

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN WRITING SISWA MENGUNAKAN PERMAINAN GETTING TO KNOW**

**Mas Sulis Setiyono, Riza Putri Anngraeni**

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Veteran Bangun Nusantara

Email: [massulis2211@gmail.com](mailto:massulis2211@gmail.com), [riza.putri.1309@gmail.com](mailto:riza.putri.1309@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa dengan menggunakan permainan Getting to Know dan untuk menjelaskan situasi kelas ketika dilakukan permainan Getting to Know dalam pengajaran menulis pada siswa kelas XI SMK PGRI Sukoharjo Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Penelitian Tindakan. Itu terkondensasi dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi, dan revisi. Teknik pengumpulan data adalah data kualitatif dan kuantitatif. Untuk mengumpulkan data kualitatif, peneliti menggunakan catatan lapangan, dan memotret, untuk mengumpulkan data kuantitatif, peneliti melakukan tes sebelum dan sesudah implementasi penelitian. Tesnya adalah pre-test dan post-test. Dalam menganalisis data, data kualitatif digunakan untuk mengetahui situasi kelas selama proses belajar mengajar. Untuk data kuantitatif, peneliti menganalisis skor rata-rata tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan Getting to Know, keterampilan menulis siswa meningkat. Nilai rata-rata siswa lebih baik dari sebelumnya. Nilai rata-rata pre-test, yang 56,55 meningkat menjadi 78,80 pada post-test I, jumlah ini meningkat lagi 84,45 pada post-test II. Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa ada peningkatan pada keterampilan menulis siswa. Melalui permainan Getting to Know, para siswa menunjukkan minat besar untuk terlibat aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

**Kata kunci:** Keterampilan Menulis, Getting to Know Game, dan Penelitian Tindakan Kelas

## **IMPROVING STUDENTS' WRITING SKILL BY USING GETTING TO KNOW GAME**

**Mas Sulis Setiyono, Riza Putri Anngraeni**

English Department, Universitas Veteran Bangun Nusantara

Email: [massulis2211@gmail.com](mailto:massulis2211@gmail.com), [riza.putri.1309@gmail.com](mailto:riza.putri.1309@gmail.com)

### **Abstract**

The aims of this research are: to improve the students' writing skill by using Getting to Know game and to explain the situational class when conducted Getting to Know game in teaching writing at eleventh grade students of SMK PGRI Sukoharjo 2019/2020 in academic year. This research was conducted by using Action Research. It conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, acting, observing, reflecting, and revising. Technique of collecting data are qualitative and quantitative data. To collect the qualitative data, the researcher used field notes, and photograph, to collect the quantitative data, the researcher conducted tests before and after the research implementation. The tests are pre-test and post-test. In analyzing the data, qualitative data is used to know the situational class during the process of teaching and learning. For the quantitative data, the researcher analyzed the mean score of the tests. The result of the research shows that by using Getting to Know game, the students' writing skill improve. The students' mean score were better than before. The mean score of pre-test, which was 65,55 increased into 78,80 in post-test I, this number increased again 84,45 in post-test II. The improvements of the mean scores showed that there was an improvement on the students' writing skill. Through Getting to Know game, the students showed great interest to be actively involved and participating in the teaching and learning process.

**Keywords:** Writing Skill, Getting to Know Game, and Classroom Action Research

## PENDAHULUAN

Bahasa Inggris memiliki peran penting dalam kehidupan di seluruh dunia termasuk Indonesia. Bahasa Inggris adalah salah satu mata pelajaran wajib di sekolah-sekolah Indonesia. Belajar bahasa Inggris bukanlah sesuatu untuk siswa. Salah satu tujuan dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris adalah siswa dapat menguasai empat keterampilan bahasa. Diharapkan siswa dapat menggunakan keterampilan ini untuk mempersiapkan mereka di tingkat pendidikan yang lebih tinggi dan bahkan di bidang pekerjaan yang menuntut mereka untuk memahami bahasa Inggris dalam komunikasi. Keahlian itu adalah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Mendengarkan dan membaca adalah keterampilan reseptif. Para siswa secara pasif menerima dan memproses informasi melalui keterampilan-keterampilan ini. Berbicara dan menulis adalah keterampilan yang produktif. Para siswa yang memiliki keterampilan produktif yang efisien dapat menghasilkan sesuatu. Secara umum, menulis adalah keterampilan yang paling sulit untuk dikuasai untuk pelajar bahasa Inggris (Fauziati, 2010: 45). Hal ini disebabkan tidak hanya karena kebutuhan untuk menghasilkan dan mengatur ide menggunakan pilihan kosa kata, kalimat, dan organisasi paragraf yang tepat tetapi juga untuk mengubah ide-ide tersebut menjadi teks yang dapat dibaca (Richards & Renandya dalam Fauziati,

