

PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS II SDN 009 CIKADUT DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN TEKNIK PERMAINAN MELENGKAPI CERITA

Tina Martina¹, Galih Dani Septiyan Rahayu²

^{1,2} Ikip Siliwangi, Cimahi

¹ tinaanit94@gmail.com, ² senjabekarja@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the pre-reading learning of grade II students using game techniques to complement online-based stories. The research method used is descriptive qualitative. The subjects in this study were students of class II SD Negeri 009 Cikadut, Bandung City with 32 students consisting of 13 male students and 19 female students. The instruments used were teacher and student observation sheets, questions about completing the story, and teacher and student questionnaires. The results showed that there was an increase in the quality of learning when the application of game techniques complemented the story. This is indicated by the mean value of reading comprehension at the beginning of the class of 80.63 which is classified as in the good category, the highest score of students is 96 and the lowest score is 62. Students' learning completeness shows that 84.0% of students get scores above the minimum completeness criteria and 16, 0% still scored below the minimum completeness criteria value.

Keywords: Beginning Reading Comprehension, Game Techniques to Complement the Story.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas II dengan menggunakan teknik permainan melengkapi cerita berbasis daring. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 009 Cikadut Kota Bandung dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi guru dan siswa, soal tentang melengkapi cerita, serta angket guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kualitas pembelajaran ketika diterapkannya teknik permainan melengkapi cerita. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata pemahaman membaca permulaan kelas sebesar 80,63 yang tergolong dalam kategori baik, nilai tertinggi siswa sebesar 96 dan nilai terendah sebesar 62. Ketuntasan belajar siswa menunjukkan 84,0% siswa mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimum dan 16,0% masih mendapat nilai dibawah nilai kriteria ketuntasan minimum.

Kata Kunci : Pemahaman Membaca Permulaan, Teknik Permainan Pelengkapi Cerita.

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa tulis yang bersifat reseptif perlu dimiliki peserta didik SD agar mampu berkomunikasi secara tertulis. Oleh karena itu,

peranan pengajaran Bahasa Indonesia khususnya pengajaran membaca di SD menjadi sangat penting. Pengajaran Bahasa Indonesia di SD yang bertumpu pada kemampuan dasar membaca dan menulis juga perlu diarahkan pada tercapainya kemahirwacanaan. Keterampilan membaca dan menulis, khususnya keterampilan membaca harus segera dikuasai oleh para peserta didik di SD karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar peserta didik di SD. Keberhasilan belajar peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca mereka.

Peserta didik yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bahan penunjang dan sumber-sumber belajar tertulis yang lain. Akibatnya, kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca.

Kelancaran dan ketepatan anak membaca pada tahap belajar membaca permulaan dipengaruhi oleh keaktifan dan kreativitas guru yang mengajar di kelas rendah. Guru memegang peranan yang strategis dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Peranan strategis tersebut menyangkut peran guru sebagai fasilitator, motivator, sumber belajar, dan organisator dalam proses pembelajaran. Guru yang berkompotensi tinggi akan sanggup menyelenggarakan tugas untuk mencerdaskan bangsa, mengembangkan pribadi manusia Indonesia seutuhnya dan membentuk ilmuwan dan tenaga ahli.

Dalam mengoptimalkan pembelajaran membaca permulaan di SD salah satu alternatif yang dapat dilakukan ialah melalui permainan bahasa. Yang dimaksud dengan “Bermain dalam konteks pembelajaran tidak sekedar bermain-main. Namun, bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar peserta didik”. Melalui interkasinya dengan permainan, seorang anak belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Kegagalan membuat rangkaian sejumlah obyek atau mengkonstruksi suatu bentuk tertentu dapat menyebabkan anak mengalami frustrasi. Dengan mendampingi anak pada saat bermain, pendidik dapat melatih anak untuk belajar bersabar, mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa dalam mengkonstruksi sesuatu.

