

Info Artikel:

Diterima: 07/11/2015

Direvisi: 29/11/2015

Dipublikasikan: 30/12/2015

Dipublikasikan oleh:

Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET)

Peningkatan Kemampuan Menulis melalui Metode Bermain Jawaban dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDN 27 Batang Anai Padang Pariaman

Sar Baganti

SDN 27 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya kemampuan menulis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III. Faktor penyebab rendahnya kemampuan menulis siswa yaitu kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran, guru sering menggunakan metode ceramah sehingga tidak meningkatkan daya pikir dan kemampuan menulis siswa. Tujuan penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan menulis siswa melalui metode bermain jawaban. Rumusan masalah penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan menulis siswa melalui metode bermain jawaban. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas III SDN 27 Batang Anai yang berjumlah 20 orang. Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran guru, lembar observasi kemampuan menulis siswa, dan tes hasil belajar kemampuan menulis siswa. Berdasarkan hasil penelitian diketahui rata-rata nilai siswa meningkat dari 68,00 pada siklus I menjadi 77,05 pada siklus II dan ketuntasan belajar siklus I dengan persentase 55,00%, menjadi 80,00%. Dari hasil analisis lembar observasi kegiatan siswa diperoleh rata-rata persentase dari observer siklus I 37,05%, sedangkan siklus II 71,25% sehingga dalam kategori baik. Hal ini berarti target indikator dalam penelitian ini berhasil dan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode bermain jawaban berlangsung dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru dapat menggunakan menggunakan model bermain jawaban untuk meningkatkan kemampuan menulis serta hasil belajar kemampuan menulis siswa.

Kata Kunci: Kemampuan menulis, bermain jawaban, bahasa Indonesia



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET).

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri atas empat aspek keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Salah satu bidang aktivitas dan materi pengajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yang memegang peranan penting ialah pengajaran menulis. Untuk menghasilkan tulisan yang baik setiap orang diharuskan memiliki keterampilan menulis.

Keterampilan menulis akan tercipta dengan sendirinya apabila diiringi dengan hobi dan latihan yang terus menerus, karena menulis merupakan keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dengan

baik oleh siswa. Dengan menulis seseorang dapat mengungkapkan perasaan, ide, dan gagasan. Proses menulis adalah kegiatan penulis dalam menghasilkan suatu tulisan. Kegiatan tersebut diawali dengan memilih, memilah dan menyusun tulisan, menuliskan pesan dalam bahasa tulis, dan menyerupakan (merevisi) tulisan sebelum disampaikan kepada orang lain (pembaca). Penulis melaksanakan kegiatan tersebut secara bertahap dan berlanjut ulang. Selain penulis menggunakan pengetahuan dan pengalaman (skemata), penulis harus mampu menggunakan unsur retorika berbahasa dan penalaran dalam proses menulis.

Susanto (2006: 240-242) mengutip buku Resmini mengungkapkan “pembelajaran menulis di SD dibedakan menjadi dua, yaitu menulis permulaan dan menulis lanjutan”. Pembelajaran menulis lanjutan disebut juga mengarang seperti mengarang deskripsi. Karangan deskripsi adalah karangan yang memaparkan suatu hal, peristiwa/kejadian seperti apa adanya.

Dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas III SDN 27 Batang Anai Kecamatan Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman diketahui bahwa hasil belajar mengarang siswa pada semester 1 tahun ajaran 2013-2014 masih rendah. Dari 20 siswa di kelas terdapat 12 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Siswa laki-laki yang mendapat nilai di atas 70 sebanyak 6 orang dan yang mendapat nilai di bawah 70 sebanyak 6 orang, sedangkan siswa perempuan yang mendapat nilai di atas 70 sebanyak 6 orang dan yang mendapat nilai di bawah 70 sebanyak 2 orang. Jadi siswa yang mendapat nilai di atas 70 sebanyak 12 orang dan nilai di bawah 70 sebanyak 8 orang. Sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70. Hal ini membuktikan bahwa kurangnya kemampuan siswa dalam menulis suatu karangan yang ditandai dengan rendahnya nilai karangan siswa.

