**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATAKULIAH METODE PENELITIAN TEATER MENGGUNAKAN MODEL R&D**

Koko Hari Pramono

*Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya,Indonesia*

kokoharipramono@stkw-surabaya.ac.id

Penelitian pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pada matakuliah metode penelitian teater menggunakan model R&D ini merupakan penelitian yang menghasilkan sebuah oroduk berupa video pembelajaran. Adapun sistematika pengembangan mengunkan metode penelitian pengembangan R&D. Pada penelitian ini penulis akan fokus pada beberapa item untuk membuat video pembelajaran dengan mengunakan konsep R&D atau *research and development*. Langkah-langkah penelitian R&D. 1. menentukan potensi dan masalah. 2. mengumpulkan informasi. 3. merancang desain produk. 4. validasi desain produk

**Kata kunci:** R&D, Pengembangan Bahan Ajar, Video Pembelajaran,

**Pendahuluan**

Pengembangan bahan ajar merupakan Langkah kongkrit yang dapat digunakan oleh Dosen untuk membuat formula secara khusus dalam mencapai tujuan belajar. Menghadapi perkembangan serta kemajuan teknologi maka setiap perkuliahan hendaknya menghadirkan pola pembelajaran yang menarik. Selain itu kondisi pandemic juga membuat seorang dosen dituntut mampu untuk membuat inovasi dalam pembelajaran. Oleh sebab itu pembelajaran yang baiak harus mampu membuat produk pembelajaran yang dapat diguanakan oleh mahasiswa.

Segala bentuk bahan yang berisi paduan materi dan metode yang dikemas secara tercetak, elektronik, maupun digital untuk membantu dosen dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar bahan tersebut digunakan mahasiswa dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya. Pranata (2011:22)

Sejalan denga napa yang disampaikan Sofyan dan Lif, 2010:159 mengatakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran. Bahan ajar adalah sesuatu bahan yang berisi materi dan metode yang digunakan untuk membantu dosen dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas

Peranan penting bahan ajar dapat dilihat sebagai dasar bagi kebutuhan buku pegangan, mahasiswa yang dalam masa studinya akan sering berkaitan dengan tugas-tugas yang berkaitan erat dengan makalah dan tulisan. Oleh sebab itu penulis merasa pengembangan buku ajar menjadi penting untuk dilakukan. Menurut Dikti, pengertian buku ajar adalah buku pegangan untuk mata kuliah yang disusun dan ditulis oleh pakar di bidangnya dnegan memenuhi buku teks serta diterbukan secara resmi dan disebarluaskan.

Sejauh ini selama kuliah metode penelitian teater belum mengunakan media video pembelajaran, hanya menggunakan modul sebagai pendamping. Biasanya buku ajar ditulis oleh dosen pengampu matakuliah, namun sering juga buku referensi biasanya digunakan sebagai buku ajar karena keterkaitan materi dan kebutuhan mengajar. Dalam dunia pendidikan tinggi ada yang namanya [Tri Dharma Perguruan Tinggi](https://penerbitbukudeepublish.com/pengertian-tri-dharma-perguruan-tinggi/).

**PenelitianSebelumnya**

1. Aulya Ilsa, Farida F, Mardiah Harun judul “Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18” hasil penelitian: video pembelajaran memberikan dampak, pengaruh dan hasil yang sangat baik terhadap aktivitas peserta didik yaitu 88,4%, sikap 83%, pengetahuan 84% dan keterampilan 87% sehingga secara keseluruhan efektivitas video pembelajaran dikatakan sangat efektif.

### Rizki Alamsyah, Anselmus JE Toenlioe, Arafah Husna Judul “Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang” Hasil : Audiens dalam penelitian ini adalah mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang, jumlah populasi mahasiswa dalam penelitian ini adalah 51 orang yang terbagi dalam 3 kelas. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media diperoleh presentase 93,75% sedangkan hasil validasi yang diperoleh dari ahlimateri diperoleh presentase 80%. Hal ini menujukan bahwa aplikasi ini dinyatakan valid dan layak digunakan. Hasil dalam penelitian ini diperoleh presentase 77,67% dan 78,75%. Dari hasil tersebut diperoleh kesimpulan secara umum media video pembelajaran ini sudah layak digunakan dalam pembelajaran

### M. Rezeki Muamar Judul “Pengembangan Video Pembelajaran (Tutorial) Pada Mata Kuliah Sistem Informasi Geografis (Sig) Dengan Menggunakan Camtasia Studio” Hasil video pembelajaran interaktif mata kuliah SIG dengan rentang persentase tanggapan positif dari 68.57% sampai 100,00%. Selain itu, sebagian besar mahasiswa mendapatkan hasil belajar dengan kriteria baik (51.42%) dan sangat baik (14.28%). Sebagai tambahan, seluruh indikator kinerja pengembangan video pembelajaran interaktif pada media SIG tercapai, kecuali pada indikator persentase kehadiran mahasiswa yang hanya mencapai 85.36%.