2010: 45). Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan mentransfer ide dari bahasa ibu mereka (Indonesia) ke bahasa target (Bahasa Inggris).

Elbow in Brown (1994: 321) menyatakan bahwa menulis adalah proses dua langkah di mana penulis mencari tahu arti pertama, kemudian ia dimasukkan ke dalam bahasa. Menulis terdiri dari dua langkah memproses dan memproduksi. Definisi lain dari Byrne (1997: 1) yang menyatakan bahwa menulis adalah tindakan membentuk huruf atau kombinasi huruf: membuat tanda pada permukaan datar dari beberapa jenis. Ini lebih dari sekadar produksi simbol grafis yang harus diatur sesuai dengan konvensi tertentu untuk membentuk kata-kata, kalimat, dll. Mengajar menulis di Sekolah Menengah adalah penting sebagai keterampilan bahasa dasar. Tanpa beberapa kemampuan untuk mengekspresikan secara tertulis, para siswa tidak lulus (Brown, 1994: 324). Siswa harus menguasai keterampilan menulis dan keterampilan lainnya karena keterampilan menulis juga memberikan kontribusi untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam komunikasi. Mengajar menulis di Sekolah Menengah Atas adalah cara yang baik untuk mempersiapkan siswa di tingkat pendidikan yang lebih tinggi dan bahkan di bidang pekerjaan.

Menurut pengamatan peneliti, keterampilan menulis siswa di SMK PGRI Sukoharjo masih rendah. Mereka berpikir

bahwa bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit. Di sisi lain, para siswa memahami bahwa bahasa Inggris adalah bahasa internasional dan bahasa Inggris akan menjadi hal yang penting ketika mereka ingin berkomunikasi dengan orang lain di dunia. Masalah yang dihadapi oleh siswa adalah: 1) siswa kurang dalam penguasaan kosakata; 2) siswa kurang dalam tanda baca; 3) siswa kurang menguasai tata bahasa dan struktur kalimat; 4) siswa tidak dapat mengungkapkan ide-ide mereka dalam tulisan yang bagus; dan 5) siswa kurang dalam isi topik. Masalah juga ditemukan di kelas situasi, seperti siswa melakukan non-akademik (bermain game online, mengobrol, tidur) selama pelajaran, dan beberapa dari mereka mengerjakan pekerjaan rumah dari pelajaran lainnya. Beberapa alasan mungkin disebabkan oleh teknik yang digunakan oleh guru itu tidak menarik. Guru menggunakan teknik monoton dan terus dilakukan dalam setiap pelajaran. Itu membuat siswa menjadi bosan mengikuti pelajaran yang secara otomatis membuat siswa kurang berpartisipasi dalam belajar bahasa Inggris.

Menurut Brown (1994: 342) ada enam kategori umum yang sering menjadi dasar untuk evaluasi penulisan siswa. Yaitu: konten, organisasi, analisis wacana, sintaksis, kosakata, dan mekanik. Pada pengajaran menulis, evaluasi harus dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis. Efektivitas proses pembelajaran kemampuan menulis dapat

diukur melalui kegiatan evaluasi. Ada dua jenis umum penilaian siswa menulis: penilaian holistik dan analitik (Genesee dan Upshur, 2007: 206). Dalam penilaian holistik, skor tunggal diberikan untuk keseluruhan kinerja tes siswa. Ini menyajikan kesan keseluruhan guru dan penilaian atas tulisan siswa. Dalam penilaian analitik, komponen dan fitur tulisan siswa yang berbeda diberikan skor terpisah. Komponennya adalah konten yang berhubungan dengan kesesuaian dengan judul, organisasi yang berhubungan dengan kohesi teks dan kesatuan paragraf, kosa kata yang berhubungan dengan ketepatan memilih dan menggunakan kata-kata, penggunaan bahasa atau tata bahasa yang berurusan dengan tense, dan mekanik yang berurusan dengan ejaan dan tanda baca.

