

APLIKASI 'GUESSING GAMES' UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI SISWA DALAM SPEAKING BAGI SISWA SD KELAS 2

Veronika Unun Pratiwi¹⁾, Mas Sulis Setiyono²⁾

FKIP, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo
<mas_sulis1122@yahoo.co.id>

FKIP, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo
<pratiwiunun@yahoo.co.id>

Abstract

English is the international language used until now. Because of the importance of the use of English, Indonesian government makes English as a foreign language that was first used (Department of Education, 1981). English began to be taught in Indonesian since the primary school level. Nevertheless, English is only used as an additional subjects or entry into local charge although simple in its early stages as introduction course. This study was conducted to determine whether the application of 'Guessing Games' in the teaching of 'speaking' in second Class at SDN Jombor 1, Sukoharjo can improve student achievement, student interest and motivation of students to the lesson. Based on the research focus on this type of research include descriptive qualitative research. The subject of this study is the second grade students of SDN 01 Jombor Sukoharjo. Data collection techniques to collect data before and after the assessment of such things as the following indispensable namely: interviews, observation, Implementation of Guessing games in learning, and methods of documentation in the form of recording applications of Guessing Game. Based on the results of the study can be concluded as follows; interesting technique can improve the performance of students in learning English since elementary school. This can be seen through the observation of teaching and learning activities in the classroom, the results of interviews and visits from post test results or the value of increased student learning. By using guessing games in teaching speaking, interest and motivation of students to talk can rise well, they are also active in the classroom, in the sense of a positive active involved in learning activities.

Keywords: *speaking, motivasi, guesing games,*

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan sampai saat ini. Karena pentingnya penggunaan bahasa Inggris, maka pemerintah Indonesia telah mempertimbangkan bahwa bahasa Inggris adalah bahasa asing yang pertama kali dipakai di Indonesia yang dianggap sangat penting untuk tujuan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya dan dipakai untuk membangun kerjasama internasional (Depdikbud, 1981). Pembelajaran bahasa Inggris meliputi 4 skill yakni ; *reading, writing, speaking,* serta *writing*. Dan keempat keahlian tersebut saling berkaitan satu dengan yang lain tidak bisa dipisahkan.

Meskipun bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib namun di Sekolah Dasar, Bahasa Inggris hanya digunakan

sebagai mata pelajaran tambahan atau masuk ke muatan lokal. Walaupun hanya sebagai mata pelajaran yang masuk dalam muatan lokal, tidak ada salahnya bila siswa sekolah dasar juga mempelajari bahasa Inggris itu sendiri, meskipun dalam taraf yang sederhana sebagai pengenalan saja.

Berdasarkan pada peraturan Menteri Pendidikan Nasional no 22/2006, tujuan dari pengajaran bahasa Inggris pada pendidikan dasar adalah sebagai berikut:

Mata pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan; (1) Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah; (2) Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing

bangsa dalam masyarakat global. (2006:35)

Berdasarkan pernyataan di atas, tujuan dari pengajaran bahasa Inggris di pendidikan dasar berfokus pada komunikasi secara lisan tanpa meninggalkan keahlian yang lain seperti, reading, writing dan listening.

Speaking adalah suatu keahlian yang seharusnya dikuasai oleh para siswa agar supaya mereka mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris secara lancar. Speaking adalah kegiatan yang biasanya dilakukan dengan orang lain. Dan ada baiknya jika para siswa berbicara dengan temannya dengan menggunakan bahasa Inggris secara lancar.

