

PENGEMBANGAN KARTU PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA TAHAP PERMULAAN SISWA KELAS I SD/MI DENGAN TEKNIK TANDUR *QUANTUM TEACHING*

Zainul Fuad

Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah Lamongan, Indonesia

E-mail: zainulfuad@iai-tabah.ac.id

Abstract: *The general focus of this research is the development of flash card that using the TANDUR technique, while the particular focus is the process of developing game cards and the quality of game cards including validity, practicality and effectiveness. This type of development research uses a 4-D development model which includes: 1) define, 2) design, 3) develop, 4) disseminate. Research data are grouped into qualitative and quantitative data. Data collection techniques were carried out by observation, questionnaires, tests, and interviews. The results of the game card research developed were categorized as very valid with details of validity percentages (81.74%). In the realm of practicality categorized as very practical in terms of student responses by scores (100%), and teacher responses by scores (95%). The realm of effectiveness is categorized as very effective in terms of the analysis of student activities by scores (87.14%), observing teacher activities by scores (90%), and student learning outcomes can achieve completeness by scores (97%).*

Keywords: *Development, Flash Card, First Reading, TANDUR Technique*

Pendahuluan

Semua orang harus menguasai empat keterampilan berbahasa agar bisa berkomunikasi dengan baik. Empat keterampilan tersebut adalah keterampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.¹ Menyimak merupakan salah satu keterampilan untuk mendapatkan informasi dari luar ke dalam diri kita.

Sedangkan berbicara adalah suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan, sehingga maksud

¹Hery Guntur Tarigan, *Menyimak: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1983), 28.

tersebut dapat dipahami oleh orang lain.² Berbicara adalah keterampilan untuk mengkomunikasikan informasi dari dalam ke luar diri kita melalui bahasa lisan (*output*). Kedua keterampilan ini, adalah keterampilan berbasis bahasa lisan.

Dua keterampilan lainnya adalah keterampilan berbasis bahasa tulis, yakni menulis dan membaca. Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut.³ Pendapat tersebut menunjukkan bahwa dengan tulisan dapat terjadi komunikasi antara penulis dan pembaca. Hal ini dapat terjadi apabila penulis dan pembaca memiliki pemahaman yang sama atas lambang-lambang grafik yang digunakan.

Sedangkan membaca menurut Tarigan adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media bahasa tulis.⁴ Keterampilan membaca merupakan pasangan dari keterampilan menulis. Seorang pembaca bisa memahami pesan yang disampaikan penulis apabila ia memahami lambang-lambang bahasa tulis yang disampaikan penulis. Pengertian membaca ini bisa beroperasi pada ranah membaca pemahaman.

Tarigan juga mengartikan membaca sebagai suatu kemampuan untuk melihat lambang-lambang tertulis serta mengubah lambang-lambang tertulis tersebut melalui fonik menjadi/menuju membaca lisan.⁵ Pengertian membaca versi kedua ini bisa beroperasi pada ranah membaca nyaring/ membaca bersuara.

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dasar bagi setiap warga negara Republik Indonesia ditujukan agar masing-masing memperoleh sekurang kurangnya pengetahuan membaca menulis dan berhitung serta menggunakan bahasa Indonesia yang diperlukan oleh setiap warga negara untuk berbangsa dan bernegara.

Sedangkan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menurut Depdiknas bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, di antaranya: (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien baik secara lisan maupun tulis, (2) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, (3) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, (4) menikmati dan memanfaatkan karya sastra.

Secara umum tujuan pengajaran membaca dan menulis di Sekolah Dasar yang tercantum dalam KTSP sebagai berikut: (1) memupuk dan mengembangkan kemampuan siswa untuk memahami dan melaksanakan cara membaca dan menulis dengan baik dan benar, (2) melatih dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mengenal dan menulis huruf-huruf (abjad) sebagai tanda bunyi/suara yang didengarnya, (3) mengenalkan dan melatih siswa mampu membaca dan menulis sesuai dengan teknik-teknik tertentu, (4) melatih keterampilan siswa untuk dapat memahami kata-kata

²Hery Guntur Tarigan, *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1983)

³Hery Guntur Tarigan, *Menulis: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1985), 21

⁴Hery Guntur Tarigan, *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1988), 7

⁵*Ibid*, 8.

yang dibaca atau ditulis dari sebuah kata dalam konteks kalimat, (6) mengungkapkan ide atau pesan sederhana lisan atau tulisan.

Dalam salinan lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 64 tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, khusus untuk kelas I dan II SD kita menemukan bahwa ruang lingkup materi untuk mata pelajaran bahasa Indonesia, adalah: (1) bentuk dan ciri teks faktual, teks tanggapan, teks cerita, teks cerita non-naratif, (2) paralinguistik (lafal, kelantangan, intonasi, tempo, gestur, dan mimik), (3) satuan bahasa pembentuk teks: kalimat sederhana dua kata pola SP, (4) bentuk dan ciri teks genre.

Dari dua kurikulum di atas, kita menemukan bahwa baik KTSP maupun K-13 mengatur secara khusus pemberian keterampilan ini kepada siswa sekolah dasar. Pada KTSP tidak merinci jenis teks apa saja yang harus disajikan kepada siswa kelas I SD. Tidak demikian dengan K-13, sejak kelas I siswa sudah harus dihadapkan dengan berbagai jenis teks faktual. Meskipun sedikit ada perbedaan, namun kedua kurikulum ini secara substantif menekankan kepada siswa kelas I SD agar menguasai keterampilan membaca dan menulis dengan baik.

Broughton dalam Tarigan membagi keterampilan membaca dalam dua kelompok besar. Pertama keterampilan yang bersifat mekanis, yang mencakup: 1) pengenalan bentuk huruf, 2) pengenalan unsur-unsur linguistik, 3) pengenalan hubungan pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis), 4) kecepatan membaca taraf lambat.⁶ Hal ini sama dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan di SD di atas, khususnya pada kelas I.

