 p-ISSN 2089-483X
e-ISSN 2655-8130

PENERAPAN METODE BERMAIN BERBANTUAN KARTU HURUF BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN IMAJINASI DAN KETRAMPILAN MENULIS AWAL

Sinta Yulia [1)]
[1)] **TK Baitul Ilmi Padang Serai**
[1)] sintayulia037@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan 1) untuk menganalisis penerapan media kartu huruf bergambar pada imajinasi pada anak 2) menjelaskan dan menganalisis penerapan metode bermain berbantuan kartu huruf bergambar pada kemapuan menulis awal anak 3) untuk menjelaskan efektifitas penerapan metode bermain berbantuan kartu huruf bergambar dalam meningkatkan ketrampilan menulis awal pada anak Kelompok B di TK Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu. Rancangan dalam penelitian ini adalah *mixed methods research*, yaitu metode penelitian kombinasi. Sampel pada penelitian ini kelompok B.1 terdiri dari 10 anak. Sedangkan B.2 sebanyak 10 anak sebagai kelas eksperimen dan B.3 sebagai kelas control dengan jumlah 10 anak TK Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua cara yaitu :1) observasi, 2) tes dan hasil karya anak. Hasil penelitian adalah sebagai berikut : 1) Hasil kemampuan menulis awal anak siklus II naik secara signifikan dibandingkan dengan siklus I, 2) Hasil kemampuan menulis awal anak siklus III naik secara signifikan bila dibandingkan siklus II, 3) Hasil kemampuan menulis awal anak siklus III naik secara signifikan bila dibandingkan dengan kemampuan menulis awal anak pada siklus I.

Kata Kunci : imajinasi anak, kartu huruf bergambar, ketrampilan menulis

 p-ISSN 2089-483X
e-ISSN 2655-8130

PLAY METHOD WITH PICTURE CARDS APPLLIED TO IMPROVE IMAGINATION AND EARLY WRITING SKILLS

Sinta Yulia [1)]
[1)] **TK Baitul Ilmi Padang Serai**
[1)] sintayulia037@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to explain 1) increase children's imagination power 2) the application of the picture card-assisted playing method in children 3) the effectiveness of the application of picture card-assisted games in writing skills in the children of Group B Baitul Ilmi Kindergarten, Bengkulu City. The research design is a mixed methods research. The sample in this study is for the CAR class that will be given the play method treatment is consists of 10 children. 10 children as the experimental class and the control class with a total of 10 children. Data collection techniques in this study used: 1) observation, 2) tests and the results of children's work. The results were as follows: 1) The results of children's early writing skills in cycle II increased significantly when compared to writing abilities in cycle I, 2) Results of early writing skills in cycle III increased significantly when compared to the writing ability in cycle II, 3) The results of the child's early writing ability in cycle III increased significantly when compared to writing ability in cycle I. Research proves that the application of the illustrated letter card playing method is more effective than the conventional method approach

.

Keywords *: children's imagination, picture letter cards, writing skills*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini yang termuat dalam Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No 20 Tahun 2003).

Taman Kanak-kanak (TK) adalah tempat pendidikan anak usia dini jalur formal yang menyelenggarakan pendidikan anak usia 4-6 tahun**.** Usia tersebut merupakan masa usia emas (*golden age)* bagi anak dalam menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi dirinya. Masa tersebut adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang merespons stimulasi yang diberikan oleh lingkungan untuk mendasari pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Anak akan tumbuh dan berkembang dan belajar dengan ketepatan yang berbeda dengan anak seusiaya. Orangtua atau guru harus dapat dengan jeli melihat kemampuan anak untuk distimulasi agar memperoleh ketrampilan atau ide- ide baru (kreatif).

Persiapan menulis awal juga menjadi persoalan di TK Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu. Anak anak usia dini yang memasuki TK pada umumnya belum memiliki keahlian untuk mengenal huruf dan membaca serta menulis. Kesulitan menulis awal menjadi persoalan yang dihadapi guru di TK. Proses pembelajaran dengan metode yang tepat secara perlahan akan mampu untuk membantu guru mengatasi hal ini namun terkadang tidak berdampak sama terhadap setiap siswa, sehingga diperlukan metode yang tepat untuk dapat membantu anak supaya bisa lebih cepat dalam mengenal huruf dan menulis sejak dini. Metode bermain dengan menggunakan kartu huruf bergambar akan dicoba untuk diterapkan dalam rangka mencapai hasil yang lebih memuaskan dalam proses pengembangan imajinasi dan menulis awal pada anak. Selain itu juga terdapat permasalahan kurangnya keinginan anak untuk belajar membaca.

