

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAJAS BERBASIS TEKNOLOGI

**Wulan Ria Anggraini<sup>1)</sup>, Dini Anggita Sumantri<sup>2)</sup>, Shodiq Imam Purnomo<sup>3)</sup>,  
Purwati Anggraini<sup>4)</sup>**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Malang  
Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang  
[wulanria82@gmail.com](mailto:wulanria82@gmail.com)

### ABSTRAK

Majas merupakan salah satu materi yang disampaikan dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP dan SMA atau yang sederajat. Majas sering dipergunakan dalam pembuatan karya sastra seperti puisi, cerpen, dan novel. Begitupun dalam kegiatan sehari-hari majas juga sering dipergunakan. Pada kenyataannya, baik siswa SMP maupun SMA, banyak yang belum memahami keberagaman majas dan pemakaiannya. Hal ini tentu tidak boleh dibiarkan karena majas adalah bagian dari bahasa Indonesia yang ada di dalam kurikulum siswa SMP dan SMA. Pada era sekarang, perkembangan teknologi semakin canggih. Seiring dengan hal tersebut, materi pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dibuat menjadi lebih praktis dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis android. Aplikasi majas adalah salah satu alternatif untuk media pembelajaran siswa yang ingin mendalami dan menggunakan majas dalam berbagai kalimat dan karya sastra. Aplikasi ini dilengkapi dengan materi majas, berbagai contoh penggunaannya, komik, dan permainan yang dapat mengasah keterampilan siswa. Dengan demikian, belajar majas akan lebih menyenangkan dan siswa lebih mudah memahami penggunaan majas.

**Kata kunci:** *aplikasi, majas, media pembelajaran, SMP, SMA*

### A. PENDAHULUAN

Bahasa adalah kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya menggunakan tanda, misalnya kata dan gerakan. Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat komunikasi dalam masyarakat Indonesia. Seperti yang diketahui bahwa kegiatan komunikasi dimulai dari hal yang ingin disampaikan oleh komunikator, kemudian dilanjutkan dengan mengolah gagasan atau disampaikan komunikator tersebut dapat diterima oleh komunikasi dengan tepat.

Dengan demikian, sebagai alat komunikasi, bahasa Indonesia harus mampu menyampaikan maksud komunikator dengan tepat (Alwi, 1999: 9).

Majas merupakan bagian dari bahasa. Majas adalah cara menampilkan diri dalam bahasa. Majas sering dipakai pada pembuatan karya sastra, seperti puisi, cerpen, dan novel. Namun, bukan berarti dalam kegiatan sehari-hari penggunaan majas tidak terpakai. Masyarakat tetap menggunakannya, tetapi majas memang lebih sering digunakan untuk pembuatan

karya sastra. Pada kenyataannya, baik siswa SMP maupun SMA, banyak yang belum memahami keberagaman majas dan penggunaannya. Hal ini tentu tidak boleh dibiarkan karena majas adalah bagian dari materi Bahasa Indonesia dan tercantum dalam kurikulum siswa SMP maupun SMA. Tidak hanya itu, ketika ingin membuat sebuah karya sastra tidak jarang siswa SMP ataupun SMA merasa kesulitan dalam menentukan majas yang tepat. Oleh karena itu, karya sastra tersebut menjadi kurang indah.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa baik siswa SMP maupun SMA sudah dapat memahami beberapa majas beserta contohnya. Ketika diminta untuk memberikan contoh pemakaian majas, siswa menyebutkan contoh majas yang sudah dicontohkan oleh gurunya. Siswa merasa kesulitan ketika diminta untuk membuat contoh pemakaian majas yang lain. Kesulitan siswa ini disebabkan mereka kurang dapat mengeksplorasi beragam majas dan belum memahami secara rinci ciri-ciri majas. Selain itu, proses pembelajaran di sekolah juga kurang mendukung. Pembelajaran tentang majas cenderung disampaikan dengan cara menghafal materi berikut contohnya. Selain itu, media tentang majas masih sangat kurang, seringkali guru membuat permainan sederhana untuk memudahkan siswa dalam memahami majas. Namun demikian, ada kekurangan dalam media tersebut. Media tersebut hanya mendorong siswa untuk dapat memahami ciri beberapa majas, mendorong siswa untuk memahami beberapa kalimat yang

mengandung majas, tetapi belum sampai mendorong siswa untuk dapat menyusun berbagai kalimat yang mengandung majas.

