

## PENGARUH PENGGUNAAN TEKS PERMAINAN BAHASA TERHADAP PRESTASI MAHASISWA PADA MATA KULIAH MORFOLOGI

Kingkin Puput Kinanti<sup>a</sup> dan Dwi Ulfa Nurdahlia<sup>b</sup>

<sup>a</sup>Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Budi Utomo Malang  
Jl. Simpang Arjuno No.14B Kauman Klojen, Malang, Indonesia

<sup>b</sup>Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Budi Utomo Malang  
Jl. Simpang Arjuno No.14B Kauman Klojen, Malang, Indonesia

\*kingkinkinanti13@yahoo.co.id

\*dwiulfa@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen tentang pengaruh penggunaan teks permainan bahasa terhadap prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah morfologi. Pembahasan bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penggunaan teks permainan bahasa terhadap prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah morfologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu. *Control Group Pretest-Posttest Design* adalah design penelitian yang dipilih. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2016 semester ganjil tahun ajaran 2017/2018. Sampel dalam penelitian ini adalah 36 mahasiswa angkatan 2016 IKIP Budi Utomo semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018. Data penelitian kemudian diolah dengan menggunakan uji Mann Whitney. Hasil uji hipotesis Mann Whitney aspek prestasi mahasiswa pada mata kuliah morfologi kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki Zhitung -2,090 dengan signifikansi  $0,037 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada prestasi mahasiswa pada matakuliah morfologi dengan pemberian teks permainan bahasa diterima.

**Kata Kunci:** Eksperimen, Morfologi, Pendidikan, Permainan Bahasa

**Abstract:** *This study is an experimental research about the effectiveness of language-game text on the student achievement in a morphology course. This research carries out a quantitative approach with the quasi-experimental type. The research design selected in this group is control group pre-test and post-test design. The population in this research is students from year 2016 in the odd semester of 2017/2018 academic year. And, the samples are those 36 students from the total population. Then, the data is processed using Mann Whitney test. The result reveals that the student achievement in both experiment and control classes has Zhitung -2,090 with significance  $0,037 < 0,05$ . Finally, it can be concluded that alternative hypothesis, which states that there is a significant difference in the student achievement on the morphology course through the language-game text, is accepted*

**Keywords:** *Experiment, Morphology, Education, Language Game*

## PENDAHULUAN

Linguistik merupakan ilmu yang menggunakan bahasa sebagai objek kajiannya. Linguistik memiliki dua cabang, yaitu linguistik struktural dan linguistik kontekstual. Linguistik struktural terdiri dari fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, pragmatik dan wacana. Linguistik kontekstual mencakup sosiolinguistik, psikolinguistik, etnolinguistik, stilistika dan sebagainya. Jurusan pendidikan bahasa atau jurusan bahasa di perguruan tinggi di Indonesia memasukkan mata kuliah linguistik sebagai mata kuliah wajib, tak terkecuali Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP Budi Utomo.

Sebagai mata kuliah wajib, pembelajaran linguistik memiliki peranan yang penting bagi mahasiswa. Pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah linguistik akan menjadi penentu keberhasilan dosen dalam mengajarkan mata kuliah linguistik. Namun, yang terjadi di lapangan tidaklah demikian. Linguistik dalam persepsi mahasiswa adalah mata kuliah yang sulit untuk dipahami. Hal ini dapat dilihat dari prestasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia IKIP Budi Utomo Malang yang masih belum menunjukkan hasil yang maksimal.

Terdapat berbagai faktor yang menimbulkan hambatan dalam pengajaran linguistik. Salah satunya adalah penggunaan bahan pengajaran. Bahan pengajaran yang baik akan memberikan banyak manfaat, yaitu mahasiswa menjadi tertarik, tumbuh motivasi, sehingga dapat menguasai materi yang diajarkan (Muna, 2014:86). Selama ini dosen banyak menggunakan bahan pengajaran bahasa yang berasal dari buku teks yang bersifat formal. Seperti disebutkan oleh Wijana (2010:245) bahwa dalam pengajaran bahasa dan ilmu bahasa masih banyak ditemukan pemanfaatan bahan-bahan ajar yang bersifat abstrak yang bersumber dari buku-buku teks yang menggunakan pendekatan formal. Selain itu, sering pula para pengajar menggunakan bahan ajar secara spontan didapatkan dari pembangkitan instuisi sebagai penutur asli bahasa yang diajarkan.

