

PERAN GURU BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN YANG INOVATIF

Rukni Setyawati

Hall of Central Java Language

rukni@ymail.com

Abstract

Teacher as an instructor while educators must be aware of the changes and demands of an increasingly complex task with the impact thereof. In teaching and learning activities, teachers should adapt to demands and needs of the students. The purpose of learning so that the direction and maintenance of appropriate levels of education can be the targets set by the government that is contained in the curriculum in 2013. Curriculum 2013 has been rolling for a year of learning emphasis on attitude (the attitude of the spiritual and social attitudes), which was followed by aspects of skills and cognitive aspects. It is intended that learners can soon become an honorable man, responsible, and independent. In the 2013 curriculum students are required to skilled, creative, and can berinovatif in receiving classroom. The role of learners in the curriculum 2013 was passive, not just talk mendengarkn teachers, but learners claimed an active role in the learning process. Similarly, the teacher in the learning process should be able to face learners using the strategies, methods, and the right approach, so that students are not saturated and will be motivated to follow the learning process. Referring to the framework of 21st century competencies learning process should be able to create learning exercises which allow educators to collaborate, enabling learners to learn relevant to the context of the world. Therefore, the learning process should be able to give birth learners innovative and creative. for mature and intelligent students in order to develop their potential optimally.

Key Words: teacher, strategies, curriculum, 2013, innovation.

PENDAHULUAN

Salah satu fungsi bahasa Indonesia dalam pembelajaran adalah sebagai alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Dalam kurikulum 2013 fungsi bahasa Indonesia selain sebagai alat komunikasi, berfungsi pula sebagai penghela bagi pembelajaran lainnya. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia, siswa dapat belajar materi pelajaran lainnya, karena topik yang dibahas dalam berkomunikasi diintegrasikan dengan kompetensi inti dengan mata pelajaran lainnya.

Kurikulum 2013 sebagai alat evaluasi untuk memperbaiki dan mengubah paradigma pendidikan dari pendidikan yang dulu lebih menekankan pada aspek kognitif menjadi pendidikan yang berorientasi pada skill. Kurikulum 2013 memberikan penekanan pembelajaran yang besar pada aspek sikap (sikap spiritual dan sikap sosial) yang diikuti dengan aspek keterampilan dan aspek kognitif. Hal itu dimaksudkan agar

peserta didik kelak dapat menjadi manusia yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, dan mandiri.

Dalam kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk terampil, kreatif, dan dapat berinovatif dalam menerima pembelajaran di kelas. Peran peserta didik dalam kurikulum 2013 tidak pasif, tidak hanya mendengarkan ceramah guru, tetapi peserta didik dituntut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Demikian juga guru dalam proses pembelajaran harus dapat menghadapi peserta didik dengan menggunakan strategi, metode, dan pendekatan yang tepat. Langkah tersebut tidak akan menjenuhkan siswa, bahkan akan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan implementasi kurikulum 2013 yang terdapat tiga aspek utama, yaitu: (1) perubahan *mind set*, (2) keterampilan dan kompetensi guru, (3) kepemimpinan, kultur, dan manajemen sekolah.

Mengacu pada kerangka kompetensi abad 21 proses pembelajaran harus mampu menciptakan latihan pembelajaran yang memungkinkan pendidik berkolaborasi, memungkinkan peserta didik untuk belajar yang relevan dengan konteks dunia. Oleh karena itu proses pembelajaran harus mampu melahirkan peserta didik yang inovatif dan kreatif. Nuh (2013) menyatakan bahwa kemampuan inovatif, kreatif dan cerdas dapat diperoleh melalui *observing, questioning, associating* dan *experimenting*. Hal ini bertujuan untuk mendewasakan anak didik agar dapat mengembangkan potensinya seoptimal mungkin.

Tujuan dari pembelajaran supaya arah dan penyelenggaraan jenjang pendidikan dapat sesuai dengan sasaran yang ditetapkan oleh pemerintah. Kurikulum terdiri atas beberapa bagian pokok dan bagian penunjang yang saling berhubungan dan memiliki keterkaitan, sehingga sebagai perangkat lunak dapat memberikan hasil yang efektif dan efisien.