Dalam meningkatkan kemampuan menulis melalui metode bermain jawaban siswa SD tersebut diperlukan latihan dan kebiasaan menulis yang sesuai dengan pembelajaran. Menurut Susanto (2012: 249) “Menulis adalah kegiatan seseorang menempatkan sesuatu pada sebuah dimensi ruang yang masih kosong, setelah itu hasilnya yang berbentuk tulisan dapat dibaca dan dipahami isinya”. Keterampilan menulis dapat membantu kita menyerap dan menguasai informasi serta menghasilkan ide-ide baru yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Dengan mengetahui dan mengikuti langkah-langkah yang jelas siswa diharapkan menghasilkan penulisan yang baik dan benar. Jadi untuk meningkatkan kemampuan menulis melalui metode bermain jawaban di SD tersebut, maka peneliti berminat melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Metode Bermain Jawaban Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 27 Batang Anai Kecamatan Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman”.

Rumusan masalah dalam penelitian ini dirinci sebagai berikut: Bagaimana meningkatkan kemampuan menulis dengan menggunakan metode bermain jawaban pada siswa kelas III SD Negeri 27 Batang Anai Kecamatan Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran menulis melalui metode bermain jawaban di kelas III SD Negeri 27 Batang Anai Kecamatan Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman.

Penelitian tindakan kelas diharapkan dapat memberikan informasi tentang cara peningkatan kemampuan menulis melalui metode bermain jawaban di kelas III SD. Selain itu, penulisan ini diharapkan bagi: (1) Guru, sebagai bahan masukan kepada guru SD tentang pentingnya kemampuan menulis melalui metode bermain jawaban sekaligus pedoman dalam menjalankan tugas mengajar yang menyangkut dengan upaya menjadikan siswa terampil (2) Siswa, dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam proses pembelajaran menulis melalui metode bermain jawaban, (3) Sekolah, dapat mengambil suatu kebijakan dalam peningkatan kinerja dan profesionalisme guru dalam peningkatan pembelajaran menulis.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Secara etimologis, ada tiga istilah yang berhubungan dengan PTK, yakni penelitian, tindakan, dan kelas (Sanjaya, 2008: 24-26). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri 27 Batang Anai Kecamatan Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman, dengan mempertimbangkan bahwa sekolah tersebut mau menerima inovasi pendidikan terutama dalam proses pembelajaran untuk peningkatan kemampuan menulis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SD Negeri 27 Batang Anai Kecamatan Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman yang berjumlah 20 orang, yang terdiri dari 12 laki-laki dan 8 perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II Tahun Ajaran 2013/2014, terhitung mulai dari waktu perencanaan sampai pembuatan laporan hasil penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada desain PTK yang dirumuskan Arikunto, (2006: 16) yang terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu:

Dalam lembar observasi ini, observer mengamati setiap aktivitas yang dilakukan oleh guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Mulai dari appersepsi, kegiatan inti, pengelolaan kelas, hingga kegiatan penutup. Observer akan mengamati apakah guru telah mengajar sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran di amati oleh observer.

Indikator keberhasilan hasil belajar siswa dikatakan tuntas apabila mendapatkan nilai 70 atau lebih, sesuai dengan standar KKM. Siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah mencapai acuan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah tempat penelitian yaitu 70. Sedangkan indikator pada kemampuan menulis siswa adalah:

1. Siswa dalam menulis menggunakan EYD meningkat menjadi 70%.
2. Siswa dalam menulis menggunakan huruf kapital meningkat menjadi 70%.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu: 1) Data observasi kegiatan guru adalah data hasil observasi kegiatan guru yang digunakan untuk melihat proses dan perkembangan guru dalam mengelola pembelajaran yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Kemudian data tersebut dianalisis dengan teknik persentase.; 2) Hasil analisis dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikatakan berhasil apabila sudah dilaksanakan test pada akhir pembelajaran, siswa mendapatkan nilai rata-rata melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70.

