



## Pengaruh Permainan Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di SDN 25 Dompu

Hidayat

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Yapis Dompu, Nusa Tenggara Barat

E-mail: [dhayatfis@yahoo.co.id](mailto:dhayatfis@yahoo.co.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: Revised: Published:	Research has been carried out with the title Influence of Picture Card Games on Beginning Reading Ability in SDN 25 Dompu, the type of research used in this research is quantitative descriptive type, data collection techniques in this study are Questionnaire Techniques and Test Instruments, from the results of the study it can be concluded that there is an influence of the pictorial card game on the ability to begin reading in the field of Indonesian language study in grade I students of SD Negeri 25 Dompu in the 2016/2017 school year. This can be seen from the tcount greater than t table ( $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,392 > 1,711$ ). For $dk = n - 2 = 26 - 2 = 24$ at $\alpha = (5\%)$ .
<b>Keywords:</b> <i>Picture card, beginning reading.</i>	
<b>Artikel Info</b>	<b>Abstrak</b>
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: Direvisi: Dipublikasi:	Telah dilakukan penelitian dengan judul Pengaruh Permainan Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di SDN 25 Dompu, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis deskriptif kuantitatif, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Teknik Angket dan Instrumen Tes, dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan kartu bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan pada bidang studi bahasa indonesia siswa kelas I SD Negeri 25 Dompu tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari $t_{hitung}$ lebih besar dari $t_{tabel}$ ( $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,392 > 1,711$ ). Untuk $dk = n - 2 = 26 - 2 = 24$ pada $\alpha = (5\%)$ .
<b>Kata kunci:</b> <i>kartu bergambar, membaca permulaan.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Baca atau membaca dapat diartikan sebagai kegiatan menelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi berbagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf, dalam suatu tulisan atau bacaan, bahkan gambar. Walaupun membaca diartikan demikian, tetapi secara khusus membaca diartikan mengerti tulisan. Menurut Hainstock, (2002: 103). Anak sebaiknya melalui belajar membaca di usia 1-5 tahun karena pada masa ini otak anak akan dapat menyerap semua hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya, seperti membaca, berhitung, maupun menulis. Menurut Saleh (2006: 101), membaca pada hakikatnya adalah suatu aktivitas untuk menangkap informasi bacaan baik yang tersurat maupun yang tersirat dalam bentuk pemahaman bacaan secara literal, inferensial, evaluatif, dan kreatif dengan memanfaatkan pengalaman pembaca. Hal ini juga di sebutkan oleh Farida (2005: 1), terdapat tiga istilah yang sering digunakan untuk memberikan komponen dasar dari proses membaca yaitu: *recording*, *decoding*, dan

*meaning*. *Recording* merujuk pada kata-kata dan Kalimat kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan. *Decoding* adalah proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata kata. Penekanan membaca pada tahap *recording* dan *decoding* merupakan proses perseptual yaitu pengenalan.

Korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa yang sering di sebut dengan istilah membaca permulaan sedangkan *meaning* lebih di tekankan di kelas tinggi sekolah dasar. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat di simpulkan bahwa pengertian membaca adalah proses memahami dan merekonstruksi makna yang terkandung dalam bahan bacaan. Pesan atau makna yang terkandung dalam teks bacaan merupakan interaksi timbal balik, interaksi aktif, dan interaksi dinamis antara pengetahuan dasar yang di miliki pembaca dengan kalimat-kalimat fakta dan informasi yang tertuang dalam teks bacaan.

