

MAKSIMALISASI PENGGUNAAN *FLASH CARD* UNTUK PENGUATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SMP PINGGIRAN DI KOTA MATARAM

**Santi Farmasari^{1*}, Mahyuni², Baharuddin³, Lalu Ali Wardana⁴,
Ahmad Junaidi⁵**

^{1,2,3,4,5}English Education Program, FKIP, University of Mataram, Indonesia

*Email: santifarmasari@unram.ac.id.

ABSTRAK

Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa SMP/MTs pinggiran di Kota Mataram melalui maksimalisasi penggunaan *flash cards*. Peningkatan penguasaan kosakata yang dimaksud dalam program pengabdian ini (1) penguasaan jenis kata dalam Bahasa Inggris, (2) makna kosakata dan (3) penggunaannya dalam konteks yang lebih luas seperti penggunaan kosa kata dalam kalimat untuk tujuan komunikasi lisan dan tulisan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di sebuah SMP/MTs di daerah pinggiran di Kota Mataram. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam tiga tahapan: (1) tahap pengamatan, (2) tahap pengajaran, dan (3) tahap evaluasi. Luaran yang diharapkan dari program Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah (1) peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa; (2) model modifikasi dan maksimalisasi penggunaan *flash card* untuk memperkenalkan dan memperkuat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.

Kata kunci: Kartu *flashcard*; Kosakata Bahasa Inggris; Maksimalisasi, Modifikasi.

ABSTRACT

This community service program was aimed at improving junior high school students' English vocabulary mastery through the optimization of flashcards. The improvement of the students' vocabulary mastery was limited to (1) types of speech, (2) words meanings, and (3) using vocabulary in contexts, i.e., in sentences for verbal and written communication. The program was conducted in a junior high school at the outskirts area of Mataram city, and the activities were arranged into three stages: (1) observation, (2) teaching and learning, and (3) evaluation. The outcomes of this program are (1) vocabulary mastery improvement and (2) models of flashcard modifications to introduce and improve students' English vocabulary.

Keywords: English vocabulary; Flash cards; Modification; Optimalization.

Article History:

Diterima	: 29-04-2021
Disetujui	: 20-05-2021
Diterbitkan online	: 20-06-2021

PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata adalah hal yang mutlak dan merupakan langkah awal dalam pembelajaran bahasa asing (Aureli, 2011). Tidak hanya diperlukan untuk pembelajaran teks tulis saja melainkan untuk keseluruhan proses pembelajaran karena tidak ada sebuah proses pembelajaran bahasa yang mungkin bisa dilakukan tanpa mempelajari kosakata bahasa tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh Cynthia dan Johnson (2004) bahwa penguasaan kosakata sangat mendukung pembelajaran keterampilan bahasa yang lain, seperti keterampilan membaca (reading). Korelasi yang kuat antara penguasaan kosakata dengan tingkat pemahaman terhadap teks telah menjadi simpulan dari beberapa penelitian terdahulu tentang kosakata dan keterampilan membaca. Seseorang akan dapat memahami kandungan atau pesan-pesan dalam sebuah teks bahasa asing apabila ia mempunyai dasar atau input kosakata yang cukup.

1. Hasil Analisis Situasi

Penguasaan kosakata yang rendah dipercaya sebagai akibat dari tidak hanya kualitas pembelajaran bahasa Inggris itu sendiri namun juga dipengaruhi oleh lingkungan berbahasa di konteks negara yang tidak menggunakannya sebagai bahasa komunikasi sehari-hari seperti di Indonesia. Minimnya waktu, tempat dan akses terhadap penggunaan bahasa Inggris dalam ranah kehidupan sehari-hari termasuk di lingkungan akademik membentuk sebuah persepsi bahwa penguasaan bahasa Inggris tidaklah berpengaruh terhadap pencapaian belajar mereka secara menyeluruh. Sehingga bahasa Inggris hanyalah sebuah mata pelajaran atau mata kuliah yang harus ditempuh di sekolah atau perguruan tinggi dan keberhasilannya hanya diukur dari nilai yang diperoleh pada ujian-ujian yang disiapkan oleh guru atau dosen dan bukan pada kemampuan mereka menggunakan bahasa Inggris tersebut untuk berkomunikasi.

