

## **Peningkatan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Permainan Bahasa di Kelas I SDN Mire**

**Surfin Yawu, Efendi, dan Saharudin Barasandji**

Mahasiswa Program Guru Dalam Jabatan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako

### **ABSTRAK**

Penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada peningkatan kemampuan siswa membaca permulaan melalui metode permainan bahasa di kelas I SDN Mire Kecamatan Ulubongka Kabupaten Tojo Una-una. Adapun tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan membaca melalui metode permainan bahasa di kelas I SDN Mire Kecamatan Ulubongka Kabupaten Tojo Una-una. Rancangan penelitian ini dilaksanakan secara bertahap yaitu meliputi 4 tahap: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi, (4) Refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan data kuantitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil pekerjaan siswa melalui penggunaan bentuk-bentuk kata pada siswa kelas I SDN Mire Tahun Pelajaran 2014/2015 yang dilakukan dengan cara observasi dan evaluasi. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode permainan bahasa dengan penggunaan media kartu-kartu huruf. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis tindakan dapat diterima dengan hasil tes awal 40% meningkat 15% menjadi 55% pada siklus I. Pada saat tes akhir siklus II meningkat 30% menjadi 85%. Dari hasil yang didapatkan, maka pembelajaran membacapermulaan siswa kelas I SDN Mire Kecamatan Ulubongka Kabupaten Tojo Una-una dinyatakan tuntas.

**Kata Kunci:** Membaca Permulaan, Ketrampilan Membaca, Permainan Bahas

### **I. PENDAHULUAN**

Secara umum pada setiap guru yang mengajar di kelas I SD mengharapkan bahwa setiap anak didiknya akan dapat membaca dengan lancar. Sebab dengan kemampuan membaca yang memadai akan memudahkan siswa untuk mengikuti mata pelajaran lainnya. Membaca merupakan kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, oleh sebab itu sejak SD siswa harus dibekali dengan kemampuan membaca yang memadai. Menurut Akhadiiah dalam (Zuchdi dan Budiasih 1996/1997:49 ) menyatakan bahwa pembelajaran membaca mempunyai peranan yang sangat penting, sebab melalui pembelajaran membaca guru dapat memilih wacana yang dapat memudahkan penanaman nilai-nilai kebangsaan,

wacana di maksud berkaitan dengan tokoh nasional, kepahlawanan, dan sebagainya.

Pembelajaran membaca permulaan pada kelas rendah sering ditemukan berbagai masalah, diantaranya masalah siswa, guru, materi pelajaran dan metode yang digunakan. Sehubungan dengan hal tersebut, Soedjadi (2002:1) berpendapat bahwa penyebab kesulitan belajar anak bersumber dalam diri siswa itu sendiri juga dari luar diri siswa tersebut. Misalnya cara penyajian pelajaran atau suasana pembelajaran. Pada umumnya guru langsung menulis di papan tulis wacana yang akan diajarkan dan siswa disuruh membacanya. Tanpa di dahului berbagi cara yang memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan. Seyogyanya guru melibatkan siswa untuk melakukan kegiatan agar kelas selalu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.

Hal tersebut telah di atur dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 40 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi, pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif dinamis dan dialogis (Depdiknas 2003:49). Sesuai dengan usia siswa kelas I yang suka bermain maka pembelajaran membaca permulaan dibawa dalam suasana bermain yang menyenangkan, misalnya membaca dengan menggunakan permainan bahasa, dengan harapan, belajar sambil bermain dapat meningkatkan kemauan dan kemampuan siswa yang belum lancar dalam suasana permulaan. Membaca permulaan dalam pengertian ini adalah membaca permulaan dalam teori keterampilan, maksudnya menekankan pada proses aktivitas membaca.

Menurut Zuchdi dan Budiasih (1996/1997: 50) mengemukakan bahwa: kemampuan membaca yang diperoleh siswa pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh pada kemampuan membaca pada lanjut. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar tersebut tidak kuat, pada tahap membaca lanjut siswa akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan membaca yang memadai. Sabarti Akhadiah (1996/1997: 23)

mengemukakan ciri-ciri kegiatan membaca, diantaranya membaca harus lancar, artinya pembaca harus dapat membedakan antara tulisan dengan makna yang terkandung dalam tulisan tersebut.