Akan tetapi, permasalahan tidak hanya sampai di sini, karena yang guru hadapi adalah anak-anak SD yang notabene SD Negeri, maka kenyataan yang dihadapi oleh guru pengampu mata pelajaran bahasa Inggris adalah hasil yang kurang memuaskan, beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengucapkan kata-kata dalam bahasa Inggris, terutama 'Speaking English'. Untuk mengatasi masalah -masalah pembelajaran tersebut, hal yang mungkin dilakukan adalah melatih anak-anak berbicara dalam bahasa Inggris dengan menggunakan media yang sederhana. Yaitu permainan. Pertimbangan itu diambil untuk membantu siswa berbicara dalam bahasa Inggris dengan baik dan lancar, tanpa malu serta takut jika berbuat salah, karena dengan permainan yang sederhana diharapkan siswa-siswa SDN Jombor 1 kelas 2 mampu berbicara dalam bahasa Inggris dengan berani. Permainan ini sendiri diharapkan menyenangkan serta menciptakan situasi kelas yang kondusif, sehingga diharapkan dengan melalui permainan ini semua siswa turut ambil bagian dalam pengajaran 'Speaking'.

Permainan yang digunakan sebagai media dalam pengajaran 'Speaking' ini diharapkan merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat pengulangan kata bagi pembelajar muda. Permainan dapat membuat kegiatan 'Speaking' lebih efektif dan menyenangkan. Dalam hal ini

peneliti lebih berfokus pada permainan tebak kata. Dengan menggunakan permainan tebak kata/'guessing games' ini siswa-siswa diharapkan mampu menyampaikan ide mereka secara bebas karena mereka melakukan hal ini bersama sama dengan teman-teman satu kelas mereka.

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalahnya adalah Apakah 'Guessing Games' dapat meningkatkan prestasi siswa dalam 'Speaking' Bagi anak kelas 2 SDN Jombor 1, Sukoharjo?

Agar terlihat jelas batas dan ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas, maka berikut akan dinyatakan batasan-batasannya:

1. Subyek penelitian ini adalah siswa SDN 1 Jombor, Sukoharjo kelas 2.
2. Yang akan diteliti adalah kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris dengan menggunakan 'Guessing Games'.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah dengan pengaplikasian 'Guessing Games' di dalam pengajaran 'Speaking' pada siswa kelas 2 SDN Jombor 1, Sukoharjo dapat meningkatkan prestasi siswa, minat siswa dan motifasi siswa terhadap pelajaran.

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Para siswa diharapkan berani serta tidak malu lagi dalam berbicara dalam bahasa Inggris.
2. Para guru diharapkan memiliki inovasi baru dalam pengajaran bahasa Inggris terutama pengajaran 'Speaking'

2. KAJIAN LITERATUR

a. Mengajar Bahasa Inggris Bagi Anak

Mengajar bahasa Inggris khususnya mengajar anak-anak, bukanlah hal yang mudah karena sebagai pengajar kita harus tahu betul psikologi perkembangan anak yang relevan dengan pembelajaran bahasa. Piaget dalam Kasihani (2007:6) menyatakan bahwa :

Anak belajar dari lingkungan di sekitarnya dengan cara mengembangkan apa yang sudah dimiliki dan akan

berinteraksi dengan apa yang ditemui di sekitarnya. Dalam berinteraksi, mereka akan melakukan suatu tindakan agar bisa memecahkan masalahnya dan di sinilah terjadi proses belajar.

Guru bahasa Inggris yang terampil dan kreatif seharusnya dapat membantu siswanya dengan berbagai cara di kelasnya, dengan jumlah siswa yang banyak dan dengan kemampuan yang berbeda beda. Guru mampu mengembangkan pembelajaran yang menarik yang membuat siswa terdorong untuk ambil bagian di dalamnya, sehingga proses belajar mengajar belajar dengan lancar.

Guru Bahasa Inggris seyogyanya penuh dengan inovasi, karena hal terpenting dalam perkembangan koqnitif anak anak adalah bahasa. Bagaimana seorang guru mampu berbicara dengan anak-anak didiknya sambil melakukan kegiatan yang merupakan suatu bentuk bantuan verbal terhadap peserta didik. Guru menggunakan bahasa untuk menghubungkan dunia nyata kepada anak-anak dan membantu mereka memecahkan masalahnya.