Berdasarkan dari permasalahan di TK Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu tersebut, untuk itu sangatlah penting bagi peneliti untuk mencoba menerapkan suatu strategi agar dapat merangsang dan meningkatkan daya tarik mereka untuk belajar menulis sejak dini. Utuk mengatasi masalah ini perlu dilakukan suatu penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini penulis akan menerapkan suatu strategi yaitu : “bermain kartu bergambar”. Peneliti berharap melalui kegiatan bermain dengan kartu huruf bergambar ini agar anak lebih aktif, asyik dan menyenangkan untuk belajar menulis sejak dini. Disamping itu, hal ini dapat meningkatkan asosiasi dan imajinasi anak. Melalui latihan dan pengalaman langsung anak lebih cepat dalam meningkatkan imajinasi anak dan persiapan menulis sejak dini.

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah yang dapat diungkapkan adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana penerapan metode bermain berbantuan kartu huruf bergambar meningkatkan imajinasi pada anak kelompok B di TK Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu? Bagaimana penerapan metode bermain berbantuan kartu huruf bergambar dapat meningkatkan ketrampilan menulis awal pada anak kelompok B di TK Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu? 3) Apakah penerapan metode bermain berbantuan kartu huruf bergambar efektif dalam meningkatkan ketrampilan menulis awal pada anak TK kelompok B di TK Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau yang selama ini dilakukan guru?

Metode bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang

lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Hariwijaya (2009:103) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai.

Garvey (2002:110) mengemukakan bahwa bermain memiliki pengertian adalah sebagai berikut : 1. Bermain adalah sesuau yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak, 2. Bermian tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsic, 3. Bermain berifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak 4. Bermain melibatkan peran aktif keiutsertaan anak, 5. Bermain memiliki hubungan sistematik yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain misalnya kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial danlain sebagainya.

Patmonodewo (2002:21) mengklasifikasikan kegiatan bermain menjadi bermain bebas, bermain dibawah bimbingan dan bermain dengan diarahkan. Bermain bebas merupakan kegiatan bermain dimana anak-anak mendapat kesempatan secara bebas, untuk memilih alat-alat dan bentuk permainan. Pada kegiatan bermain dengan bimbingan, guru menyediakan, memilih dan kemudian berupaya membimbing anak untuk menggunakanya sehingga anak menemukan suatu konsep. Dalam bermain yang diarahkan, guru mengajarkan kepada anak bagaimana cara menyelesaikan suatu tugas tertentu.

Terdapat 6 (enam) langkah dalam metode pembelajaran bermain: a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi anak. b. Menyajikan informasi. c. Mengorganisasikan anak ke dalam kelompok-kelompok belajar. D. Metode bermain akan mampu membimbing kelompok belajar e. Evaluasi. danf. Memberikan penghargaan (Mustakin, 2005:19, Mardiah, 2011:74)

Kartu huruf bergambar merupakan sebuah konsep kegiatan pembelajaran yang membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran kemampuan membaca pada materi membaca permulaan dengan berusaha memakasimalkan peran aktif siswa terutama bagaimana siswa mampu melakukan gerakan praktik seperti yang sudah dijelaskan dan dicontohkan oleh guru. Soeharto dalam Dyah Ayu Setianingrum (2005: 27), mengatakan bahwa kartu merupakan salah satu ide untuk menyampaikan pendapat konsep dalam bentuk tertulis. Sedangkan gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat serta konkret dengan masalah yang digambarkannya (Amir Hamzah Sulaiman, 1985: 27). Kartu kata bergambar termasuk dalam jenis media visual, yaitu penerima pesan (anak) akan menerima informasi melalui indra penglihatannya karena pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbolsimbol komunikasi visual (Dhieni, 2008: 11.13).

Pengertian imajinasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan sebuah daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambar (lukisan, karangan dan sebagainya). Imajinasi timbul di dalam pikiran kita yang berasal dari proses melihat dan mendengar. Anak membutuhkan proses imajinasi untuk mengembangkan daya pikir, mengembangkan kreativitas, sehingga mampu berpikir kritiis dan tanggap terhadap situasi disekelilingnya.