2. Permasalahan Mitra

Berdasarkan beberapa komunikasi verbal tim PKM dengan guru-guru Bahasa Inggris di sekolah sasaran, ditemukan bahwa lemahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris pembelajar disebabkan oleh beberapa faktor lain, seperti (1) kurangnya minat baca siswa, (2) kurang memadainya sarana dan prasana literasi di sekolah, (3) tidak adanya wadah bagi siswa untuk menggunakan kosakata-kosakata tersebut, (4) kualitas belajar mengajar di sekolah-sekolah.

3. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran kosakata dapat dibedakan menjadi dua jenis kegiatan yaitu kegiatan terencana (*planned*) dan tidak terencana (*unplanned*). Kedua jenis kegiatan pembelajaran dapat terjadi dalam satu waktu pembelajaran, misalnya pada saat pembelajaran siswa bertanya kepada guru tentang kosakata yang mereka tidak pahami (*unplanned*) dan pada waktu yang sama mempelajari kosakata-kosakata penting yang sudah disiapkan oleh guru (*planned*). Oxford dan Scarcella (1994) juga membagi kegiatan pembelajaran kosakata menjadi tiga kategori yaitu (1) *decontextualized*, (2) *partially contextualized*, dan (3) *fully contextualized*. Dalam pembelajaran *decontextualized* kosakata yang dipelajari dikembangkan ke luar konteks yang didiskusikan, kegiatan pembelajaran *partially contextualized* berupa kegiatan terencana seperti pengelompokan kata, asosiasi kata dan elaborasi kata ke dalam kalimat atau teks, sedangkan kegiatan pembelajaran *fully contextualized* adalah kegiatan yang paling penting dimana siswa berlatih menggunakan kosakata untuk kebutuhan komunikasi yang lebih otentik seperti bercakap-cakap, menulis surat, menjawab email, dan lain-lain.

Selain itu, dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Inggris, telah banyak metode, strategi atau teknik yang dikembangkan untuk pembelajaran kosakata serta untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pembelajar, salah satunya adalah penggunaan *flash card*. *Flash card* adalah potongan-potongan kertas atau kartu yang didalamnya tertulis kata, kalimat atau gambar. Kartu-kartu ini sudah sejak lama mulai digunakan oleh pengajar bahasa guna memberikan visualisasi yang lebih menarik kepada pembelajar. Kartu-kartu tersebut bisa disiapkan baik oleh guru maupun siswa untuk keperluan pembelajaran yang berbeda-beda. Seperti yang dikemukakan oleh Schmitt (1995) bahwa penggunaan *flash card* bisa membantu siswa memperoleh kosakata bahasa Inggris secara lebih efektif. Salah satu contohnya adalah *flash card* yang digunakan untuk mengajarkan bunyi dari huruf-huruf atau kata-kata atau untuk membantu meningkatkan pengenalan kata dalam kegiatan membaca (*reading*). Contoh lainnya adalah penggunaan *flash card* untuk mempraktekkan pengembangan penggunaan kosakata dalam kegiatan *completion drilling*. Dengan memodifikasi dan memaksimalkan penggunaan *flash cards* untuk pembelajaran kosakata, kartu-kartu sejenis juga dapat digunakan untuk mengajarkan poin-poin grammar seperti *prepositions*, *articles*, *sentence structures*, *tenses* dan bahkan *phrasal verbs* serta untuk meningkatkan pemahaman bacaan siswa.

Walaupun terdapat banyak *flash cards* bahasa Inggris yang bisa dengan mudah diperoleh di pasaran, namun modifikasi dan maksimalisasi penggunaannya oleh guru untuk tujuan pembelajaran yang berbeda-beda masih sangat terbatas. Guru di sekolah-sekolah cenderung hanya mampu menggunakan *flash cards* seperti apa adanya tanpa melakukan pembaharuan-pembaharuan berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, padahal sebagai salah satu media yang mudah dikreasikan, penggunaan *flash cards* dapat menghadirkan suasana belajar yang berbeda, suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif dan efektif.