Sekarang bagaimana menjadikan anak mampu membaca dengan baik? Untuk menjadikan anak mampu membaca yang terpenting dilakukan orangtua dan guru adalah memilih media atau sarana yang dapat membantu mengasah kemampuannya dengan cara yang menyenangkan. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain sesuai dengan perkembangan anak didik. Pelaksanaan pendidikan tersebut harus terencana. Sebelum anak siap untuk mengembangkan keterampilan bahasa dan memulai belajar membaca, guru dapat membantu mereka untuk menyadari secara umum adanya huruf dan kata-kata yang tertulis dan menggunakannya dalam semua situasi. Kebanyakan anak sekolah dasar berada pada "gerbang" menjadi pembaca. Anak pada umumnya membaca dengan tulisan, tetapi sering tergantung pada ingatan mengenai cerita dan gambar. Guru perlu menenggelamkan anak dalam dunia tulisan sehingga anak dapat membaca buku yang sederhana di akhir tahun ajaran. Sedangkan yang terjadi di SDNegeri 25 Dompu padasemester I (ganjil), pada kelas I dalam aspek membaca, belum memenuhi standar minimal atau hasilnya kurang memuaskan. Dari 26 anak baru 12 yang bisa mengeja/menggabungkan huruf, 15 anak bahkan belum hafal/mengenal huruf-huruf abjad. Padahal seharusnya sudah hafal huruf terutama huruf-huruf pada nama mereka. Hal ini disebabkan pada standar kompetensi "mengenal huruf" melalui metode yang kurang tepat sehingga anak kurang termotivasi di dalam kegiatan pembelajaran, penjelasan guru yang kurang jelas dan kurang maksimal, dan alokasi waktu yang hanya 15 menit masih sangatlah kurang.

Untuk kegiatan berikutnya peneliti lebih menekankan pada metode pembelajaran, dengan melakukan perbaikan mengubah metode pembelajaran yang konvensional, tidak hanya mendengarkan saja tetapi perlu mengimplementasikan metode yang lebih baik dengan menggunakan kartu bergambar. Pengembangan kemampuan mengenal huruf pada kartu bergambar merupakan pengembangan membaca dan bahasa. Bahasa mencakup cara untuk berkomunikasi di mana pikiran dan perasaan individu dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol seperti lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan maupun mimik yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu. Dalam permainan kartu bergambar, anak tidak hanya dapat mendengarkan tetapi dengan pembelajaran yang disertai gambar, atau alat peraga, disertai strategi/ metode yang tepat sehingga anak dapat

membangun pengetahuannya. Oleh karena itu, untuk memperbaiki pembelajaran pada kegiatan permainan kartu bergambar di lakukan suatu tindakan, yaitu dengan menggunakan mengenal huruf bergambar.

Dari uraian di atas sesuai dengan yang di lakukan oleh peneliti yaitu melakukan observasi awal di SDN 25 Dompu, pada hari Kamis tanggal 2 Februari 2017 dengan ibu N, salah satu guru kelas I di SDN 25 Dompu, bahwa siswa kelas satu masih banyak yang belum bisa baca dan masih banyak yang mengeja dan baru mengenal huruf. Hal ini tentunya di sebabkan karena guru kurang kreativitas dalam menggunakan media/metode pembelajaran yang menarik minat belajar siswa sehingga tidak merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam membaca. Hal itu ditunjukkan dengan adanya sejumlah siswa yang kurang termotivasi/bosan dalam belajar membaca. Berdasarkan uraian di atas, guru dalam memberikan materi pelajaran harus tepat dengan menggunakan metode dan cara penyampaian materi yang menarik. Melalui kegiatan bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu yang lebih mendalam, dan dengan sendirinya anak dapat mengembangkan kemampuannya.

