

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI DALAM KETERAMPILAN
BERBAHASA INDONESIA BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK
TEMA KELUARGAKU SUBTEMA KEBERSAMAAN DALAM KELUARGA
KELAS 4 SDN JREBENG LOR 3 KOTA PROBOLINGGO**

¹Ribut Prastiwi Sriwijayanti, ²Abdul Basit, ³Antien Ninda Sari

^{1,2,3}Universitas Panca Marga

¹yanti.rps@gmail.com, ²Abdulbasit@gmail.com, ³antiennindasari09@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media gambar berseri berbasis saintifik pada tema keluargaku subtema kebersamaan dalam keluarga kelas IV SD yang mempunyai tingkat kevalidan, keterterapan, dan keterbacaan. Model pengembangan media gambar berseri dalam keterampilan Berbahasa Indonesia di modifikasi dari Borg & Gall (1983:775) menjadi 6 tahap, yaitu : (1) pengumpulan informasi : observasi awal, angket siswa, wawancara dengan guru, (2) perencanaan : analisis isi (SK dan KD), menentukan penilaian autentik, (3) pengembangan produk: Media Gambar Berseri,(4) validasi ahli: validasi ahli materi, validasi ahli media, (5) uji coba lapangan: uji coba pada guru dan siswa, serta pengumpulan data keterterapan dan keterbacaan, (6)produk akhir: menghasilkan penilaian autentik pada pembelajaran Bahasa Indonesia siap pakai.Hasil validasi ahli dan uji coba lapangan merupakan data yang paling penting untuk merevisi produk agar lebih sempurna. Berdasarkan hasil uji ahli media pembelajaran di peroleh nilai sebesar 83% yaitu nilai tersebut valid saran dan ahli media pembelajaran yaitu penggunaan media gambar berseri, menggunakan gambar yang real atau nyata sehingga tampilan lebih menarik dan gambar tidak pecah. Hasil uji ahli materi atau isi mendapatkan hasil 73% termasuk dalam kualifikasi cukup valid, sehingga hanya memerlukan revisi kecil. Saran dari ahli materi revisi yang dilakukan berkaitan dengan RPP yang dimana penggunaan gambar berseri harus lebih menarik dan di perbanyak.Pada hasil uji coba lapangan menyatakan bahwa penilaian memiliki keterterapan memperoleh skor 96% dengan kategori Sesuai, sedangkan hasil keterbacaan memperoleh skor 92% dengan kategori skor. Dari seluruh hasil yang didapatkan angka mencapai valid sudah tercapai dan penilaian peserta didik mulai meningkat.

Kata Kunci: *Keterampilan Berbahasa Indonesia,Gambar Berseri*

PENDAHULUAN

Pada umumnya anak kurang dapat mengelola gagasan secara sistematis. Mengapa hal tersebut terjadi sementara jam pelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki porsi yang cukup banyak? Selama ini siswa jarang menulis dengan kata-kata mereka sendiri. Mereka hanya menyalin tulisan dari papan tulis, dan seakan-akan "diseragamkan" tulisan mereka tersebut. Hal tersebut berakibat pada dangkalnya penguasaan kosakata untuk mengungkapkan gagasan dengan kata-kata lain dan kurang dapat berfikir logic karena mereka selalu dituntun dan jarang diberi kesempatan bertanya. Selain itu sebagian guru memandang bahwa keberhasilan siswa lebih banyak dilihat dari nilai yang diraih dalam tes, ulangan umum, dan Ujian Akhir Nasional (UAN). Nilai-nilai dari tes itulah yang dijadikan barometer keberhasilan pengajaran. Guru hanya memberikan latihan ataupun pembahasan terhadap soal-soal yang bersifat reseptif, seperti membaca, bukan

terhadap soal-soal yang bersifat produktif, seperti berbicara dan menulis. Kunci sukses pengajaran bukan terletak pada kecanggihan kurikulum atau kelengkapan fasilitas sekolah, melainkan tingkat kredibilitas seorang guru di dalam mengatur dan memanfaatkan media yang ada di dalam kelas.

Perkembangan teknologi sekarang terjadi dengan pesat, baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Teknologi ini akan sangat berguna jika dalam perkembangannya yang sedang berjalan, diimbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan. Dimana perkembangan teknologi tersebut dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Peranan media pembelajaran sangatlah penting dalam proses transformasi ilmu pengetahuan itu sendiri, karena media pembelajaran ini sangat penting untuk diperadakan dimana media pembelajaran diperuntukkan untuk memotivasi siswa, memberikan pengalaman serta mempermudah siswa dalam mencerna materi pembelajaran. Azhar Arsyad (2007:21) menyatakan bahwa media berfungsi untuk

Pengembangan media gambar....

tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Ibrahim, 2003:112).