Sedangkan bagian kedua adalah adalah keterampilan yang bersifat pemahaman. Ini adalah keterampilan yang berada pada urutan yang lebih tinggi. Ia meliputi: 1) memahami pengertian sederhana, 2) memahami makna, 3) evaluasi / penilaian, 4) kecepatan membaca yang fleksibel. Keterampilan kelompok kedua ini sesuai dengan dengan tujuan pembelajaran membaca tahap selanjutnya, pada kelas III dan seterusnya.

Kemampuan membaca dan menulis menjadi dasar utama tidak saja pengajaran bahasa sendiri, tetapi juga bagi pengajaran mata pelajaran lain. Dengan kemampuan membaca dan menulis, siswa akan memperoleh pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan daya nalar, sosial dan emosionalnya. Mengingat pentingnya membaca dan menulis tersebut bagi perkembangan siswa, maka keterampilan ini harus dikuasai oleh siswa dengan baik dan benar.

Berdasarkan hasil observasi Peneliti di SDN Tunggul Paciran Lamongan pada 11 Mei 2016. Pada sekolah ini, dari 21 siswa kelas I, ditemukan lima (5) siswa yang belum mampu menguasai keterampilan membaca dengan baik. Hal ini berarti 23,8 % siswa kelas I SDN Tunggul belum menguasai keterampilan membaca tahap awal. Bahkan, ada satu siswa kelas V yang ternyata masih mengalami kesulitan membaca. Ia mampu menulis dengan cara meniru tulisan yang ada di papan tulis. Namun jika diminta untuk membaca tulisan tersebut, ia mengalami kesulitan.

Kondisi lebih baik ada pada MI Malihatul Hikam Tunggul Paciran Lamongan. Dari total 37 siswa kelas I yang terbagi menjadi dua rombongan belajar, ditemukan 4 siswa yang belum bisa membaca. Angka ini setara dengan 10,52%.

⁶*Ibid*, 22.

Kondisi seperti ini tidak boleh dibiarkan berlarut. Hal ini dikarenakan, siswa kelas I SD sudah harus menghadapi serbuan berbagai teks yang ada dalam buku-buku pelajaran mereka. Mulai dari teks berbahasa Indonesia, Jawa, bahkan teks bahasa Arab, dan Inggris. Tak jarang, teks-teks itu tidak didesain dengan menarik. Padahal dari sisi kemampuan membaca, siswa baru di SD masih belum memiliki keterampilan membaca dengan baik.

Peneliti juga menemukan hal lain. Ternyata keterampilan membaca tahap awal ini tidak diajarkan secara khusus di kelas I SDN Tunggul, demikian juga di MI Malihatul Hikam. Menurut guru mereka, pelajaran membaca sudah diberikan saat siswa belajar di TK B. Padahal, jika kita mempelajari kurikulum TK mulai tahun 1976, 1984, 1994, tidak ada ketentuan mengajarkan membaca kepada anak TK, yang ada hanyalah pemberian usaha/kegiatan persiapan membaca dan menulis permulaan serta berhitung. Bahkan, pada KTSP dan K13 pun juga demikian.

Proses pembelajaran di SD dan TK pun berbeda. Jika di TK ada konsep bermain sambil belajar, atau belajar sambil bermain, maka di SD kegiatan bermain sangat berkurang. Tentu saja, siswa baru kelas I SD akan kaget dengan perubahan yang cukup signifikan. Jika selama belajar di TK, mereka diajak menyanyi, menari, mewarnai, dan riuh rendah tepuk tangan berbentuk dukungan dan tepuk tangan, maka ketika mereka masuk SD, sedikit demi sedikit semua itu hilang dan tidak lagi mereka temukan. Menyanyi dan menari hampir hilang dari kelas-kelas di SD. Kalaupun ada, mungkin hanya pada pelajaran SBK. Permainan mungkin juga berkurang drastis. Pelajaran mewarnai juga mungkin akan hilang. Pujian dan penghargaan berupa tepuk tangan juga makin jarang mereka rasakan. Ini adalah perbedaaan yang mencolok yang bisa kita dapatkan secara kasat mata di kelas-kelas SD.

Di satu sisi mereka dituntut untuk segera bisa membaca, untuk menghadapi serbuan berbagai jenis teks tadi. Namun di sisi lain, mereka belum memiliki keterampilan membaca yang mumpuni.

Ruang kosong yang ada di antara periode TK B dan SD inilah yang ingin penulis isi dengan mengembangkan kartu permainan membaca untuk mereka. Harapannya, produk kartu permainan yang dihasilkan dari proses ini bisa memberikan modal kepada para siswa SD kelas I untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Kartu permainan yang membekali mereka dengan latihan-latihan membaca yang tidak memberatkan, dan juga menyediakan proses penyesuaian diri dengan teks-teks yang akan segera mereka hadapi pada proses belajar mereka.

Lingkup Penelitian

Kartu permainan membaca yang akan dikembangkan adalah kartu permainan membaca tahap permulaan dengan mengacu pada langkah-langkah TANDUR ala Quantum Teaching. Langkah-langkah proses pembelajaran TANDUR melalui: Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan.

Dalam mengembangkan produk ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D Model*). Pemilihan model ini karena penelitian ini berjenis penelitian pengembangan. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan dan menguji kualitas bahan ajar. Model ini terdiri atas (1) Pendefinisian (*define*), (2) Perencanaan (*Design*), (3) Pengembangan (*develop*), dan (4) Penyebaran

(desseminate).⁷ Keempat langkah ini hanya tiga yang dilaksanakan, tahap keempat (penyebaran) tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu.

Kualitas kartu permainan membaca tahap permulaan ini disesuaikan dengan kualitas bahan ajar hasil pengembangan yaitu (1) kevalidan (validity), (2) kepraktisan (practicity), (3) keefektifan (effectiveness).

Indikator kevalidan bahan ajar mengacu pada dua hal, yaitu (1) kekuatan teori dalam komponen bahan ajar (validasi isi) dan (2) konsistensi secara internal pada semua komponen bahan ajar (validasi konstruk). Berdasarkan hal tersebut, produk pengembangan kartu permainan dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid jika mendapat penilaian yang layak dari para ahli. Kriteria penilaian didasarkan pada komponen evaluasi yang mencakup kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan yang diadaptasi dari BSNP.

