkan video terlebih

dahulu, menentukan alokasi waktu, dan membuat daftar beberapa kata yang sulit ditemukan dalam video.

## 2. Menonton video

Guru menyuruh siswa untuk menonton video dan menjawab pertanyaan-pertanyaan berdasarkan pada video.

## 3. Membahas video

Setelah siswa menonton video, guru berdiskusi dengan siswa apakah mereka mengerti apa yang telah mereka menyaksikan.

**Merancang RPP.** Peneliti membuat rancangan pembelajaran sesuai dengan hasil diskusi dengan guru bahasa Inggris. Peneliti membuat rencana pembelajaran pada pertemuan pertama sampai ketiga.

Pada siklus pertama, peneliti memberikan siswa dengan kegiatan lain ketika mengajar kosakata di kelas, dan kegiatannya adalah untuk berkumpul kembali menjadi lima kelompok. Topik video Kartun yang akan didiskusikan adalah *Despicable me* 2010.

**Kriteria keberhasilan.** Dalam penelitian tindakan kelas ini, kriteria keberhasilan adalah peningkatan yang telah dicapai oleh siswa menyangkut penguasaan kosakata. Kriteria adalah: 1. skor rata-rata siswa di tes kosakata dalam 'baik' Kategori (70-80). 2. Ada

setidaknya 75% dari siswa yang mendapat 70 sebagai nilai minimal standar. 3. Ada sekitar 75% dari siswa yang terlibat aktif dalam proses belajar mengajar penguasaan kosakata dengan menggunakan video yang kartun.

## **Pelaksanaan**

Ketika semua persiapan sudah siap untuk dilaksanakan, peneliti menerapkan kegiatan yang telah dirancang menggunakan video yang kartun.

Dalam melaksanakan kegiatannya, peneliti dibantu oleh seorang kolaborator yang pada saat yang sama bertindak sebagai pengamat dalam mengajar dan proses belajar di kelas. Selama proses tersebut, kolaborator melakukan pengamatan berdasar pada checklist dan catatan – catatan.

## **Pengamatan**

**Data dan sumber data.** Data yang berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah tentang partisipasi siswa dalam kosakata kegiatan, komentar, pendapat, dan saran. Data kuantitatif adalah tes kosakata siswa. Data diperoleh dari siswa dan guru berkolaborasi.

**Instrumen dan teknik untuk pengumpulan data.** Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan checklist

observasi, catatan, daftar pertanyaan, dan tes. Checklist observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar di kelas, dan untuk mengamati rencana pelajaran, materi pembelajaran, tes kosakata, dan proses pembelajaran yang berhubungan dengan pelaksanaan strategi menggunakan video kartun. Indikator siswa aktif dapat dilihat pada mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan, memperhatikan selama pelajaran. Jika siswa memenuhi setidaknya tiga indikator mereka dikategorikan sebagai mahasiswa aktif. Penelitian ini berhasil jika sekitar 75% dari siswa aktif dalam mengajar dan proses kosakata pembelajaran dengan menggunakan strategi Cartoon Video.

### **Refleksi**

Peneliti dan guru sebagai kolaborator melakukan kegiatan refleksi untuk mendapatkan hasil dari tindakan yang dikumpulkan dari observasi kelas dan tes kosakata dalam setiap pertemuan dengan teknik diskusi. refleksi dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidak adanya kelemahan pada kegiatan pengajaran dan untuk mengidentifikasi poin apa yang dilakukan dengan baik. Namun, hasil dari observasi kelas dan tes kosakata dalam siklus pertama dapat diketahui kekuatan dan kelemahan dari tindakan pada siklus

pertama. Kemudian, informasi itu digunakan sebagai panduan untuk merevisi rencana pelajaran dari siklus pertama untuk menghasilkan rencana pelajaran untuk siklus kedua. Intinya adalah bahwa kelemahan direvisi untuk mengatur rencana pelajaran untuk siklus yang lebih baik, terutama berhubungan dengan proses belajar mengajar penguasaan kosakata dengan menggunakan video yang kartun.

### **HASIL**

#### **Hasil Observasi Siklus 1**

Berdasarkan pengamatan pertemuan pertama pada siklus 1 ada 62,51% atau 20 siswa secara aktif berpartisipasi dan 37,5% atau 12 siswa berpartisipasi pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Pertemuan kedua ada 68,75% atau 22 siswa secara aktif berpartisipasi dan 31,25% atau 10 siswa pasif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan 1 dan pertemuan 2, dapat disimpulkan bahwa persentase partisipasi aktif siswa dalam siklus I adalah 65,51%. Fakta ini berarti bahwa partisipasi aktif siswa tidak memenuhi persyaratan, yang setidaknya 75% dari subjek penelitian aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar penguasaan kosakata menggunakan video yang kartun.

