

# UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DASAR SURAT-MENYURAT DALAM MENGGUNAKAN STRATEGI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) MELALUI SUPERVISI AKADEMIK TAHUN PELAJARAN 2019-2020

Nursaima S.Pd, MM  
Pengawas Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara  
[srgnursaima66@gmail.com](mailto:srgnursaima66@gmail.com)

## ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kompetensi guru dasar surat-menyurat dalam menggunakan strategi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui peningkatan kompetensi guru dasar surat-menyurat dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain peran di SMK Swasta Budisatrya Medan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kompetensi guru berupa tes dan observasi. Tes diberikan sebanyak 20 item, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagai indikator ketuntasan pembelajaran ditetapkan 75% guru memperoleh 75. Dari siklus I hasil pembelajaran tidak memenuhi standar ketuntasan pembelajaran minimal yaitu hanya memperoleh nilai rata-rata 67,4 % atau 50% tuntas dan siklus II hasil pembelajaran juga belum tuntas yaitu memperoleh nilai rata-rata 67,4 atau tuntas 70%, sehingga dilakukan siklus III. Di dalam siklus III hasil pembelajaran meningkat bahkan lebih besar dari standar ketuntasan pembelajaran yaitu dengan nilai rata-rata 81,7 atau tuntas 100%.

Dengan demikian, dapat dilihat bahwa ada peningkatan hasil pembelajaran setelah menggunakan strategi pembelajaran bermain peran pada siklus I, II, dan siklus III. Jadi dapat disimpulkan bahwa Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dasar Surat-Menyurat Dalam Menggunakan Strategi Pembelajaran Bermain Peran (Role playing) melalui supervisi akademik di SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pembelajaran 2019-2020 dapat meningkat. Hal ini berarti bahwa strategi pembelajaran bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu peningkatan proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Kompetensi Guru, Model Role Playing, Supervisi Akademik

## A. Pendahuluan

Pendidikan Nasional bertujuan untuk membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beretika, memiliki nalar, berkemampuan sosial, dan berbadan sehat sehingga menjadi manusia yang mandiri. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran disekolah.

Permasalahan yang mendasar dalam dunia pendidikan adalah bagaimana meningkatkan proses belajar-mengajar sehingga terwujud pembelajaran yang efektif dan efisien dengan hasil yang maksimal. Untuk itu, penerapan berbagai metode dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat membantu mencapai tujuan pendidikan. Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal, faktor utama yang paling berperan adalah guru, karena gurulah yang merancang sekaligus menjadi proses pembelajaran yang akan berlangsung. Guru harus memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi, menyusun dan mengembangkan, serta menilai bahan atau materi, strategi

dan model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dan upaya mencapai tujuan pembelajaran. Penentuan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting, karena model pembelajaran yang tepat untuk suatu materi pelajaran akan membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Permasalahan tersebut juga terdapat dalam pembelajaran dasar surat menyurat yaitu rendahnya kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses belajar mengajar Dasar Surat-Menyurat adalah model pembelajaran Bermain Peran (Role playing). Dengan model bermain peran, proses pembelajaran diarahkan menjadi menyenangkan, karena model ini menekankan pada kemampuan peserta didik untuk memerankan fungsi dan status pihak-pihak lain

Musfah (2005:29) mengemukakan bahwa kompetensi merupakan kemampuan seseorang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat mengwujudkan dalam hasil kerja nyata yang bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Ketiga aspek kemampuan ini saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain. Kondisi fisik dan mental serta spritual seseorang besar pengaruhnya terhadap produktivitas kerja seseorang, maka tiga aspek ini harus dijaga pula sesuai standar yang disepakati. Dalam rangka pembinaan dan pengembangan profesi guru yang efektif dan peningkatan kinerja guru secara nasional diperlukan pemetaan kompetensi guru yang diperoleh melalui uji kompetensi.