Melalui bermain, anak juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan nalarnya, karena melalui permainan serta alat-alat permainan anak-anak belajar mengerti dan memahami suatu gejala tertentu. Kegiatan ini sendiri merupakan suatu proses dinamis di mana seorang anak memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak dijadikan landasar dasar pengetahuannya dalam proses belajar berikutnya di kemudian hari.

Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan suatu proses keterampilan dan kognitif. Proses keterampilan menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang fonema, sedangkan proses kognitif menunjuk pada penggunaan lambang-lambang fonem yang sudah dikenal untuk memahami makna suatu kata atau kalimat. Membaca permulaan dalam pengertian ini adalah membaca permulaan dalam teori keterampilan, maksudnya menekankan pada proses penyandian membaca secara mekanikal. Menurut Anderson (1972:209),

Kemampuan membaca permulaan lebih diorientasikan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yakni kemampuan melek huruf. Maksudnya, anak-anak dapat mengubah dan melafalkan lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi bermakna. Kemampuan melek huruf ini selanjutnya dibina dan ditingkatkan menuju pemilikan kemampuan membaca tingkat lanjut, yakni melek wacana. Yang dimaksud dengan melek wacana adalah kemampuan membaca yang sesungguhnya, yakni kemampuan mengubah lambang-lambang tulis menjadi bunyi-bunyi bermakna disertai pemahaman akan lambang-lambang tersebut. Dengan bekal kemampuan melek wacana inilah kemudian anak dipajankan dengan berbagai informasi dan pengetahuan dari berbagai media cetak yang dapat diakses sendiri.

Menurut Syafi'ie (1999), "Pembaca mengamati tanda-tanda baca untuk membantu memahami maksud baris-baris tulisan". Proses psikologis berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Melalui proses *decoding*, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini melibatkan *knowledge of the word* dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan.

Menurut La Barge dan Samuels (dalam Downing and Leong, 1982), bahwa: Proses membaca permulaan melibatkan tiga komponen, yaitu

- (a) *Visual Memory* (VM),
- (b) *Phonological Memory* (PM), dan
- (c) *Semantic Memory* (SM).

Lambang-lambang fonem tersebut adalah kata, dan kata dibentuk menjadi kalimat. Proses pembentukan tersebut terjadi pada ketiganya. Tingkat *Visual Memory* (VM), huruf, kata dan kalimat terlihat sebagai lambang grafis, sedangkan pada tingkat *Phonological Memory* (PM) terjadi proses pembunyian lambang. Lambang tersebut juga dalam bentuk kata, dan kalimat. Proses pada tingkat ini bersumber dari *Visual Memory* (VM) dan *Phonological Memory* (PM). Akhirnya pada tingkat *Memory* (SM) terjadi proses pemahaman terhadap kata dan kalimat. Selanjutnya dikemukakan bahwa untuk memperoleh kemampuan membaca diperlukan tiga syarat, yaitu kemampuan membunyikan (a) lambang-lambang tulis, (b) penguasaan kosakata untuk memberi arti, dan (c) memasukkan makna dalam kemahiran bahasa.

Teknik Permainan Melengkapi Cerita

Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih keterampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa. Dapat disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas tersebut mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis).

Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Anak-anak pada usia 6-8 tahun masih memerlukan dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Pada usia tersebut, anak-anak mudah merasa jenuh belajar di kelas apabila dijauhkan dari dunianya yaitu dunia bermain. Permainan hampir tak terpisahkan dengan

kehidupan manusia. Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Menurut Dewey (dalam Polito, 1994) bahwa “Interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak”. Menang dan kalah bukan merupakan tujuan utama permainan. Dalam setiap permainan terdapat unsur rintangan atau tantangan yang harus dihadapi. Tantangan tersebut kadang-kadang berupa masalah yang harus diselesaikan atau diatasi, kadang pula berupa kompetisi. Masalah yang harus diselesaikan itulah dapat melatih keterampilan berbahasa. Alat permainan baik realistik maupun imajinatif, buatan pabrik maupun alamiah memiliki peranan yang cukup besar dalam membantu merangsang anak dalam menggunakan bahasa. Keberadaan alat-alat permainan dapat membantu dan meningkatkan daya imajinasi anak.