Hal semacam ini membuat mahasiswa merasa kurang tertarik dalam mempelajari linguistik. Linguistik dianggap tidak menarik karena terkesan tidak memiliki manfaat yang nyata dalam kehidupan. Berbeda dengan pembelajaran sastra yang memiliki pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut, Wijana (2010:246) merekomendasikan permainan bahasa sebagai salah satu alternatif bahan ajar pengajaran bahasa. Permainan bahasa adalah bentuk penggunaan bahasa yang tidak semestinya yang di dalamnya mengandung berbagai penyimpangan (Rahmawati, 2013:76). Terdapat tiga alasan yang mendasari rekomendasi teks permainan bahasa sebagai bahan ajar linguistik, yaitu, (1) permainan bahasa sudah sangat akrab dikenal oleh setiap pemakai bahasa, (2) permainan bahasa amat kaya akan manipulasi-manipulasi linguistik di dalam berbagai tataran (ortografis, fonologis, gramatika, dan pragmatis) yang bila dicermati merupakan fenomena lingual yang sangat besar manfaatnya untuk menerangkan konsep-konsep linguistik, (3) aneka substansi yang menjadi topik perbincangan permainan bahasa di dalam berbagai genrenya akan lebih memungkinkan pengajar bahasa memberikan pengetahuan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Karmila, 2011:127).

Salah satu mata kuliah linguistik yang dapat menerapkan penggunaan teks permainan bahasa adalah morfologi. Penerapan teks permainan bahasa dapat ditemukan pada teks humor. Teks humor dapat digunakan untuk menerangkan kata majemuk idiomatis *rumah tangga* dan *mencuri hati*, hal tersebut dapat dicermati melalui teks berikut ini.

- + Kau sudah mempunyai rumah tangga.
- Rumah tangga yang bagaimana? Maksud Bapak rumah tangga itu rumah panggung. (Ayu Quiz, No.34)
- + Biar nggak makan, haram bagiku untuk mencuri.
- Jangan munafik. Kau kan yang tempo hari mencuri hati babuku. (Pesona Quiz, No.19)

Penggunaan teks permainan bahasa sebagai bahan pengajaran morfologi belum dilaksanakan oleh dosen bahasa Indonesia IKIP Budi Utomo Malang. Agaknya peneliti tertarik untuk menguji pengaruh penggunaan teks permainan bahasa terhadap prestasi mahasiswa pada mata kuliah morfologi. *Atas dasar itu, penelitian “Pengaruh Penggunaan Teks Permainan Bahasa terhadap Prestasi Mahasiswa pada Mata Kuliah Morfologi”* menjadi penting untuk dilaksanakan. Adapun hipotesis penelitian sebagai berikut.

**Ho:** Tidak ada perbedaan yang signifikan pada prestasi mahasiswa pada mata kuliah morfologi dengan pemberian teks permainan bahasa.

**Ha:** Ada perbedaan yang signifikan pada prestasi mahasiswa pada mata kuliah morfologi dengan pemberian teks permainan bahasa.

Penelitian tentang permainan bahasa telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti. Tesis berjudul *Permainan Bahasa dalam The Big Friendly Giant karya Roald Dahl: Sebuah Studi Kasus* pada tahun (2014) oleh Sandu. Sandu (2014) memberikan penjelasan mengenai permainan bahasa berdasarkan tiga hal, yakni (1) bentuk-bentuk permainan bahasa dalam TBFG, (2) penyimpangan pragmatik dalam TBFG, dan (3) fungsi permainan bahasa dalam TBFG. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bahasa dalam data berbentuk penyisipan fonem, penggantian fonem pada kata maupun frasa, penghilangan fonem, persamaan bunyi vokal, konsonan, imitasi bunyi, eksploitasi analogi, ejaan, dan pembentukan kata baru. Permainan bahasa dalam data terbukti menyebabkan penyimpangan parameter pragmatik. Fungsi permainan bahasa yang ditemukan yaitu sarana berhumor, sebagai sarana kritik, sebagai sarana mengekspresikan suasana hati, dan sarana mengungkapkan hal tabu.