Menurut Brown (2004: 246) penilaian setiap komponen adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Scoring of Writing dalam Brown

No	Kategori	Skor
1	Konten	30
2	Organisasi	20
3	Kosakata	20
4	Tata bahasa	25
5	Mekanika	5
<b>Total</b>		100

Mengajar menulis dengan media yang tepat sangat penting untuk membuat kelas menulis menjadi lebih efektif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Untuk mengatasi masalah siswa dalam

keterampilan menulis, guru bahasa Inggris harus dapat memahami dan memilih pendekatan pengajaran bahasa yang sesuai untuk siswa mereka. Ini sangat penting karena pendekatan pengajaran bahasa memberi banyak pengaruh untuk semua yang dilakukan guru di kelas. Berkaitan dengan masalah yang ditemukan pada siswa kelas sebelas di SMK PGRI Sukoharjo, maka peneliti bermaksud menggunakan permainan sebagai kegiatan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Game dapat membuat siswa tertarik untuk belajar. Game adalah aktivitas dengan aturan, tujuan, dan unsur kesenangan (Fauziati, 2010: 97). Permainan *Getting to Know* adalah sejenis permainan peduli dan berbagi yang terdiri dari beberapa petunjuk dan gambar untuk membantu siswa. Ini dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Menurut Wright, Betteridge, dan Buckby (2006: 1), kata "Game" berarti kegiatan yang menarik dan menantang, sering menantang, dan kegiatan di mana peserta didik bermain dan biasanya berinteraksi dengan orang lain. Game dapat memainkan bagian penting dalam proses pembelajaran bahasa secara umum. Wright, Betteridge dan Buckby (2006: 2) menyatakan bahwa game menyediakan konteks untuk komunikasi yang bermakna, bahkan jika permainan melibatkan item bahasa yang terpisah, seperti permainan ejaan, komunikasi yang bermakna terjadi ketika

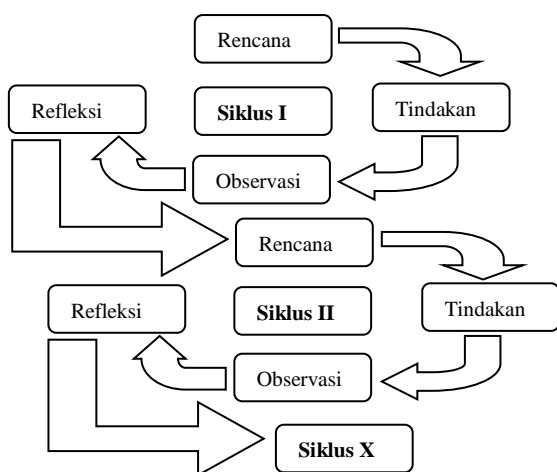
siswa berusaha memahami cara bermain game dan ketika mereka berkomunikasi tentang permainan: sebelum, selama, dan setelah permainan. Permainan dapat melibatkan semua keterampilan bahasa dasar, yaitu, mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan sejumlah keterampilan sering terlibat dalam permainan yang sama (Lee, 1979: 2)