Anderson (1985:7) berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yaitu membaca perlu diciptakan suasana yang menyenangkan, yaitu dengan cara melakukan proses kegiatan mencocokkan huruf atau melafalkan lambang-lambang bahasa tulis. Sedangkan Zuchdi dan Budiasih (1996/1997: 49) menyatakan bahwa membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa tulis yang bersifat reseptif. Disebut reseptif karena dengan kemampuan membaca seseorang akan dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru. Semua yang diperoleh melalui bacaan itu akan memungkinkan seseorang akan mempertinggi daya pikirannya, mempertajam pandangannya dan memperoleh wawasan.

Membaca permulaan mempunyai peranan penting dalam dalam mempelajari pelajaran di sekolah. Makin cepat siswa dapat membaca dengan lancar akan semakin besar peluang untuk dapat memahami dan mempelajari pelajaran di sekolah. Namun pada akhir tahun pelajaran masih terdapat siswa yang belum lancar membaca. Hal tersebut berkaitan dengan berbagai faktor yang mempengaruhi, diantaranya yaitu pesan, sarana dan tehnik. Faktor yang paling dominan yang paling mempengaruhi masalah tersebut adalah tehnik pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu guru harus benar-benar menguasai langkah-langkah yang ditempuh dalam mengajar membaca dan menulis permulaan.

Untuk menarik minat dan perhatian siswa terhadap materi yang di berikan, seyogyanya proses pembelajaran bahasa Indonesia dilengkapi dengan alat peraga. Penggunaan alat peraga sangat besar manfaatnya untuk mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran bahasa Indonesia. Kreatifitas guru dalam membuat alat peraga yang sesuai dengan dengan materi pelajaran sangat menentukan bagi kelancaran pelaksanaan pengajaran bahasa Indonesia terutama pembelajaran membaca permulaan.

Sehubungan dengan uraian diatas, masalah yang dihadapi oleh guru kelas I di SDN Mire sangat erat kaitannya dengan penjelasan tersebut. Yaitu tentang usaha meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan. Di kelas I SDN Mire telah ditetapkan Standar Kekuntasan Minimal (KKM) dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah 65%. Kenyataan didalam kelas terbukti bahwa dari 23 orang siswa yang mengikuti proses pembelajaran hanya 6 orang atau 26 % yang mencapai nilai KKM. Sedangkan sisanya yaitu 27 orang atau 74 % belum mencapai hasil yang di harapkan.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka penulis memilih judul peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui metode permainan bahasa dikelas di Kelas I SDN Mire karena pada tahun sebelumnya kemampuan dalam membaca permulaan masih sangat rendah. Permainan bahasa yang dimaksud adalah permainan dengan menggunakan kartu- kartu huruf, suku kata dan kalimat. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis kemukakan di atas, masalah yang menjadi fokus penelitian ini dapat dirumuskan “Apakah penerapan permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan di kelas I SDN Mire?”. Karena keterbatasan waktu, dana dan agar penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi masalah pada: Meningkatkan kemampuan membaca dengan menggunakan permainan bahasa siswa kelas I SDN Mire. Dari beberapa masalah yang telah penulis kemukakan di atas terdapat satu masalah yang menjadi focus dalam penelitian ini yaitu; Kemampuan membaca dengan menggunakan permainan bahasa pada siswa kelas I SDN Mire. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan di kelas I SDN Mire dengan menggunakan metode permainan bahasa. Hasil penelitian tidakan kelas ini dapat bermanfaat bagi peniliti diharapkan dapat meningkatkan profesionalitas,memperdalam pengetahuan,pengalaman dan kemampuan dalam mengembangkan potensi internal, bagi siswa diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi yang cdapat dijadikan tolak ukur dalam meningkatkan kemampuan belajar membaca melalui metode kartu hurruf, bagi guru diharapkan dapat meningkatkan kinerja dalam

merencanakan melaksanakan dan mengevaluasi setiap proses pembelajaran. dan bagi sekolah dapat memberi subangsi pemikiran,khususnya dalam rangka peningkatan mutu, baik kualitas pembelajaran maupun sekolah secara umum.