Pidato pengukuhan berjudul *Wacana Dagadu, Permainan Bahasa, dan Ilmu Bahasa* oleh Wijana pada tahun 2000. Wijana (2010) meneliti tentang wacana dagadu menjadi tiga bahasan, yaitu wacana dagadu, permainan bahasa dalam hidup manusia, dan permainan bahasa dalam ilmu bahasa.

Penelitian oleh Listiorini (2017) dengan judul *Wacana Humor dalam Meme di Media Online sebagai Potret Kehidupan Sebagian Masyarakat Indonesia* memaparkan tiga hal yaitu tema, implikatur, dan aspek bahasa dalam meme. Topik dalam meme di media online yaitu sosial, politik, hukum, dan agama. Implikatur yang digunakan adalah mengkritik, menyarankan, dan kombinasi, sedangkan aspek bahasa yang digunakan adalah aspek fonologi dan semantik.

Ketiga penelitian di atas memfokuskan terhadap deksripsi permainan bahasa dalam sebuah wacana. Berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan yang berusaha menguji pengaruh penggunaan teks permainan bahasa terhadap motivasi mahasiswa pada mata kuliah morfologi. Kajian mengenai bahan ajar pernah ditulis oleh Anshori (2010) dengan judul *Bahasa Koran sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa*. Tulisan ini memaparkan bagaimana posisi bahasa koran dalam pembelajaran bahasa. Dengan melihat data-data pertumbuhan media massa di tanah air, koran mempengaruhi pola pikir, pola sikap, dan pola tindak masyarakat dan dapat dijadikan sebagai alternatif bahan ajar di SMP dan SMA.

Wijana dan Rohmadi (2010) dalam buku *Analisis Wacana Pragmatik (Kajian Teori dan Analisis)* menulis sebuah bab yang berjudul *Pemanfaatan Permainan Bahasa sebagai Bahan Pengajaran Bahasa dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pengajaran Ilmu Bahasa Indonesia* pada tahun 2010. Artikel ini menulis tentang rekomendasi teks permainan bahasa sebagai bahan ajar yang baik untuk pembelajaran fonologi, morfologi, semantik, dan pragmatik.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan, penelitian ini berbeda dari

segi pendekatan penelitian dan hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen untuk melihat pengaruh sebuah perlakuan. Dengan demikian, diharapkan mendapatkan dimensi yang berbeda dalam mengupas topik penelitian dengan perlakuan yang berbeda.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2015:8) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dan bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh perlakuan berupa penggunaan teks permainan bahasa terhadap prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah morfologi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Eksperimen semu dipilih karena penelitian ini merupakan jenis penelitian sosial pendidikan yang tidak memungkinkan jika dilakukan eksperimen murni. Desain penelitian eksperimen semu yang digunakan adalah *Control Group Pretest-Posttest Design* (Arikunto, 2010:86). Tabel 1 berikut merupakan uraian mengenai bagan ancangan eksperimen semu.

**Tabel 1**  
**Bagan Ancangan Eksperimen**

Subjek	Pretes	Perlakuan	Postes
E	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Keterangan:

- E = kelas eksperimen
- X<sub>1</sub> = pemberian teks permainan bahasa
- X<sub>2</sub> = teks konvensional
- O<sub>2</sub>-O<sub>1</sub> = pencapaian skor postes dan pretes kelas eksperimen
- O<sub>4</sub>-O<sub>3</sub> = pencapaian skor postes dan pretes kelas kontrol

Penelitian eksperimen semu dengan desain *Control Group Pretest-Posttest Design*, terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti membuat kelas sendiri yaitu pada mahasiswa jurusan bahasa Indonesia angkatan 2016 yang berjumlah 45 mahasiswa. Mahasiswa dimasukkan dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan penentuan pada hasil pretes dengan asumsi peserta penelitian homogen.

Sampel penelitian berjumlah 36 mahasiswa atau 72% dari keseluruhan populasi. Pengambilan sebesar 72% telah memenuhi persyaratan pengambilan sampel. Menurut Arikunto (2010:134) jumlah sampel setidaknya-tidaknya sekitar 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Instrumen penelitian ini terdiri atas 2 bagian, yaitu instrumen perlakuan dan instrumen pengukuran penelitian (Sugiyono, 2010:67). Instrumen perlakuan dalam penelitian ini adalah teks permainan bahasa. Teks permainan bahasa menggunakan wacana kartun dan humor. Sebelum digunakan untuk mengambil data, teks permainan bahasa divalidasi oleh beberapa pihak, yaitu ahli bahasa dan teman sejawat. Para validator memberikan saran-saran berkaitan dengan teks permainan bahasa untuk selanjutnya diperbaiki berdasarkan saran-saran yang telah diberikan oleh para validator. Instrumen untuk mengukur hasil perlakuan adalah tes kemampuan mahasiswa dalam memahami mata kuliah morfologi.