Secara garis besar media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Salah satu media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik adalah Media Gambar Berseri. Dengan adanya kemajuan teknologi ini sangat mudah untuk mencari gambar berseri. Soeparno (1988:10) mengungkapkan pemerolehan gambar pada media gambar seri dapat dilakukan dengan menggambar sendiri, mencari gambar pada media cetak, dengan hasil pemotretan, dan aplikasi.

Menurut Ella farida Tizen, (2008) Guru dapat menyampaikan pelajaran dengan menggunakan media gambar sebagai pendukung. Penggunaan media gambar dapat membantu siswa untuk memusatkan perhatian terhadap materi yang disampaikan. Media gambar dapat berupa gambar berseri maupun gambar lepas. Gambar berseri merupakan sejumlah gambar yang menggambarkan suasana yang sedang diceritakan dan menunjukkan adanya kesinambungan antara gambar yang satu dengan lainnya, sedangkan gambar lepas merupakan gambar yang menunjukkan situasi ataupun tokoh dalam cerita yang dipilih untuk menggambarkan situasi-situasi tertentu, antara gambar satu dengan lainnya tidak menunjukkan kesinambungan. Sesuai penjelasan diatas, dapat disimpulkan pengertian media gambar berseri adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang berupa gambar datar yang mengandung cerita, dengan urutan tertentu sehingga antara satu gambar dengan gambar yang lain memiliki hubungan cerita dan Pembentuk satu kesatuan. Media gambar berseri merupakan golongan atau jenis media visual gambar datar. Media gambar memiliki kelebihan Yaitu : (1) Umumnya murah harganya, media gambar menggunakan kertas sebagai bahan baku sehingga harga relatif murah, (2) Mudah didapat, untuk mendapatkannya guru bisa menggandakan dengan cara memfotokopi, (3) Mudah digunakannya, penggunaan media ini cukup dilihat dengan mata saja tanpa ada penggunaan alat lain sebagai penyerta, (4) Dapat memperjelas suatu masalah, (5) Lebih realistis, (6) Dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan, (7) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Penerapan kurikulum 2013 memerlukan perubahan paradigma pembelajaran, dimana peserta didik dilatih untuk belajar mengobservasi, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data, menganalisis (mengasosiasikan) data, dan

Sriwijayanti, R.P., Basit, A., Sari, A.N.

mengkomunikasikan hasil belajar yang disebut pendekatan saintifik (Ridwan Abdullah Sani:2014). Pendekatan saintifik perlu dilakukan untuk dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk belajar mandiri dan berpikir kreatif.

Hal untuk menunjang kreativitas siswa adalah dengan memahami keterampilan Berbahasa Indonesia itu sendiri. Menurut Hoetomo MA (2005:531-532) terampil adalah cakup dalam menyelesaikan tugas, mampu dan cekatan. Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. atau kecakapan yang disyaratkan. Ada beberapa jenis keterampilan Berbahasa Indonesia yaitu keterampilan Berbicara, Membaca, Menyimak, dan Menulis. Salah satu mata pelajaran di SD yang saat ini masih menunjukkan hasil yang kurang maksimal adalah Bahasa Indonesia. Ini dapat dilihat dari minat belajar di kelas IVa SD Jrebeng Lor 3 yang masih sangat rendah. Dari 29 siswa kelas IVa hanya 60% yang masih memenuhi KKM dan 40% belum mencapai KKM. Mata pelajaran tersebut masih di anggap membosankan bagi siswa, sehingga siswa kurang termotivasi dalam mempelajarinya.

Menurut David P. Haris (1974: 68-69) proses menulis sekurang-kurangnya mencakup lima unsur yakni, (1) Isi karangan, (2) Bentuk karangan (3) Tata bahasa, (4) Gaya bahasa, (5) Ejaan dan tanda baca. Isi karangan merupakan gagasan yang dikemukakan. Bentuk karangan adalah susunan atau penyajian isi karangan. Tata bahasa adalah kaidah-kaidah bahasa termasuk di dalamnya pola-pola kalimat. Gaya adalah pilihan struktur dan kosa kata untuk memberi nada tertentu terhadap karangan itu. Ejaan dan tanda baca adalah penggunaan tata cara penulisan lambang-lambang bahasa tertulis. Tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran menulis adalah agar siswa mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, dan pengetahuan secara tertulis, serta memiliki kegembiraan menulis (Dekdikbud , 1994). Dengan keterampilan tersebut, siswa akan dapat mengembangkan kreativitasnya dan juga dapat menggunakannya sebagai saran yang berharga dalam berbagai cara untuk belajar. Selain itu, keterampilan menulis berguna juga bagi siswa untuk menggali informasi baru, yang mereka dapatkan dengan baik dan mengintegrasikan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa (Burn dan Ross, 1996 dalam Ketut Adnyana Putra).