Kebaruan Penelitian: Pada penelitian ini menghasilkan pengembangan media video pembelajaran untuk meningatkan motivasi belajar pada matakuliah metode penelitian teater menggunakan model R&D.

**LandasanTeori**

Pengembangan (Litbang) atau sering juga disebut dengan istilah Research & Development (R&D), merupakan jenis penelitian yang umumnya banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Secara umum pengertian penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk.

Penelitian pengembangan difungsikan sebagai dasar untuk bangunan/konstruksi model dan teori. Kata penelitian merujuk pada proses pemecahan masalah dan menemukan fakta secara terorganisir sedangkan pengembangan merujuk kepada usaha peningkatan kemampuan teoritis, konseptual dan moral sesuai kebutuhan melalui latihan dan pendidikan.

Jika digabungkan, pengertian penelitian pengembangan (Research & Development) didefinisikan sebagai jenis penelitian yang memfokuskan diri pada tujuan mengembangkan, memperluas, dan menggali lebih jauh atas sebuah teori dalam disiplin ilmu tertentu. Dalam penelitian ini penulis mengunakan konsep model yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorty S, Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974:6-9) Model pengembangan Four–D terdiri empat tahap yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran)

Penelitian pengembangan ini akan memfokuskan pada dua hal yakni: (1) pengembangan pada buku ajar matakuliah penulisan ilmiah untuk mahasiswa semester V Program Studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. Untuk mendampingi buku ajar tentunya dibutuhkan penjelasan yang baik mengenai buku ajar agar mahasiswa dalam menghadapi masa pandemi ini dapat melakukan pembelajaran mandiri. (2) pengembangan video pembelajaran matakuliah metode penelitian untuk mahasiswa semester V Program Studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.

Media Secara etimologis media berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti tengah, perantara atau pengantar (Asyhar, 2011:4). Sadiman (2014) mengemukakan pengertian media secara harfiah bahwa media merupakan perantara atau pengantar. Para ahli media dan pendidikan pun banyak yang memberikan definisi terminologis mengenai media. The Association for Education Communication and Technology (AECT, 1977) dikutip dalam Asyhar 2011:4) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sementara menurut Suparman (1997 dikutip dalam Asyhar 2011:4) media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Gagne (1970 dikutip dalam Sadiman 2014:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Sementara Briggs (1970 dikutip dalam Sadiman, dkk, 2014:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan seta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya. Sadiman, dkk, (2014:7) berpendapat bahwa Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Berdasarkan definisi para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara yang dapat digunakan untuk memberikan informasi atau pesan kepada 15 penerima, sehingga terjadilah komunikasi yang baik antara pengirim dan penerima.

Asyhar (2011:5) mengatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Asyhar mengutip dari Barlo, bahwa proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama yakni pengirim atau sumber pesan (*source*), perantara (media), dan penerima (*receiver*).

Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar kerena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalaui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono 2003:65). Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada disk plastic bukan pada pita magnetic (Arsyad 2004:36).

**Metode dan Data**

**Pendekatan**

Berdasarkan tujuannya, penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan karena tujuan utamanya adalah menghasilkan produk yang telah divalidasi dan diujicobakan. Penelitian pengembangan menurut Pranata (2011:39) adalah upaya yang sistematis untuk merancang sesuatu produk, serta memvalidasi dan menguji cobakan sehingga dihasilkan produk akhir yang memenuhi syarat bagi memenuhi kebutuhan pemecahan masalah tertentu. Menurut Sugiono (2010: 407) penelitian pemgembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

**Prtoduk yang dikembangkan**

Penelitian ini produk yang dikembangkan adalah buku ajar dan video pembelajaran penulisan ilmiah yang akan digunakan oleh dosen dan mahasiswa sebagai buku pendamping untuk mahasiswa program studi seni teater yang menempuh matakuliah penulisan ilmiah. Dengan demikian maka mahasiswa akan mendapat kemudahan informasi dan petunjuk untuk melakukan penulisan ilmiah terlebih lagi sampai pada tahap publish di jurnal nasional bereputasi.