Pada era sekarang perkembangan teknologi semakin canggih. Hal tersebut dilihat dari perkembangan perangkat, seperti *smartphone*, *tablet*, *notebook*, dan lainnya yang diiringi dengan perkembangan perangkat lunak. Perangkat lunak saat ini didukung dengan teknologi yang sangat beragam. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dibuat menjadi lebih praktis dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis android. Perancangan aplikasi majas ini memanfaatkan perkembangan teknologi berupa *software*. Aplikasi majas adalah salah satu alternatif untuk media pembelajaran siswa yang ingin mendalami dan menggunakan majas dalam berbagai kalimat dan karya sastra.

Dengan ini penulis membuat aplikasi majas berbasis android untuk meningkatkan pemahaman sekaligus menarik minat siswa mengenai majas. Aplikasi berbasis android mudah digunakan pada *smartphone* yang dimiliki siswa dan masyarakat umum. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan materi majas, berbagai contoh penggunaannya, komik yang dapat menginspirasi siswa, dan *game* interaktif yang menyenangkan dan membantu siswa lebih memahami majas.

Adapun tujuan penelitian ini, yaitu (a) membuat aplikasi android yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemahiran dalam menggunakan majas; (b) memberikan kemudahan kepada siswa dalam mempelajari majas karena aplikasi ini tidak sekadar memberikan informasi yang

lengkap, tetapi juga memandu siswa untuk dapat membuat kalimat yang mengandung majas Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan beberapa permainan yang dapat menunjang pemahaman siswa.

Untuk mewujudkan tujuan penelitian tersebut di atas, perlu adanya metode penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Penelitian ini merupakan penelitian terapan yang diarahkan untuk memperoleh media pembelajaran yang merupakan pengembangan media pembelajaran yang sudah ada. Untuk dapat mengembangkan media pembelajaran majas, perlu adanya analisis kebutuhan dan rancangan penelitian yang tertata rapi sesuai dengan metode penelitian yang ada (Indrawan dan Yaniawati, 2014: 18). Hal ini dilakukan agar dapat memberikan gambaran singkat tentang aplikasi yang sudah ada dan bagaimana pengembangan aplikasi yang dilakukan oleh peneliti agar hasil yang diperoleh dapat maksimal. Dengan demikian, perencanaan yang matang dan sistematis serta menjaga proses penelitian agar tetap berkualitas harus dilakukan (Emzir, 2010: 88-106).

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Isi Aplikasi Majas**

Menurut Wijaya (2012: 132), majas adalah gaya bahasa dalam bentuk tulisan maupun lisan yang dipakai dalam suatu karangan yang bertujuan untuk mewakili perasaan dan pemikiran dari pengarang. Majas pada umumnya digunakan untuk menguatkan kesan suatu kalimat tertulis atau lisan dan menimbulkan nuansa imajinatif

bagi para penyimaknyanya. Terdapat manfaat pada majas berupa kekayaan bahasa, pemakaian ragam tertentu untuk memperoleh efek-efek tertentu yang membuat sebuah karya sastra semakin hidup. Majas digunakan dalam penulisan karya sastra, termasuk di dalamnya puisi dan prosa. Umumnya puisi dapat mempergunakan lebih banyak majas dibandingkan dengan prosa.

Majas berfungsi menjadikan pesan lebih berbobot. Pemakaian majas yang tepat (sesuai dengan waktu dan penerima yang menjadi sasaran) dapat menarik perhatian penerima. Sebaliknya, bila penggunaannya tidak tepat, penggunaan majas akan sia-sia belaka, bahkan mengganggu pembaca. Pemakaian majas juga dapat menghidupkan apa yang dikemukakan dalam teks karena majas dapat mengemukakan gagasan yang penuh makna dengan kalimat singkat.