Kreativitas bisa menurun karena adanya kesalahan dalam mendidik anak. Kesalahan orang tua dalam memotivasi anak dan sistem pembelajaran di sekolah yang tradisional dapat mematikan insting anak untuk belajar. Jika insting anak untuk belajar dihambat oleh lingkungannya maka anak akan mengalami kesulitan untuk menemukan ide.

Menurut Henry Guntur Tarigan (1985:1) bahwa empat keterampilan berbahasa yang disebut caturtunggal saling berkaitan satu sama lain dan tidak bisa dipisahkan di antara keempat aspek tersebut. Meskipun demikian, para ahli bahasa sepakat bahwa menyimak adalah keterampilan berbahasa yang paling awal dipelajari seseorang, Sebaliknya keterampilan

menulis merupakan keterampilan yang paling akhir dipelajari. Keterampilan menyimak dan berbicara dipelajari sebelum masuk ke sekolah, sedangkan keterampilan membaca dan menulis pada umumnya didapatkan setelah mereka memasuki sekolah formal, sedangkan keterampilan membaca dan menulis para siswa SD pada umumnya memiliki kualitas yang hampir sama karena diajarkan secara formal dengan cara yang hampir sama.

Hal ini membawa konsekuensi perlunya guru menyiapkan pembelajaran yang disesuaikan dengan konteks perubahan lingkungan, baik lokal, regional maupun internasional. Pembelajaran yang tanpa disandingkan pada kedinamisan masyarakat hanya akan menghasilkan manusia-manusia yang tertinggal. Perubahan gaya/strategi mengajar guru yang sesuai dengan pengembangan kemampuan dan potensi peserta didik dalam proses pembelajaran bisa ditempuh melalui penerapan media gambar berseri dalam keterampilan Berbahasa Indonesia.

METODE

Selanjutnya, Langkah dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada langkah yang dikemukakan Borg & Gall (1983: 775) sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (Research and Information collecting). Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah mengumpulkan informasi mengenai produk yang akan dikembangkan dan teknik pengembangannya. Pengumpulan informasi dapat dilakukan dengan cara observasi kelas, observasi kegiatan pembelajaran, studi literatur, dan konsultasi ahli.
2. Merencanakan (Planning). Dalam tahap perencanaan, hal utama yang perlu diperhatikan adalah tujuan dari pengembangan produk tersebut, kemudian merancang desain awal produk sesuai dengan unsur-unsur desainnya.
3. Mengembangkan Bentuk Awal Produk (Develop Preliminary Form of Product). Produk awal dikembangkan sesuai dengan rancangan desain, rencana, dan tujuan pengembangan. Sebelum dilakukan uji coba, produk divalidasi oleh ahli terkait sesuai dengan bidangnya. Setelah melewati uji validitas, saran atau masukan dari ahli digunakan dalam menyempurnakan produk dan uji coba pun siap dilakukan.
4. Uji coba Perorangan (Preliminary Field Testing). Setelah melewati uji validitas dan revisi ahli, produk diujicobakan secara perorangan.
5. Revisi Produk Utama (Main Product Revision). Uji coba produk yang dilakukan dengan sasaran siswa, akan menghasilkan beberapa saran dan kesan, dan dapat digunakan untuk memperbaiki produk.

6. Uji Coba Kelompok Kecil (Main Field Testing). Subjek uji coba selanjutnya setelah produk direvisi adalah uji coba kelompok kecil.
7. Revisi Produk Operasional (Operational Product Revision). Uji coba kelompok kecil terhadap produk yang dikembangkan memungkinkan adanya catatan revisi. Apabila revisi dibutuhkan, produk harus direvisi agar lebih sempurna sebelum diujicobakan pada kelompok besar.
8. Uji Coba Kelompok Besar (Operational Field Testing). Uji coba selanjutnya adalah uji coba terhadap kelompok besar yang melibatkan subjek coba bersifat masal.
9. Revisi Produk Akhir (Final Product Revision). Revisi produk terakhir harus dilakukan sebelum dilakukannya tahap diseminasi.
10. Diseminasi dan Implementasi Produk (Dissemination and Implementation). Diseminasi dilakukan dalam rangka mengenalkan produk terhadap masyarakat agar dapat digunakan sesuai tujuan pengembangan produk. Tahap Diseminasi tidak dilakukan dalam penelitian ini, penelitian dan pengembangan ini hanya sampai tahap revisi produk akhir karena media hanya dikembangkan dan hanya melalui tahap pengujian di SD Negeri Jrebeng Lor 3.