b. *Speaking/Berbicara*

Dari semua insting yang dimiliki anak sebagai pebelajar muda bahasa Inggris, insting untuk berinteraksi dan berbicara adalah yang paling penting untuk pembelajaran bahasa Inggris. Anak-anak biasanya ingin segera menggunakan bahasa yang mereka pelajari untuk berkomunikasi. Dalam kegiatan speaking harus memperhatikan tujuan dari kegiatan tersebut. Pada kegiatan terkontrol dimana tujuannya adalah mempraktikkan bahasa yang dipelajari dengan benar dan mengutamakan ketelitian, guru dapat mengoreksi kesalahan pada waktu itu juga.

dalam kegiatan speaking yang bersifat lebih bebas, misalnya pada kegiatan games, role play, dan questions and answer, tujuannya adalah memberi semangat kepada siswa untuk mengemukakan idenya dan fokusnya *content* dan bukan pada *structure*.

Short dialogue, question and answer, dan games bisa dilakukan secara berpasangan. Kegiatan berpasangan ini lebih memotivasi anak untuk berbicara aktif. Kegiatan Tanya jawab dapat meningkatkan kebutuhan siswa untuk berkomunikasi dengan temannya.

Role play juga merupakan aktivitas yang merangsang siswa untuk berbicara dan melatih kelancaran dengan menggunakan bahasa Inggris. Dalam *role play*, siswa diberi kesempatan untuk mempraktikkan bahasa yang telah dipelajari dalam konteks tertentu. Kegiatan speaking bisa menjadi lebih hidup jika guru juga menggunakan objek atau alat bantu ajar yang sesuai dengan topiknya. Namun dalam hal ini, peneliti lebih condong untuk menggunakan games yang mengacu pada guessing games, karena para siswa yang digunakan untuk penelitian masih tergolong siswa pembelajar awal atau *early learner* karena masih duduk dibangku kelas 2 Sekolah Dasar.

c. *Games/Permainan*

Karena anak-anak cenderung imajinatif dan aktif. Mereka menyukai imajinatif dan aktif. Mereka menyukai pembelajaran melalui permainan, cerita maupun lagu sehingga mereka akan lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris walaupun secara tidak langsung. Bermain merupakan bagian dari kehidupan anak sehari-hari dan bisa dimanfaatkan untuk melaksanakan proses pembelajaran melalui permainan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Danis (2014), dengan mengimplementasi 'guessing game' terhadap siswa SMP kelas 2 telah terjadi peningkatan motivasi siswa dan minat siswa dalam kegiatan pengajaran Bahasa Inggris.

Belajar berbahasa sambil bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak atau sering disebut *recreational time out activities*. Ur dalam Kasihani (2007:17), mengatakan ada tiga sumber perhatian untuk anak-anak dalam kelas, yaitu gambar, dongeng, dan permainan.

Dalam permainan, ada kebutuhan untuk berkomunikasi dan ini mendorong anak untuk berbicara. Mereka bisa berbicara dengan dirinya sendiri atau dengan temannya, bernyanyi dan bermain dengan kata-kata yang sedang dipelajari.

Guessing games atau permainan tebak kata, dipilih dalam penelitian ini, karena dianggap *guessing games* adalah permainan yang menarik bagi anak, selain karena sederhana, permainan ini bisa mengilhami guru bahasa Inggris untuk mulai mengawali kegiatan pembelajaran bahasa Inggris. Yang mana permainan tebak kata ini juga melibatkan siswa secara berpasangan, satu sebagai *knower* atau penanya siswa yang lain sebagai *guesser*, atau penebak jawaban, Sebagai *knower* siswa hanya mengucapkan kata *yes* dan *no*, sampai si *guesser* bisa menebak dengan tepat.

Dalam pengaplikasian di dalam pengajaran, siswa diminta baik secara maupun individu untuk menebak atau menjawab nama buah dan nama binatang sesuai dengan gambar atau suara yang ada di dalam komputer yang di tampilkan di dalam layar melalui LCD. Guru meminta siswa untuk menebak nama binatang dengan mendengarkan suara binatang. Kegiatan ini dilakukan secara individu, setelah siswa mulai memahami lalu dipraktekan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari 2 siswa lalu siswa yang pertama membunyikan suara binatang dan siswa ke dua menebak nama binatangnya.