Teknik permainan bahasa melengkapi cerita sebagai salah satu alat pembelajaran berupa kartu yang berisi kata yang digunakan dalam upaya meningkatkan mutu hasil belajar siswa dalam pembelajaran membaca. Penggunaan teknik permainan bahasa melengkapi cerita adalah dengan mengurutkan kartu yang berisi kata utama sebuah cerita sehingga sesuai dengan urutannya dan membentuk sebuah bacaan yang baik. Dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita, siswa diajak bermain sambil belajar.

Dalam kegiatan belajar menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita, guru hanya bertindak sebagai “juri” atau “wasit” yang menentukan waktu dan pemenang permainan. Dengan demikian, siswa akan merasa tertantang dan berusaha supaya mereka dapat memenangkan permainan ini. Guru bertugas sebagai motivator dan pengarah agar persaingan antar siswa dapat berjalan secara sehat. Salah satu upaya untuk mengoptimalkan keaktifan dan prestasi belajar siswa, penggunaan teknik permainan bahasa melengkapi cerita yang tepat akan dapat mewujudkan harapan tersebut. Di samping itu, diperlukan pula langkah-langkah pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan penggunaan media pembelajaran yang dipilih.

Secara garis besar, tahap-tahap permainan melengkapi cerita adalah sebagai berikut:

- a) Guru menginformasikan siswa tentang cara bermain kartu kata dan menetapkan waktu permainan.
- b) Guru membagikan kartu kata kepada siswa secara kelompok.
- c) Siswa secara berkelompok berusaha mengurutkan kartu-kartu tersebut sesuai dengan urutannya yang tepat, guru mengawasi, memotivasi, dan mengarahkan kegiatan siswa.
- d) Secara perwakilan, siswa menempelkan hasil kartu kata di papan tulis.
- e) Melakukan diskusi kelas untuk menentukan jawaban kartu kata yang tepat dan pemenang permainan. Kelompok yang keluar sebagai pemenang dihargai dan dirayakan.

Beberapa kelebihan permainan melengkapi cerita, adalah sebagai berikut :

- a) Siswa lebih aktif dalam berpikir dan mengolah sendiri informasi yang diberikan dengan kadar proses mental yang lebih tinggi.
- b) Kegiatan belajar lebih banyak bersifat membimbing dan memberikan kebebasan belajar kepada siswa.
- c) Pembentukan semangat kebersamaan, kerja sama, dan saling menghargai pendapat sesama anggota dalam kelompok.
- d) Siswa lebih dikenalkan pada kompetisi yang sehat dalam mencapai tujuan.
- e) Menambah tingkat penghargaan pada diri siswa maupun kelompok.

- f) Memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar dan tidak hanya menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar.
- g) Dapat menghindarkan cara belajar tradisional, yaitu cara belajar yang memusatkan guru sebagai sumber belajar.
- h) Dapat memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari sehingga tahan lama dalam ingatan.
- i) Informasi/materi pelajaran yang diolah dan ditemukan sendiri biasanya akan lebih kaya, dalam, dan tahan lama dalam ingatan siswa dibandingkan dengan informasi yang diberikan oleh orang lain (guru). Hal ini beralasan karena siswa mengalami secara langsung proses terjadinya informasi itu. Teknik permainan bahasa melengkapi cerita menuntut siswa untuk mengolah sendiri informasi.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian Deskriptif Kualitatif. Menurut Sugiono (2012) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan upaya yang dilakukan oleh guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran pemahaman membaca permulaan pada siswa kelas II dengan menggunakan teknik bermain melengkapi cerita di SDN 009 Cikadut kota Bandung.