*Getting to Know Game* adalah semacam game caring and sharing (Ramayanti dan An, 2014: 104). Game ini akan berbagi dan bertukar informasi dengan mengajukan dan menjawab pertanyaan berpasangan. Itu membuat peserta didik merasa nyaman untuk menulis sambil berbagi informasi. Dengan melakukan kegiatan yang menyenangkan peserta didik akan lebih tertarik, termotivasi, dan mudah memahami materi. *Getting to Know Game* diterapkan dengan menggunakan media. Media yang harus disiapkan untuk permainan ini adalah beberapa kartu (Ramayanti dan An, 2014: 105). Kartu berisi topik, petunjuk, dan gambar untuk membantu peserta didik mendiskusikan topik mereka sendiri. Dalam permainan ini, guru membangun pengetahuan latar belakang siswa tentang materi yang akan dipelajari. Setelah menjelaskan tentang materi, guru akan menjelaskan cara belajar menggunakan permainan *Getting to Know*, di mana peserta didik akan berdiskusi berdasarkan topik dan petunjuk kepada pasangan mereka. Untuk memainkan

permainan *Getting to Know*, peserta didik harus mengikuti aturan permainan ini. Hal pertama yang harus mereka lakukan adalah mendapatkan pasangan. Setiap pasangan akan datang ke depan kelas dan memilih kartu yang berisi topik untuk dibahas dengan pasangan mereka.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Ini digunakan untuk melakukan tindakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa di SMK PGRI Sukoharjo. Dalam penelitian ini, peneliti akan terlibat langsung dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa yang berfokus pada masalah yang ditemukan dalam proses belajar-mengajar. Prosedur pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selalu dilakukan pada setiap siklusnya. Berikut adalah skema prosedur penelitian PTK.



Gambar 1. Prosedur Penelitian PTK  
(Kemmis & McTaggart in Burns)

**Perencanaan;** mempersiapkan segala yang diperlukan dalam melakukan tindakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, menyusun rencana pelaksanaan tindakan, membuat instrumen penelitian, membuat RPP dengan menggunakan *Getting to Know* game.

**Tindakan;** Strategi perencanaan akan diterapkan dalam proses belajar mengajar. Peneliti menggunakan permainan "*Getting to Know*" untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan keterampilan menulis siswa.

**Observasi;** mengamati dan mencatat semua kegiatan selama proses belajar mengajar.

**Refleksi;** refleksi digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu siklus dan dilakukan setiap siklus akhir. Kegiatan ini untuk melihat keberhasilan dan kelemahan dari perencanaan yang dilaksanakan sebelumnya. Refleksi juga menjadi acuan dalam menentukan perbaikan atas kelemahan pelaksanaan siklus sebelumnya untuk diterapkan pada siklus selanjutnya. Subjek penelitian ini adalah siswa XI Perkantoran SMK PGRI Sukoharjo pada tahun akademik 2019/2020. Ada 32 siswa di kelas, 10 siswa pria dan 22 siswa wanita. Kemampuan bahasa Inggris dari kelas ini rendah, terutama dalam keterampilan menulis mereka. Dalam penelitian ini, dokumen yang digunakan terdiri dari tes dan non tes. Non tes meliputi panduan wawancara dan catatan lapangan. Dalam

penelitian ini juga menggunakan ponsel untuk mengambil foto saat mengajar dan belajar di kelas. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan menulis siswa dari sisi prestasi.

Berdasarkan pendekatan dan model penelitian yang dipilih serta situasi dan kondisi lapangan yang dijadikan objek dalam penelitian, maka metode pengumpulan data yang digunakan terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari informasi yang diperoleh selama pra-penelitian, proses dan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas dan hasil diskusi antara guru dan peneliti. Data kualitatif dari penelitian telah dikumpulkan dengan menggunakan beberapa teknik termasuk: pengamatan, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Data kuantitatif untuk memberikan deskripsi yang jelas tentang peningkatan keterampilan menulis siswa. Data ini terdiri atas: tes yang terdiri dari pre-test dan posttest, uji validitas, dan uji reliabilitas. Dalam penelitian ini, data dianalisis menganalisis data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik kualitatif telah digunakan untuk menganalisis data kualitatif termasuk observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data kualitatif digunakan untuk mengetahui perilaku siswa selama proses belajar mengajar. Teknik kuantitatif telah digunakan untuk menganalisis data kuantitatif. Peneliti

mendapat hasil dari tes menulis untuk membandingkan nilai rata-rata dari kemampuan siswa sebelum dan sesudah setiap siklus atau pre-test dan post-test. Itu untuk mengetahui sejauh mana kemajuan siswa dalam penelitian ini. Analisis data kuantitatif dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

$$Y = \frac{\sum y}{N}$$

Catatan:

X : berarti skor pre-test

$\sum x$  : penjumlahan pra-tes siswa

Y : nilai skor post-test

$\sum Y$  : jumlah skor post-tes siswa

N : jumlah total siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pra-penelitian di SMK PGRI Sukoharjo, peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh siswa kelas sebelas dalam pembelajaran menulis. Mereka memiliki keterampilan menulis yang rendah sehingga mereka kesulitan mengembangkan ide-ide mereka ke dalam bahasa tertulis. Indikator masalah ini dapat dilihat dari sikap mereka terhadap pelajaran menulis dan hasil pre-test. Selain itu, mereka tidak bisa mengekspresikan ide dan berpikir secara bebas. Itu karena mereka memiliki penguasaan kosakata yang kurang

dan mereka takut membuat kesalahan berurusan dengan pengaturan kalimat.

Dalam mengajar menulis dengan menggunakan permainan *Getting to Know* pada siswa kelas sebelas SMK PGRI Sukoharjo 2019/2020 di tahun akademik meningkat secara efektif. Skor prestasi siswa dalam tes tertulis dengan menggunakan game ini mengalami peningkatan dalam setiap tes tunggal. Ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa pada siklus pertama setiap indikator telah meningkat. Itu bisa dilihat pada pre-test, hanya satu siswa yang bisa lulus. Namun, pada siklus pertama, ada 23 siswa yang lulus ujian. Berbeda dari siklus pertama, ada 31 siswa yang lulus tes pada siklus kedua.

Dengan menggunakan permainan *Getting to Know*, para siswa lebih mudah mengekspresikan ide mereka, tidak merasa bosan dan mengantuk seperti sebelumnya. Dalam penelitian ini, siswa harus memperhatikan dan mengikuti pelajaran. Para siswa lebih aktif. Itu berbeda dari pra siklus atau sebelum melakukan penelitian ini. Peningkatan nilai rata-rata siswa antara skor pretest hanya 56,55 dan pada post-test 1 skor mereka meningkat menjadi 78,80. Nilai rata-rata post-test 2, siswa mendapat 84,45. Itu jauh lebih baik daripada skor rata-rata hasil post test pertama yang hanya 78,80. Rangkuman hasil tindakan secara lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Tindakan

Category	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Konten	7,14%	67,15%	85,71%
Organisasi	28,57%	88,67%	92,85%
Kosakata	14,28%	37,33%	85,72%
Tata bahasa	28,57%	73,67%	96,43%
Mekanika	50,00%	89,33%	92,85%

Peneliti juga melakukan uji reliabilitas untuk memastikan tes itu dapat diandalkan. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach. Berdasarkan hasil tes, dapat ditemukan bahwa  $r_{11}$  adalah 0,77. Kriteria reliabilitasnya tinggi. Dapat disimpulkan bahwa tes ini bersifat reliabel.

Kelas situasional ketika dilakukan dengan menggunakan permainan *Getting to Know* kondusif. Kelas situasional sebelum peneliti melakukan penelitian pasif. Guru tidak menerapkan metode yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjadi penulis aktif di kelas, dan rencana pelajaran yang diterapkan di kelas sering monoton. Para siswa kurang tertarik, di samping itu keterampilan menulis siswa terkait penguasaan kosakata, pengetahuan struktur kalimat, dan kepercayaan diri masih rendah. Setelah menerapkan permainan *Getting to Know* di kelas menulis, skor siswa meningkat. Para siswa menjadi lebih aktif, kelasnya juga lebih kondusif dan proses



belajar mengajar berjalan dengan baik. Para siswa yakin untuk bertanya apakah mereka mendapat kesulitan, menjawab pertanyaan guru, melakukan latihan, dan membuat catatan. Mereka meminta peneliti untuk mengulang pertanyaan jika mereka mengalami kesulitan. Selain itu siswa dapat fokus pada kegiatan yang mendukung proses belajar mengajar dengan mengikuti diskusi secara aktif. Semua siswa cukup aktif mengikuti pelajaran karena peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan permainan *Getting to Know*.