Menurut Musfiroh (2004: 36) melalui bermain anak melakukan gerakan-gerakan yang bermanfaat untuk pertumbuhan mereka. Bermain juga sarana belajar yang esensial bagi mereka. Melalui bermain, anak belajar tentang negosiasi, berkomunikasi, sudut pandang, pikiran dan perasaan orang lain. Kegiatan pembelajaran di sekolah dasar lebih banyak mengutamakan aktivitas anak daripada aktivitas guru. Jenis membaca permulaan Menurut Ahmad, (2007: 9) huruf konsonan yang harus dapat dilafalkan dengan benar untuk membaca permulaan adalah b, d, k, l, m, p, s, dan t. Huruf-huruf ini, di tambah dengan huruf-huruf vokal akan digunakan sebagai indikator kemampuan membaca permulaan, sehingga menjadi a, b, d, e, i, k, l, m, o, p, s, t, dan u. Menurut Darmiyati (1996: 50), membaca permulaan harus di lakukan secara bertahap, yaitu tahap pramembaca dan membaca. Pada tahap pramembaca anak akan di ajarkan sebagai berikut: a. Sikap yang baik pada waktu membaca, seperti sikap duduk yang benar. b. Cara anak meletakkan buku di mejac. Cara anak memegang bukud. Cara anak dalam membuka dan membalik-balik bukue. Cara anak melihat dan memperhatikan tulisan. Pada tahap membaca permulaan, di titik beratkan pada kesesuaian antara tulisan dan bunyi yang ada, kelancaran dan kejelasan suara, pemahaman isi atau makna. Persiapan membaca di dukung dengan pengalaman keaksaraan seperti membaca buku atau sering menggunakan tulisan

maupunsymbol saat pembelajaran. Bahan-bahan untuk membaca permulaan harus sesuai dengan bahasa dan pengalaman anak. Hal tersebut menunjukkan rendahnya tingkat penguasaan materi anak terhadap pembelajaran. Dari 26 anak yang berhasil hanya 15 anak yang baru mencapai 25%. Itu yang terjadi di SDN 25 Dompu Kec. Dompu Kab. Dompu. Oleh karena itu usaha awal yang harus ditempuh oleh guru SDN 25 Dompu membentuk kebiasaan dan kegemaran membaca melalui permainan kartu bergambar yang dipilih dengan tujuan anak dapat tertarik minat bacanya sejak dini.

Dalam menumbuhkan kemampuan membaca bagi siswa sekolah dasar pada kelas satu khususnya harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan, dan hal menyenangkan bagi siswa adalah bermain dalam hal ini adalah penulis menggunakan metode permainan kartu bergambar. Oleh karena itu, peneliti menganggap sangat penting melakukan penelitian terhadap "Pengaruh Permainan Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di SDN 25 Dompu".

## **II. METODE PENELITIAN**

Pada bagian ini diuraikan bagian penting yaitu metodologi penelitian yang mencakup; (a) jenis penelitian, (b) populasi dan sampel, (c) teknik pengumpulan data, (d) instrumen penelitian, (e) teknik analisis data. Menurut Sugiyono (2008) metode kuantitatif adalah pendekatan ilmiah yang memandang suatu realitas itu dapat diklasifikasi, kongkrit, teramat dan terukur, hubungan variabelnya bersifat sebab akibat dimana data penelitiannya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis deskriptif kuantitatif. Jenis penelitian ini yaitu penelitian yang berusaha memecahkan masalah yang ada pada saat sekarang berdasarkan analisis dari data atau fakta. Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2000:108), yang menjadi populasi penelitian adalah Seluruh Siswa Kelas I SDN 25 Dompu tahun pembelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa perempuan 9 orang dan siswa laki-laki 17 orang.

Menurut Arikunto (2007: 109) yang dimaksud sampel penelitian adalah sebagian dari subyek populasi yang menjadi contoh dalam penelitian dan fungsi sampel dalam penelitian adalah menjadi wakil dari populasinya. Lebih lanjut Arikunto (2007: 112) menjelaskan bahwa dalam menentukan jumlah sampel jika jumlah subyeknya besar di atas 100 dapat diambil 10-15%. atau 20-30%. atau lebih.