Prosedur penelitian yang dilakukan melalui tahapan sebagai berikut; observasi awal proses pembelajaran, selanjutnya pada pelaksanaan penelitian dilakukan pretest untuk mengetahui pengetahuan awal siswa, pelaksanaan metode pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas II dengan menggunakan teknik bermain melengkapi cerita, dan pemberian tes akhir atau postes. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi antara siswa dan guru oleh observer dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dan mencatat kejadian-kejadian yang tidak terdapat dalam lembar observasi dengan membuat lembar catatan lapangan. Setelah proses pembelajaran selesai, maka siswa kembali diberi tes akhir berupa pengisian tes tulis dan pengisian angket skala sikap siswa dan guru. Alokasi waktu pembelajaran dengan teknik bermain melengkapi cerita adalah 3 x 35 menit (1 kali pertemuan).

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

SDN 009 Cikadut Kota Bandung merupakan sekolah dasar yang terletak di jalan A.H. Nasution Km.7 No. 1 kecamatan Mandalajati Kota Bandung Propinsi Jawa Barat. SDN 009 Cikadut terletak di pinggir jalan A.H. Nasution, daerah yang cukup strategis karena berada di lokasi yang mudah dijangkau dengan angkutan umum maupun kendaraan pribadi. SD Negeri 009 Cikadut telah melaksanakan kurikulum K-13 dengan proses pembelajaran dalam bentuk 6 hari kerja atau double shift yang terbagi menjadi 25 rombongan belajar, yang didukung oleh 39 tenaga guru. SD Negeri 009 Cikadut menampung 752 orang peserta didik pada tahun pelajaran 2019/2020 yang terdiri dari 365 orang peserta didik laki-laki dan 387 orang peserta didik perempuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana skenario dan implementasi, respon guru dan siswa, serta kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan tugas. Data penelitian diperoleh dari observasi, angket, dan soal tertulis. Data tersebut terdiri dari data kemampuan membaca permulaan dengan teknik permainan melengkapi cerita. Dari hasil analisis data diketahui bahwa ada perubahan kualitas yang lebih baik kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 009 Cikadut kota Bandung.

Skenario dan implementasi pembelajaran membaca permulaan pada siswa SD kelas II dengan menggunakan teknik permainan melengkapi cerita diukur menggunakan instrumen penelitian lembar observasi guru dan siswa. Berikut hasil skor observasi guru dan siswa terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Skor Observasi Guru dan Siswa

Penerapan ke-	Guru	Interpretasi	Siswa	Interpretasi
1	100%	Sangat Baik	88%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil skenario dan pembelajaran membaca permulaan pada siswa SD kelas II dengan menggunakan teknik permainan melengkapi cerita yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa adanya temuan-temuan di lapangan diantaranya adalah siswa dapat belajar lebih aktif selama pembelajaran dan adanya interaksi yang positif antara siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru. Hal ini membuat siswa lebih percaya diri, aktif, dan mandiri. Selain itu, pembelajaran juga menjadi menarik, menyenangkan, dan efektif.

Respon guru dan siswa terhadap penerapan teknik permainan melengkapi cerita dalam dan pembelajaran membaca permulaan pada siswa SD kelas II diukur menggunakan instrumen angket atau skala sikap. Berdasarkan hasil analisis hasil skor sikap guru dan siswa terdapat bahwa skala sikap guru menunjukkan persentase 84% dan persentase rata-rata skala sikap siswa 82%, hasil tersebut menunjukkan bahwa respon guru dan siswa terhadap pembelajaran membaca permulaan pada siswa SD kelas II dengan menggunakan teknik permainan melengkapi cerita adalah sangat baik.

Sejalan dengan temuan-temuan positif, ada juga kelemahan dalam membaca permulaan pada siswa SD kelas II dengan menggunakan teknik permainan melengkapi cerita, kelemahan ini bisa dijadikan bahan untuk memberikan gambaran pada penelitian selanjutnya. Kelemahan pembelajaran model ini adalah:

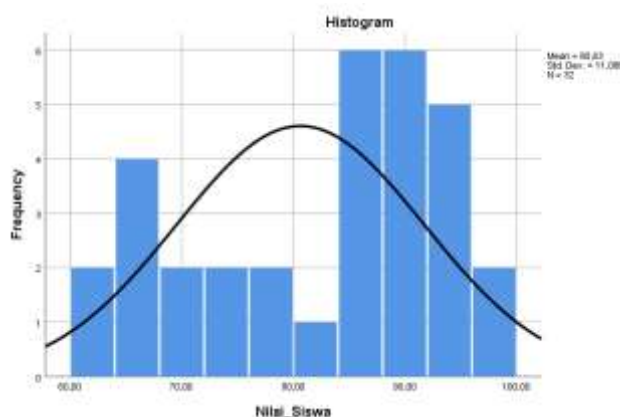
- Pada awal pembelajaran, sulit mengkondisikan siswa karena siswa belum mengenal teknik permainan melengkapi cerita, sehingga masih ada siswa satu dengan yang lainnya mengobrol dan tidak fokus terhadap materi.
- Kegiatan diskusi yang dilakukan masih didominasi oleh siswa yang unggul. Karena siswa tidak terbiasa dalam mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- Saat kegiatan pengulangan, masih ada siswa yang kurang memperhatikan.

Diskusi

Tabel 2. Tabel Statistik Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II

Kemampuan Membaca Permulaan Siswa	
Nilai Rata-rata	80,63
Nilai Maksimal	96,00
Nilai Minimal	62,00
Jumlah Sampel	32,00

Tabel 2. Menunjukkan data kemampuan membaca permulaan siswa kelas II dengan teknik permainan melengkapi cerita dianalisis dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 25,0*. Didapatkan hasil pemahaman matematika siswa dengan nilai rata-rata kelas sebesar 80,63, tersebut tergolong dalam kategori baik. Selanjutnya nilai tertinggi sebesar 96,00 dan nilai terendah sebesar 62,00.



Gambar 1 Histogram Nilai Akhir Siswa Kelas II

Dari histogram di atas, berdasarkan pengolahan data kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 009 Cikadut Kota Bandung dengan teknik permainan melengkapi cerita diketahui bahwa 8 orang siswa mendapatkan nilai pada rentang kisaran 56-70 (kategori sedang) atau sebesar 25,0% dari seluruh sampel, 11 orang siswa mendapatkan nilai pada rentang kisaran 71-85 (kategori baik) atau sebesar 34,4% dari seluruh sampel, dan 13 (empat belas) orang siswa mendapatkan nilai pada rentang kisaran 86-100 (Kategori sedang) atau sebesar 40,6% dari seluruh sampel.

Tabel 3. Tabel Ketuntasan Siswa

Ketuntasan	Jumlah	%
Tuntas	26	81%
Tidak Tuntas	6	19%
TOTAL	32	100%

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa data kemampuan pemahaman matematika dengan menggunakan aplikasi *Ms. Office 2017* diketahui bahwa 81% siswa mendapatkan nilai setara maupun diatas kriteria ketuntasan minimum. Sedangkan sebanyak 19% siswa lainnya masih belum dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum untuk mata pelajaran bahasa indonesia. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut ini.