Refleksi berfungsi sebagai sarana untuk untuk menyamakan data, koreksi data, dan validasi data. Informan penelitian terdiri dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang sarana dan prasarana, Guru wali kelas dan peserta didik di kelas IVa SDN Jrebeng Lor 3 Probolinggo. Hasil Pengumpulan data diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model data kualitatif dari hasil observasi terhadap uji coba lapangan, yaitu menggunakan rumus angka persenan menurut menurut Sa'dun Akbar (2013:95).

HASIL PENELITIAN

Pengembangan media gambar berseri dalam keterampilan berbahasa Indonesia berbasis pendekatan saintifik Hasil validasi dari uji ahli adalah dianalisis dan perbaiki sebelum media gambar berseri di uji cobakan dalam uji coba lapangan. Subjek uji coba adalah N.S AINUN. S.Pd.SD selaku guru wali kelas IV dan seluruh kelas IV SDN Jrebeng Lor 3 Probolinggo Tahun akademik 2017/2018. Pelaksanaan uji coba lapangan pada tanggal 24 Februari 2018. Pembelajaran dilakukan sebanyak 1 pertemuan. Untuk menguji keteterapan menggunakan angket yang diberikan kepada guru kelas IV SDN Jrebeng Lor 3 Probolinggo. Media gambar berseri yang di berikan kepada guru merupakan hasil revisi dari uji ahli.

Validator	Hasil	Komentar dan Saran
Materi	$V_m = 73\%$ cukup valid dan tidak perlu revisi	<ul style="list-style-type: none"> Media di buat lebih menarik dan gambar di tambah
Media	$V_d = 83\%$, valid dan tidak perlurevisi	<ul style="list-style-type: none"> Media Gambar Berseri harus diganti karna gambar pecah Media Gambar Berseri Yang digunakan lebih bagus menggunakan gambar real atau nyata, sehingga tidak pecah Di beri keterangan di bawah gambar

Tingkat kevalidan materi bahan ajar keterampilan berbahasa Indonesia (V_m) materi keterampilan Berbahasa Indonesia 73%. Kedalaman materi keterterapan dan keterbacaan materi, kemudahan memahami imateri, kejelasan konsep yang diberikan dan tingkat kesulitan soal sudah sangat baik, namun harus sedikit diperbaiki pada indicator kebenaran materi dan penggunaan bahasa. Pada indicator kebenaran materi terdapat kesangsian apakah benar

Berdasarkan Tabel 4.6, kevalidan media mencapai 83%.

Dengan masukan dan komentar dari ahli media, kucup valid dan tidak perlu revisi untuk menyempurnakan bahan ajar keterampilan berbahasa Indonesia .Indikator kemudahan menggunakan bahan ajar, kesesuaian komposisi dan kombinasi warna dengan karakteristik siswa, kesesuaian animasi atau dengan karakteristik siswa, dan membangkitkan motivasi belajar sudah sangat baik, namun harus ada sedikit perbaikan pada indicator kejesalan tujuan penggunaan.. Setelah didapat tingkat kevalidan materi (V_m) dan kevalidan media (V_d), dilakukan pengambilan rata-rata untuk mendapatkan hasil tingkat kevalidan bahan ajar Keterampilan Berbahasa Indonesia Media Gambar Berseri (V_b). Hasil tingkat kevalidan bahan ajar Keterampilan Berbahasa Indonesia Media Gambar Berseri (V_b) mencapai persentase

73%. Jikadikonversikanpada.Tabel4.6mengenaikriteria kevalidan bahan ajar Keterampilan Berbahasa Indonesia Media Gambar Berseri, tingkat kevalidan bahan ajar masuk ke dalam kualifikasi cukup valid dandi haruskan revisi kecil..

Revisi ini dilakukan berdasarkan masukan dan komentar dari ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia SD dan ahli media pembelajaran sebagaimana telah disebutkan sebelumnya.