HASIL

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 27 Batang Anai Kecamatan Batang Anai dengan subjek penelitian adalah siswa kelas III yang berjumlah 20 orang dengan 12 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode bermain jawaban. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 06 Januari 2014 dan hari Rabu tanggal 08 Januari 2014, kemudian dilanjutkan dengan tes hasil belajar pada siklus I berupa tes akhir siklus pada hari Kamis tanggal 09 Januari 2014. Siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 Januari 2014 dan 15 Januari 2014, kemudian dilanjutkan dengan tes hasil belajar berupa tes akhir siklus pada hari Kamis tanggal 16 Januari 2014. Dengan menggunakan rumus diperoleh dalam

model bermain jawaban pembelajaran Bahasa Indonesia pada siklus pertama persentase 51,85% dan pertemuan kedua 64,81% mendapat nilai cukup.

Data hasil observasi yang didapat menggunakan lembar observasi kegiatan siswa. Digunakan untuk melihat proses dan perkembangan dalam meningkatkan keaktifan yang terjadi selama pembelajaran. Hasil kegiatan siswa pada siklus I belum meningkat terlihat pada persentase yang di tetapkan guru sebanyak 70 %. Sedangkan hasil siklus I pertemuan I rata-rata persentase diskusi siswa hanya 30%, menjawab 25 %, serta menanggapi pertanyaan 30% mengikuti diskusi dengan baik 35% . Sedangkan pertemuan II rata-rata persentase diskusi siswa hanya 45 %, menjawab 45%, dan menanggapi 40 % dan mengikuti diskusi dengan baik 50%. Berdasarkan hasil data observasi di atas dapat disimpulkan pada siklus I pada pertemuan I dan pertemuan II bahwa guru harus lebih meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil tes siklus I terkait tes akhir, persentase siswa yang tuntas tes akhir siklus dan rata-rata skor tesnya dapat dijelaskan bahwa hasil belajar menulis siswa pada tes akhir siklus I (terlampir) siswa yang mengikuti tes hasil belajar adalah 20 orang. Sedangkan siswa yang tuntas dalam tes adalah 11 orang dan yang tidak tuntas adalah 9 orang. Persentase ketuntasan hasil belajar adalah 55,00%, sedangkan target ketuntasan hasil belajar adalah 70%.

Kegiatan refleksi dilakukan antara peneliti dan kepala sekolah yang dilakukan pada setiap siklus berakhir. Refleksi siklus I ini mencakup refleksi terhadap perencanaan, pelaksanaan, kegiatan, dan hasil yang diperoleh oleh siswa. Dari tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan RPP, lembar observasi kegiatan siswa, observasi guru, tes hasil belajar menulis. Dalam tahap ini, peneliti belum mempersiapkan perencanaan dengan maksimal.

Dari pelaksanaan tindakan dan observasi pada siklus I ini, tampak bahwa rata-rata persentase hasil belajar dalam menulis 55%. Jadi, rata-rata persentase kemampuan menulis siswa siklus I masih dikatakan sedikit, belum mencapai target yang ditetapkan yaitu 70%.

Berdasarkan temuan di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa penyebab terjadinya masalah tersebut sebagai berikut:

- 1) Guru kurang memahami metode bermain jawaban
- 2) Siswa belum terbiasa dengan metode bermain jawaban

Permasalahan di atas berdampak pada kurang maksimalnya hasil belajar dan peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian pada siklus II. Adapun yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan belajar menulis siswa pada siklus II adalah:

- 1) Guru harus lebih memahami metode bermain jawaban
- 2) Guru harus meningkatkan kreatifitas siswa, agar siswa aktif dalam proses pembelajaran

Diperoleh fakta bahwa dalam model bermain jawaban dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siklus kedua persentase 75,92% dan pertemuan kedua 88,88%. Dapat disimpulkan kalau kriteria dalam pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran guru mendapatkan nilai sangat baik

Data hasil observasi yang didapat menggunakan lembar observasi kegiatan siswa. Digunakan untuk melihat proses dan perkembangan keaktifan yang terjadi selama pembelajaran.