Indikator kepraktisan bahan ajar yaitu 1) sesuatu yang dikembangkan dapat digunakan dan (2) sesuatu yang dikembangkan tersebut mudah untuk digunakan guru dan siswa dengan penggunaan sesuai dengan rancangan pengembangan. Berdasarkan hal tersebut, produk pengembangan dalam penelitian ini dinyatakan memenuhi kriteria kepraktisan apabila bahan ajar dinilai positif oleh (1) guru (2) ahli, dan (3) siswa.

Indikator karakteristik keefektifan yaitu (1) adanya ketertarikan siswa terhadap program pembelajaran, (2) adanya dampak positif pada ketercapaian hasil pembelajaran. Berdasarkan pernyataan Nieveen, produk pengembangan dalam penelitian ini dinyatakan memenuhi kriteria keefektifan berdasar (1) aktifitas guru, (2) aktifitas siswa, dan (3) tingkat ketuntasan hasil belajar siswa.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan kartu permainan membaca tahap permulaan berbasis TANDUR. Penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup sebagai berikut: (1) Model pembelajaran yang digunakan adalah TANDUR, (2) Subjek penelitian adalah siswa kelas I MI Malihatul Hikam Tunggul Paciran Lamongan dan siswa Kelas I SDN Tunggul Paciran Lamongan, (3) Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2016.

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah menghasilkan deskripsi tentang pengembangan kartu permainan membaca tahap permulaan dengan teknik TANDUR untuk siswa kelas I SD/MI. Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Menghasilkan deskripsi tentang proses pengembangan kartu permainan dengan teknik TANDUR untuk meningkatkan keterampilan membaca tahap permulaan siswa kelas I SD/MI. (2) Menghasilkan deskripsi tentang kualitas kartu permainan yang dikembangkan: (a) Menghasilkan deskripsi tentang *kevalidan* kartu permainan yang dikembangkan (b) Menghasilkan deskripsi tentang *kepraktisan* kartu permainan yang dikembangkan, (c) Menghasilkan deskripsi tentang *keefektifan* kartu permainan yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca tahap permulaan siswa kelas I SD/MI

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah (1) Bagi anak, Hasil pengembangan kartu permainan membaca permulaan berbasis TANDUR ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. (2) Bagi pendidik, Hasil pengembangan kartu permainan ini diharapkan dapat mempermudah pendidik meningkatkan kemampuan membaca anak siswa SD/MI kelas I. (3) Bagi sekolah, hasil

pengembangan kartu permainan ini diharapkan dapat menambah media bagi sekolah untuk mengembangkan minat membaca dan meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD/MI. (4) Bagi orang tua, hasil pengembangan kartu permainan ini diharapkan dapat menjadi media efektif bagi orang tua untuk mendampingi anaknya belajar membaca di rumah.

Asumsi Pengembangan

Peneliti berasumsi bahwa pengembangan kartu permainan membaca tahap permulaan berbasis TANDUR dapat memberikan solusi bagi guru dan orang tua dalam mengatasi problem kesulitan membaca yang dialami siswa kelas I SD.

Hal ini disebabkan: pertama produk kartu permainan yang dikembangkan sesuai dengan teori perkembangan anak. Sebelum mempelajari hal-hal yang abstrak, anak-anak mempelajari hal-hal yang konkrit terlebih dahulu. Bahasa tulis adalah simbol-simbol abstrak bagi anak. Untuk memudahkan mempelajari bahasa tulis, anak perlu ditolong dengan alat bantu konkrit atau semi konkrit.

Alasan kedua adalah kartu permainan yang dikembangkan menghadirkan permainan yang menantang. Penulis menyiapkan permainan kartu suku kata dan ular tangga yang akan menuntun siswa belajar membaca tanpa mereka sadari. Permainan kartu suku kata ini adalah salah satu usaha menghadirkan alat bantu konkrit dan semi konkrit di atas.

Alasan ketiga, di dalam kartu permainan tersebut juga penulis disajikan cara-cara menghargai usaha anak dalam belajar membaca. Kartu permainan ini akan menghadirkan kegembiraan sebagaimana buku-buku di TK.

Dengan pemanfaatan media kartu permainan ini akan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak, dan kualitas pembelajaran semakin baik. Namun buku ini hanya cocok untuk pembelajaran secara individual dan kelompok kecil. Jika ingin memakainya dalam pembelajaran klasikal, maka diperlukan alat peraga yang memungkinkan penyajian isi permainan ini dalam tampilan yang lebih besar.

Definisi Operasional

Pengembangan adalah tahapan mengembangkan produk penelitian yang terdiri atas pendefinisian (*define*), perancangan (*desigh*), pengembangan, penyebaran (*disseminate*).

Kartu permainan adalah sebuah media belajar berbentuk satu paket kartu yang dimainkan dengan utar tangga dan kasih sayang.

Keterampilan Membaca Tahap Permulaan adalah keterampilan anak dalam membaca berbagai rangkaian huruf vokal, konsonan vokal, gabungan konsonan dan diftong dalam suatu kata dan kalimat dengan penggunaan lafal yang tepat secara lancar dan jelas. Membaca tahap permulaan adalah suatu aktivitas membaca pada taraf rendah yakni untuk orang yang baru berlatih membaca.

TANDUR adalah teknik mengajar ala Quantum Teaching yang menganut urutan akronim TANDUR (Tumbuhkan-Alami-Namai-Demonstrasikan-Ulangi-Rayakan).

Tumbuhkan pada proses ini, siswa ditumbuhkan minat dan motivasi belajarnya. Menumbuhkan minat bisa dilakukan dengan cara menunjukkan manfaat apa saja yang akan mereka dapatkan ketika mempelajari suatu konsep.

Alami pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengalami dan mengenal terlebih dahulu hal-hal konkrit dari konsep yang akan dipelajari sebelum konsep itu diajarkan.