### **Hasil Vocabulary Test Cycle 1**

Berdasarkan hasil tes kosakata, ditemukan bahwa persentase siswa dengan menggunakan video kartun pada siklus I adalah 53,13% Seperti disebutkan sebelumnya, siklus penelitian ini dianggap berhasil jika skor utama dari siswa tes kosakata telah mencapai 75 atau lebih dan itu dicapai oleh setidaknya 75% dari total siswa. Ini berarti bahwa persyaratan persentase target dalam penelitian ini belum tercapai belum.

### **Hasil Observasi Siklus 2**

Berdasarkan pengamatan, pada pertemuan pertama di siklus kedua ada 78,12% atau 25 siswa secara aktif berpartisipasi dan 21,88% atau 7 siswa pasif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. partisipasi aktif mahasiswa dalam siklus II meningkat. Hal ini terbukti dengan siswa sudah menunjukkan minat mereka dalam proses belajar mengajar penguasaan kosakata menggunakan video kartun. Pengamatan di pertemuan kedua menunjukkan bahwa partisipasi aktif siswa masih membaik selama pelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada 26 siswa atau 81,25% secara aktif terlibat dalam proses belajar mengajar penguasaan kosakata melalui video kartun. Sisanya (6 siswa atau 18,75% dari 38 siswa).

Persentase ini, data menunjukkan

bahwa kebutuhan 75% dari keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar penguasaan kosakata sudah terpenuhi. Dengan kata lain, mengajar bahasa Inggris penguasaan kosakata dengan menggunakan video kartun berhasil. Dapat dikatakan bahwa siswa memberikan respon yang optimal.

### **Hasil Vocabulary Test Cycle 2**

Berdasarkan hasil tes kosakata, ditemukan bahwa persentase skor dari penguasaan kosakata dengan menggunakan video kartun pada siklus 2 yang mendapat 70 adalah 78,12% artinya bahwa persyaratan persentase target dalam penelitian ini telah dicapai.

### **DISKUSI**

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan, penguasaan kosakata siswa umumnya dapat digambarkan sebagai berikut.

Hasil tes kosakata dalam siklus pertama menunjukkan bahwa persentase siswa yang mendapat skor 70 adalah 53,13% selain itu keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar adalah 65,51%. Ini berarti bahwa persyaratan persentase subjek prestasi kosakata dan skor kebutuhan proses observasi pada siklus pertama dari penelitian ini belum tercapai dan dapat dikemukakan bahwa itu tidak berhasil. Untuk itu, peneliti mengamati penyebab masalah ini. Karena



siswa masih belum tertarik dengan video kartun dan mereka masih bingung tentang apa yang dikatakan pembicara dari video kartun dan tugas mereka. Pada siklus 1, peneliti meminta mereka untuk melakukan tugas dalam kelompok, tetapi kelompok tidak aktif karena mereka masih belum percaya diri untuk berbagi ide. Mereka takut untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dan ada banyak siswa tidak mengerti tentang materi karena mereka minim dalam kosa kata.

Pada siklus pertama yang sudah dilakukan, peneliti memutuskan untuk melakukan cara baru dalam menarik minat siswa dalam menonton video. Sepertinya aktivitas sebelumnya tidak cukup efektif dan perlu diperkuat oleh kegiatan lain. Dari alasan ini peneliti melanjutkan pada siklus berikutnya, dalam siklus ini peneliti menggunakan kegiatan lain (peneliti meminta mereka untuk melakukan tugas dalam kelompok dan memberikan nomor untuk masing-masing siswa pada kelompok, meminta setiap siswa dari kelompok untuk menulis di papan tulis tentang kosa kata yang mereka temukan dari video kartun, mengajukan pertanyaan, dan meminta perwakilan kelompok untuk menyajikan tugas mereka di depan kelas. Para siswa yang dipanggil secara acak oleh guru

untuk menjawab pertanyaan, dan setiap tim harus membawa kamus untuk mendukung pengajaran dan untuk meningkatkan prestasi kosakata siswa. Pada siklus kedua siswa memiliki peningkatan signifikan. Para siswa mempunyai rasa percaya diri yang cukup tinggi, mereka mampu memotivasi diri mereka. Pada siklus II siswa lebih baik dalam memahami dari pada pada siklus pertama. Mereka dapat mengidentifikasi materi kosakata dengan menggunakan video kartun. Jadi hasil prestasi kosakata pengujian siklus 2 menunjukkan perbaikan nilai siswa.