4. Tujuan dan Manfaat Kegiatan

Berdasarkan permasalahan dan kerangka pemikiran diatas, tim pengabdian menyelenggarakan pengajaran kosakata bahasa Inggris dengan memodifikasi dan memaksimalkan penggunaan *flash cards* dengan tujuan penguatan kosakata bahasa Inggris siswa. Adapun manfaat dari PKM ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa SMP/MTs pinggiran di Kota Mataram
2. Memberikan dan mencontohkan cara-cara modifikasi *flash card* kepada guru untuk memperkuat penguasaan kosakata siswa
3. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui *flash card*.

METODE PELAKSANAAN

1. Solusi yang Ditawarkan

Tidak bervariasinya teknik pengenalan dan penguatan kosakata bahasa Inggris merupakan suatu kenyataan dan kelemahan teknik-teknik pengajaran Bahasa Inggris di hampir semua jenjang pendidikan. Hal ini disebabkan oleh rendahnya pemahaman dan keterampilan guru untuk memodifikasi dan memaksimalkan media-media yang sebenarnya dapat dikreasikan dengan mudah untuk membantu siswa belajar kosakata dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif dan bermakna.

2. Metode Pendekatan dan Prosedur Kerja

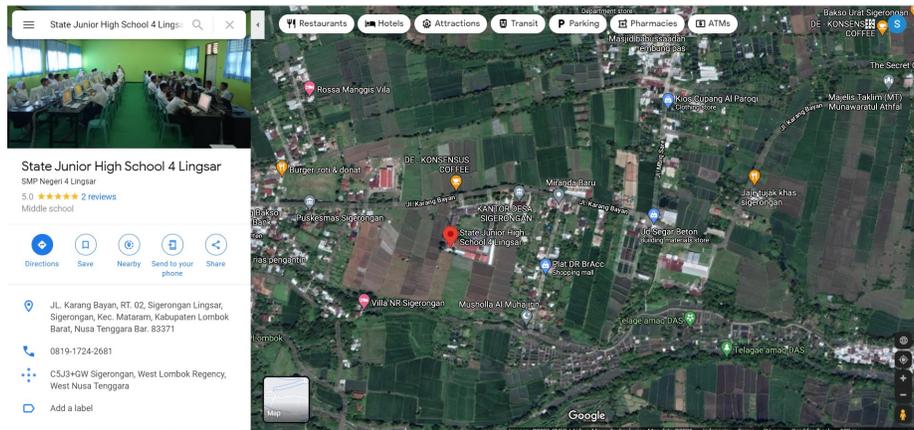
Berdasarkan analisis situasi tersebut, maka tim pengusul akan melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dalam beberapa tahapan dengan metode pendekatan dan prosedur kerja seperti yang tercantum dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Metode pendekatan dan prosedur kerja

No	Tahapan	Masalah	Metode Pendekatan
1	Tahap I	Belum diketahuinya teknik-teknik yang biasa digunakan oleh guru untuk memperkenalkan/mengajarkan kosakata baru kepada siswa	Pengamatan kelas khususnya teknik pengenalan kosakata yang digunakan oleh guru
2	Tahap II	Rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa	Pengajaran (Pengenalan dan Penguatan) kosakata menggunakan berbagai macam <i>flash card</i> yang telah dimodifikasi
3.	Tahap III	Tidak diketahuinya persepsi siswa tentang pengajaran kosakata bahasa Inggris	Diskusi persepsi siswa tentang penggunaan <i>flash card</i> dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris

3. Lokasi dan Waktu Kegiatan

Pelatihan ini dilaksanakan dalam satu hari dengan melibatkan tiga puluh orang siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 4 Lingsar, Kabupaten Lombok Barat yang terletak di pinggiran Kota Mataram. Kegiatan PKM dilaksanakan pada hari Sabtu, 29 Oktober 2016 mulai pukul 09.00 sampai dengan pukul 14.00 WITA.



Gambar 1. Google map lokasi kegiatan PKM.