Namai pada tahap ini siswa diberi konsep yang akan dipelajari, tepat saat minat mereka sudah memuncak.

Demonstrasikan pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk menghubungkan konsep yang baru saja dipelajari dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga mereka menghayati dan membuat konsep baru itu sebagai pengalaman pribadinya.

Ulangi pada tahap ini, siswa diberi latihan, contoh dan varian lainnya yang berfungsi untuk semakin merekatkan konsep baru dengan pengalaman sebelumnya. Agar gambaran secara keseluruhan semakin jelas.

Rayakan pada tahap ini, siswa diajak untuk merayakan keberhasilannya dalam mempelajari konsep baru. Jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan. Perayaan menambatkan belajar dengan asosiasi positif.

Kevalidan berarti ukuran yang menunjukkan kevalidan / keshahihan suatu instrument.

Kepraktisan berarti dapat diterapkan oleh guru sesuai dengan yang direncanakan dan mudah digunakan oleh siswa.

Keefektifan berarti dapat dilihat dari potensial efek yang berupa kualitas hasil belajar, sikap, dan motivasi peserta didik.

Komponen dan Spesifikasi Produk

Hasil pengembangan yang diharapkan berupa produk cetak kartu permainan membaca tahap permulaan berbasis TANDUR. Produk ini menggunakan rancangan isi dan fisik sebagai berikut:

Komponen Isi

Isi dari Permainan Kartu ini adalah Suku Kata. Kartu suku kata dikempokkan dalam enam kelompok kartu, sebagai berikut: (1) Kelompok A kartu suku kata *ba, ca, ga, ha, ja, ka, ma, ra, sa, ta*, dan huruf *a*. (2) Kelompok B kartu suku kata *na, la, wa, pa, da, ya, za*, dan huruf *a*. (3) Kelompok C kartu suku kata *bi, ci, gi, hi, ji, ki, mi, ri, si, ti, ni, li, wi, pi, di, yi, zi, fi* dan huruf *i*. (4) Kelompok D kartu suku kata *bu, cu, gu, hu, ju, ku, mu, ru, su, tu, nu, lu, wu, pu, du, yu, zu, fu* dan huruf *u*. (5) Kelompok E kartu suku kata *be, ce, ge, he, je, ke, me, re, se, te, ne, le, we, pe, de, ye, ze, fe* dan huruf *e*. (6) Kelompok F kartu suku kata *bo, co, go, ho, jo, ko, mo, ro, so, to, no, lo, wo, po, do, yo, zo, fo* dan huruf *o*.

Kelompok kartu suku kata di atas dimainkan dengan bantuan permainan Ular Tangga, dan Papan Kasih Sayang.

Komponen Fisik

Permainan Kartu Suku Kata atas kartu-kartu kecil. Kartu-kartu tersebut terbuat dari kertas manila yang kaku, berukuran lebih kurang selebar KTP (5 cm kali 8 cm). Pada bagian muka kartu ditulis suku kata, dan pada bagian belakang kartu ditampilkan gambar warna-warni yang representatif untuk suku kata tersebut. Misalnya kartu “ba”, pada bagian belakang kartu tersebut kita tampilkan gambar balon. Di bawah gambar

tersebut, ditulis poin yang berfungsi untuk menentukan berapa langkah yang akan diambil saat mendapatkan kartu dimaksud.

Kartu suku kata itu dimainkan secara berkelompok maksimal 4 anak, dengan bantuan tatakan gambar permainan Ular Tangga, atau Papan Kasih Sayang. Permainan dimulai dari langkah ke-1 hingga ke-100. Tatakan Gambar Ular Tangga dan Papan Kasih Sayang ini berukuran 30 kali 25 cm. Tiap anak yang akan bermain, akan diberi satu bidak yang akan mereka jalankan pada tatakan ular tangga / papan kasih sayang.

Metode penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan catatan reflektif untuk memperoleh data proses pengembangan. Teknik pengumpulan data lainnya adalah teknik angket, dan tes. Dua teknik ini berguna untuk memperoleh data kualitas kartu permainan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Model pengembangan kartu permainan dalam penelitian ini menggunakan model Four-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan yang meliputi (1) tahap pendefinisian terdiri atas analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran, (2) tahap perancangan, dan (3) tahap pengembangan.

Jenis data dalam penelitian ini digolongkan dalam dua katagori; data kualitatif dan kuantitatif. Data informasi proses pengembangan kartu permainan yang diperoleh dari studi dokumen, tanggapan, saran masukan guru, validator ahli digolongkan dalam data data kualitatif. Data ini berupa (1) informasi mengenai perubahan isi kurikulum 2013 (KI dan KD), karakteristik peserta didik, dan ketersediaan sarana dan sumber belajar di sekolah, (2) komentar dan saran para validator, guru (pengamat), yang diperoleh dari instrumen validasi, lembar keterlaksanaan RPP, dan lembar angket respon siswa dan guru, (3) catatan reflektif yang dibuat peneliti untuk memperoleh deskripsi seluruh proses pengembangan perangkat dari tahap pendefinisian, perancangan dan pengembangan.

Sedangkan data kuantitatif adalah data berbentuk angka yang didapatkan dari skor penilaian tingkat kevalidan, kepraktisan, keefektifan produk kartu permainan. Data tersebut diperoleh dengan menggunakan angket, lembar observasi dan tes. Data kuantitatif ini meliputi (1) data kevalidan perangkat berupa skor atau angka dari validator yang didapat melalui validasi ahli dan teman sejawat, (2) data kepraktisan berupa skor terhadap 1) tingkat keterlaksanaan pembelajaran sesuai yang dirumuskan dalam RPP, 2) tingkat respon guru, dan 3) tingkat respon. Data lainnya adalah data tentang keefektifan berupa skor terhadap (1) aktivitas guru, (2) aktivitas siswa, dan (3) ketuntasan belajar siswa dalam menggunakan Kartu permainan teks prosedur kompleks.