Berdasarkan paparan di atas, perlu dipecahkan bagaimana guru dapat menciptakan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang inovatif agar peserta didik dapat menjadi manusia yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, dan mandiri.

PERAN GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Paradigma baru pengajaran apapun sekarang tampak lebih humanistik, termasuk pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran humanistik lebih meningkatkan kegiatan belajar banyak berorientasi kepada diri siswa. Guru hanya sebagai fasilitator, siswa diberi kebebasan, otonomi, dan tanggung jawab, serta kreativitas yang lebih besar dalam proses belajar (Sumardi: 2002). Sumardi, Mulyanto. 2002. *Berbagai Pendekatan Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Sinar Harapan. Dalam pembelajaran guru berperan sebagai individu yang diharapkan selalu

memantau kegiatan siswa dengan memberikan umpan balik, memantau kegiatan siswa, menentukan latihan dan memberikan bimbingan, bahkan guru juga dapat memberi nasehat kepada peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran.

Guru mempunyai peran yang sangat besar dalam mendesain keberhasilan pembelajaran, dengan memperhatikan hal-hal berikut ini: (1) guru harus dapat memberi pemahaman kepada siswa, bahwa bahasa merupakan sarana berpikir. Keterampilan berbahasa siswa menjadi tolak ukur kemampuan berpikir siswa. (2) Guru perlu memperhatikan kreatifitas siswa, (3) pembelajaran harus menyenangkan bagi siswa, maka guru harus bisa membangkitkan keingintahuan, minat, dan semangat belajar siswa perlu mendapat perhatian, (4) guru harus pintar memilih model pembelajaran, pendekatan, strategi, dan teknik yang cocok, sehingga peserta didik tidak jenuh karena cara mengajar guru yang monoton, dan (5) guru harus memberi perhatian apa yang disampaikan siswa.

Dalam Undang-Undang Guru dan Dosen, pasal 1, dikatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Undang-undang Guru dan Dosen.

HUMANISTIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Menurut Drost (1998) hasil pengajaran dan pendidikan humanitis adalah orang yang bernalar kritis dan mampu mengungkapkan diri sedemikian rupa sehingga terjalin komunikasi yang bermutu. Perhatian psikologi humanistik yang terutama tertuju pada masalah bagaimana tiap-tiap individu dipengaruhi dan dibimbing oleh maksud-maksud pribadi yang mereka hubungkan kepada pengalaman-pengalaman mereka sendiri. Menurut para pendidik aliran humanistik penyusunan dan penyajian materi pelajaran harus sesuai dengan perasaan dan perhatian siswa (Dalyono, 1997). Adapun tujuan pendidikan humanistik sebagai berikut: (1) mengembangkan potensi anak sepenuhnya baik secara fisik, mental, dan spiritual, (2) membangkitkan kehausan akan ilmu pengetahuan dan senang (cinta) belajar, (3) membekali anak-anak dengan kemampuan akademik dan kemampuan lainnya yang diperlukan untuk pendidikan selanjutnya, (4) memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan kepribadian anak yang meliputi moralitas, integritas, percaya diri, disiplin, dan kerjasama, (5) mengembangkan kemantapan fisik dan ketahanan mental melalui yoga dan meditasi, olahraga dan bermain, (6) mengembangkan rasa estetika dan penghargaan terhadap kebudayaan melalui drama, tari, musik, dan seni rupa, (7) mendorong anak-anak agar menjadi anggota masyarakat yang aktif dan bertanggung jawab, (8) meningkatkan

kesadaran ekologi dalam makna yang paling luas, yaitu kesadaran akan saling terkaitnya segala sesuatu, dan mendorong rasa hormat dan peduli terhadap semua makhluk, (9) meningkatkan pandangan universal, terbebas dari perbedaan agama, warna kulit, jenis kelamin, dan sebagainya, dan (10) mengerti pentingnya peranan guru dalam memberikan contoh.