Jumlah seluruh siswa kelas SD Negeri 25 Dompu tahun pembelajaran 2016/2017 sebanyak 26 siswa, kemudian peneliti mengambil semua jumlah siswa kelas I sebagai sampel dari jumlah populasi sehingga penelitian ini adalah penelitian populasi karena populasinya kurang dari 100. Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh peneliti dalam upaya pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### **1) Teknik Angket.**

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Kuesioner dipakai untuk menyebut metode maupun instrumen. Jadi dalam menggunakan metode angket atau Kuesioner instrumen yang dipakai adalah angka atau kuesioner (Arikunto, 2002: 194). Kuesioner dapat dibedakan atas jenis, angket tertutup dan angket terbuka.

Berdasarkan kedua jenis angket yang dikemukakan di atas, maka jenis angket atau kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner tertutup. Penggunaan angket tersebut dimaksudkan untuk mendapat data variabel X (permainan kartu bergambar) yang disebarkan ke siswa kelas I siswa SD Negeri 25 Dompu.

### **2) Teknik Tes**

Tes yang digunakan adalah mengukur kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal mata pelajaran bahasa Indonesia secara lisan. Teks ini digunakan untuk memperoleh gambaran seberapa besar kemampuan siswa dalam membaca mata pelajaran bahasa Indonesia. Menurut Saifuddin Azwar (2010: 80), tes pada umumnya suatu alat yang dapat mengukur kemampuan siswa dalam memperoleh materi. Dalam penelitian ini jumlah tes kartu bergambar adalah terdiri dari 5 nomor untuk Setiap gambar yang dianggap benar di beri bobot 20 sehingga skor maksimal untuk tes kartu bergambar adalah 100.

Cara permainan: 1. Pertama-tama guru mengajak anak untuk menyebut "abc/nama-nama abjad" sambil menunjukkan kartu huruf yang disebutkan, 2. Setelah anak merasa senang guru memulai menjelaskan cara permainan ini, 3. Arahkan salah satu anak untuk menempelkan kartu huruf misalnya: b-o-l-a, g-e-l-a-s, 4. Kemudian minta anak untuk membaca kartu huruf

yang sudah ditempelkan pada kertas asturo. Begitu seterusnya.

Instrumen penelitian ini adalah alat atau metode yang di pergunakan untuk memperoleh data penelitian (Arikunto, 2006: 156). Berdasarkan pendapat ahli ini dan sesuai data yang di perlukan dalam penelitian ini, maka alat yang di gunakan dalam penelitian ini adalah kartu bergambar.

#### 1) Instrumen Angket

Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah kuesioner. Kuesioner akan dibagi kepada siswa kelas ISD Negeri 25 Dompudibuat dalam bentuk angket tertutup yang telah disediakan pertanyaan dan jawabannya. Semua pertanyaan dibuat dalam bentuk 5 item jawaban yaitu (a) sangat setuju (b) setuju (c) cukup setuju (d) kurang setuju (e) tidak setuju. Jika jawaban sangat setuju diberikakan skor 5, jika setuju diberikan skor 4, jika cukup setuju diberikan skor 3, jika kurang setujuskor 2, jika tidak setuju maka skor 1 (Sugiyono: 2011, 94). Dengan jumlah pernyataan angket 10 nomor. Instrumen tes dalam penelitian ini adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu soal bergambar yang harus di kerjakan oleh anak atau sekelompok anak

Berdasarkan data yang di ambil dari hasil tes yang di sebarakan ke konsumen, maka akan di lakukan analisis untuk menguji kebenaran hipotesis, untuk menganalisis data tentang pengaruh permainan kartu bergambar (Variabel X) terhadap kemampuan membaca permulaan (Y).

### III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian Pada Bagian ini akan diuraikan data tentang : (a) Hasil penelitian yaitu data hasil tes, data hasil angket, dan data uji hipotesis. Selanjutnya pada poin (b) akan dibahas tentang pembahasan.

Tabel 1. Jumlah Peserta didik

No	Jumlah Peserta Didik		
1	L	P	Total
2	135	103	238

#### 1. Paparan Data

Sebelum penulis menyajikan data hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia, terlebih dahulu akan diuraikan jumlah seluruh siswa yang menjadi subyek penelitian. .