3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan fokus penelitian maka jenis penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas 2 SDN Jombor 01 Sukoharjo. Subyek ini dipertimbangkan sebagai pemula dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk kesekian kalinya mereka mengenal dan mempelajari bahasa Inggris. SDN Jombor 01 Sukoharjo sebagai tempat untuk melakukan penelitian. Data yang dipakai dalam penelitian ini adalah berupa teks *speaking*. Sedangkan

sumber datanya adalah siswa kelas 2 SD Negeri Jombor 01 Sukoharjo.

Untuk mengumpulkan data sebelum dan sesudah pengkajian hal-hal seperti berikut sangat diperlukan yaitu :

1. Wawancara kepada guru Bahasa Inggris dan siswa kelas 2 SD, wawancara ini bertujuan untuk melihat bagaimana keadaan dan situasi dalam kegiatan belajar dan pengajaran.
2. Observasi/ pengamatan terhadap proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan teknik *Guessing Game* dalam *speaking* bertujuan untuk mengamati cara mengajar guru bahasa Inggris dengan menggunakan teknik mengajar yang lebih menarik yaitu dengan menggunakan *games*.
3. Implementasi *Guessing game* dalam pembelajaran. Sebagai contoh guru bahasa Inggris meminta siswa menebak bungkusan apa yang dibawa oleh guru atau benda apa yang dibawa oleh guru. Siswa memulai dengan pertanyaan sebagai contoh; *is it a toy?* guru menjawab; *no, it isn't.* sampai siswa dapat menebak benda apa yang dibawa oleh guru, atau sampai guru menjawab dengan kalimat ; *yes, it is.*
4. Metode dokumentasi berupa rekaman aplikasi *Guessing Game*.
5. Teknik tersebut bertujuan untuk memperoleh data penelitian yang lebih akurat.

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri atau anggota tim peneliti. Tapi dalam penelitian ini yang menjadi instrumen utama adalah wawancara dilakukan dengan *interview*, observasi/pengamatan dilakukan dengan *check list* dan metode dokumentasi dilakukan foto serta rekam data dengan didukung peralatan seperti; LCD proyektor, Laptop, Layar Slide dan peralatan tulis.

Dalam penelitian ini validitas data/keabsahan data diuji dengan cara triangulasi dari tiga data yang sudah didapatkan, yaitu dokumentasi, wawancara dan observasi. Berdasarkan pada metode penelitian kualitatif yakni

dengan uji kredibilitas dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan serta diskusi banyak dilakukan dengan teman satu tim. Berdasarkan teori tersebut di atas, tim peneliti melakukan uji kevalidan data dengan menyatukan ketiga data yang didapat baik dari pengamatan, dokumentasi, serta wawancara, kemudian tim melakukan diskusi untuk mengambil kesimpulan bahwa data-data yang sudah ditrianggulasi tersebut benar-benar valid.

Dalam penelitian kualitatif, teknik analisis data lebih bersamaan dengan pengumpulan data yang bermacam-macam dan dilakukan terus menerus sampai datanya jenuh. Peneliti menanyakan kepada informan guna mendapatkan penjelasan yang benar terkait dengan pokok permasalahan penelitian (dalam wawancara mendalam). Peneliti melakukan interpretasi agar informasi yang satu dapat dijelaskan dalam pertaliannya dengan informasi yang lain (tidak merubah makna interpretasi informan) baik yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan intisari dokumen.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada guru dan murid, didapatkan data yang menunjukkan bahwa siswa menginginkan teknik pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton, telah dilaksanakannya proses pembelajaran menggunakan *guessing game* siswa merasa lebih tertarik dan lebih aktif dalam belajarnya. Siswa merasa teknik pengajaran terkesan kurang menarik.