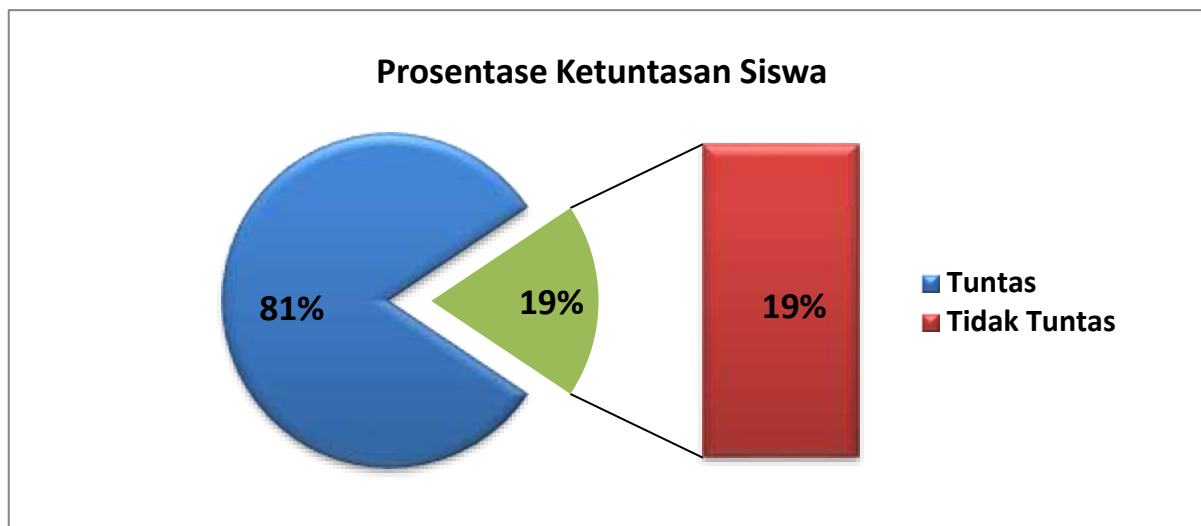


Diagram 1. Ketuntasan Siswa

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan bahwa penerapan teknik permainan membaca permulaan pada kelas II SDN 009 Cikadut Kota Bandung memberikan perubahan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa. Hal ini disebabkan karena pembelajaran membaca permulaan dengan teknik permainan melengkapi cerita mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif untuk dapat menyelesaikan tugas pembelajaran. Adanya tahap pengulangan juga membuat siswa tidak mudah lupa dengan materi yang sudah dipelajari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian kualitatif ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Skenario dan implementasi kemampuan membaca permulaan pada siswa SD kelas II dengan menggunakan teknik permainan melengkapi cerita berdasarkan hasil analisis instrumen observasi adalah sangat baik. Selain itu, terdapat temuan-temuan di lapangan diantaranya adalah siswa dapat belajar lebih aktif selama pembelajaran dan adanya interaksi yang positif antara siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru. Hal ini membuat siswa lebih percaya diri, aktif, dan mandiri. Selain itu, pembelajaran juga menjadi menarik, menyenangkan, dan efektif.
2. Respon guru dan siswa terhadap penerapan teknik permainan melengkapi cerita dalam kemampuan membaca permulaan berdasarkan hasil analisis instrumen angket memiliki interpretasi sangat baik. Hal ini terasa pada saat guru mengajar, guru lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa terlihat lebih mudah dalam memahami materi dengan baik.
3. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa SD kelas II dalam menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran membaca permulaan dengan teknik permainan melengkapi cerita pada umumnya disebabkan kurangnya ketelitian siswa dalam mengerjakan soal dan tidak melakukan pengecekan kembali setelah mengerjakan soal, serta rendahnya pemahaman siswa terhadap perintah yang ada di dalam soal ataupun rendahnya kemampuan siswa dalam memahami tabel yang disajikan.

REFERENSI

- Ahmadi, Abu & Supriyono, W. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Arifin, E. Z. (2008) *Cermat Berbahasa Indonesi untuk PerguruanTinggi*. Jakarta: Akademika Pressindo.
- Chaer, A. (2010). *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniasih, K. (2015). *Ragam Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.
- Ningsih, S., dan Rochiyati, A. E. (2007). *Bahasa Indonesia untuk Mahapeserta Didik*. Yogyakarta.
- Nurgiantoro, B. (2013). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Pujiono, S. (2013). *Terampil Menulis Cara Mudah dan Praktis dalam Menulis*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Santosa, P. (2008). *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo.
- Shoimin, A. (2016) *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*,Yogyakarta :Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono, (2010) *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung
- Susanto, A. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suwarna, D. (2012). *Cerdas Berbahasa Indonesia*. Tangerang: Jelajah Nusantara.
- Suyanto, E. (2009). *Penggunaan Bahasa Indonesia Laras Ilmiah*. Yogyakarta: Ardana Media.
- Tarigan, H. G. (2008) *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Bumi Aksara.
- Wassid, I. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- .