Melihat pentingnya majas dalam komunikasi atau dalam karya sastra, maka perlu adanya materi majas yang disusun secara lengkap dan menarik, agar banyak orang dapat mengakses, memahami, serta menggunakannya dengan baik. Dalam rangka mewujudkan hal ini, pembuatan aplikasi majas dipandang perlu mengingat saat ini perkembangan teknologi sangat pesat. Hampir semua lapisan masyarakat menggunakan android untuk mengakses informasi. Dengan demikian, aplikasi android diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran masa depan yang dapat menjawab tantangan zaman.

Selain media pembelajaran yang dirancang dengan berbasis teknologi informatika, media pembelajaran ini juga

dilengkapi dengan contoh penggunaan majas, permainan yang seru dan menyenangkan, serta komik yang dapat membantu pembaca lebih memahami majas.

## 2. Materi Majas

Ada empat jenis majas yang disampaikan dalam aplikasi majas, yaitu majas perbandingan, majas pertentangan, majas penegasan, dan majas sindiran (Keraf, 2009). Majas yang pertama dijelaskan dalam aplikasi majas berbasis android yaitu majas perbandingan. Majas ini menyatakan perbandingan untuk meningkatkan kesan dan juga pengaruhnya terhadap pendengar dan pembaca (Zaimar, 2002). Dalam materi majas perbandingan dijelaskan macam-macam majas yang merupakan bagian dari majas perbandingan, yaitu alegori, alusio, simile, metafora, antropomorf, sinestesia, antonomasia, aptronym, metonimia, hipokorisme, litotes, hiperbola, personifikasi, depersonifikasi, pars pro toto, totum pro parte, eufemisme, disfemisme, fabel, parabel, perifrasis, eponim, dan simbolik.

Majas yang kedua yaitu majas pertentangan. Majas pertentangan merupakan majas yang biasa digunakan untuk menyatakan suatu hal yang sebenarnya dengan istilah yang berlawanan (Makara, 2002). Macam-macam majas pertentangan yang ditampilkan dalam aplikasi majas, yaitu paradoks, oksimoron, antitesis, kontradiksi interminus, dan anakronisme. Majas ketiga yakni majas penegasan. Majas penegasan adalah majas yang digunakan untuk menyatakan suatu hal secara tegas guna meningkatkan pemahaman

dan kesan bagi para pembaca dan pendengar. Bagian majas penegasan yang disampaikan dalam aplikasi majas yaitu apofasis, pleonasmе, repetisi, pararima, aliterasi, paralelisme, tautologi, sigmatisme, antanaklasis, klimaks, antiklimaks, retorik, elipsis, koreksio, polisindeton, asindeton, interupsi, eksklamasi, enumerasi, preterito, alonim, kolokas, silepsis, dan zyeugma. Majas keempat yaitu majas sindiran, adalah majas yang ditujukan untuk menyindir pendengar atau pembacanya. Majas ini bertujuan untuk mengubah perilaku seseorang. Dalam majas sindiran terdapat pembagian, yaitu ironi, sarkasme, sinisme, satire, dan innuendo.

Masing-masing materi majas di atas dilengkapi dengan penjelasan ciri masing-masing majas. Setelah penjelasan ciri majas, dalam aplikasi tersebut juga disertakan contoh penggunaan majas dalam kalimat. Pemberian contoh ini dimaksudkan agar pembaca memahami betul maksud dan tujuan penggunaan majas.

## 3. Komik Berbasis Majas

Materi majas yang disampaikan dalam aplikasi majas diperjelas lagi dengan contoh penggunaannya dalam komik. Ada 15 komik pendek yang berisi percakapan antar tokoh disertai dengan konteks sehingga pembaca dapat menikmati cerita, mengasah imajinasi, dan yang paling utama pembaca lebih memahami penggunaan majas dalam kehidupan sehari-hari. Komik ini merupakan daya tarik tersendiri bagi pembaca yang mayoritas adalah remaja, baik yang duduk di tingkat SMP maupun SMA.