PEMBAHASAN

Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitati. Data kualitatif diperoleh dari hasil angket yang digunakan dalam validasi ahli media dan ahli materi berupa masukan

yang digunakan untuk bahan acuan revisi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli dan uji coba produk lapangan.

Hasil wawancara peneliti dengan Guru Kelas IV di SD Negeri Jrebeng LOR III yakni Ibu NS. Ainun, S.Pd.SD pada 15 Agustus 2017 di peroleh beberapa masalah, yaitu (1) Penggunaan media konkret masih minim digunakan untuk menerangkan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini karena kebanyakan mengandalkan buku cetak dan papan tulis. Media tersebut belum memberikan rangsangan yang cukup bagi para siswa, apalagi di kelas IV ini siswanya sangat sulit untuk diajak diam dan memperhatikan guru karena dunia mereka masih dominan dengan dunia bermain. Dengan begitu maka akan sangat tepat apabila guru memberikan hal menarik yang bisa merangsang indera pengelihatan maupun pendengaran yang berkaitan dengan peningkatan pemikiran kognitif siswa; (2) Metode pembelajaran yang digunakan terkhusus dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ini kurang bervariasi kerena memang sulit untuk dikembangkan, sehingga interaksi antara guru dengan siswa kurang dinamis; (3) Banyak siswa yang menemui kesulitan dalam memahami pelajaran Bahasa Indonesia; (4) Minimnya media pembelajaran yang dimiliki sekolah; (5) Siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran yang bisa memudahkan penyampaian materi Bahasa Indonesia agar media tersebut bisa dijadikan salah satu sumber belajar untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses keterampilan berbahasa Bahasa Indonesia dalam meningkatkan kreativitas dan keaktifan peserta didik melalui media gambar berseri dilaksanakan cukup baik. Dalam kegiatan pembelajaran, “motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan” (iskandar,2013:181). Pelaksanaan KBM dimulai dengan langkah-langkah pembelajaran dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup. Proses tersebut memiliki pendapat oleh Winkel (1991:200) “proses pembelajaran adalah suatu aktivitas psikis atau mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap”.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah segala upaya bersama antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri siswa dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan, serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkahlaku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Sebuah proses pembelajaran yang baik akan membentuk kemampuan intelektual, berfikir kritis dan munculnya kreatifitas serta perubahan

perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.

SIMPULAN

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan kreativitas peserta didik melalui media gambar berseri dalam keterampilan berbahasa Indonesia di SDN Jrebeng Lor 3 Probolinggo sudah dilakukan dengan cukup baik. Guru sebelumnya memberikan gambaran dan penjelasan awal kepada peserta didik terkait materi pembelajaran, dengan tujuan agar peserta memahami bagaimana belajar secara individu dan kelompok dengan berkomunikasi dengan baik, serta dapat mengembangkan ide-ide yang muncul. Guru tidak hanya menjadi fasilitator dan mediator pembelajaran, guru hanya melayani peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran diorientasikan pada permasalahan yang ditawarkan guru, yang kemudian dirumuskan dan ditentukan oleh peserta didik sebagai bahan diskusi. Selanjutnya, mereka berdiskusi dengan sesama kelompoknya untuk mencari kata baku dan bagaimana mengurutkan gambar yang sesuai, tugas guru pasca pembelajaran menyampaikan dan melengkapi informasi yang belum diketahui dan dipahami oleh peserta didik. Guru juga mengevaluasi jalannya kegiatan pembelajaran berdasarkan catatan-catatan kecil yang sudah ditulis sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Ibrahim, dkk. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Soeparno.(1988). *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: Intan Pariwara.
- Tizen, Ella Farida. (2008). *Gambar Berseri sebagai Media Pembelajaran*. [online]. Tersedia: <http://suaraguru.wordpress.com/2008/10/gambar-berseri.html> [20Oktober 2008]
- Abdullah, Sani Ridwan. 2014. *Pembelajaran saintifik untuk kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdikbud.1994. *Kurikulum Pendidikan Dasar (GBPP)*. Depdikbud .Jakarta.
- Burns, Paul C., Betty D. Roe, dan Elinor P. Ross. 1996. *Teaching Reading in Today's Elementary Schools*. Boston: Houghton Mifflin
- Hoetomo. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Mitra Pelajar.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008 *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* Bandung: Angkasa

Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman

Iskandar. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta : Referensi

WS.Winkel ,1991, *Psikologi Pengajaran*, Jakarta : Gramedia

Azhar Arsyad, M.A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.