Membaca permulaan dalam pengertian ini adalah membaca permulaan dalam teori keterampilan, maksudnya menekankan pada proses aktivitas membaca. Membaca permulaan yang menjadi acuan adalah membaca merupakan proses *recording* dan *decoding*. (Anderson, 1972: 209). Menurut Professor Zen “logikanya, membaca adalah wahana melatih saraf untuk terus tumbuh dan berbobot”.

Lambang-lambang fonem tersebut adalah kata yang dibentuk menjadi kalimat. Selanjutnya dikemukakan bahwa untuk memperoleh kemampuan membaca diperlukan tiga syarat, Yaitu: (a) kemampuan membunyikan lambang tulisan, (b) penguasaan kosa kata untuk member arti (c) memasukan makna dalam kemahiran berbahasa.

Sedangkan menurut Sahari (1994: 11) mengemukakan membaca adalah kegiatan dalam menerapkan dalam kemampuan berbahasa (Linguistik) dengan melibatkan factor biologis dan psikis. Yang dipengaruhi oleh lingkungan dengan huruf, suku kata, kata dan kalimat sebagai objek bacaan sebagai tingkatan awal dalam belajar membaca.

Pelajaran membaca di kelas I dan II merupakan pelajaran membaca tahap awal. Kemampuan membaca yang diperoleh anak dikelas I dan II tersebut akan menjadi dasar pembelajaran membaca di kelas berikutnya. Supriyadi (1993) mengemukakan bahwa “Kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut“. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar tersebut tidak kuat, pada tahap membaca lanjut anak akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan membaca yang memadai.

Rita Wati (1996:51) mengemukakan langkah-langkah membaca permulaan sebagai berikut:

- Mengenal unsur kalimat
- Mengenal unsur kata
- Mengenal unsur huruf
- Merangkai huruf menjadi suku kata
- Marangkai suku kata menjadi kata

Sedangkan menurut Sibarani Akhaidah (1992/1993:34) mengemukakan langkah-langkah membaca permulaan sebagai berikut:

- Menentukan tujuan pokok bahasan yang akan di berikan, yang di ambil dari GBPP.
- Mengembangkan bahan ajar
- Setelah bahan ajar dan latihan disusun, kemudian harus memikirkan bagaimana cara menyampaikan. Bagaimana urutan pemberian bahan-bahannya, dan bagaimana cara mengaktifkan siswa.
- Pada tahap latihan, guru dapat membuat kombinasi baru, baik dengan kata maupun suku kata dan huruf. Hal ini mudah dilakukan dengan menggunakan kartu-kartu yang telah tersedia.
- Untuk mengetahui apakah anak telah mencapai tujuan yang telah ditetapkan, guru dapat membuat tes formatif.

Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, menulis dan membaca). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. dapat dikatakan permainan bahasa apabila suatu aktivitas tersebut mengandung unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa. Tujuan utama permainan bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, belajar keterampilan berbahasa tertentu. Misalnya menyimak, berbicara, menulis dan membaca.

Contoh permainan bahasa yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas I misalnya, guru menunjukkan satu huruf yang terdapat pada kartu huruf, kemudian siswa diminta untuk menyebutkan nama hewan yang ada huruf awalnya

sesuai dengan huruf yang ditunjukkan oleh guru. Kemudian guru mencatat di papan tulis nama-nama hewan yang disebutkan oleh siswa, lalu secara bergiliran siswa disuruh maju kedepan untuk membaca nama-nama hewan yang telah dituliskan oleh guru dipapan tulis. Dimana nama-nama hewan dapat diganti dengan nama-nama benda atau yang lainnya.

Aktivitas permainan dilakukan dengan cara yang menyenangkan, menurut Mohlish (1992:54) “Interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan meberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak”. Menang dan kalah bukan tujuan utama permainan bahasa. Dalam setiap permainan terdapat unsure rintangan atau tantangan yang harus dihadapi. Tantangan tersebut kadang-kadang berupa masalah yang harus diselesaikan atau diatasi. Sering pula berupa kompetensi. Masalah yang harus di selesaikan itulah dapat melatih keterampilan berbahasa.