Dari hasil temuan dan diskusi di atas, proses belajar mengajar dengan menggunakan permainan *Getting to Know* membuat siswa lebih nyaman, menikmati, dan fokus dalam proses belajar mengajar. Dengan menerapkan permainan *Getting to Know*, peneliti menyimpulkan bahwa kelas situasional menjadi lebih baik, para siswa menjadi antusias dan aktif. Semua komponen permainan *Getting to Know* yang dilaksanakan oleh peneliti dapat menciptakan keberhasilan proses belajar mengajar secara tertulis. Jadi, dengan menggunakan permainan *Getting to Know*, selain keterampilan menulis siswa meningkat, kelas situasional menjadi aktif dan terkendali.

Dengan menggunakan game *Getting to Know*, peneliti juga menemukan beberapa kelemahan dan kekuatan, yaitu; (1) Penggunaan permainan *Getting to Know* dalam proses belajar mengajar memberikan

efek yang baik untuk mengaktifkan pemahaman dan memotivasi siswa. (2) Dengan menggunakan permainan *Getting to Know*, siswa dapat lebih aktif dalam mengeksplorasi ide-ide mereka. (3) Ada beberapa masalah yang terjadi saat menggunakan permainan *Getting to Know* sebagai aktivitas dalam proses belajar mengajar, seperti terlalu banyak siswa, atau kelasnya berisik. (4) Terlalu banyak siswa yang mengambil terlalu banyak kartu dalam permainan ini. Dengan menggunakan permainan *Getting to Know*, keterampilan menulis siswa meningkat dan kelas menjadi lebih aktif dan kondusif.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan temuan penelitian dan diskusi dalam bab sebelumnya, itu menarik kesimpulan bahwa permainan *Mengenal Mengenal* dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai siswa dan hasil pengamatan selama penelitian. Mereka bisa menulis lebih baik dari sebelumnya. Melalui permainan *Getting to Know* membuat motivasi siswa dalam belajar menulis menjadi positif. Mereka dapat mengembangkan ide-ide mereka menjadi tulisan yang bagus. Dengan menggunakan permainan *Getting to Know*, para siswa dapat saling berbagi argumen atau ide yang menyenangkan. Game ini dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa.



Kemajuan keterampilan menulis siswa juga dapat dilihat dari hasil nilai tes di setiap siklus.

Dalam hal ini, para siswa didorong untuk berlatih menulis sebanyak mungkin. Karena menulis adalah keterampilan yang diperoleh dengan berlatih, masuk akal untuk mengatakan bahwa semakin banyak mereka berlatih menulis, semakin baik mereka menulis. Dengan menggunakan permainan *Getting to Know*, siswa harus lebih aktif dalam mengeksplorasi ide mereka. Penelitian ini membahas implementasi permainan *Getting to Know* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa di Sekolah Menengah Atas. Diharapkan bahwa hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi tambahan untuk penelitian lebih lanjut, terutama penelitian yang berhubungan dengan pengajaran menulis. Penggunaan permainan *Getting to Know* hanya salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

Brown, H.D. 1994. *teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. San Francisco State University: Longman

\_\_\_\_\_. 2004. *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. San Francisco State University: Longman

Burns, Anne. 1999. *Collaborative Action Research for English Teacher*. United Kingdom: Cambridge University Press

Byrne, Donn. 1997. *Teaching Writing Skill*. London: Longman Group UK

Fauziati, Endang. 2010. *Teaching English as A Foreign Language (TEFL)*. Surakarta: Pustaka Umum

Genesee, Fred and Upshur, John A. 2007. *Classroom-based Evaluation in Second Language Education*. Cambridge: Cambridge University Press

Lee, W.R. 1979. *Language Teaching Games and Contest*. Oxford: Oxford University Press

Ramayanti, Dian. 2014. *Using "Getting to Know" Game in Teaching Speaking for Senior High School Students*. *Journal of English Language Teaching*, Vol. 3, No. 1, Serie B, September 2014. (103-109).

Wright, A., D. Betteridge, and Michel Buckby. 2006. *Games for Language Learning (3<sup>rd</sup> ed)*. Cambridge: Cambridge University Press