Menurut Sedarmayanti (2001 :127) menyatakan bahwa berdasarkan penelitian dengan 20 sampel Negara, maka jenis pekerjaan dan industri ditentukan 18 kompetensi bersifat "generik" yang umum ditemui berbagai bidang pekerjaan dan industri yaitu : 1) *Achievement orientation* (orientasi percakapan), 2) *analytical thinking* (berpikir analitis), 3) *conceptual thinking* (berpikir konseptual), 4) *customer service orientation* (orientasi layanan pelanggan), 5) *devoloving other* (mengembangkan lainnya), 6) *Directivinesa* (pengintruksian),7) *fleksibility* (fleksibilitas), 8) *impact and influence* (dampak dan pengaruh), 9) *information seeking* (pencarian informasi), 10) *initiative* (inisiatif), 11) *intergrity* (integritas), 12) *interpersonal understanding* (pemahaman antar pribadi), 13) *organizational awarenues* (kesadaran organisasi), 14) *organizational commitment* (komitmen organisasi), 15) *relationship building* (menjalin hubungan), 16) *self confidence* (rasa percaya diri), 17) *team leadership* (kepemimpinan dalam kelompok), 18) *team work and cooperation* (kerja sama dan kelompok kerja).

Hanafiah (2002: 103) mengemukakan guru sebagai otonomi kelas memiliki wewenang untuk melakukan reformasi kelas dalam rangka melakukan perubahan perilaku peserta didik secara berkelanjutan yang sejalan dengan tugas perkembangannya dan tuntutan lingkungan sekitarnya. Guru sebagai arsitek perubahan tingkah laku peserta didik dan sekaligus sebagai modal panutan para peserta didik dituntut memiliki kompetensi yang paripurna. Berdasarkan PP Nomor 74 Tahun 2008 tersebut kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap guru adalah kompetensi guru sebagaimana meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Keterampilan mengajar guru adalah segala kemampuan guru dalam membawakan suatu pembelajaran untuk menjadikan suatu pembelajaran itu sendiri efektif dan kondusif untuk belajar, keterampilan mengajar itu guru meliputi kemampuan membuka pelajaran, menjelaskan pelajaran, bertanya, memberi penguatan, variasi dalam pembelajaran, mengelola kelompok kecil, mengelola kelas dan menutup pelajaran dalam rangka untuk memberi, menolong, membimbing siswa untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan ide dan cita-cita sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan.

Berorientasi pada tujuan pembelajaran dapat menentukan suatu strategi yang harus digunakan guru. Apabila kita menginginkan siswa terampil menggunakan alat tertentu, maka untuk mencapai tujuan yang demikian, siswa harus berpraktik secara langsung. Metode dan teknik pembelajaran harus disesuaikan dengan keterampilan yang diharapkan yaitu apabila peserta didik dituntut untuk pandai memprogram data komputer, maka metode yang paling mungkin digunakan adalah praktikum dan pemecahan masalah. Mager (dalam Uno, 2007:8) mengemukakan beberapa kriteria yang dapat digunakan dalam memilih strategi pembelajaran yaitu : “(1) berorientasi pada tujuan pembelajaran, (2) metode dan teknik yang digunakan disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, (3) media pembelajaran yang digunakan dapat merangsang indera peserta didik”.

Pada dasarnya, model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan khas oleh guru. Joyce (dalam Trianto, 2007:5) mengatakan bahwa: Setiap model pembelajaran mengarahkan kita untuk mendesain model pembelajaran sedemikian rupa, yang dapat membantu peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Sejalan dengan itu, Joyce dan Weil (dalam Sagala, 2003:176) mengatakan bahwa “model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan belajar, yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, desain unit-unit pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, program multi media, dan bantuan belajar melalui program komputer.

Penyediaan alat-alat dalam model pembelajaran bertujuan untuk membantu para pelajar untuk memperoleh informasi, ide, ketrampilan, nilai, cara berfikir dan sarana untuk mengekspresikan dirinya. Hal ini bisa diartikan bahwa model pembelajaran tidak hanya memiliki makna deskriptif dan kekinian, tetapi juga bermakna prospektif dan berorientasi ke masa depan. Untuk itu para guru pada saat ini juga telah banyak ditawarkan dengan aneka pilihan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bisa dikembangkan adalah model bermain peran (Role playing) Model pembelajaran bermain peran (role playing) menurut Sudjana (2001:1340) adalah “model pembelajaran yang kegiatan pembelajarannya ditetapkankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain dalam kehidupan nyata”.