Berdasarkan kerangka pikir dan landasan teori yang penulis telah dikemukakan di atas dapat dirumuskan hipotesis Penelitian sebagai berikut dengan penerapan metode permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN Mire.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang di laksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yang mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggar *dalam* Dahlia (2012:29) yaitu rencana, tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Mire. Kelas yang dijadikan objek penelitian adalah siswa kelas 1 yang mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan jumlah 20 siswa; 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian PTK ini hasil belajar. Dengan demikian akan ditentukan indikator hasil belajar siswa. Berdasarkan indikator hasil belajar siswa dapat dilihat pada bagian observasi untuk siswa di atas, lalu ditentukan frekuensinya atau jumlah siswa. Dari sini

dihitung berdasarkan rumus presentase ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan rumusan sebagai berikut:

a) Daya Serap Individu

Analisis data untuk mengetahui daya serap masing-masing siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$DSI = \frac{X}{Y} \times 100 \%$$

Dengan : X = Skor yang diperoleh siswa

Y = Skor maksimal Soal

DSI = Daya Serap Individu

Seorang siswa dikatakan tuntas belajar secara individu jika persentase daya serap individu sekurang-kurangnya 70 % (Sesuai standar DSI SDN Mire).

b). Ketuntasan Belajar Klasikal

Keterangan 
$$KBK = \frac{\Sigma N}{\Sigma S} \times 100 \%$$

$\Sigma N$  = Jumlah siswa yang tuntas

$\Sigma S$  = Jumlah siswa seluruhnya

**KBK** = Ketuntasan belajar Klasikal

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar klasikal jika rata-rata 80 % siswa telah tuntas secara individual (Sesuai standar KBK SDN Mire).

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam siklus berulang. Tiap siklus terdiri dari empat fase sebagai berikut : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi, (4) Analisis dan Refleksi.

Indikator kualitatif pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa dan guru dan hasil observasi. Penelitian ini dikatakan berhasil jika aktivitas siswa dan guru telah berada dalam kategori baik atau sangat baik.

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data kualitatif menggunakan rumus sebagai berikut:



$$\text{Presentase nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor Maksimum}} \times 100\%$$

**Tabel 1.** Kriteria taraf keberhasilan

<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
75% ≤ NR ≤ 100%	Sangat baik
50% ≤ NR ≤ 70%	Baik
25% ≤ NR ≤ 50%	Cukup
0% ≤ NR ≤ 25%	Kurang

(Sumber: Depdiknas, 2004:37)

Berdasarkan hasil observasi pada guru kelas I SDN Mire, maka indikator kuantitatif pembelajaran dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila hasil belajar IPA siswa mencapai daya serap individu minimal 65 (sesuai KKM sekolah tersebut), dan ketuntasan belajar klasikal minimal 80%.

### **Pembahasan**

#### **a) Hasil Observasi**

Dari hasil penelitian, baik Siklus I maupun Siklus II menunjukkan bahwa ada peningkatan kualitas pembelajaran, baik menyangkut aspek-aspek kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru maupun aktifitas siswa. Peningkatan kualitas pembelajaran memberikan efek yang baik Pada peningkatan hasil belajar siswa kelas I SDN Mire Kecamatan Ulubongka kabupaten Tojo Una-Una Tahun pelajaran 2014/2015. Peningkatan kualitas pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa ini erat kaitanya dengan kemampuan guru menggunakan metode atau pemecahan masalah dalam pembelajaran tersebut.

#### **b) Hasil Evaluasi**

Meskipun kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan telah Meskipun kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan telah berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa,namun masih perlu pengebangaan lebih lanjut.hal ini karena sesuai analisis data hasil evaluasi pratindakan masi terdapat 12 orang siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65.

Setelah dilaksanakan pembelajaran yang menepkan penggunaan media dalam kartu permainan, beberapa aspek kegiatan guru yang perlu di perhatikan antara lain: 1) Sebelum memulai pengkajian materi guru harus memastikan bahwa seluruh siswa sudah berada didalam kelas dan siap mejalani proses pembelajaran. Hall ini dimaksudkan agar siswa daapat mengikuti penjelasan – penjelasan dari guru pada awal pembelajaran; 2) Selama proses pembelajaran guru berupaya memberi bantuan /bimbingan yang optimal terutama terhadap kelompok yang mengalami kesulitan belajar; 3) selama proses pembelajaran guru akan berupaya memberikan penguatan –penguatan guna menegaskan materi yang masih dipandang sulit dipelajari oleh siswa.