**Uji Coba**

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. Sampel diambil sebanyak 4 mahasiswa secara acak untuk keperluan data penelitian, hal ini didasarkan pada kebutuhan data awal yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti

**Metode Pengembangan**

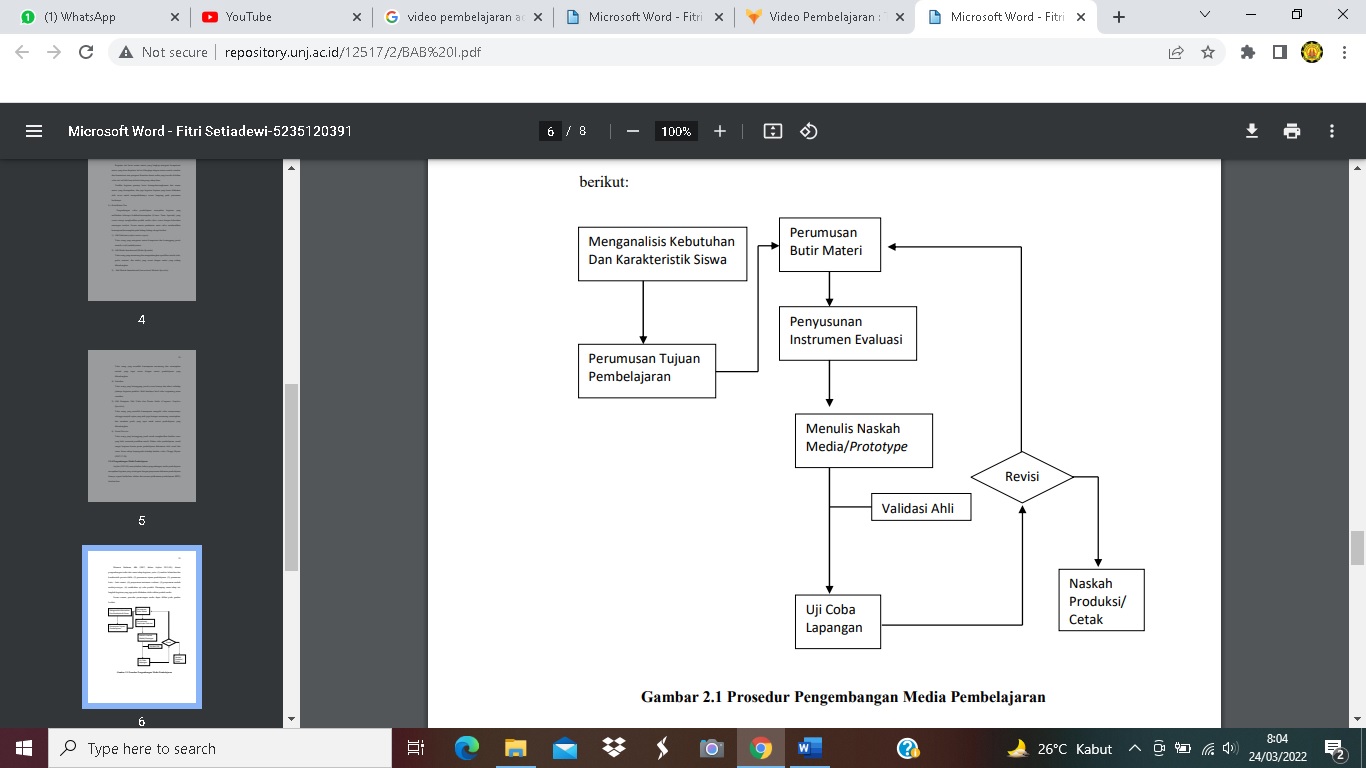
Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan yang mengadaptasi model *four-D* Thiagarajan dkk (1974:13-178). Model tersebut terdiri atas empat (4) proses yaitu ; a) Pendefinisian (*define)*, b) Perancangan (*design*), c) Pengembangan (*develop*), d) Penyebaran (*dissemination*), pengembangan buku ajar

matakuliah Metode Penelitian pada mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya yang mengadaptasi model 4D tersebut

**4. Hasil dan Pembahasan**

Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lain-lain.

Menurut Sadiman, dkk (2007, dalam Asyhar 2011:94), desain pengembangan terdiri dari enam tahap kegiatan, yaitu: (1) analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik; (2) perumusan tujuan pembelajaran; (3) perumusan butir – butir materi; (4) penyusunan instrumen evaluasi; (5) penyusunan naskah media/prototype; (6) melakukan uji coba produk. Disamping enam tahap ini, langkah kegiatan yang juga perlu dilakukan ialah validasi produk media. Secara umum, prosedur perancangan media yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran**