Komik yang dibuat dalam aplikasi majas merupakan komik yang bersifat realistik. Komik yang bersifat realistik ini menceritakan kehidupan sehari-hari yang mirip dengan kehidupan nyata (Nurgiyantoro, 2005: 289). Manfaat membaca komik realistik ini adalah pembaca yang mayoritas adalah remaja dapat belajar dari cerita komik yang dibacanya tentang bagaimana orang dapat berkomunikasi dan dengan orang lain dan bersikap kepada orang lain. Para pembaca juga dapat menjadikan komik ini sebagai cermin diri, karena cerita yang diangkat merupakan cerita yang dekat dengan kehidupan nyata yang merupakan cerminan dalam kehidupan masyarakat. Pada akhirnya, para pembaca dapat mengambil pelajaran dari cerita yang dikisahkan dalam komik. Manfaat ini sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro (2005: 290), bahwa sebenarnya ketika pembaca membaca komik yang bersifat realistik, maka pembaca dapat memaknai dan mengambil amanah yang terdapat dalam cerita sebagai filter bagi kehidupannya sendiri. Dengan demikian, para guru dan orang tua khususnya dapat memantau adanya perubahan sikap, pemahaman, atau pengetahuan siswa setelah mereka membaca komik tersebut, karena pada dasarnya belajar merupakan sebuah proses yang ditandai dengan perubahan pada diri manusia, baik itu perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan atau aspek yang lain (Trianto, 2010: 9).

#### 4. Permainan Berbasis Majas

Aplikasi majas berbasis android yang disusun oleh penulis juga dilengkapi dengan

permainan interaktif. Ada tiga permainan yang disediakan di dalamnya, yaitu si jagoan, teka-teki silang, dan menjodohkan majas. Permainan si jagoan merupakan salah satu permainan yang mempunyai satu tokoh utama. Tokoh utama ini akan berpetualang sesuai dengan pilihan pengguna permainan ini. Setiap berada pada pilihan petualangan ini, tokoh utama akan mendapatkan rintangan atau tantangan yang bermacam-macam, seperti menghadapi bajak laut, hewan buas, dan sebagainya. Tokoh utama akan terhindar dari rintangan jika ia dapat menjawab pertanyaan atau teka-teki yang disampaikan.

Pertanyaan atau teka-teki yang diberikan kepada tokoh utama sangat beragam, yang kesemuanya berbasis majas. Jika tokoh utama tidak dapat menjawab pertanyaan, ada kesempatan lain untuk menjawabnya. Namun jika kesempatan tersebut sudah habis, permainan akan berakhir. Permainan ini sangat menantang dan dapat mengasah ingatan serta pemahaman pengguna aplikasi terhadap materi majas. Walaupun materi yang disajikan dalam permainan si jagoan ini bersifat kognitif atau berupa hafalan, tantangan yang ada di dalamnya akan sangat membantu pengguna aplikasi untuk belajar lebih giat dalam memahami majas karena tingkat kesulitan soal dalam permainan ini sangat beragam.

Adapun manfaat bermain permainan si jagoan ini adalah melatih ingatan dan kecermatan pengguna aplikasi tentang majas. Pengguna aplikasi juga dapat merasakan petualangan di dunia permainan. Hal ini tentu akan berdampak pada minat

pengguna aplikasi untuk belajar karena bermain sambil belajar tentu merupakan kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, pengguna aplikasi dapat mengambil hikmah dalam permainan ini, bahwa ketika seseorang melakukan kegiatan dengan bersungguh-sungguh, ia akan mendapatkan hasil sesuai dengan apa yang dilakukannya.