Kemudian Sudjana, (2001:134-135) menambahkan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan bahan ajar/topik yang akan dibahas, yang disusun dalam bentuk skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Guru menetapkan peran-peran dan menunjuk siswa untuk melakukan pemeranan
- 3) Guru membantu peserta didik untuk menyiapkan tempat, waktu dan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Guru menjelaskan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan langkah-langkah bermain peran.
- 5) Kelompok pertama memainkan peran, sedangkan kelompok kedua mengamati pemeranan
- 6) Setelah selesai dipentaskan, kelompok pengamat diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas skenario yang diperagakan
- 7) Kelompok pengamat menyampaikan hasil kesimpulannya
- 8) Kelompok pengamat dibantu oleh guru membahas hasil pengamatan
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum
- 10) Evaluasi, guru melakukan penilaian terhadap proses dan hasil penggunaan model pembelajaran bermain peran

Dari uraian di atas yang telah dijelaskan di atas, bahwa model pembelajaran bermain peran efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran, bila dibarengi materi yang tepat dan guru menguasai tahap persiapan sampai pelaksanaannya. Penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) diharapkan dapat membawa perubahan ke arah peningkatan hasil pembelajaran, khususnya pembelajaran pada pokok bahasan Dasar Surat-Menyurat. Pelaksanaan supervisi yang dilakukan pengawas sekolah berkaitan dengan kompetensi supervisi akademik. Kompetensi supervisi akademik adalah kemampuan pengawas sekolah untuk membimbing guru tentang hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran

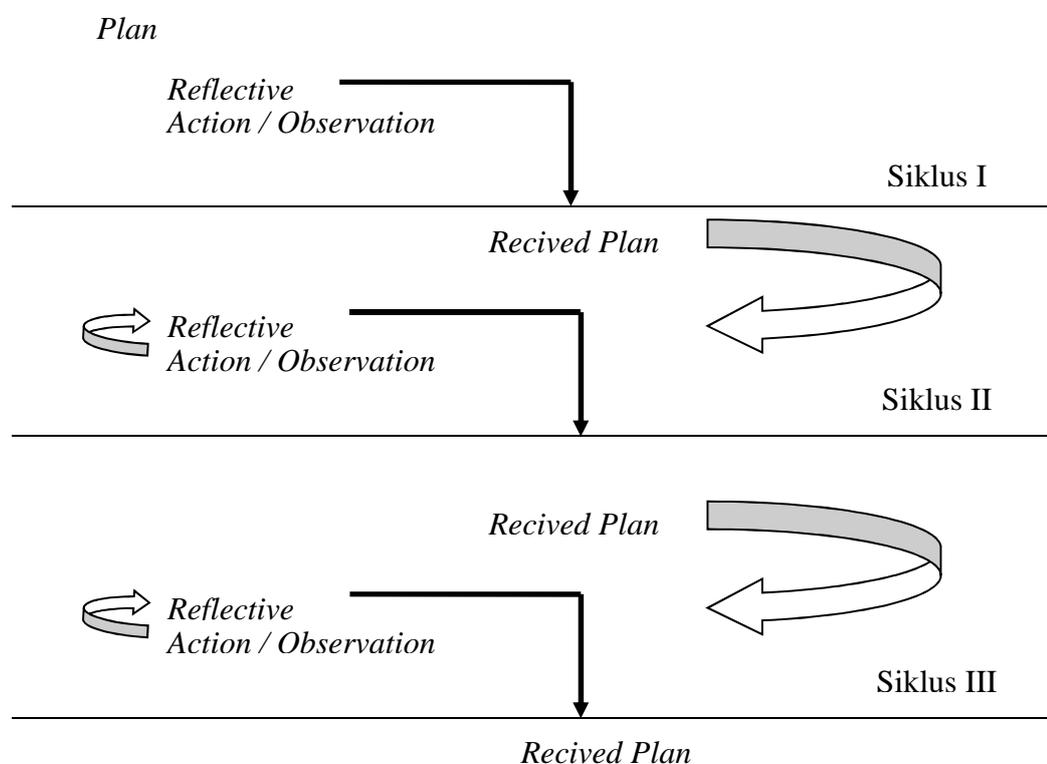
Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 12 Tahun 2007 tentang Standar Pengawas Sekolah/Madrasah telah ditetapkan bahwa kompetensi akademik pengawas sekolah menengah Kejuruan meliputi : 1) memahami konsep, prinsip, teori dasar, karakteristik dan kecenderungan perkembangan tiap mata pelajaran relevan di sekolah menengah yang sejenis, 2) memahami konsep, prinsip, teori/teknologi karakteristik dan kecenderungan perkembangan proses pembelajaran /bimbingan tiap mata pelajaran dalam rumpun mata pelajaran yang relevan di sekolah menengah yang sejenis, 3) membimbing guru dalam menyusun RPP tiap mata pelajaran dalam mata pelajaran yang relevan di sekolah menengah yang sejenis berlandaskan standar isi, kompetensi dasar, 4) membimbing guru dalam memilih dan menggunakan strategi/metode/pembelajaran bimbingan yang dapat mengembangkan potensi siswa melalui mata pelajaran dalam rumpun mata pelajaran yang relevan di sekolah menengah yang sejenis, 5) membimbing dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran/bimbingan (di kelas, laboratorium atau dilapangan) untuk tiap mata pelajaran dalam rumpun mata pelajaran yang relevan di sekolah menengah yang sejenis, 6)