Sebelum digunakan untuk mengambil data, instrumen penelitian perlu dilakukan uji validitas, realibilitas, dan taraf kesukaran. Validitas soal meliputi validitas konstruksi dan validitas butir soal. Validitas konstruksi didasarkan pada kesesuaian antara soal dengan aspek yang hendak diukur dalam penelitian. Suatu tes dikatakan memiliki validitas konstruksi menurut Arikunto (2010:67) jika butir-butir soal mengukur aspek berpikir sudah sesuai dengan aspek berpikir yang menjadi tujuan instruksional.

Soal-soal yang telah memiliki validitas konstruksi kemudian diukur validitas butir

soalnya. Untuk menghitung validitas butir atau item dapat menggunakan rumus  $r_{pb}$  (korelasi biserial). Berdasarkan perhitungan koefisien biserial dan perhitungan dengan program *SPSS 16.0 for windows*, diketahui bahwa dari 20 soal pretes yang diujikan, 12 soal yang dinyatakan valid yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 7, 8, 11, 12, 17, 18, 19, dan 20. Hasil uji coba validitas butir soal selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran.

Menurut Arikunto (2010:86) reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tepat. Hasil uji reliabilitas diperoleh nilai reliabilitas 0,649 dengan taraf reliabilitas tinggi.

Taraf kesukaran butir soal ditentukan berdasarkan banyaknya siswa yang menjawab benar dibagi dengan jumlah seluruh siswa (Arikunto, 2010:210). Instrumen soal yang baik adalah soal yang memiliki indeks kesukaran antara 0,30-0,70 (Arikunto, 2010:210). Adapun hasil analisis tingkat kesukaran butir soal morfologi diperoleh 12 soal dengan kategori sedang, 3 soal dengan kategori mudah, dan 5 soal dengan kategori sukar. Teknik analisis data dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu (1) uji dekriptif data dengan menghitung *mean*, standar deviasi, nilai tertinggi dan nilai terendah, serta (2) uji hipotesis dengan *Mann Whitney*.

Sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan teks permainan bahasa terhadap prestasi mahasiswa pada mata kuliah morfologi maka pengujian hipotesis dilakukan dengan metode pengujian

hipotesis alternatif. Metode statistik yang digunakan adalah uji Mann Whitney karena data berdistribusi tidak normal. Uji Mann Whitney dilakukan skor tes pada postes. Dalam hal ini peneliti menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengacu pada metodologi penelitian, ancangan penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) yang digunakan dalam penelitian ini adalah Control Group Pretest-Posttest Design. Penelitian ini melibatkan 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pretes merupakan tahap pengumpulan data pertama yang digunakan untuk melihat kesamaan karakteristik dari kedua kelas tersebut. Kesamaan karakteristik dari dua kelas dapat dilihat dari perhitungan statistik terhadap nilai pretes yang diperoleh dua kelas. Pengaruh penggunaan teks permainan bahasa terhadap prestasi mahasiswa pada mata kuliah morfologi dapat diketahui dengan mengadakan postes. Postes dilaksanakan setelah kedua kelas tersebut memperoleh pembelajaran yang sama, tetapi berbeda perlakuan. Kelas pertama sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan dengan pemberian teks permainan bahasa dalam pembelajaran morfologi, sedangkan kelas kedua sebagai kelas kontrol tidak diberi perlakuan.

### Deskripsi Data

Deskriptif data prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah morfologi kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2**  
**Data Prestasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Morfologi**

Data	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Pretes	<i>Mean</i>	54,06	53,11
	Standar deviasi	19,96	19,64
	Nilai tertinggi	92,00	83,30
	Nilai terendah	33,00	25,00
	Jumlah sampel	18	18
Postes	<i>Mean</i>	78,67	65,22
	Standar deviasi	9,65	19,19
	Nilai tertinggi	92,00	92
	Nilai terendah	58,00	25,00
	Jumlah sampel	18	18

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil pretes prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah morfologi untuk kelas eksperimen diperoleh mean sebesar 54,06 serta standar deviasi (varian) sebesar 19,96. Mean nilai pretes prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah morfologi untuk kelas kontrol sebesar 53,11 dan standar deviasi sebesar 19,64.