1. **Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Pada tahap definisi yakni peneliti akan mendefinisikan lebih dahulu mengenai produk pembelajaran. Selama ini dalam matakuliah Metode Penelitian Teater hanya menggunakan RPS dan Silabus sebagai orientasi pembelajaran. Namun pada penelitian kali ini akan dikembangkan menjadi produk berupa media video pembelajaran Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat syarat pembelajaran. Dalam menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran di awali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan bahan ajarnya. Tahap ini meliputi lima langkah pokok, yaitu (a) analisis ujung depan, (b) analisis siswa, (c) analisis tugas, (d) analisis konsep, (e) perumusan tujuan pembelajaran (Trianto,2010:93)

**Tahapan Pengembangan**

1. **Analisis Ujung Depan**

Analisis ujung depan bertujuan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran matakuliah metode penelitian teater pada mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. Untuk menentukan masalah dasar sebagai bentuk pertimbangan penelitian pengembangan ini, peneliti berpedoman pada hasil wawancara dengan mahasiswa mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.

Dalam melakukan analisis ujung depan ini peneliti mencermati kurikulum, dalam hal ini pelajaran Pendidikan Seni Budaya . Butir- butir yang dianalisis antara lain : a) Standar kompetensi, 2) kompetensi dasar, 3) tujuan pembelajaran, 4) model pembelajaran yang diterapkan, 5) metode pembelajaran yang diterapkan. Analisis ini diharapkan dapat menghasilkan standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran penulisan ilmiah agar sesuai dengan kurikulum, model pembelajaran yang inovatif dan metode pembelajaran yang bervariasi.

1. **Analisis mahasiswa**

Analisis mahasiswa merupakan telaah karakteristik mahasiswa yang meliputi kemampuan, latar belakang pengetahuan, dan tingkat perkembangan kognitif siswa Trianto (2009:197) Pembelajaran metode penelitian teater selama ini mahasiswa dihadapkan dalam persoalan penulisan secara terperinci, terlebih lagi selama 2 tahun ini pandemi melanda. Oleh sebab itu pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan secara luring kini harus berubah secara daring. Ini menjadi dasar persoalan dimana dalam matakuliah penulisan ilmiah sebaiknya diadakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media video pembelajaran

1. **Analisis Konsep**

Analisis konsep merupakan identifikasi konsep-konsep yang relevan untuk pengembangan bahan ajar mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. Bahan ajar tersebut terdiri media video pembelajaran.

1. **Analisis Tujuan Pembelajaran**

Tujuan dari analisis ini adalah mengkonversikan tujuan analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator yang sudah dibuat. Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah awal menyusun bahan ajar mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya yang akan menghasilkan media video pembelajaran.

Tujuan dari bahan ajar ini adalah membantu mahasiswa dalam belajar matakuliah metode penelitian teater yang sesuai dengan tujuan capaian pembelajaran dan kompetensi dasar. Dengan adanya video pendamping selain buku pembelajaran akan menjadikan pemahaman mahasiswa menjadi lebih baik. Namun hal ini tentu harus terjadwal dengan baik oleh dosen pengampu agar disela materi yang berikan secara mandiri juga didampingi oleh dosen pendamping.

1. **Tahap Perancangan (*Design* )**

Tujuan tahap perancangan ini adalah untuk menghasilkan desain awal bahan ajar mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya yang dikemas dalam bentuk media video pembelajaran. Untuk menghasilkan desain bahan ajar tersebut, maka digunakan pedoman dari hasil rancangan materi yang disusun sedemikian rupa beserta buku petunjuk penggunaannya. Dari hasil rancangan yang telah tersistematis, diharapkan desain bahan ajar mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. Hasil desain awal bahan ajar metode penelitian teater ini akan menghasilkan draf I yang akan diuji cobakan kepada 4 mahasiswa.

**DOSEN**

**VIDEO PEMBELAJARAN**

**PANDUAN PRAKTIKUM**

**MAHASISWA**

**Gambar 3.2 Penggunaan Bahan Ajar**

**5. Simpulan**

Prosedur pengembangan pada penelitian ini ialah (1) pengumpulan informasi sebagai data untuk analisis kebutuhan, (2) perencanaan, (3) pengembangan desain produk, (4) validasi desain produk, (5) revisi produk, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk, dan (8) produksi buku ajar. Berikut merupakan rincian langkah-langkah penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti.

1. Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi dilakukan dengan beberapa cara yaitu menganalisis dokumen berupa tugas dan artikel oleh mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. Selain itu peneliti mengumpulkan sejumlah mahasiswa untuk dimintai wawancara terkait pembelajaran yang telah dilakukan dan sebagai bahan data awal untuk membuat rancangan penelitian pengembangan produk bahan ajar ini.