Permainan yang kedua yaitu menjodohkan majas. Di dalam permainan ini, pengguna aplikasi dapat menjodohkan pertanyaan dengan pilihan jawaban yang tersedia. Permainan ini bertujuan untuk melatih ingatan dan menguji pemahaman pengguna aplikasi. Dengan demikian, permainan ini sebenarnya merupakan teknik pengulangan pembelajaran yang dilakukan secara terus menerus sehingga pada akhirnya tanpa disadari atau tidak, pengguna aplikasi akan lebih mudah menghafal dan memahami materi majas.

Permainan terakhir yang disediakan dalam aplikasi majas yaitu teka-teki silang. Soal yang diberikan dalam teka-teki silang juga masih seputar pengertian dan ciri majas berikut contoh dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana teka-teki yang lain, teka-teki silang dalam permainan ini juga menuntut penyelesaian. Jika pengguna aplikasi tidak dapat menyelesaikan teka-teki ini, ia dinyatakan gagal. Pengguna aplikasi dapat mengulang permainan ini dengan cara membaca materi majas terlebih dahulu sampai pengguna aplikasi benar-benar memahami materi. Setelah pengguna aplikasi memahami materi dengan benar, ia dapat melanjutkan pengisian teka-teki silang yang telah disediakan.

### **Aplikasi Majas sebagai Media Pembelajaran**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat tidak dapat dibendung dan dihindari. Kebutuhan masyarakat akan informasi yang akurat, cepat, dan terpercaya sangat tinggi (Adi, 2011: 1). Para orang tua, orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak pada setiap kesempatan lebih sering menggunakan telepon genggam atau *smartphonenya*, baik itu untuk berkomunikasi, mengakses informasi, maupun hanya bermain untuk mengisi waktu senggang. Aktivitas apa pun yang dilakukan oleh masyarakat tidak pernah dapat dilepaskan dari telepon genggam atau *smartphone*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa telepon genggam atau *smartphone* saat ini merupakan kebutuhan mendasar di tengah kesibukan masyarakat.

Perkembangan dan desakan kebutuhan tersebut akhirnya memunculkan ide penulis untuk membuat aplikasi majas berbasis android. Aplikasi majas merupakan salah satu alternatif media dan sumber belajar masa kini yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Keunggulan aplikasi ini yaitu siswa dapat mengakses materi majas serta belajar tentang majas di mana pun dan kapan pun. Selain itu, aplikasi ini juga didukung dengan permainan dan komik yang menyegarkan sehingga siswa yang menggunakan aplikasi ini tidak akan merasa bosan dalam belajar majas.

Berdasarkan analisis kebutuhan terhadap aplikasi majas, para calon guru yang masih menjadi mahasiswa Prodi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UMM menyatakan bahwa selama ini mereka

belum pernah menggunakan aplikasi majas. Aplikasi majas yang mereka ketahui adalah aplikasi majas yang berisi materi majas dan dilengkapi dengan contohnya dalam kalimat. Mereka berharap ada aplikasi majas yang berisi materi lengkap, ada contoh penggunaannya dalam kalimat, dan ada permainan atau sesuatu yang menyenangkan sehingga ketika para pengguna aplikasi tersebut tidak akan pernah merasa bosan dalam belajar.

Para mahasiswa calon guru tersebut menerima materi majas ketika mereka duduk di bangku SMP ataupun SMA. Guru yang memberikan materi tersebut tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik. Hal ini tentu berdampak pada penguasaan mereka terhadap materi majas yang memang dirasakan sangat sulit. Hasil yang didapat yaitu mereka tidak mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang majas dan penggunaannya dalam kehidupan nyata. Untuk itulah mereka berharap ada media dan sumber belajar yang bagus dan lebih dapat membantu siswa dalam belajar majas.