Berdasarkan data yang diperoleh oleh tim penelitian, khususnya berdasarkan pengamatan yang berkelanjutan, serta dilihat bahwa guru kelas kurang dalam menerapkan teknik *guessing games* dalam pengajaran *speaking* di kelas 2 SDN Jombor 01, dirasakan perlu adanya keberlanjutan penelitian ini, karena dari 2 kelas yang

ada, tim memilih satu kelas yang siswanya cukup banyak dan cukup bermasalah, dalam hal ini ramai.

Observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dilaksanakan saat berlangsungnya kegiatan belajar siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas yang ditunjukkan dalam check list observasi.

Dalam pembelajaran *speaking* ini, telah terjadi interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Hal ini dapat terlihat saat siswa menjawab pertanyaan dari guru dan adanya aktifitas permainan tebak binatang dengan suara binatang. Kegiatan ini memerlukan paling tidak dua siswa untuk maju kedepan dan mereka saling menjawab pertanyaan. Kegiatan belajar dan pembelajaran *guessing game* mencerminkan aktifitas pembelajaran yang berorientasikan karakter anak didik usia muda. Siswa akan lebih tertarik dengan teknik pembelajaran *guessing game* karena menambah minat dan ketertarikan siswa dalam belajar bahasa Inggris yang terlihat dalam observasi yang telah dilakukan oleh peneliti.

Dilihat dari ketertarikan siswa dalam belajar *speaking* dengan menggunakan media *guessing games*, dirasa perlu untuk diteruskan cara pengajaran *speaking ability* dengan *guessing games* ini, mengingat antusias siswa juga ketertarikan mereka dengan teknik pengajaran yang baru. Disamping itu dengan melihat observasi serta wawancara yang dilakukan oleh tim, selain tim penelitian ikut serta mengamati bahkan bergabung dalam mengajar *speaking* di kelas, bisa diambil kesimpulan bahwa, *guessing games* ini berimbas positif bagi pengajaran *speaking* di kelas, karena sebagian besar siswa ikut terlibat secara aktif di dalamnya, hal ini tampak dalam dokumentasi yang ada, juga hasil post test yang meningkat. Dari penerapan teknik *guessing games* ini bisa dilihat bahwa guru bahasa Inggris terbantu dengan teknik ini disamping itu dari

hasil pengamatan juga bisa dilihat bahwa para siswapun antusias untuk mengikuti pelajaran bahasa Inggris di kelas utamanya pelajaran *speaking*.

Penerapan *guessing games* bagi pengajaran *speaking* ini sangat diperlukan bagi siswa sekolah dasar, yang kita mulai dari siswa kelas 2 SD, mengingat *speaking ability* dibutuhkan untuk berkomunikasi saat belajar bahasa Inggris terutama di dalam kelas. Pada kenyataannya keterampilan inilah yang dibutuhkan para siswa sekolah dasar untuk dapat diterima di sekolah lanjutan. Suatu keterampilan akan dikuasai dengan baik jika dibelajarkan dan dilatihkan secara terus menerus, jadi tidak berhenti saat diajarkan di kelas tertentu. Pembelajaran keterampilan berbicara (*Speaking*) yang baik dan kontinu sangat dibutuhkan mengingat pentingnya dengan keterampilan berbahasa lainnya. Keterampilan berbicara (*Speaking*) merupakan salah satu aspek berbahasa yang dikaji pada kegiatan ini. Keterampilan berbicara (*Speaking*) setidaknya mampu menjadi penunjang dan sebagai ukuran bagi individu dalam mempelajari suatu bahasa serta bersifat primer dalam menjalin komunikasi antar individu.

Berdasarkan pada pengamatan yang berkelanjutan dari cara mengajar guru bahasa Inggris, cara menerapkan teknik *guessing games*, kemudian antusias siswa, dan melihat dokumentasi yang ada seperti wawancara dengan guru bahasa Inggris dan wawancara dengan siswa bisa ditarik kesimpulan bahwa penerapan *guessing games* bagi pengajaran *speaking*, dirasa perlu. Hal ini terinspirasi dari penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Danis (2014), dengan mengimplementasi '*guessing game*' terhadap siswa SMP kelas 2 telah terjadi peningkatan motivasi siswa dan minat siswa dalam kegiatan pengajaran Bahasa Inggris.