Hasil kegiatan siswa pada siklus II sudah meningkat terlihat pada persentase yang di tetapkan guru sebanyak 70 %. Sedangkan hasil siklus II pertemuan I rata-rata persentase diskusi siswa hanya

65%, menjawab 65 %, serta menanggapi pertanyaan 60% dan mengikuti diskusi dengan baik 70%. Sedangkan pertemuan II rata-rata persentase diskusi siswa hanya 75 %, menjawab 70%, dan menanggapi 80 % dan mengikuti diskusi dengan baik 85%. hal ini dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Siswa yang berdiskusi pada pertemuan 1 berjumlah 13 orang dengan persentase 65,00%, sedangkan pada pertemuan 2 siklus I siswa yang bertanya berjumlah 15 orang dengan persentase 75,00%. Sehingga diperoleh rata-rata persentase 70,00 % dalam kategori baik.
2. Siswa yang menjawab pertanyaan pada pertemuan 1 berjumlah 13 orang dengan persentase 65,00%, sedangkan pada pertemuan 2 siswa menjawab pertanyaan berjumlah 14 orang dengan persentase 70,00%. Sehingga diperoleh rata-rata persentase 67,05 % dalam kategori baik.
3. Siswa yang menanggapi pada pertemuan 1 siklus I berjumlah 12 orang dengan persentase 60,00 %, sedangkan pada pertemuan 2 siklus I siswa yang menanggapi berjumlah 16 orang dengan persentase 80,00%. Sehingga diperoleh rata-rata persentase 70,00% dalam kategori baik.
4. Siswa yang mengikuti diskusi dengan baik pada pertemuan 1 siklus I berjumlah 14 orang dengan persentase 70,00 %, sedangkan pada pertemuan 2 siklus I siswa yang mengikuti diskusi dengan baik berjumlah 17 orang dengan persentase 85,00%. Sehingga diperoleh rata-rata persentase 77,05% dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil data observasi di atas dapat disimpulkan pada siklus II pada pertemuan I dan pertemuan II bahwa guru telah mampu meningkatkan kegiatan siswa, sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil tes siklus II tersebut persentase siswa yang tuntas tes akhir siklus dan rata-rata skor tesnya dilihat bahwa hasil belajar siswa pada tes akhir siklus II (terlampir) siswa yang mengikuti tes hasil belajar menulis adalah 20 orang. Sedangkan siswa yang tuntas dalam tes adalah 16 orang dan yang tidak tuntas adalah 4 orang. Persentase ketuntasan hasil belajar menulis adalah 80,00%, sedangkan target ketuntasan hasil belajar adalah 70%.

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, maka disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan menulis melalui metode bermain jawaban dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SD N 27 Batang Anai Kecamatan Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman pada siklus II sudah meningkat, dan karena itu diputuskan untuk tidak melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya. Dengan demikian penelitian ini telah selesai.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan dan 1 kali tes hasil belajar pada akhir siklus. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan model pembelajaran bermain jawaban. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi kegiatan belajar siswa, lembar observasi kegiatan guru, serta tes hasil belajar menulis. Melalui metode bermain jawaban merupakan hal yang baru bagi siswa sehingga dalam pelaksanaannya peneliti menemui berbagai kendala. Berdasarkan gambaran serta penjelasan tentang metode pembelajaran bermain jawaban di atas, peneliti memulai penelitian dengan merancang beberapa tahapan, dimulai perencanaan yaitu mengkaji silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III semester genap, kemudian peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP). Selanjutnya, peneliti memilih buku pegangan yaitu buku paket Bahasa Indonesia penerbit Erlangga untuk SD kelas III. Lalu, peneliti menyiapkan media pembelajaran, menyusun lembar observasi kegiatan siswa, menyusun lembar observasi kegiatan guru, dan menyusun tes hasil belajar menulis siswa. Selanjutnya, pada proses pelaksanaan pembelajaran yang dimulai dari kegiatan awal berisi berdoa, apersepsi dan kemampuan menulis, kegiatan inti berisi menyampaikan materi pelajaran, pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain jawaban dan cara guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Kemudian, pada kegiatan akhir pembelajaran, berisi evaluasi dan