Gambar di atas merupakan tangkapan layar satelit google map yang menunjukkan lokasi kegiatan PKM. Perkiraan jarak lokasi PKM dari Universitas Mataram adalah 9,7 KM dengan waktu tempuh sekitar 22 menit menggunakan kendaraan roda empat.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengamatan sebelum kegiatan pengabdian dilaksanakan, tim pengabdian berkesimpulan bahwa pengetahuan kosakata (vocabulary) siswa-siswa tersebut sangat rendah, bahkan mereka tidak mengetahui kosakata-kosakata umum yang hamper

setiap hari digunakan seperti kosakata-kosakata yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Dari hasil pengamatan tersebut, tim pengabdian kemudian merancang bentuk-bentuk flashcard yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar tersebut dengan mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Kegiatan pengabdian ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu (1) Tahap Pengamatan (observasi), (2) Tahap Pengajaran menggunakan flash card, dan (3) Tahap evaluasi.

1. Tahap Pengamatan (Observasi)

Pada tahapan ini, tim peneliti melaksanakan pengamatan kelas (class observation) untuk mendapatkan masukan tentang teknik-teknik umum yang digunakan oleh guru untuk memperkenalkan dan mengajarkan kosakata-kosakata baru Bahasa Inggris kepada siswa. Pada tahapan ini diperoleh pula informasi tentang tingkat penguasaan kosakata siswa dan perspektif mereka tentang teknik-teknik pengenalan kosakata yang digunakan oleh guru.

Secara umum, guru menggunakan teknik terjemahan (*bilingual translation*) dimana guru memberikan daftar kosakata baru dengan terjemahan langsung dalam Bahasa Indonesia dan sebaliknya. Teknik ini merupakan teknik yang paling umum digunakan guru yang merupakan salah satu ciri khusus dari metode *Grammar Translation Method*. Teknik pengenalan kosakata seperti ini mempunyai lebih banyak kekurangan daripada kelebihan karena minimnya proses pembelajaran yang terjadi. Sehingga berdasarkan hasil pengamatan ini, tim peneliti kemudian merancang bentuk-bentuk flash card yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan input siswa.

Perancangan *flash card* yang digunakan dilakukan melalui tahapan-tahapan berikut ini:

- a. mengidentifikasi kompetensi dasar dan indikator serta tujuan pembelajaran pada pertemuan yang sudah disepakati.
- b. menentukan bentuk flash card yang dapat digunakan untuk memperkenalkan kosakata sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa pada setiap indikator
- c. menyusun beberapa flash card sesuai dengan bentuk yang sudah ditentukan
- d. menguji coba flash card sebelum digunakan di kelas.

2. Tahap Pengajaran Menggunakan *Flash Card*

Ini merupakan tahapan utama dari kegiatan pengabdian ini. Satu orang dari tim pengabdian bertindak sebagai pengajar utama, dua orang bertindak sebagai pengajar pendamping dan dua orang lagi

bertindak sebagai pengamat. Pelaksanakan pembelajaran dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu:

a. *Pre-teaching* (Kegiatan awal pembelajaran)

Seperti tahapan-tahapan pembelajaran pada umumnya, tahapan awal pembelajaran ini dimaksudkan untuk mempersiapkan siswa menuju kegiatan inti pembelajaran. Pada tahapan ini, pengajar (tim pengabdian) memperkenalkan tujuan pembelajaran dan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan yang dilanjutkan dengan brainstorming dan membangun konteks (*context building*) materi.

b. *Whilst Teaching* (Kegiatan inti pembelajaran)

Topik yang diajarkan pada kegiatan pembelajaran ini adalah recount text yang terfokus pada pengenalan tata bahasa *simple past tense*. Kompetensi yang diharapkan dapat dicapai siswa pada pembelajaran ini adalah menentukan dan memahami bentuk kalimat simple past tense serta menyusun kalimat *simple past tense* tentang hal-hal yang dilakukan siswa pada masa yang lampau. Dalam kegiatan ini pembelajaran ini, *flash card* digunakan secara maksimal untuk memperkenalkan dan memahami bentuk dan makna kata yang dibutuhkan untuk menyusun kalimat. Adapun bentuk-bentuk *flash card* yang digunakan pada tahapan ini adalah sebagai berikut:

1. *Picture matching*

Flash card ini membantuk siswa untuk mencari sendiri arti kata dengan mencari gambar yang sesuai dengan kata tersebut sehingga siswa mengalami sendiri proses mencari makna kata melalui pencocokan gambar.