Penggunaan media dalam dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN Mire Kecamatan Ulubongka Kabuten Tojo Una-Una telah memberikan hasil yang diharapkan. data paada akhir Siklus I menunjukan bahwa 12 dari 20 orang siswa yang di kenai tindakan atau 60% telah dinyatakan tuntas belajar. Akan tetapi sesuai indicator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan yakni ketuntasan 80 % berarti presentase tersebut masih jauh dari harapan. Oleh karenanya, pada akhir pembelajaran Siklus I peneliti dan pengamat sepakat untuk menyepurnakan tindakan pada pembelajaran berikutnya.

Adapun materi yang di belajarkan pada siklus II adalah kelanjutan materi yang telah diberikan pada Siklus I. Berdasarkan analisis yang dilakukan pada aahir pembelajaran Siklus II nampak terjadi peningkatan kemampuan membaca siswa. Dari 20 oraang siwa yang kenai tindakan, 17 orang siswa atau 85 % dinyatakan tuntas belajar karena telah memperoleh nilai 65 keatas.

Capaian dalam pembelajaran siklus 2, yakni ketuntasan 85% menunjukan terjadinya peningkatan kemampuan membaca siswa di baaandingkan capaian pada pembelajaran siklus 1 yang hanya mencapai 60% hal ini berarti terdi peningkatan kemampun membaca sebesar 25 %

Terjadinya peningkatan kualitas pembelajaran serta dampaknya terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa kelas I SDN Mire Kecamatan Ulubongka Kabupaten Tojo Una-Una Tahun pelajaran 2014/2015 dengan

menggunakan media permainan kartu huruf sebagai mana diuraikan diatas, berarti hipotesis tindakan, yaitu: “Pengintegrasikan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SDN Mire Kecamatan Ulubonga Kabupaten Tojo Una-Una” dapat diterima.

#### **IV. PENUTUP**

Berdasarkan dari urain pada bab sebelumnya di peroleh dari hasil dari hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti adalah penelitian yang dilakukan dalam kelas terdiri dari dua siklus yaitu siklus pertama dimana pencapaian keberhasilan dari hasil tes siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca secara lanjut masih sangat rendah yaitu dari 100 % hanya sekitar 40 % dari jumlah siswa sebanyak 20 orang yang dapat membaca dengan lancar dan lafal yang tepat kemudian diadakan penilaian di siklus kedua dengan menggunakan metode permainan bahasa sehingga dapat memperoleh keberhasilan yang lebih baik dari pada yang di peroleh pada siklus 1 yaitu 60 % dengan jumlah siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 12 orang.

Saran yang dapat dilakukan dalam penelitian ini adalah perlunya perhatian guru dalam memanfaatkan berbagai teknik pembelajaran pada setiap mata pelajaran khususnya pelajaran bahasa Indonesia, guru hendaknya menggunakan metode yang memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa, dalam pengejaran bahasa Indonesia, seorang guru harus memahami materi yang diajarkan dan guru diharapkan mempersiapkan perencanaan pembelajaran yang baik, untuk meningkatkan kemampuan siswa, guru tidak boleh terikat dengan buku paket dan harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Budiasih ( 2005 ), *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya : Karya Agung
- Dahlia. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Palu: Edukasi Mitra Grafika
- Makmur Karim ( 1984 ), *Mampu Berbahasa Indonesia*. FPTK. Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Padang.
- Mohlish. (1992 ), *Pendidikan Bahasa Indonesia Kelas Rendah*. Jakarta. Cipta Karya
- Kirk dan Miller ( Moleong,1997 ). *Examination Of The Science Technology-Society With Curriculum Approach*  
<http://www.cedu.niu.edu/scied/courses/ciee-344/coursefiles/king/reading.htm>. di akses tanggal 10 Desember 2013
- Sutjihanti ( 1995 ), *Psikologi Anak* :Dirjen Pendidikan Tinggi
- Ritawati Wahyudin ( 1996 ), *Bahan Ajar Pendidikan Bahasa Indonesia di Kelas Rendah*, IKIP Padang
- Sudjana dkk ( 1987 ), *Dasar –dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Sinar Baru Algensindo I GAK Wardhani dan Kuswaya ( 2007 ), *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta ; Universitas Terbuka
- Zuchdi, D dan Budiasih (1996). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Dirjen Dikti dan Depdikbud