Pendidikan humanisme sangat mementingkan adanya rasa kebebasan dan tanggung jawab. Teori ini mempunyai tujuan pendidikan yaitu memanusiakan manusia agar manusia mampu mengaktualisasi diri sebaik-baiknya. Aliran humanistik tidak mempunyai teori belajar khusus, tetapi hanya bersifat eklektik, yang bermaksud menggunakan teori yang sesuai (kognitif) asalkan tujuan pembelajaran tercapai. Peranan pendidik dalam pendekatan humanisme adalah sebagai fasilitator ataupun pembimbing, yang berperan sebagai berikut: (1) menciptakan iklim belajar, (2) memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, (3) membantu mengungkapkan emosi peserta didik, dan (4) membantu belajar peserta didik.

Bentuk pembelajaran melalui pendekatan humanisme adalah murid dituntut untuk selalu memotivasi diri. Untuk mencapai ke arah itu kegiatan belajar hendaknya mendorong siswa untuk belajar dengan cara belajar menilai belajarnya sendiri. Program pembelajaran yang diterapkan dalam pendekatan humanisme umumnya menggunakan kegiatan terbuka dimana siswa harus mendapatkan informasi, membuat keputusan, menyelesaikan masalah dan menghasilkan kejayaan sendiri. Dalam pendidikan humanisme, siswa tidak memiliki tempat duduk yang tetap seperti pendidikan konvensional. Murid-murid dapat belajar secara mandiri atau belajar secara kelompok bersama teman-temannya.

PEMBELAJARAN YANG KREATIF DAN INOVATIF

Keterampilan berpikir kreatif atau kreativitas yang merupakan bagian dari nilai-nilai pendidikan karakter merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah (Munandar, 2004). Keterampilan berpikir kreatif seperti ini dapat membantu siswa berpikir lancar dan luwes dalam menyelesaikan masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak gagasan baru. Kreatifitas merupakan cara mengembangkan pemikiran alternatif atau kemungkinan dengan berbagai cara sehingga mampu melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang dalam interaksi individu dengan lingkungan sehingga diperoleh cara-cara baru untuk mencapai tujuan yang lebih bermakna (Lumsdaine, 1995).

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki seseorang yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap orang memiliki bakat kreatif, dan ditinjau dari

segi pendidikan bakat kreatif dapat dikembangkan dan perlu dipupuk sejak dari usia dini (Evans, 1991). Bila bakat kreatif orang tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang secara optimal, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Oleh sebab itu, diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Dahlan (1990) menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) secara kreatif melalui proses berpikir yang lebih kaya. Oleh karena itu pembelajaran perlu memperhatikan penciptaan lingkungan dan suasana yang mendorong individu mengembangkan kreativitasnya, penyediaan seperangkat kemampuan dan keterampilan untuk memperoleh gagasan baru, pengembangan keterampilan berpikir kreatif, dapat dilakukan dalam setting kelas dan luar kelas.

Menurut Hurlock (1999) untuk menciptakan suatu pembelajaran yang kreatif, maka diperlukan kondisi yang mampu meningkatkan kreativitas, yaitu: (1) waktu, untuk menjadi kreatif, kegiatan anak haruslah jangan diatur sedemikian rupa, sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal, (2) kesempatan menyendiri, hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif, (3) dorongan, siswa harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif., (4) sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan. Untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas, (5) lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas, (6) hubungan orang tua dan anak, orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, hal tersebut sangat mendukung kreativitas, (7) cara mendidik anak secara demokratis dirumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya, (8) kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik untuk mencapai hasil yang kreatif dan anak-anak dapat berfantasi.

Munandar (2009) berpendapat bahwa kreativitas anak (berpikir kreatif), agar dapat terwujud membutuhkan adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsik) maupun dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik).

1) Motivasi untuk kreativitas

Pada setiap orang ada kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas, ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi diri sepenuhnya. Dorongan ada pada setiap orang dan bersifat internal, ada dalam diri individu sendiri, namun membutuhkan kondisi yang tepat untuk diekspresikan.

2) Kondisi eksternal yang mendorong perilaku kreatif

Diperlukan adanya upaya penciptaan lingkungan kondisi eksternal yang dapat memupuk dorongan dalam diri anak untuk mengembangkan kretivitasnya.