2. *Words definitions*

Flash cards jenis ini digunakan untuk membantu siswa memahami makna kata secara monolingual dengan

memberikan definisi kata pada satu bagian dari kartu dan kosakatanya pada bagian yang lain. Siswa bekerja secara berkelompok. Siswa pertama membaca definisi kata untuk kemudian ditebak oleh siswa yang lain dalam kelompok tersebut. Siswa yang berhasil menebak kata yang dimaksud mendapatkan kartu definisi tersebut dan pemenang dari kegiatan *word definition* ini adalah siswa yang mendapatkan kartu paling banyak. *Word definitions* membantu siswa dalam mendeskripsikan makna kata menggunakan bahasa Inggris sehingga tidak selalu tergantung pada terjemahan kata bilingual (Indonesia-Inggris atau sebaliknya).

3. *Flash the jack*

Flash card jenis ini digunakan khusus untuk melatih siswa mengingat perubahan bentuk kata kerja beraturan (*regular verbs*) dan bentuk kata kerja tidak beraturan (*irregular verbs*), khususnya bentuk kata kerja kedua atau *past verbs*. Siswa bekerja berkelompok, 3 (tiga) sampai 4 (empat) orang. Satu orang bertindak sebagai *leader* yang akan menggerakkan flash card. *Leader* menunjukkan satu kartu kata kerja bentuk pertama (*present verb*) kemudian dengan cepat leader menggerakkan kartu-kartu kata kerja lampau (*past verbs*). Anggota kelompok yang lain harus menangkap kartu yang menunjukkan bentuk lampau yang tepat dari kata kerja yang pertama kali ditunjukkan. Apabila siswa tersebut menangkap kartu yang benar maka total angka dari sisa kartu yang ada menjadi poin untuknya, begitu seterusnya sampai semua kartu kata kerja dasar (*present verb*) habis. Pemenang dari kegiatan ini adalah siswa yang mengumpulkan poin tertinggi.

Flash the jack ini digunakan sebagai kegiatan penguatan (*reinforcement*) setelah guru memperkenalkan bentuk-bentuk kata kerja Bahasa Inggris yang digunakan untuk menyusun kalimat tentang kegiatan pada masa lampau.

4. *Filling-in the gap cards*

Flash card jenis ini digunakan sebagai kegiatan latihan berbicara (*speaking*) tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa pada masa lampau. Pada kegiatan ini siswa berlatih secara berpasangan sebagai siswa A dan siswa B. Siswa A dan siswa B mempunyai kartu *filling-in the gap* yang berbeda. Setiap kartu mempunyai informasi

yang tidak lengkap yang harus dilengkapi dengan saling bertanya menggunakan bentuk kalimat tanya lampau yang sudah terlebih dahulu diajarkan. Siswa yang mempunyai informasi yang kosong atau tidak lengkap harus bertanya kepada pasangannya karena informasi yang lengkap terdapat pada siswa yang lainnya. Pada akhir kegiatan, siswa A dan siswa B membandingkan kartu mereka dan informasi yang telah dilengkapi haruslah sama.

Flash card filling-in the gaps ini sangat baik digunakan untuk latihan berbicara karena siswa dipaksa untuk melatih kemampuan speaking mereka dan siswa termotivasi untuk melengkapi kartu mereka yang kosong.

3. Tahap Evaluasi

Dari hasil pengajaran menggunakan *flash cards* yang telah dilaksanakan ada beberapa hal positif yang menjadi catatan:

1. Suasana kelas yang sangat berbeda dari sebelum menggunakan *flash cards* dengan pada saat pembelajaran menggunakan *flash cards*. Suasana kelas menjadi lebih komunikatif dan dinamis. Siswa secara aktif terlibat dalam semua kegiatan pembelajaran menggunakan *flash cards*.
2. Terlihat siswa bisa mengingat kosakata lebih lama dibandingkan sebelum menggunakan *flash cards*
3. Proses menemukan (*discovery*) teraktifasi karena siswa terlibat secara aktif menemukan arti kata sehingga siswa tidak selalu bergantung pada terjemahan yang diberikan oleh guru.
4. Selama proses pengamatan awal (sebelum pengajaran dengan flash card dilaksanakan) tampak siswa sangat bergantung pada kamus. Setiap kata baru yang mereka dengar atau temukan, siswa pasti akan menggunakan kamus untuk menemukan arti kata. Namun pada pengajaran dengan flash card penggunaan kamus bisa diminimalisir dan diharapkan kedepannya guru dapat menggunakan teknik ini sebagai referensi pengembangan kegiatan-kegiatan pembelajaran pada masa yang akan datang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengajaran yang dilaksanakan dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat ini diharapkan dapat berkontribusi