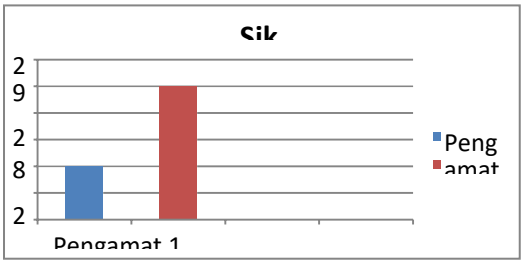
Sumantri (2005:5) mengartikan menulis merupakan salah satu dari bagian kemampuan anak yang tergabung dalam kemampuan bahasa selain membaca, menyimak dan berbicara. Dibandingkan dengan kemampuan berbahasa yang lain, kemampuan menulis dan membaca merupakan kegiatan yang unik namun juga rumit, sehingga dibutuhkan proses pembelajaran untuk tahu dan menguasai kemampuan tersebut. Di era modern sekarang ini kemampuan berbahasa, dalam hal ini menulis merupakan satu dari beberapa unsur penting yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Dengan kemampuan

menulis, setiap orang akan mudah menguasai kemampuan bahasa yang lain, seperti kemampuan membaca, karena kebanyakan manusia akan lebih mudah untuk menghapal jenis-jenis huruf bila menulisnya dibandingkan dengan hanya melihat gambarnya.

Pamilu (2007:14) mengemukakan bahwa belajar menulis untuk anak perlu diajarkan sejak dini. Walaupun kemampuan menulis bukanlah aspek yang ditekankan di usia prasekolah, tetapi bukan berarti anak-anak berusia empat sampai lima tahun tidak boleh diajarkan untuk menulis. Hal terpenting adalah porsinya tidak melebihi kemampuan praakademiknya. Anak juga harus merasa senang dan tidak terpaksa ketika diajarkan untuk menulis

METODE

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah Rancangan dalam penelitian ini adalah *mixed methods research*, yaitu metode penelitian kombinasi. Metode penelitian kombinasi adalah suatu tipe penelitian dimana peneliti atau tim peneliti mengkombinasikan elemen-elemen pendekatan kualitatif dan kuantitatif (pengumpulan data, analisis data



maupun tehnik-tehnik *inferensia*l) untuk tujuan memperluas dan memperdalam pemahaman dan pemaknaan fakta-fakta yang ada. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan kombinasi antara Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan quasi eksperimen.

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *Sequential Exploratory Desain*. PTK dilaksanakan dalam dalam siklus tindakan yang mencakup kegiatan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di TK Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu. Populasi dalam penelitian ini adalah murid TK Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu yang berjumlah 30 orang yang terbagi atas 3 kelas. Populasi dalam penelitian ini juga menjadi sampel atau subyek penelitian. Sampel pada penelitian ini adalah untuk kelas PTK yang akan diberi perlakuan metode bermain adalah kelompok B.1 terdiri dari 10 anak. Sedangkan B.2 sebanyak 10 anak sebagai kelas eksperimen dan B.3 sebagai kelas control dengan jumlah 10 anak TK Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua cara yaitu :1) observasi, 2) tes dan hasil karya anak berupa gambar dari hasil ide atau pengembangan imajinasinya, analisis data menggunakan uji

HASIL DAN PEMBAHASAN

hasil observasi kinerja guru dalam menerapkan metode bermain berbantuan kartu huruf bergambar adalah sebagai berikut :

Grafik 1 Kinerja Guru dalam Penerapan Metode Berbantuan KartuHuruf Bergambar Siklus I

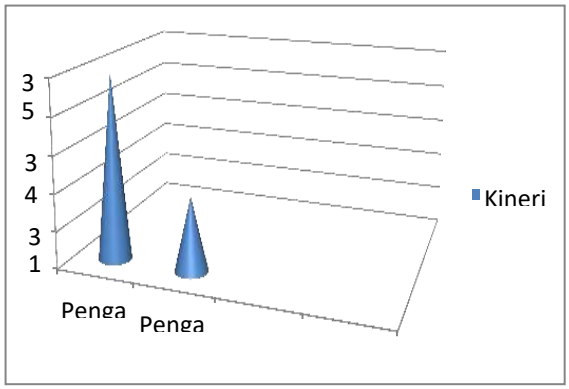
hasil observasi yang dilakukan terhadap kemampuan imajinasi anak oleh pengamat yaitu peneliti dan rekan peneliti diperoleh skor pengamatan1,58 dengan kriteria "Belum Berkembang"

hasil pretest pada tabel tersebut terlihat bahwa Kemampuan Menulis Awal Anak yang diikuti 10 orang anak masih beradapada kategori Belum Berkembang. Rata-rata kemampuan menulis awal anak adalah 1,56 dan ketuntasan klasikalnya hanya 5 %.