Teknik penganalisisan data yang digunakan dalam proses pengembangan kartu permainan dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif. Teknik deskriptif digunakan untuk mengolah data kualitatif hasil wawancara dan observasi dengan guru dan siswa, serta berupa saran, tanggapan, komentar dan masukan validator, serta catatan reflektif peneliti. Analisis ini terkait pada rangkaian kegiatan mulai dari tahap pendefinisian hingga tahap pengembangan.

Penganalisisan data yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif adalah teknik analisis statistik deskriptif. Teknik ini dilakukan dengan cara mengolah data yang berupa angka penskoran hasil validasi, observasi, angket, dan tes. Data-data yang telah terkumpul dalam penelitian ini adalah hasil penilaian kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk kartu permainan. Hasil analisis data kuantitatif kemudian dideskripsikan dalam bentuk kalimat verbal untuk memperjelas hasil data statistik yang telah diperoleh.

Hasil Penelitian

Pada bagian ini dipaparkan hasil penelitian (1) Kevalidan produk, (2) Kepraktisan produk, dan (3) keefektifan produk.

Data kevalidan produk kartu permainan dikumpulkan dari instrumen kevalidan validator ahli. Berdasarkan rekapitulasi penghitungan rata-rata penilaian Validator 1 dan Validator 2 terhadap seluruh komponen produk kartu permainan hasil desain awal (draft 1). Data tersebut terangkum dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1 Kevalidan Kartu Permainan

No	Variabel	Σ Skor Validator		Skor Maksimal	Σ%		Σ	Rerata %
		V1	V2		V1	V2		
1	Kelayakan Isi	39	34	45	86.67	75.56	162.22	81.11
2	Kelayakan Penyajian	8	8	10	80.00	80.00	160.00	80.00
3	Kelayakan Bahasa	21	20	25	84.00	80.00	164.00	82.00
4	Kelayakan Kegrafikan	30	28	35	85.71	80.00	165.71	82.86
Jumlah		98	90					
Skor Tertinggi		115	115					
Persentase		85.22	78.26					
Rata-rata		81.74						
Kategori		Sangat baik						

Hasil penelitian menunjukkan kartu permainan yang dikembangkan memiliki skor 81.74 %. Nilai tersebut dalam katagori sangat baik berdasarkan interval antar 81-100. Dengan demikian produk kartu permainan yang dikembangkan sangat layak, dan dapat dilanjutkan dengan menambahkan hal-hal yang dianggap perlu.

Data kepraktisan produk kartu permainan dikumpulkan melalui uji coba terbatas pada kelas I MI Malihatul Hikam Tunggul. Untuk mengukur kepraktisan buku, setidaknya ada tiga data yang digunakan, yaitu 1) data skor keterlaksanaan RPP, 2) data respon guru, dan 3) data respon siswa terhadap kartu permainan. Data tersebut terangkum dalam tabel berikut.

Tabel 2 Kepraktisan Kartu permainan

Keterlaksanaan RPP	Respon Guru	Respon Siswa	Rata-rata	Kriteria Kepraktisan
97,50%	95%	100%	98%	Sangat Praktis
Sangat baik	Sangat positif	Sangat Positif		

Hasil penelitian menunjukkan kartu permainan yang dikembangkan memiliki skor keterlaksanaan RPP 97.5% (sangat baik), skor Respon Guru 95,00% (sangat positif), dan skor Respon siswa 100% (sangat positif). Sedangkan nilai rata-rata kepraktisan 98%. Dengan demikian kartu permainan yang dikembangkan dalam katagori sangat praktis.

Data keefektifan produk kartu permainan dikumpulkan melalui observasi aktifitas guru, observasi aktifitas siswa, dan hasil tes. Data tersebut terangkum dalam tabel berikut.

Tabel 3 keefektifan Kartu permainan

Kriteria /Hasil	Aktifitas Siswa	Aktifitas Guru	Ketuntasan Belajar	Rata-rata
Nilai	90,00%	87.14%	97%	94%
Kategori	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik

Hasil penelitian menunjukkan kartu permainan yang dikembangkan memiliki skor aktifitas siswa sebesar 90% (sangat baik), skor Aktifitas Guru 87,14% (sangat baik), dan skor ketuntasan Belajar siswa 97% (sangat positif). Sedangkan nilai rata-rata keefektifan 94%. Dengan demikian kartu permainan yang dikembangkan dalam katagori sangat efektif.

Berdasarkan data kevalidan, kepraktisan, keefektifan di atas dapat ditranformasikan kualitas kartu permainan dalam tabel berikut:

Tabel 4 Rekepitulasi Hasil Kualitas Kartu permainan dengan Teknik TANDUR

Kualitas Kartu permainan	Kevalidan	Validasi Ahli (V1)	95%	Sangat baik	Sangat Baik	Sangat Baik
		Validasi (V2)	91%	Sangat Baik		
	Kepraktisan	Keterlaksanaan RPP	88%	Sangat Baik	Sangat Praktis	
		Respon Siswa	87%	Sangat Positif		
		Respon Guru	88%	Sangat Positif		
	Keefektifan	Aktivitas Siswa	85%	Sangat Baik	Sangat Efektif	
		Aktivitas Guru	80%	Baik		
		Ketuntasan Belajar	97%	Sangat Baik		

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat disimpulkan bahwa kualitas kartu permainan untuk meningkatkan keterampilan membaca tahap permulaan siswa kelas I berkategori sangat baik.

Pembahasan

Hasil penelitian yang kami lakukan sejalan dengan hasil penelitian berjudul: Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Kartu Kata Pada Siswa kelas 1 SD Negeri I Pandeyan Jatinom Klaten, oleh Budi Istanto. Penelitian oleh Budi Ismanto ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan media kartu kata pada siswa kelas 1 SD. Hasil penelitian Ismanto menunjukkan bahwa pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media kartu kata dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Negeri I Pandeyan. Keterampilan membaca pada pra tindakan sebesar 62,74 dan ketuntasannya 48%, pada siklus I meningkat menjadi 69,9 dengan ketuntasan 74%, peningkatan pada siklus II 76,7 dengan ketuntasan 90%. Pada tindakan ini keterampilan membaca siswa dengan lafal, intonasi dan membaca memahami meningkat hingga mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan yaitu dengan rata-rata kelas 70 dan ketuntasan kelas 80%. Pada siklus I digunakan kartu kata dengan ukuran 13 x 6 cm dan setiap kata dengan satu warna, pada siklus II digunakan kartu kata yang lebih lebih besar 18 x 6 cm dan setiap kata terdapat pemengalaan kata yang dipisahkan dengan warna yang berbeda.