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 25 Dompu di kelas I semester ganjil mulai pada tanggal 24 juli sampai dengan 24 september 20017. Sesuai dengan kurikulum yang berlaku secara nasional mata pelajaran bahasa indonesia dengan Standar kompetensi yang hendak dicapai mampu mengeksplorasi struktur membaca dengan benar dan menulis berdasarkan kerangka yang sudah terstruktur membaca yang baik dan benar. Proses pembelajaran diawali dengan (a) guru memberikan motivasi kepada siswa, (b) guru mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari, (c) guru menyajikan materi dengan menggunakan kartu bergambar dalam kemampuan membaca permulaan. Setelah proses pembelajaran berlangsung peneliti langsung membagikan lembar tes untuk mendapatkan variabel X dan variabel Y.

#### (a) Mengumpulkan Data

Data yang telah terkumpulkan melalui penelitian dengan teknik tes, selanjutnya data-data tersebut dilakukan perhitungan sesuai dengan rumus.

#### (b) Melakukan Perhitungan Analisis Regresi Linear Sederhana

Untuk menghitung persamaan regresi linear sederhana, maka akan dibuatkan tabel penolong untuk menghitung persamaan regresi linear sederhana.

#### 2. Data Hasil Angket (Permainan Kartu Bergambar)

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa hasil dari teknik pengumpulan data penggunaan permainan kartu bergambar(variabel x) yang di bagikan kepada 26 responden yaitu siswa kelas I SD Negeri 25 Dompu berjumlah 1045. Skor yang diperoleh pada tabel tabulasi data angket di atas merupakan hasil akumulasi skor masing-masing pertanyaan atau pertanyaan yang terdapat pada angket yang dibagikan pada setiap responden. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah proses analisis data.

#### 3. Data Hasil Tes Kemampuan Membaca Permulaan (Variabel Y)

Untuk menghimpun data variabel Y (Kemampuan Membaca Permulaan) tersebut dengan menggunakan teknik pengumpulan data tes. Penggunaan teknik pengumpulan data tes tersebut bertujuan untuk memperoleh data

kemampuan membaca permulaan (variabel Y). Tes tersebut kemudian dibagikan pada responden sebanyak 26 responden yaitu siswa kelas I SD Negeri 25 Dompu.

Hasil dari teknik pengumpulan data kemampuan membaca permulaan (variabel Y) yang diteskan kepada 26 responden yaitu siswa kelas I SD Negeri 25 Dompu yang berjumlah 148. Data yang tercantum pada tabulasi data tes di atas merupakan data yang berkaitan dengan variabel Y yakni kemampuan membaca permulaan. Dan hasil akumulasi jawaban responden dari tes yang diteskan. Pengambilan data tersebut untuk mempermudah proses analisis data penelitian.

Dari hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa  $t$ -hitung 2,392 lebih besar dari  $t$ -tabel 1,711 ( $2,392 > 1,711$ ) pada derajat kebebasan ( $dk$ ) dari 26 siswa dengan taraf nyata 5%, berarti variabel X mempunyai pengaruh yang signifikan dengan variabel  $y$ . sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima yaitu ada pengaruh permainan kartu bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa SD Negeri 25 Dompu tahun pembelajaran 2016/2017.

## B. Pembahasan

Ada beberapa hal yang akan dijelaskan dalam pembahasan diantaranya: 1) hasil permainan kartu bergambar; 2) hasil kemampuan membaca permulaan; dan 3) pengaruh permainan kartu bergambar membaca permulaan.