Siklus 2

Hasil observasi kinerja guru tersebut berdasarkan sudut pandang kedua pengamat dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik 2. Kinerja Guru dalam Penerapan Metode Bermain Berbantuan Kartu Huruf Bergambar Siklus II



kemampuan anak dalam mengembangkan imajinasinya telah mulai berkembang. Anak bekum dapat dengan baik mengungkapkan mengenai hal-hal yang ada dalam pemikirannya dengan baik. Anak juga dapat diungkapkan bahwa belum mampu menuangkan pemikirannya secara terbuka dalam wadah atau sarana yang dipersiapkan guru

pretest pada tabel tersebut terlihat bahwa Kemampuan Menulis Awal Anak yang diikuti 10 orang anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang. Rata-rata kemampuan menulis awal anak adalah 2,73 dan ketuntasan klasikalnya hanya 40 %

siklus 3

Dari hasil observasi yang dilakukan pengamat satu dan pengamat dua diperoleh skor 37. Hal ini menunjukkan bahwa kinerja guru dalam menerapkan metode bermain berbantuan kartu huruf bergambar dalam kategori “sangat baik”

kemampuan anak dalam mengembangkan imajinasinya meningkat pesat. Anak telah dapat menuangkan ide-ide yang ada dalam pemikirannya terkait dengan tugas atau materi yang telah diberikan guru. Anak telah mampu berinisiatif dan kreatif dalam bertindak menungakan dan mengembangkan daya imajinasinya.

Kemampuan Menulis Awal Anak yang diikuti 10 orang anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang. Rata-rata kemampuan menulis awal anak adalah 2,83 dan ketuntasan klasikalnya hanya 80 %.

Hasil efektititas perhitungan uji t taraf signifikan 0,05 % dan derajat kebebasan (db) = 9 diperoleh t_{hitung} = 3,05 dan t_{tabel} 1,83. Sehingga karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternative (Ha) diterima. Oleh karena itu ada peningkatan yang signifikan dari penggunaan metode bermain berbantuan kartu huruf bergambar pada siklus I dan siklus II terhadapkemampuan menuis awal anak kelompok B TK Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu.

efektifitas

Permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan untuk anak dan dengan permainan anak dapat meningkatkan kemahiran. Kegunaan perminan dari segi kognitif akan berdampak sangat besar bagi anak-anak, terlebih untuk meningkatkan pengetahuan tentang huruf atau dengan kata lain meningkatkan kemampuan menulis anak sejak usia dini

penelitian yang telah

diungkapkan maka dapat diutarakan bahwa hasil kemampuan menulis awal anak siklus II naiksecara signifikan bila dibandingkan dengan kemampuan menulis awal anak pada siklus I. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah dilaksanakan secara efektif sehingga meningkatkan kemampuan menulis awal anak.

2. Penerapan Metode Bermain Berbantuan Kartu Huruf Bergambar Pada Anak Dapat Meningkatkan Ketrampilan Menulis Awal Pada Anak Kelompok B Di TK Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu

Penerapan metode bermain dengan bantuan kartu huruf bergambar mampu meningkatkan ketrampilan menulis awal pada anak. Ketrampilan menulis awalanak didapatka dari pemahamannya atas macam-maca, huruf yang diperkenalkan oleh guru. Pengenalan huruf dengan model dan metode pembelajaran yang sebelumnya dipergunakan guru cenderung membuat anak bosan dan tidak bersemangat untuk belajar. Penggunaan kartu huuf bergambar akan mengembangkan kemampuan anak menulis awal. Kemampuan menulis awal menjadi hal yang dapat diajarkan kepada anak dengan lebih menyenangkan melalui penerapan penggunaan kartu huruf bergambar ini.

Penelitian yang telah dilakukan mengungkapkan bahwa hasil kemampuan menulis awal anak siklus III naik secara signifikan bila dibandingkan dengan kemampuan menulis awal anak pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah dilaksanakan secara efektif sehingga meningkatkan kemampuan menulis awal anak.

Penelitian Rahyuni dkk (2014), dengan judul penelitian "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa setelah menggunakan media kartu bergambar terdapat peningkatan kemampuan berbahasa anak kelompok B semester II di TK Ganesha Denpasar. Peningkatan ini terjadi karena penggunaan sstrategi model pembelajaran *Make A Match* dengan menggunakan kartu bergambar. Penelitian yang dilakukan ini juga memperlihatkan hal yang sama, Penerapan kartu huruf bergambar mampu meningkatkan kemampuan anak dalam menulis awal.