Kesamaan penelitian Ismanto dengan penelitian yang kami lakukan adalah: 1) penggunaan kartu, 2) kartu-kartu tersebut berwarna-warni, 3) penggunaan kartu tersebut untuk meningkatkan kemampuan membaca tahap permulaan, 4) subyek penelitian adalah siswa kelas I SD.

Sedangkan perbedaan penelitian Ismanto ini dengan dengan penelitian yang kami lakukan adalah: 1) isi muatan kartu adalah kata dan suku kata. Penelitian Budi Istanto menggunakan kata dalam kartunya, satu kartu memuat satu kata. Berbeda dengan penelitian penulis kembangkan, dalam kartu itu berisi suku kata. Satu kartu memuat satu suku kata. 2) Gambar warna-warni. Jika Budi Iswanto tidak menggunakan gambar pada kartu yang digunakan, penelitian yang kami kembangkan menggunakan gambar warna-warni. Gambar tersebut berada di balik suku kata, dan merupakan gambar yang identik dengan suku kata dalam kartu, yang berfungsi sebagai cantolan ingatan. 3) Ukuran kartu. Budi Ismanto menggunakan kartu berukuran 18 cm x 6 cm seperti pada siklus kedua, pada penelitian yang kami penulis kembangkan menggunakan kartu berukuran 5 cm x 8 cm. 4) Permainan. Budi Ismanto menggunakan kartu tersebut untuk ditempel di kertas/papan tulis, dengan memberikan perekat terlebih dahulu di balik kartu. Sedangkan dalam penelitian yang kami penulis kembangkan, kartu-kartu tersebut akan digunakan untuk bermain ular tangga dan papan kasih sayang.

Penelitian yang kami lakukan juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Norhadirijanto dengan judul Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Metode Suku Kata Pada Siswa Kelas I MI Muhammadiyah Krendetan Kecamatan Bagelen Kabupaten Purworeja Semester II Tahun Pelajaran 2013-2014. Tujuan penelitian Norhadirijanto adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca dengan menggunakan metode Suku Kata pada siswa kelas I MI. Hasil penelitian

Norhadirijanto ini menunjukkan bahwa penggunaan metode membaca suku kata dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang kami lakukan adalah: 1) penggunaan suku kata, 2) fungsi penggunaan suku kata tersebut untuk meningkatkan kemampuan membaca tahap permulaan, 3) subyek penelitian adalah siswa kelas I SD.

Sedangkan perbedaan penelitian Norhadirijanto ini dengan dengan penelitian yang kami lakukan adalah: 1) Media. Pada penelitian Norhadirijanto, dia menggunakan papan tulis untuk menuliskan suku kata. Berbeda dengan penelitian yang kami kembangkan, suku kata yang penulis rancang dikemas dalam kartu, dilengkapi gambar warna-warni, dan dimainkan dengan menggunakan permainan ular tangga dan papan kasih sayang. 2) Teknik pengenalan suku kata. Pada penelitian Norhadirijanto, dia memperkenalkan suku kata dengan cara penggabungan antara dua huruf; konsonan dan vokal. Langkah ini dijelaskan di depan siswa, setelah siswa terlebih dahulu mempelajari huruf.

Berbeda dengan penelitian yang penulis kembangkan, penulis mengenalkan suku kata melalui gambar yang berfungsi sebagai cantolan ingatan. Dalam teori perkembangan anak, kita mengetahui bahwa sebelum mempelajari hal-hal yang abstrak, anak-anak mempelajari hal-hal yang konkrit terlebih dahulu. Bahasa tulis adalah simbol-simbol abstrak bagi anak. Untuk memudahkan mempelajari bahasa tulis, anak perlu ditolong dengan alat bantu konkrit atau semi konkrit. Suku kata adalah abstrak. Gambar adalah hal yang konkrit. Gambar yang penulis tampilkan untuk mengenalkan suatu suku kata berfungsi untuk menolong anak, membantu anak dengan alat bantu konkrit atau semi konkrit untuk mengantarkan pemahaman mereka terhadap suku kata.

Perbedaan Produk Pengembangan Ini Dengan Produk Lain Yang Sejenis

Produk kartu permainan dan buku yang disusun dengan tujuan penguasaan keterampilan membaca tahap permulaan memang sudah banyak di pasar. Meskipun demikian, produk penulis berbeda dengan yang sudah ada.

Perbedaan mendasar adalah kartu permainan yang dikembangkan bisa dimainkan dengan teknik TANDUR, artinya tidak asal bermain. Satu paket kartu didesain sebagai media berlatih membaca Suku Kata. Anak diajak bermain kartu suku kata. Penulis menyiapkan 95 kartu suku kata bergambar yang dibagi dalam enam kelompok kartu suku kata. Bagian muka kartu memuat suku kata, dan bagian belakangnya memuat gambar yang identik dengan suku kata. Di bawah gambar kita tulis angka yang akan menunjukkan berapa langkah yang harus diambil saat mendapatkan kartu pada papan permainan ular tangga. Jika pada umumnya, pada permainan ular tangga, seorang pemain melempar dadu, dan melangkah berdasarkan perolehan dadu, tidak demikian dengan permainan suku kata ini. Mula-mula pemain menebak sebutan kartu (menebak suku katanya), jika benar maka dia dipersilakan melangkah sesuai dengan angka yang tertulis pada kartu itu.

Dengan permainan semacam ini, secara tidak sadar, anak akan belajar membaca. Pengembang menyediakan 95 buah kartu. Jika anak berhasil menguasai 95 kartu ini, maka mereka pasti bisa membaca, paling tidak mereka sudah menguasai 80—90 % keterampilan membaca. Permainan ini bertujuan mengantarkan mereka agar menguasai 95 kartu itu.