Majas merupakan salah satu materi yang disampaikan dalam pembelajaran di bangku SMP dan SMA. Materi majas sangat penting disampaikan karena majas dapat dipergunakan untuk berkomunikasi dengan sesama dan dapat juga dipergunakan untuk memperindah karya sastra. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, pembuatan aplikasi majas sangat perlu dilakukan. Hal ini tentu juga sangat berkaitan dengan perkembangan penerbitan karya sastra remaja yang demikian pesat. Para remaja dapat berimajinasi atau menambah berbagai

pengetahuan untuk menulis karya sastra, baik itu berbentuk kumpulan cerpen, komik, maupun novel untuk kemudian diterbitkan oleh beberapa penerbit yang memfasilitasi karya mereka (Kurniawan dan Sutardi, 2012: 9). Hal ini merupakan ajang kreativitas remaja. Dengan munculnya aplikasi majas ini tentu sangat mendukung proses kreativitas para remaja yang saat ini sedang duduk, baik di bangku SMP maupun SMA.

Adanya aplikasi majas ini juga sangat membantu guru dalam menyiapkan rancangan pembelajaran, mengingat salah satu tugas guru dalam merancang pembelajaran adalah menganalisis kendala dan sumber-sumber belajar dan mengenali karakteristik siswa (Wahyuni dan Ibrahim, 2013:15). Karakteristik siswa yang tidak dapat terlepas dari telepon genggam atau *smartphone* serta belum adanya sumber belajar yang komprehensif tentang majas tentu akan menjadi tantangan tersendiri bagi guru bahasa Indonesia. Dengan adanya aplikasi majas, guru hanya perlu menyediakan lembar kerja siswa untuk pengkayaan pemahaman siswa terhadap materi majas.

Sebagai sebuah media pembelajaran, isi atau materi aplikasi ini telah divalidasi oleh ahli, yaitu Dr. Sugiarti, M.Si. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari ahli pembelajaran bahasa Indonesia dan mendapatkan saran serta kritik yang membangun demi kesempurnaan produk. Hasil penilaian dari ahli yaitu materi yang disajikan telah sesuai dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional, tidak menimbulkan SARA dan tidak diskriminasi gender, telah disajikan secara runtut, lugas,

dan mudah dipahami, inovatif, kreatif, menggunakan bahasa yang etis, estetis, dan komunikatif, menggunakan ejaan yang disempurnakan, tata letak grafika yang estetis, ilustrasi yang menarik, dan tipografi yang mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi. Adapun saran yang disampaikan yaitu perlu adanya variasi grafika sehingga tampilan aplikasi ini lebih dinamis. Kesimpulan yang dapat disampaikan adalah aplikasi ini layak untuk digunakan atau diujicobakan di lapangan dengan merevisi sesuai saran. Dengan demikian, penulis perlu merevisi aplikasi agar aplikasi majas ini lebih dinamis dan lebih menarik minat siswa untuk mengunduhnya di media sosial.

### C. SIMPULAN

Aplikasi majas yang telah dibuat merupakan salah satu alternatif sumber belajar dan media pembelajaran yang dapat menjawab tantangan zaman, yaitu berupa kemajuan teknologi yang sangat pesat. Aplikasi ini merupakan pengembangan aplikasi yang sudah ada. Pengembangan aplikasi ini terletak pada desain yang lebih menarik, penambahan permainan, dan komik yang dapat membuat pengguna aplikasi lebih bersemangat dalam belajar majas.

### D. DAFTAR PUSTAKA

Adi, Ida Rochani. (2011). *Fiksi Populer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.  
 Alwi, Hasan, dkk. (2003). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Indrawan, Rully, dan Poppy Yaniawati. (2014). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.  
 Keraf, Gorys. (2009). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.  
 Kurniawan, Heru, dan Sutardi. (2012). *Penulisan Sastra Kreatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.  
 Makara, (2002). Majas dan Pembentukannya. *Jurnal Pendidikan*. VOL 6 (2). Jakarta.  
 Nurgiyantoro, Burhan. (2005). *Sastra Anak*. Yogyakarta: UGM Press.  
 Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.  
 Wahyuni, Sri, dan Abdul Syukur Ibrahim. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Bahasa Berkarakter*. Bandung: Refika Aditama.  
 Zaimar. (2002). Majas dan Pembentukannya. *Jurnal Humaniora*. VOL 6 (2). Depok.