positif terhadap tingkat penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dan memberikan referensi kegiatan kepada para guru tentang pemanfaatan *flash cards* pada pembelajaran bahasa Inggris. Secara khusus, kegiatan pengabdian ini telah memberikan kesempatan bagi para siswa untuk dibimbing oleh pengajar dari luar sekolah dan bagi para guru untuk berdiskusi dan berbagi pengalaman tentang teknik pengajaran yang selama ini telah diterapkan. Kegiatan pengajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa menggunakan flash cars ini dilaksanakan dalam empat tahap yaitu (1) pengamatan awal, (2) penyusunan *flash cards*, (3) uji coba *flash cards*, dan (4) pengajaran menggunakan *flash cards*. Dengan pembagian tahapan ini tim pengabdian mempunyai kesempatan untuk mempelajari keadaan dan kebutuhan siswa dan menyusun flash cars sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik kelas serta karakteristik peserta didik.

Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif bukanlah perkara yang mudah. Sebagai guru yang profesional, perencanaan kegiatan pembelajaran haruslah memperhatikan karakteristik kelas dan karakteristik peserta didik. Mengembangkan dan menggunakan lebih banyak teknik pengajaran yang merangsang siswa untuk aktif berinteraksi dalam kegiatan-kegiatan yang komunikatif sehingga hasil pembelajaran dapat lebih dimaksimalkan. Berdasarkan proses dan hasil pengajaran pada program Pengabdian Kepada Masyarakat ini, ada beberapa rekomendasi atau saran yang dapat kami berikan, diantaranya adalah:

1. Teknik pembelajaran yang telah dicontohkan dari kegiatan pengabdian ini diharapkan agar dapat benar-benar menjadi referensi para guru sebagai bahan untuk mengembangkan teknik-teknik pembelajaran pada kompetensi dasar yang berbeda.
2. Para siswa sebagai target sasaran dari Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat terus memacu diri dan memotivasi diri untuk meningkatkan semangat belajar dan menggunakan pengalaman yang diperoleh pada kegiatan pengabdian ini sebagai contoh cara belajar yang lebih menyenangkan.
3. Perbaikan atau pengembangan bentuk-bentuk *flash cards* perlu dilakukan dengan menyesuaikan bentuk dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik dan disesuaikan dengan kebutuhan kelas masing-masing
4. Pimpinan sekolah diharapkan dapat terus memotivasi guru dengan berbagai bentuk agar semangat dan konsistensi guru dalam menjamin kualitas pembelajaran tetap dapat

dipertahankan dan ditingkatkan pada masa yang akan datang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan PKM ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik tanpa bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena ini, tim PKM ini mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ketua, Sekretaris, dan staf Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Mataram yang telah mendanai kegiatan PKM ini, Kepala SMPN 4 Lingsar Kabupaten Lombok Barat, para guru Bahasa Inggris SMPN 4 Kabupaten Lombok Barat, dan para siswa SMPN 4 Kabupaten Lombok Barat.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H.D. (2007). *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Pearson Education, Inc.
- Essberger, J. (2001), "Speaking Versus Writing", taken from <http://www.englishclub.com>. Retrieved on 17th February, 2013.
- Hughes, A. (2003). *Testing for Language Teachers*. Cambridge University Press. UK, England.
- Luoma, S. (2004). *Assessing Speaking*. Cambridge University Press. UK, England.
- Moss, C.M. & Brookhart, S.M. (2009). *Advancing Formative Assessment in Every Classroom*. ASCD, Alexandria, Virginia.
- Musaddat, S., Rohana, S., & Mar'i. (2011). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas Rendah*. Cerdas, Mataram.
- Suyanto, K.K.E. (2007). *English For Young Learners*. Bumi Aksara. Jakarta.