Treffinger (dalam Conny Semiawan: 1990) menyatakan model belajar kreatif memiliki tiga tahapan, yaitu:

1. Tingkat 1: Fungsi divergen

Tingkat ini dinamakan fungsi divergen dengan maksud untuk menekankan keterbukaan dan kemungkinan-kemungkinan. Pada bagian pengenalan (kognitif), fungsi-fungsi divergen meliputi perkembangan dari kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterincian (*elaboration*) dalam berpikir. Meskipun tidak divergen, dalam tahap ini telah pula berkontribusi kegiatan-kegiatan intelektual, seperti pengenalan (*cognition*) dan ingatan (*memory*).

Pada bagian afektif, tingkat 1 meliputi kesediaan untuk menjawab, keterbukaan terhadap pengalaman, kesediaan menerima kesamaran atau kedwiantian (*ambiguity*), kepekaan terhadap masalah dan tantangan, rasa ingin tahu, keberanian mengambil resiko, kesadaran dan kepercayaan kepada diri sendiri.

Tingkat I merupakan landasan atau dasar dimana belajar kreatif berkembang. Dengan demikian, tahap ini mencakup sejumlah metoda dan teknik yang dapat dipandang sebagai dasar dari belajar kreatif.

2. Tingkat II: Proses pemikiran dan perasaan yang majemuk

Pada tingkat II ini, faktor-faktor pengenalan dan afektif dari tingkat I diperluas dan diterapkan. Segi pengenalan dari tingkat II ini meliputi penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian (evaluasi). Disamping itu, termasuk juga transformasi dari beraneka produk dan isi, ketrampilan metodologis atau penelitian, dan pemikiran yang melibatkan analogi dan kiasan (*metaphor*).

Segi afektif pada tingkat II mencakup keterbukaan terhadap perasaan-perasaan dan konflik yang majemuk, mengarahkan perhatian kepada masalah, penggunaan khayalan dan tamsil, meditasi dan kesantiaian (*relaxation*), serta pengembangan "keselamatan" psikologis dalam berkreasi dan mencipta. Terdapat penekanan yang nyata pada pengembangan kesadaran yang meningkat, keterbukaan fungsi-fungsi prasadar, dan kesempatan-kesempatan untuk pertumbuhan pribadi.

Sesuai dengan tingkat I, maka penting untuk disadari bahwa tingkat II pun hanya merupakan satu tingkat dalam proses gerak ke arah belajar kreatif, dan bukan merupakan tujuan akhir tersendiri.

3. Tingkat III: Keterlibatan dalam tantangan-tantangan yang nyata

Makna utama dari tingkat I dan II ialah bahwa kedua tingkat ini merupakan dasar bagi keterlibatan afektif dan kreatif dalam masalah-masalah dan tantangan-tantangan yang nyata. Dalam ranah pengenalan, hal ini berarti keterlibatan dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mandiri dan yang diarahkan sendiri. Belajar kreatif siswa mengarah pada tantangan-tantangan atau masalah-masalah yang berarti, pengajuan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan masalah-masalah tersebut, dan pengelolaan sumber-sumber yang mengarah pada perkembangan hasil atau produk.

Dalam ranah afektif, tingkat III mencakup internalisasi nilai-nilai dan sistem nilai, keterikatan dengan pengajuan pertanyaan-pertanyaan yang produktif, dan upaya untuk mencari pengungkapan (aktualisasi) diri dalam hidup.

Menurut Hurlock (1999) bahwa siswa ketika menginjak usia 8-10 tahun, keinginan untuk diterima sebagai anggota gang mencapai puncaknya pada usia ini. Kebanyakan anak merasa bahwa untuk dapat diterima, mereka harus dapat menyesuaikan diri dengan pola gang yang telah ditentukan dan setiap penyimpangan membahayakan proses penerimaan. Periode ini dikenal untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya siswa menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya. Hal tersebut karena pada masa ini, siswa memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah, dan anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya siswa tidak lagi terikat kepada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