Para pengarang tidak menyajikan permainan dalam buku-bukunya. Sebut saja misalnya Alang-Alang Timur (Sugeng), menyusun buku berjudul *Ca Ba Ca Belajar Baca Sistematis Mudah Dan Menyengakan Mulai Usia Pra-TK*. Buku ini diterbitkan Diva Press Yogyakarta, tahun 2011. Dalam buku ini memang ada permainan kartu suku kata. Hanya saja kartu tersebut dimainkan secara langsung dengan membolak-balik susunan beberapa kartu. Misalnya ada 4 kartu ba bi bo ca. Keempat kartu itu disusun dengan urutan sedemikian rupa sehingga bisa dibaca langsung. Seperti bo bi ba ca, ba bi bo ca, dan seterusnya. Intinya cara bermainnya dengan mengubah urutan kartu tersebut. Kartu-kartu tersebut juga tidak bergambar, meskipun kualitas percetakannya juga bagus.

Teknik TANDUR Bisa Langsung Dipraktikkan Dalam Proses Pembelajaran

Produk kartu permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah menganut teknik dan langkah-langkah pembelajaran ala Quantum. Sehingga guru dan orang tua bisa langsung menggunakannya sebagai media pembelajaran membaca, tanpa memikirkan urutan langkah-langkahnya.

Kelebihan teknik TANDUR ini adalah alami sebelum namai. Artinya, sebelum sebuah materi pelajaran baru diberikan, terlebih dahulu siswa diajak untuk mengenal lebih dekat hal-hal praktis yang terkait dengan pelajaran, mengalaminya, mempraktikkannya. Proses ini memungkinkan siswa menggunakan pengalaman yang sudah dimiliki, dan menyambungkannya, mengaitkan pengalaman tersebut dengan materi pelajaran baru. Sehingga diharapkan, materi pelajaran baru tersebut secara otomatis dan cepat bisa masuk dalam struktur sekaligus tergabung dengan pengalaman dan pengetahuan siswa.

Kelebihan lain dari TANDUR adalah adanya proses penumbuhan AMBAK. Dengan menumbuhkan AMBAK terlebih dahulu, maka secara otomatis siswa akan memiliki motivasi yang akan menjadi penggerak dan penyemangat dalam belajar. Semakin tinggi AMBAK tumbuh, maka semakin bagus bagi proses pembelajaran.

Kelebihan lainnya adalah adanya penghargaan berupa perayaan. Penghargaan ini amat penting, demi memelihara motivasi belajar. Penghargaan atas jerih payah, atas usaha yang telah dilakukan siswa adalah hal yang tak kalah penting dengan penghargaan atas hasil usaha. Jadi, penghargaan hendaknya diberikan kepada semua siswa berdasarkan dua hal: pertama penghargaan atas usaha / jerih payah (pada tahapan proses), kedua penghargaan atas hasil usaha (pada tahapan hasil). Dalam papan kasih sayang yang digunakan untuk permainan kartu ini, kami telah merancang berbagai macam penghargaan yang bisa diberikan atas usaha dan jerih payah siswa, juga hasil usahanya.

Pemanfaatan Kartu Permainan Hasil Produk Pengembangan

Kartu permainan ini merupakan media pendamping yang bisa digunakan untuk membantu siswa menguasai keterampilan membaca. Kartu permainan ini bisa menjadi media pendamping bagi buku yang diterbitkan oleh pemerintah. Buku yang diterbitkan pemerintah yaitu buku wajib yang digunakan pada sekolah-sekolah yang menggunakan kurikulum 2013.

Khusus untuk kelas I SD, buku yang digunakan adalah buku tematik. Dalam buku-buku tematik tersebut, sudah tidak ada lagi pelajaran membaca. Siswa kelas I, seakan-akan dianggap sudah memiliki kemampuan membaca yang sama. Sehingga

secara langsung, para siswa dikenalkan dengan berbagai jenis teks, dengan berbagai tema.

Bagi siswa yang sudah menguasai keterampilan membaca pada saat duduk di TK, tentu beragam teks tidak menjadi kendala. Berbeda dengan siswa yang belum memiliki keterampilan membaca, serbuan teks itu tentu menjadi problem tersendiri bagi siswa tersebut.

Dengan demikian, kartu permainan ini memiliki kedudukan yang sangat penting. Kartu permainan ini merupakan salah satu bagian dari media belajar yang berisi seperangkat materi penunjang yang dapat digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran membaca tahap permulaan. Kartu permainan yang sesuai akan mendukung terwujudnya tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran diperlukan kartu permainan yang benar-benar berkualitas.

Kesimpulan

Proses pengembangan kartu permainan dilakukan dengan mengadaptasi model pengembangan 4-D yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*desain*), serta tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap pendefinisian dilakukan 1) analisis awal. Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum serta analisis permasalahan yang terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil analisis ditemukan berbagai kendala yang berkaitan dengan buku sebagai sumber belajar. Belum ada buku yang mengajarkan siswa dalam belajar membaca, khususnya bagi siswa yang belum bisa membaca. 2) analisis siswa, dilakukan dengan menganalisis kondisi siswa berdasarkan sikap, minat, motivasi, serta kemampuan akademik. Analisis ini berguna untuk mengetahui kemampuan awal siswa. 3) analisis konsep dilakukan dengan menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar, 4) analisis tugas, hal ini dilakukan dengan mengidentifikasi tugas-tugas yang harus dilakukan sesuai kompetensi dasar dan indikator tujuan yang ditentukan. Analisis tugas berupa aktivitas yang menunjang pencapaian tujuan dari setiap kompetensi yang ingin dicapai. 5) Perumusan tujuan, analisis tujuan dilakukan untuk merumuskan indikator hasil belajar yang dirumuskan menjadi tujuan pembelajaran. Selanjutnya dari tujuan tersebut dijadikan dasar untuk menentukan cakupan kartu permainan yang dikembangkan.