Dilihat dari hasil pretest dan posttest yang diberikan, menunjukkan ada kenaikan rerata score nilai bahasa Inggris, meskipun jika dilihat dari indikator *speaking* belum memenuhi,

yaitu *pronunciation*, *spelling*, serta *fluency*, namun indikator-indikator tersebut bisa dicapai jika pengajaran *speaking* dilakukan secara kontinyu atau berkelanjutan, khususnya guru menggunakan inovasi pengajaran yang lebih menarik selain *guessing games*, disesuaikan dengan tingkat pembelajaran siswa.

Dari observasi, pengamatan lapangan secara mendalam, dari interview dengan guru dan murid, tim penelitian menarik kesimpulan bahwa *games* sangat berpengaruh bagi kegiatan pembelajaran, karena *games* yang menarik akan membuat siswa termotivasi untuk terus belajar seperti yang telah dikemukakan oleh Ur dalam Kasihani (2007:17), mengatakan ada tiga sumber perhatian untuk anak-anak dalam kelas, yaitu gambar, dongeng, dan permainan. Sedangkan *guessing games* mengkombinasikan antara gambar dan permainan.

Secara umum penerapan *guessing games* ini sangat bermanfaat dalam pengajaran *speaking*. Keberhasilan ini tidak lepas dari adanya dukungan kepala sekolah, guru dan karyawan SD Negeri Jombor 01. Selain itu keinginan peserta untuk menguasai berbicara dalam bahasa Inggris ini cukup besar. Faktor penghambat dari kegiatan ini relatif kecil, dari 23 siswa tampak ada kurang lebih 2 siswa yang terlihat kurang tertarik dengan materi. Mereka sibuk dengan kegiatan mereka sendiri bahkan mengganggu teman lain yang sedang berdiskusi. Selain itu, hal positif yang tim penelitian dapatkan adalah para peserta merasa senang karena dengan teknologi maju yaitu LCD dan dengan media seperti kartu yang belum pernah mereka jumpai sebelumnya dalam kegiatan belajar mengajar. Tim peneliti mendapatkan informasi ini dari pengakuan sejumlah siswa dan dari guru terkait berdasarkan hasil wawancara.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan: Dari penerapan *guessing games* bagi pengajaran *speaking* ini bisa ditarik kesimpulan

sebagai berikut; teknik yang menarik dapat meningkatkan prestasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris sejak di bangku sekolah dasar. Hal ini bisa dilihat melalui pengamatan kegiatan belajar mengajar di kelas, hasil wawancara serta dilihat dari hasil post test atau nilai pembelajaran siswa yang meningkat. Dengan penerapan *guessing games* pada pengajaran *speaking*, minat serta motivasi siswa untuk berbicara meningkat, mereka juga aktif di kelas, dalam arti aktif secara positif terlibat dalam kegiatan belajar mengajar.

Saran : (1) Guru bahasa Inggris diharapkan menyebar luaskan informasi pengetahuan yang diperoleh kepada guru bahasa Inggris yang lain. (2) Perlu diperhatikan beberapa siswa yang kurang aktif selama dilakukannya penelitian serta guru diharapkan bisa menciptakan inovasi baru dalam pengajaran bahasa Inggris yang lebih inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ary, Donald. 1979. *Introduction to Research in Education*. New York : Holt, Rinehart and Winston.
- Beck, Robert H. 1960. *Curriculum in the Modern Elementary School*. Prentice-Hall Inc. Engle Wood Cliffs.
- Heilman, Arthur W., et.al., *Principles and Practices of Teaching Reading*. Charles E. Merrill Publishing Co., 1981.
- Holt. 2003. *Interactive Reading. Literature and Language Arts*. Universal Access.
- Jeffries Linda. 1993. *Reading Power*. Addison Wesley Publishing Company.