membimbing guru dalam mengelola, merawat, merawat, mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran dan fasilitas pembelajaran/bimbingan tiap mata pelajaran dalam rumpun mata pelajaran yang relevan di sekolah menengah yang sejenis, 7) memotivasi guru untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran/bimbingan tiap dalam rumpun mata pelajaran yang relevan di sekolah menengah yang sejenis.

Pengawas diharapkan memahami perkembangan konsep, prinsip, teori dasar dan karakteristik mata pelajaran yang menjadi bimbingannya. Dalam hal ini untuk supervisi akademik oleh pengawas sekolah terdiri atas yang meliputi : 1) kemampuan membimbing guru mengembangkan RPP, 2) kemampuan membimbing guru untuk memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, 3) kemampuan mengarahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, di laboratorium dan di lapangan, 4) kemampuan membimbing dan mengarahkan guru untuk menggunakan media pembelajaran, 5) kemampuan memotivasi guru untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran.

### B. METEODOLOGI PENELITIAN

Desain yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tindakan yang dilakukan merupakan upaya meningkatkan kompetensi guru dasar surat-menyurat dengan menggunakan strategi model pembelajaran bermain peran ( role playing) di SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020. Dalam pelaksanaan tindakan, rancangan dilakukan dalam 3 siklus yang meliputi; (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan kepengawasan

### C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMK Swasta budisatrya Medan dengan menggunakan strategi model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan kompetensi guru dasar surat-menysurat melalui Supervisi Akademik Tahun Pembelajaran 2019/2020 . Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan sekolah (*Action Research*). Dimana guru akan menerapkan strategi model pembelajaran bermain peran dengan memberikan soal-soal mengenai “Dasar Surat-Menysurat” Soal yang diberikan berbentuk tes pilihan berganda berjumlah 20 soal dengan waktu mengerjakan soal 120 menit

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian dilakukan dalam 3 siklus, tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru Dasar Surat-Menysurat, Data hasil penelitian terdiri dari hasil pre tes dan pos tes pada siklus I, II, dan siklus III. Hasil pre tes berfungsi untuk melihat kemampuan awal guru, sedangkan pos tes siklus I, II, dan siklus III berfungsi untuk melihat kemampuan akhir guru setelah diterapkannya strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada materi pokok Dasar Surat-Menysurat . Adapun hasil perolehan nilai dan skor guru pada saat pre- tes dan pos -tes adalah sebagai berikut :

Tabel 1  
Rata-rata Hasil Kompetensi Guru

Siklus I		Siklus II	Siklus III
Nilai Pretes	Nilai Postes	Nilai Postes	Nilai Postes
56,3	67,4	76,1	81,7

Observasi untuk melihat sikap guru dilakukan selama penerapan pembelajaran bermain peran (*role playing*). Dalam observasi ini observer melakukan pengamatan tentang sikap guru yang diaplikasikan melalui aktivitas dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah skor rata-rata hasil observasi sikap guru selama kegiatan pembelajaran.

Tabel 2 Peningkatan Hasil Observasi Sikap Guru Siklus I,II, dan III

No	Observasi	Skor	%
1	Siklus I	83	52
2	Siklus II	96	60
3	Siklus III	123	77

Berdasarkan hasil penelitian diatas, peningkatan kompetensi guru melalui strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) hasilnya baik. Hal ini tampak pada siklus pertama yang ada pada saat penelitian dilakukan nilai rata-rata mencapai 67,4% atau tuntas 50% menjadi 76,1% atau tuntas 70% pada siklus II, dan pada siklus ke III meningkat nilai rata-rata menjadi 81,7% atau tuntas 100%. Sedangkan hasil observasi sikap guru dalam pembelajaran tampak meningkat dimana pada siklus I adalah 52%, pada siklus II menjadi 60%, dan pada siklus III menjadi 77%, maka peningkatan hasil sikap guru dalam melaksanakan pembelajaran dari siklus I ke siklus II adalah 8%, sedangkan dari siklus II ke siklus III peningkatannya sebesar