1. Perencanaan

Perencanaan dibuat berdasarkan hasil pengumpulan informasi. Peneliti mengembangkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang digunakan sebagai dasar penyusunan buku ajar. RPS juga digunakan untuk menentukan ruang lingkup materi yang akan disajikan dalam buku ajar yang akan dikembangkan. RPS disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan telaah terhadap kurikulum dengan berpedoman pada Panduan Penyusunan Kurikulum Perguruan Tinggi. RPS yang telah disusun akan divalidasi oleh ahli agar rencana yang dikembangkan benar-benar dapat mengukur apa yang hendak diukur. Setelah mendapat masukan dan saran oleh ahli, RPS akan direvisi dan disempurnakan untuk digunakan sebagai dasar pemetaan materi, kegiatan pembelajaran, dan tugas/latihan serta evaluasi di dalam media pembelajaran.

1. Pengembangan Desain Produk

Desain produk yang dikembangkan berupa media video pembelajaran pada Mata Kuliah metode penelitian teater yang ditempuh oleh mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. Dengan pengembangan desain produk dan media video pembelajaran akan menjadika pembelajaran metode penelitian teater lebih efektif.

1. Validasi Desain Produk

Validasi desain produk dilakukan secara internal sebelum dilakukan ujicoba di lapangan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa buku ajar sudah memenuhi syarat kevalidan dan kelayakan media ajar. Validasi akan dilakukan dengan meminta bantuan dosen ahli untuk menilai produk media video pembelajaran, materi, dan bahasa.

1. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah mendapatkan hasil validasi ahli. Desain produk akan diperbaiki berdasarkan saran dan masukan oleh dosen ahli agar dapat dikembangkan media video pembelajaran yang layak untuk digunakan saat penlaian produk di lapangan oleh pengguna.

1. Ujicoba Produk

Ujicoba produk dilakukan berupa penilaian dari pengguna untuk mengetahui tingkat kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Ujicoba ini dilakukan dalam Mata Kuliah metode penelitian teater mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.

1. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah melakukan ujicoba di lapangan. Revisi dilakukan berdasarkan hasil penilaian mahasiswa agar media video pembelajaran dapat digunakan pada mata kuliah metode penelitian teater mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya.

1. Produksi media video pembelajaran

Produksi media video pembelajaran untuk meningkatkan keruntutan berpikir dalam berargumentasi pada mahasiswa semester V program studi Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. setelah dinyatakan layak digunakan oleh ahli melalui validasi dan ujicoba lapangan berupa validasi eksternal dengan revisi demi penyempurnaan media video pembelajaran.

**UcapanTerimaKasih**

Penulis menyampaikan ucapan terimakasih pada LPPM Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. Selain itu penulis juga mengucapkan terimakasih pada tim penilai hibah internal yang telah melakukan seleksi serta penilaian terhadap proposal penelitian ini sehingga penelitian ini terpilih untuk melanjutkan kejenjang penelitian. Yang terakhir ucapan terimakasih disampaikankan kepada mahasiswa jurusan Seni Teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya yang telah membantu terlaksananya penelitian ini. Semoga hasil yang telah dicapai pada Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Matakuliah Metode Penelitian Teater Menggunakan Model R&D ini dapat digunakan untuk kemajuan program studi Seni Teater.

**Daftar Pustaka**

Borg, W. R. And Gall, M. D. (2003). Educational Research: An Introduction. London: Longman, Inc.

\_\_\_\_\_\_. (2007). Educational Research: An Introduction.. London: Longman, Inc.

Chaer, Abdul. (2012). Linguistik Umum. Cetakan keempat. Jakarta: Rineka Cipta. Creswell, J.S. (2010). Reserach Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dalman. (2015). Menulis Karya Ilmiah. Jakarta: Grafindo.

Dawud. (2008). ―Penalaran dalam Karya Tulis Populer Argumentatif‖ dalam Jurnal Bahasa dan Seni, Volume 36, Nomor 1, Edisi Februari. [online] dalam http://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/10/Penalaran-dalam- Karya-Tulis-Populer-Argumentatif-Dawud.pdf diakses tanggal 08 Mei 2017, pukul 05.04 WIB.

Depdiknas. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. Edisi Keempat. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Dowden, Bradley H. (2011). Logical Reasoning. California: Wadsworth Publishing Company.

Griffin, Patrick, Barry McGaw, & Esther Care. (2012). Assessment and Teaching of 21st Century Skills. London: Springer.

Hyland, Ken. (2009).Teaching and Researching Writing. United Kingdom: Pearson Education Limited.

Kurniawan, Khaerudin. (2012). Bahasa Indoensia Keilmuan untuk Perguruan Tinggi. Bandung: Refika Aditama.