untuk memperkuat data kejelasan peningkatan tersebut maka diadakan tes hasil belajar menulis yang di sini peneliti gunakan adalah berupa soal tes menulis.

Berdasarkan hasil ulangan siswa yang dilakukan pada setiap akhir siklus, hasil belajar menulis siswa mengalami peningkatan yang cukup baik. Peningkatan ini terlihat dari nilai rata-rata kelas yang meningkat pada setiap siklusnya. terjadi peningkatan sebesar 25% pada persentase ketuntasan tes hasil belajar menulis siswa, yakni dari 55% pada siklus I meningkat menjadi 80% pada siklus II.

KESIMPULAN

Dari pembahasan yang dijelaskan, maka dapat disimpulkan kegiatan menulis :

1. Siswa yang berdiskusi pada siklus I dengan persentase 37,05%, sedangkan pada siklus II siswa yang bertanya berjumlah dengan persentase 70,00%, sehingga dalam kategori baik.
2. Siswa yang menjawab pertanyaan pada siklus I dengan persentase 35,00%, sedangkan pada siklus II siswa yang menjawab pertanyaan berjumlah dengan persentase 67,05%, sehingga dalam kategori baik.
3. Siswa yang menanggapi pada siklus I dengan persentase 35,00%, sedangkan pada siklus II siswa yang bertanya berjumlah dengan persentase 70,00%, sehingga dalam kategori baik.
4. Siswa yang mengikuti diskusi dengan baik pada siklus I dengan persentase 42,05%, sedangkan pada siklus II siswa yang mengikuti diskusi dengan baik berjumlah dengan persentase 77,05%, sehingga dalam kategori baik
5. Siswa mendapatkan nilai hasil belajar menulis pada siklus I dengan persentase 55% sedangkan pada siklus II siswa yang mendapatkan hasil belajar menulis pada siklus II dengan persentase 80 %, sehingga dikatakan baik.

SARAN

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model bermain jawaban sebagai berikut:

1. Bagi siswa, agar meningkat kemampuan menulis siswa dalam proses pembelajaran dengan berpartisipasi menjawab pertanyaan, menanggapi pertanyaan dan berdiskusi karena dengan siswa aktif dalam berdiskusi maka akan menunjang semangat belajar.
2. Bagi guru yang melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain jawaban dapat memberikan kesempatan bagi siswa dalam proses pembelajaran yaitu mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan menyimpulkan pelajaran dan dijadikan salah satu alternative variasi dalam pelaksanaan pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP). 2006. *Kurikulum Tingkat satuan(KTSP)*. Jakarta: BNSP Depdiknas.
- BSNP. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: BSNP
- Depdiknas. 2004. *Pengembangan Kemampuan Membaca Cepat*. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati, Mudjiono. 2010. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta.

- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hisyam Zaini. 2005. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Yang Disempurnakan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Resmini, Novi dan Dadan Juanda. 2007. *Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Bandung: UPI Press.
- Susmeri, Rita. 2008. *Penilaian Proses Hasil Belajar*. Bandung.
- Semi. M. Atar. 1990. *Menulis Afektif*. Padang. Angkasa Raya.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Taniredja Tukiran. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menulis Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Warsono dan Hariyanto. 2013. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.