17%. Dari hasil analisis data diatas bahwa pembelajaran strategi *bermain peran* efektif diterapkan dalam upaya meningkatkan kompetensi guru, yang berarti proses pembelajaran lebih berhasil dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran, khususnya di SMK Swasta Budisatrya Medan. Oleh karena itu diharapkan guru dapat melaksanakan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) secara berkelanjutan. Berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) tentang standar ideal nilai guru, ke arah perubahan yang diinginkan mencapai 85 % ketercapaiannya, maka hasil pembelajaran tersebut dengan menggunakan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dikatakan meningkat. Dengan demikian maka hipotesis yang diajukan diatas dapat diterima.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang diuraikan sebelumnya, maka dapat dibuat kesimpulan :

1. Strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Pada siklus I hasil pembelajaran diperoleh sebesar 50% ( 5 orang guru tuntas) sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan yang cukup signifikan yaitu hasil pembelajaran diperoleh sebesar 70% (7 orang guru tuntas), jadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20% maka penggunaan strategi model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil pembelajaran khususnya pada materi Dasar Surat-Menyurat di kelas XI AP di SMK Swasta Budisatrya Medan
2. Hasil observasi terhadap sikap guru dalam pembelajaran yang diaplikasikan ketika proses pembelajaran juga terjadi peningkatan yang signifikan antara siklus I 52% menjadi 60 % pada siklus II, dan pada siklus III sebesar 77%, maka peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 8% sedangkan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 17%
3. Penelitian ini adalah suatu perangkat pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran strategi bermain peran
4. Penerapan pembelajaran bermain peran digunakan secara efektif oleh guru
5. Secara keseluruhan penerapan pembelajaran bermain peran ini dapat meningkatkan kompetensi guru
6. Telah berhasil meningkatkan aktivitas guru dan kecenderungan guru berceramah menjadi semakin sedikit
7. Peningkatan kompetensi guru melalui pembelajaran bermain peran menunjukkan peningkatan pada setiap siklus
8. Aktivitas guru menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui strategi pembelajaran bermain peran bermanfaat dan dapat membantu guru untuk lebih mudah memahami konsep materi yang diberikan sehingga hasil kompetensi guru dapat meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alam, 2004. *Akuntansi SMA Untuk Kelas XI*. Jakarta : Erlangga
- Anni, Catharina T dkk. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES Press
- Amin. Strategi Pembelajaran. <http://www.google.com> (2 Desember. 2009)
- Ansari, Bansu Irianto. (2003). Pengaruh Pembelajaran dengan strategi model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dalam upaya Menumbuhkan Kembangkan Kemampuan Berkomunikasi Administrasi Siswa SMUN 1 Bandung. Skripsi (online). Bandung : UPI
- Arcnawa. Strategi Pembelajaran. <http://one.com/node/2009> (9 Desember. 2009)
- Arkunto, S, 2003, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Bumi aksara, Jakarta.
- Aqib, Zainal, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Rineka Cipta
- Darmadi Hamid, 2009 *Kemampuan Mengajar Dasar*. Bandung : Alfabeta
- Dicki and Carey, 1990 *The systematic Design of Intruction*. Dalam Uno, Hamzah B. 2008. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar. Jakarta : Grafindo
- Fauziah, Suci. 2008. Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap hasil Belajar siswa pada mata Pelajaran Kewirausahaan SMK Negeri 7 Medan. Sikripsi .
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hodoyo. Strategi Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) [http://www.mtsd.K12.wi.u/MTSD/district/ela.curriculum.03/writing/think\\_talk\\_write.html](http://www.mtsd.K12.wi.u/MTSD/district/ela.curriculum.03/writing/think_talk_write.html), (2 Desember. 2009)
- Mager. 1997. The sequency of Intruction Theory. Dalam Uno, hamzah B.2008. *Model Pembelajaran Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Putra.2006. Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Komunikasi Dengan Strategi Model pembelajaran Bermain Peran Dalam upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Komunikasi IPS Siswa Kelas VIII G SMP N 2 Singaraja. <http://getskrripsi.com/page/77/> (7 Juli 20.....0)
- Slameto. 2005 *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Yamin, martinis dan Bansu I. Ansari 2008, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta : GP. Press.
- Tim Administrasi Perkantoran. 2007. *Melakukan Prosedur Administrasi*. Sukabumi: Yudhistira.