3. Efektivitas Penerapan Metode Bermain Berbantuan Kartu Huruf Bergambar dalam Meningkatkan Ketrampilan Menulis Awal pada Anak TK Kelompok B

Penerapan penggunaan metode bermain berbantuan kartu huruf bergambar dapat meningkatkan ketrampilan menulis awal pada anak TK Kelompok B karena metode ini mampu menggurangi kelemahan-keelamahn yang terdapat pada penggunaan metode pembelajaran konvensional, yang terkait dengan pembelajaran menulis awal keoada anak TK dengan cara lama yang tidak menumbuhkan ketertarikan pada anak untuk belajar menulis lebih lanjut. Kondisi monoton yang terjadi dalam proses pembelajaran menghambat tumbuhnya minat anak untuk belajar menulis. Bantuan kartu huruf bergambar diharapkan akan menghilangkan hambatan yang dialami guru dalam mengajarkan cara menulis awal sejak dini kepada anak kelompok

B di Taman Kanak kanak.

Penelitian yang telah dilakukan mengungkapkan bahwa hasil kemampuan menulis awal anak siklus III naik secara signifikan bila dibandingkan dengan kemampuan menulis awal anak pada siklus I. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah dilaksanakan secara efektif sehingga meningkatkan kemampuan menulis awal anak.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Khusnul Laely (2013) mengungkpkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan anak membaca permulaan dengan menggunakan kartu bergambar, dilakukan dengan empat langkah. Penelitian ini juga menyatakan bahwa kemampuan anak meningkat setelah menggunakan media kartu gambar yang dibuktikan dengan peningkatan prosentase setiap aspek yaitu kemampuan awal membaca permulaan mencapai 60,48 persen. Penelitian yang telah dlakukan mengungkapkan bahwa penerapan metode kartu huruf bergambar memiliki efektifitas dalam meningkatan keampuan menlis awal anak.

Saran

Guru sebaiknya jika ingin menerapkan metode bermain berbantuan kartu huruf bergambar hendaknya mengikuti langkah-langkah sesuai yang telah disusun dalam RPPH

Pendekatan dan bimbingan diperlukan untuk anak-anak yang masih berada pada tahap belum berkembang. Guru semestinya mampu mengem-bangkan diri dengan lebih baik dalam proses mendukung peningkatan kemajuan perkembangan anak- anak yang berada dalam tahap belum berkembang.

Guru juga harus dengan kreatif, aktif dan inovatif dalam menerapkan metode pembelajarn tertentu sehingga anak-anak tidak mengalami kebosanan dalam belajar

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, 2013. *Penelilitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bina Aksara

Bungin, 2012. *Materi pokok pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini Modul 1-12 PAUD 447 4 SKS*. Jakarta: Universitas Terbuka

Beck, Joan. 1998. *Meningkatkan Kecerdasan Anak.* Jakarta: Pustaka Delapratasa.

Hernawati. 2019. Pandawa : Jurnal Pendidikan dan Dakwah. Volume 1, Nomor 1, September 2019; 110-128 https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa.

Laely, Khusnul. 2013. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar*. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 7 Edisi 2, November 2013. Hlm 1- 20. DOI: https://doi.org/10.21009/JPUD.072.

Muhibbin Syah , M E d, 2003 , Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru, PT. Rosdakarya Bandung

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014*, tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009, *tentang Standar Pendidikan anak Usia dini*. Jakarta. Kemendikbud

Rahyuni, Sang Ayu Putu. Agung, AA Gede dan Suami, Ni Ketut. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match berbantuan Media Kartu Bergambar*

untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. E-Journal *PG PAUD* Universitas Ganesha. Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 2 No 1 Tahun 2014.

Sudjana, N. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung:Alfabeta.

Suparno, 2008. *Riset Tindakan untuk Pendidikan*. Jakarta: PT Gramedia Widia Sarana Indonesia.

Suyanto.1997. *Pedoman PelaksanaanPenelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagian satu*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud Proyek Pendidikan Tenaga Akademik Bagian Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (BP3GSD).

Trianto, 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Edisi 1. Cetakan pertama. Jakarta: Kencana

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta. Kemendikbud

Zuchdi, Darmayati dan Rofiudin. 1998. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi.* Yogtakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi.

.