Menurut Piaget (dalam Semiawan: 1990) ada beberapa tahap perkembangan berpikir (kognitif) seseorang yaitu: (1) umur 0-2 tahun anak berada dalam masa pertumbuhan yang ditandai oleh kecenderungan sensoris dan motoris yang sangat jelas, (2) umur 2-7 tahun perkembangan berpikir ini memperlihatkan kecenderungan yang ditandai oleh suasana intuitif. Masa ini ditandai oleh kepekaan terhadap kehidupan imajinasi yang merupakan ujung tombak perkembangan kreativitas, (c) umur 7-11 tahun yang disebut masa operasi konkret, merupakan suatu arus kesadaran yang menghasilkan tanggapan-tanggapan terpisah sebab akibat yang jelas dan dikenal sebagai masa penurunan kreativitas (*creativity drop*). Pada umur ini siswa telah menyesuaikan diri dengan realitas konkret dan haus pengetahuan.

Pembebanan otak dengan pengetahuan hafalan, latihan ulangan, drill yang berlebihan tidak akan mewujudkan penanjakan perkembangan kognitif, melainkan akan menjadikan siswa tidak berpikir kreatif, yang mengarah pada hasil (produk) berpikir yang reaktif. Informasi perseptual seyogyanya banyak diberikan melalui metode penemuan secara empiris. Untuk itu proses belajar yang bertitik tolak dari kurikulum sebaiknya diorientasikan kepada pendekatan ketrampilan mengelola perolehan., (d) umur 11 tahun ke atas disebut masa operasi formal dan dinyatakan sebagai masa dimana siswa telah sanggup mewujudkan satu keseluruhan dalam perkembangannya yang memiliki hasil yang ditandai oleh berpikir logis.

Dalam penelitian ini keterampilan berfikir kreatif yang diukur mencakup empat aspek (William dalam Munandar, 1987) yaitu: (1) *fluency* (berpikir lancar), (2) *flexibility* (berpikir luwes), (3) *originality* (orisinalitas berpikir), (4) *elaboration* (penguraian). Untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif ini digunakan tes uraian untuk memperoleh data keterampilan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pembelajaran. Secara keseluruhan, aspek dan indikator keterampilan berpikir kreatif yang diukur dalam penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 2. Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif

Aspek Keterampilan Berpikir Kreatif	Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif
<i>Fluency</i> (berpikir lancar)	1. Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya; 2. Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu bacaan/ objek karya yang dibacanya
<i>Flexibility</i> (berpikir luwes)	1. Memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, teks, naskah, bacaan, cerita atau masalah;

	2. Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan bermacam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya;
<i>Originality</i> (berpikir orasional)	Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan yang baru dalam membuat karya ilmiah
<i>Elaboration</i> (penguraian)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah langkah yang terperinci 2. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain; 3. Mencoba/menguji detail-detail untuk melihat arah yang akan ditempuh;

SIMPULAN

Guru sebagai seorang pendidik, juga sebagai fasilitator harus mampu menjadi motivator dan inspirator bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru profesional harus dapat berinovasi , sehingga akan melahirkan peserta didik yang cerdas, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Hal tersebut harus didukung dengan membangun dan mengubah *mind set* diri sendiri agar mau berubah, sehingga harapan untuk mewujudkan guru Bahasa dan Sastra Indonesia yang profesional yaitu menjadi seorang pendidik yang aktif, kreatif, cerdas, dan selalu berinovasi akan dapat melahirkan peserta didik yang berkarakter akan terwujud. Hasilnya tentu pendidikan di Indonesia akan semakin maju dan selalu mengikuti perkembangan zaman karena tenaga pengajar dan peserta didik sudah siap menghadapi tantangan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Dalyono, M. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Drost, J.IGM. 1998. *Pendidikan Sains yang Humanistis*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius Universitas Sanata Dharma.

Evans, James R. 1991. *Creative Thinking in the Decision and Management Sciences*. Cincinnati: South-Western Publishing Co.

Hurlock, Elizabeth B. 1999. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Lumsdaine, Edward & Lumsdine, Monika. 1995. *Creative Problem Solving. Thinking Skills for a Changing World*. Singapore: McGraw-Hill Book Co.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sumardi, Mulyanto. 2002. *Berbagai Pendekatan Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Sinar Harapan.