Setelah dilaksanakan pretes, maka pembelajaran antara kedua kelas dibedakan. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan pemberian teks permainan bahasa, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Setelah pembelajaran, dilaksanakan postes untuk mengetahui hasil dari pembelajaran membaca kritis. Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai postes prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah morfologi diperoleh hasil *mean* pada kelas eksperimen sebesar 78,67

dan standar deviasi sebesar 9,65. Hasil nilai postes untuk kelas kontrol memiliki standar deviasi sebesar 19,19 dengan nilai *mean* kelas kontrol sebesar 65,22. Dari perhitungan tersebut dapat dilihat bahwa nilai rerata kelas eksperimen (78,67) lebih tinggi dari kelas kontrol (65,22). Namun, untuk mengetahui apakah prestasi mahasiswa pada mata kuliah morfologi pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol diperlukan pengujian hipotesis penelitian.

#### **Uji Hipotesis Aspek Prestasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Morfologi**

Perhitungan uji hipotesis uji *Mann Whitney* aspek prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah morfologi dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3**  
**Hasil Uji Mann Whitney Prestasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Morfologi**

$Z_{hitung}$	Signifikansi	Keterangan	Kesimpulan
-2,090	0,037 < 0,05	Ho ditolak dan Ha diterima	Ada perbedaan yang signifikan pada prestasi mahasiswa pada mata kuliah morfologi dengan pemberian teks permainan bahasa.

Uraian pada Tabel 3 dapat diketahui bahwa uji hipotesis Mann Whitney aspek prestasi mahasiswa pada mata kuliah morfologi kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki Zhitung -2,090 dengan signifikansi  $0,037 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada prestasi mahasiswa pada matakuliah morfologi dengan pemberian teks permainan bahasa diterima.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada prestasi mahasiswa pada mata kuliah morfologi dengan pemberian teks permainan bahasa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis Mann Whitney aspek prestasi mahasiswa pada mata kuliah morfologi kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki Zhitung -2,090 dengan signifikansi  $0,037 < 0,05$ . Pemberian permainan bahasa dapat pengajaran morfologi terbukti mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan nilai ujian morfologi. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal seperti yang disebutkan Wijana (2010) yaitu (1) permainan bahasa sudah sangat akrab dikenal oleh setiap pemakai bahasa, (2) permainan bahasa amat kaya akan manipulasi-manipulasi linguistik di dalam berbagai tataran (ortografis, fonologis, gramatika, dan pragmatis) yang bila dicermati merupakan fenomena lingual yang sangat besar manfaatnya untuk menerangkan konsep-konsep linguistik, (3) aneka substansi yang menjadi topik perbincangan permainan bahasa di dalam berbagai genrenya akan lebih memungkinkan pengajar bahasa memberikan pengetahuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anshori. (2010). Bahasa Koran sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Education Learning*, 2(1), 23–31.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Karmila, M. (2011). Pengaruh Metode Pembelajaran Permainan Bahasa Peningkatan Kreativitas Anak. *Jurnal PAUDIA*, 1(1), 124–147.
- Listiorini, A. (2017). Wacana Humor dalam Meme di Media Online sebagai Potret Kehidupan Sebagian Masyarakat Indonesia. *Jurnal Litera*, 16(1).
- Muna, W. (2014). Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual. *Jurnal Al-Tadib*, 7(1), 84–100.
- Rahmawati. (2013). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Kartu Pesan Berantai di PAUD Melati Kota Padang. *Jurnal SPEKTRUM PLS*, 1(1), 74–87.
- Sandu, A. (2014). *Permainan Bahasa dalam The Big Friendly Giant karya Roald Dahl: sebuah Studi Kasus*. Tesis tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Wijana, I. D. P. (2010). *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Wijana, I. D. P. & M. R. (2010). *Analisis Wacana Pragmatik (Kajian Teori dan Analisis)*. Surakarta: Yuma Pustaka.