Pada tahap perancangan dilakukan dengan membuat desain awal kartu permainan. Selanjutnya dikembangkan menjadi draf I. Pada tahap pengembangan kartu permainan draf I, selanjutnya divalidasi oleh ahli materi. Hasil penilaian dan saran validator dijadikan dasar untuk merevisi produk. Setelah melalui revisi, kita menyebut produk kartu permainan dengan sebutan draf II. Tahapan berikutnya adalah melakukan uji coba 1 (uji coba terbatas). Setelah melalui uji coba 1, kartu permainan direvisi lagi (revisi 2) dan hasilnya kita sebut draf III. Tahapan berikutnya adalah tahap uji coba 2 (uji coba luas). Berdasarkan ujicoba ke 2, dilakukan revisi 3, untuk menjadi produk akhir atau draf 4.

Dalam proses penelitian pengembangan, salah satu hal yang harus diperhatikan adalah kualitas produk yang dikembangkan. Kualitas bukulatihan meliputi: a) kevalidan. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diperoleh angka sebesar 81.74% dengan katagori baik, dan bisa dilanjutkan dengan menambah pada hal-hal yang perlu. Dengan demikian kartu permainan yang dikembangkan layak digunakan.

b) Kepraktisan kartu permainan yang dikembangkan diukur berdasarkan: 1) hasil pengamatan terhadap aspek keterlaksanaan RPP. Pada aspek ini diperoleh angka sebesar 97.5% dengan kategori sangat baik. Artinya langkah-langkah yang telah dirumuskan dalam RPP dapat terlaksana dengan sangat baik oleh guru. 2) Respon guru terhadap kartu permainan yang dikembangkan sangat positif. Nilai respon guru sebesar 95%. 3) Respon siswa terhadap kartu permainan, nilainya sebesar 100%.

c) Keefektifan kartu permainan yang dikembangkan diukur berdasarkan: 1) pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran. Nilai yang diperoleh adalah 90% dengan kategori sangat baik. 2) Pengamatan aktifitas siswa yang mencapai nilai 87.14% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan ketuntasan hasil belajar diperoleh angka sebesar 97% siswa tuntas dalam belajar dengan kategori sangat baik. Artinya kartu permainan yang dikembangkan mampu mengantarkan siswa dalam mencapai ketuntasan belajar dengan baik.

Saran

Secara teoritis dengan mengadaptasi model pengembangan 4-D yang meliputi tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan, telah mencukupi prosedur dalam pengembangan kartu permainan, tetapi akan lebih baik lagi apabila uji coba produk dilakukan pada sekolah lain sehingga hasilnya dapat dijadikan sebagai pembandingan. Hal ini terkait dengan perbedaan kemampuan siswa dan kondisi lingkungan. Uji coba sangat penting dalam melihat kualitas produk.

Secara praktis hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media belajar bagi siswa dan guru dalam mempermudah proses pembelajaran, utamanya dalam peningkatan keterampilan membaca permulaan.

Daftar Pustaka

- Akhadiyah, Sibarani. (1992), *Pengertian Membaca Permulaan bagi anak SD Kelas I*, Jakarta: BumiAksara
- Amin, Muhammad. (1995), *Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Pendekatan Suku Kata*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Amri, Sofan. 2013, *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustakarya. Jakarta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- B.P Sitepu. 2012. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt.)". *Design approaches and tools in educational and training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- BSNP. 2006. *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosda Karya.
- Daryanto, 2014. *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Jogjakarta: Gava Media.

- Depdiknas, (2007). *Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum. Depdiknas.
- Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. (2009) *Membaca dan Menulis Permulaan*, Jakarta.
- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki (2001), *Quantum Learning; Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*; Penerjemah Alwiyah Abdurrahman, Bandung, Penerbit Kaifa.
- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki (2001), *Quantum Teaching; mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*; Penerjemah Aly Nilandari, Bandung, Penerbit Kaifa.
- Dick, Walter dan Lou Cerey, (1990), *The Systematic Design of Instruction* (third edition), Florida, harper Collin Pub.
- Ismail, Andang, (2006), *Education Games Menjadi cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta, Pilar Media.
- Kemdikbud. 2014. Permendikbud RI Nomor 104 tentang Penilaian Standar Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemdikbud. 2015. Materi Pelatihan Guru Implementasi K13. Jakarta: Kemdikbud.
- Kemdikbud. (2014). Permendikbud RI Nomor 104 Tahun 2014 tentang Standar Penilaian Pendidikan Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemdikbud.
- Kemendikbud. (2013). Permendikbud No.65 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniasih, Imas & Sani, Berlin. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosdakarya.
- Nieveen, N. (1999). "Prototype to reach product quality. Dlm. van den Akker, J., London. Dalam. van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt.)". *Design approaches and tools in educational and training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Nuryanti, Evi. (2014) *Pengembangan Buku suplemen siswa menggunakan mind mapping berbasis scientific approach di SMA Yogyakarta*. Tesis. UNY.
- Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto, M. Ngalm. 2010. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Richard, Jack C. (2003) *Communicative Language Teaching Today*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rahim, Farida, (2005), *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, Jakarta: Bumi Aksara
- Riduwan, 2010, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sodiq, Samsul. 2010. *Pengembangan Materi Kecakapan Hidup pada Buku Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Literasi*. Disertasi. Surabaya :Unesa.

- Sugiyono, 2010. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Supriyadi, (1993), Pendidikan bagi anak berkesulitan membaca”, Jakarta, PT Asdi Mahasatya.
- Tarigan, Henry Guntur. (2011). Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. (2009). Pengkajian Pragmatik . Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Hery Guntur. (2008). *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa. Edisi Revisi
- Tarigan, Hery Guntur. 1983. *Menyimak: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa.
- Thiagarajan, S. Semmel, D.S & Semmel, MI. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Indiana: Indiana University Bloomington.
- Tim Pustaka Yustisia. (2007). Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran). Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progesif. Jakarta: Kencana.
- Van den Akker. 1999. Principles and Method of Development Research.