Berdasarkan hasil tes prestasi kosakata pada siklus kedua, kita mendapatkan gambaran, bahwa prestasi kosakata siswa pada siklus kedua jauh lebih baik dari pada periode sebelumnya. Hasil dari tes prestasi kosakata pada siklus kedua menunjukkan persentase siswa yang mendapat skor 70 adalah 78,12%. Selain itu rata-rata persentase keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar adalah 79,68%. Ini berarti bahwa kebutuhan persen dari pencapaian kosa kata dan persyaratan standar skor pengamatan proses dalam siklus kedua dari penelitian ini telah dicapai dan dapat dikatakan bahwa itu adalah sukses. Ini berarti bahwa video kartun mampu meningkatkan prestasi kosakata siswa.

*Dosen SI PGSD FKIP Universitas Abdurrahman Saleh Situbondo* | 7

Hal ini didukung oleh Tatsuki (2003) bahwa peserta didik yang menonton video mampu menghasilkan persentase yang lebih tinggi dari kata-kata yang dapat diterima. Sejalan dengan ini, Goodwyn (1992: 57) mengatakan bahwa pelajar pemula dapat belajar dengan menonton video dan mulai menghargai dan menikmati maknanya. Ini berarti bahwa video dapat digunakan dalam pengajaran kosakata terutama untuk pelajar pemula. Hal ini karena dengan video, peserta didik akan belajar bahasa target dengan mudah dan mereka akan menikmati dan terhibur.

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa menonton video kartun adalah media yang baik dalam mengajar dan belajar bahasa Inggris, terutama dalam mengembangkan prestasi kosakata siswa. Video membuat siswa rileks, lebih aktif, senang dan menikmati.

### **Kesimpulan dan Saran**

#### **Kesimpulan**

Penggunaan video kartun dapat meningkatkan penguasaan kosa kata siswa kelas VII D di SMPN 1 Situbondo pada tahun akademik 2012/2013. Pada siklus pertama siswa masih tidak tertarik dengan video kartun dan mereka masih bingung tentang apa yang dikatakan pembicara dari video kartun. Para siswa juga kehilangan semangat untuk belajar.

Para siswa juga merasa tidak percaya diri dan takut keliru ketika mereka diperintahkan untuk mengajukan beberapa pertanyaan dari guru dan siswa tidak percaya diri untuk berbagi ide mereka. Berdasarkan hasil dan rata-rata keterlibatan siswa dalam belajar mengajar, diketahui bahwa ada 65,51% dari 32 siswa yang aktif di kelas dan ada 34,39% yang pasif di kelas. Dalam siklus ke 2, Para siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka, siswa dapat memotivasi diri dan mencoba untuk membangun pikiran positif. Pada siklus II siswa lebih baik dan lebih mudah memahami pada siklus pertama. mereka lebih aktif di kelas. Berdasarkan hasil dan rata-rata keterlibatan siswa dalam belajar mengajar, diketahui bahwa ada 79,68% dari 32 siswa yang aktif di kelas dan ada 20,32% yang pasif di kelas. Ini berarti bahwa dengan menggunakan video kartun bisa menumbuhkan minat siswa dan membuat mereka lebih aktif. Peningkatan ini disebabkan oleh partisipasi siswa dalam kelompok. Hal itu membuat para siswa lebih mudah untuk melakukan tugas mereka.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa video kartun sangat bernilai dan berguna untuk diterapkan dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

### **Saran**

Setelah melakukan kegiatan dalam meningkatkan penguasaan kosakata dengan menggunakan video kartun, penulis ingin memberikan saran sebagai berikut: (1) video yang digunakan adalah video yang mudah dan mengandung beberapa elemen bahasa. (2) Dalam rangka mendukung proses cara mengajar optimal, lebih baik bagi guru untuk memiliki media pembelajaran, misalnya video, gambar atau hal-hal nyata / objek untuk membantu para siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bahan yang akan diajarkan.

### **Referensi**

- Ali, M. (1993) Strategi Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Angkasa
- Goodwyn, A. (1992) English Teaching dan Media Pendidikan. Buckingham: terbuka University Press, pp160
- Tatsuki, D. (2003) Pragmatik dalam pengajaran / pembelajaran bahasa dan budaya.