### 1) Permainan Kartu Bergambar

Dari 26 siswa kelas I yang dijadikan sebagai sampel sebanyak 26 orang, peneliti membagikan kepada siswa instrumen angket tentang permainan kartu bergambar (X) pada tanggal 13 Agustus 2017, yang berisi 10 pertanyaan. Sebelum menyebarkan angket, peneliti memberikan arahan dan menjelaskan tata cara dalam pengisian angket tersebut serta peneliti meyakinkan siswa agar mengisi lembar angket sesuai dengan kenyataan yang dialami tanpa paksaan dan terpengaruh oleh jawaban dari teman yang lain demi mendapatkan data yang *real*, didapatlah hasil perhitungan angket sebesar 1045 variabel (X). Hairudin (2011: 122). Kartu bergambar merupakan salah satu media visual yang telah banyak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Gambar digunakan dengan tujuan untuk membantu atau memudahkan siswa menerima materi selama proses pembelajaran, dan membantu

siswa membangkitkan minat serta ketertarikannya pada pelajaran. Gambar juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan.

### 2) Membaca Permulaan

Dari 26 siswa yang dijadikan sampel, peneliti menteskan siswa membaca (variabel Y) yang berjumlah 5 nomor soal sesuai dengan indikator. Dari hasil yang diteskan kepada masing-masing siswa didapatkan hasil 1340 untuk (variabel Y). Hidayat (2014: 79) mengatakan bahwa "Membaca merupakan sarana utama bagi seorang anak untuk mengasah keingintahuannya".

### 3) Pengaruh permainan kartu bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan rumus *regresi linier sederhana* dalam penelitian ini diketahui nilai  $t$  hitung 2,392 jauh lebih besar dari nilai  $t$ -tabel sebesar 1,711 dengan taraf nyata 5%, maka menunjukkan ada pengaruh yang signifikan. Hal ini dikarenakan apabila nilai ( $t$ -hitung) lebih kecil dari nilai ( $t$ -tabel) dengan taraf nyata 5% maka tidak memberikan pengaruh atau tidak menunjukkan adanya hubungan atau pengaruh antara kedua variabel.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Dalam bagian ini menjelaskan dua hal pokok diantaranya menjelaskan simpulan dan saran, simpulan yang dimaksud ialah menyimpulkan hasil penelitian dan memberikan saran kepada pembaca.

Dari hasil analisis dan pembahasan di atas, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: ada/terdapat pengaruh permainan kartu bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan pada bidang studi bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri 25 Dompu tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel ( $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,392 > 1,711$ ). Untuk  $dk = n - 2 = 26 - 2 = 24$  pada  $\alpha = (5\%)$ .

### B. Saran

1. Untuk mendapatkan daya yang lebih baik (permainan kartu bergambar yang lebih baik)
2. Guru diharapkan dapat menerapkan cara belajar dengan secara efektif

3. Dalam mengajar di dalam kelas seorang guru harus benar-benar dapat membawa siswanya ke dalam situasi belajar yang aktif.
4. Penelitian ini dapat diterapkan atau dikembangkan pada materi bidang studi yang lainnya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad, 2011. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Referensi.
- Saleh, Abbas, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Adib. 2010. *Media dan Sumber Belajar SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Anderson, 1985. *Evaluasi Instruksional*. Bandung: Remaja Karya.
- Abdurahman, Mulyono, 2003. *Bimbingan dan Penyuluhan Di Sekolah*. Bandung: Ilmu.
- Farida, Rahim, 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Grellt dkk, 1992. *Metode Belajar dan Kesulitan belajar*. Bandung: Tarsito.
- Haerudin. 2008. *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hainstock, 2002. *Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hairudin, 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi., Cet ke -14, Jakarta: Rineka Cipta
- HG.Tarigan Hodgson, 1985. *Metodologi Penelitian & Analisis Data*. Yogyakarta: Insyira
- Jaruki Mohammad, 2008. *Administrasi dan Ruang Lingkupnya*. (Online) (blogspot.co.id) diakses pada tanggal 15 Februari 2017.
- Musfiroh, 2004. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Moeslichatoen. 1999. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional
- Sugiyono. 2009. *Statistik untuk Penelitian*, Bandung : Alfabeta