

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN KETERAMPILAN MENYIMAK  
CERITA MELALUI PERMAINAN BAHASA SISWA  
KELAS IV B SDN 8 METRO BARAT**

**JURNAL**

**Oleh**

**ANISSA KURNIATI  
Dra. Asmaul Khair, M.Pd  
Dra. Hj. Yulina H., M. Pd. I**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2013**

HALAMAN PENGESAHAN

JURNAL SKRIPSI

Judul Skripsi : PENINGKATAN AKTIVITAS DAN  
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA  
MELALUI PERMAINAN BAHASA SISWA KELAS  
IV SDN 8 METRO BARAT

Nama Mahasiswa : ANISSA KURNIATI

Nomor Pokok Mahasiswa : 0813053018

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : S1 PGSD

Metro, April 2013  
Peneliti,

Anissa Kurniati  
NPM 0813053018

MENGESAHKAN,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Asmaul Khair, M.Pd.  
NIP 19520919 197803 2 002

Dra. Hj. Yulina H., M. Pd. I  
NIP 195407221980122001

## ABSTRAK

### PENINGKATAN AKTIVITAS DAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA MELALUI PERMAINAN BAHASA SISWA KELAS IV B SDN 8 METRO BARAT

Oleh

ANISSA KURNIATI

Penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan keterampilan menyimak di kelas IVB SDN 8 Metro Barat. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas dan keterampilan menyimak melalui permainan bahasa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan siklus berdaur ulang. Setiap siklus terdiri 4 tahap kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik Pengumpulan data menggunakan tes dan observasi, sedangkan alat pengumpulan data menggunakan soal-soal tes dan lembar observasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan bahasa dalam pembelajaran menyimak cerita dapat meningkatkan aktivitas dan keterampilan menyimak siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus I 57,76%, siklus II 64,59%, dan siklus III 90,06%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,83% dan dari siklus II ke siklus III sebesar 25,47%. Hasil keterampilan siswa dalam menyimak cerita dengan menggunakan permainan bahasa. Siklus I sebesar 60,86, siklus II sebesar 82,61, dan siklus III sebesar 100. Sehingga terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 21,75 dan dari siklus II ke siklus III sebesar 17,39.

Berdasarkan hasil temuan, disarankan pada guru mata pelajaran bahasa Indonesia hendaknya dapat menerapkan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran menyimak cerita agar aktivitas dan keterampilan siswa meningkat.

**Kata kunci:** *permainan bahasa, aktivitas, keterampilan menyimak cerita.*

## **ABSTRACT**

### **IMPROVEMENT ACTIVITIES AND GAMES LISTENING SKILLS STORY THROUGH LANGUAGE STUDENTS CLASS IV B 8 METRO WEST SDN**

**By**

**ANISSA KURNIATI**

The research on the back by the low activity and listening skills in class IVB SDN 8 Metro West. The purpose of this study to increase the activity and listening skills through language games. This study uses classroom action research (classroom action research) cycle with the cycle repeated. Each cycle comprises four phases of activities, including planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques using test and observation, while the data collection tool using test questions and observation sheets. Analysis of the data using qualitative and quantitative data analysis.

The findings showed that language learning through games can increase the activity of listening to stories and listening skills of students. It can be seen from the average percentage of students in the first cycle activity of 57.76%, 64.59% second cycle and third cycle of 90.06%. Increase from cycle I to cycle II of 6.83% and of the second cycle to cycle III was 25.47%. Results of students' skills in listening to stories using language games. First cycle of 60.86, the second cycle of 82.61, and the third cycle of 100. Resulting in an increase from cycle I to cycle II is 21.75 and from cycle II to cycle III 17.39.

Based on the findings, suggested the Indonesian subject teachers should be able to apply a contextual approach in learning to listen to the story in order to increase students' activities and skills.

Keywords: language games, activities, stories listening skills.

## **I. PENDAHULUAN**

Pasal 1 ayat 1 Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003). Untuk itu pendidikan menjadi sarana utama yang perlu dikelola secara sistematis dan konsisten, berdasarkan pandangan teoretik dan praktik sepanjang waktu sesuai dengan lingkungan hidup manusia itu sendiri. Selanjutnya Ihsan (2008: 3-4) menyatakan bahwa pendidikan bagi negara yang sedang berkembang seperti Indonesia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dikembangkan sejalan dengan perkembangan zaman. Di Indonesia pendidikan formal terbagi menjadi empat jenjang, mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP), Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) sampai pada Perguruan Tinggi (PT).

Suharjo (2006: 1) mengemukakan bahwa pendidikan di SD dimaksudkan sebagai upaya pembekalan kemampuan dasar siswa berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai tingkat perkembangannya, serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Salah satu keterampilan atau kemampuan tersebut dapat diberikan melalui pembelajaran di sekolah, antara lain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat beberapa keterampilan yang saling berkaitan salah satu keterampilan tersebut adalah keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh siswa sebelum mereka dapat berbicara, membaca, serta menulis. Dalam pembelajaran bahasa, terutama pembelajaran berbahasa lisan sering dijumpai istilah mendengar, mendengarkan, dan menyimak. Ketiga istilah itu saling berkaitan dalam makna namun tetap berbeda dalam arti.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2005: 251) mendengar diartikan sebagai menangkap bunyi (suara) dengan telinga. Mendengarkan berarti mendengarkan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Sedangkan menyimak berarti mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang. Sedangkan Tarigan (1997: 2.4) mengemukakan bahwa menyimak adalah kemampuan memahami pesan yang disampaikan melalui bahasa lisan.

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran dan studi dokumentasi berupa nilai mid semester diketahui bahwa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya menyimak sebanyak 8 dari 23 siswa atau 34,8% yang telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 15 siswa atau 65,2% belum mencapai KKM karena nilai rata-rata yang dicapai hanya 60. Hal ini menunjukkan bahwa hasil menyimak di kelas IV B SDN 8 Metro Barat belum dikatakan berhasil karena masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditetapkan sebesar 65. Aktivitas belajar siswa menjadi rendah disebabkan oleh beberapa faktor antara lain, siswa cenderung kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran menyimak. Siswa juga mengabaikan penjelasan dari guru dan hanya bermain dengan teman sebangkunya.

Guna mengatasi masalah tersebut, diperlukan suatu strategi yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran menyimak. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah permainan bahasa

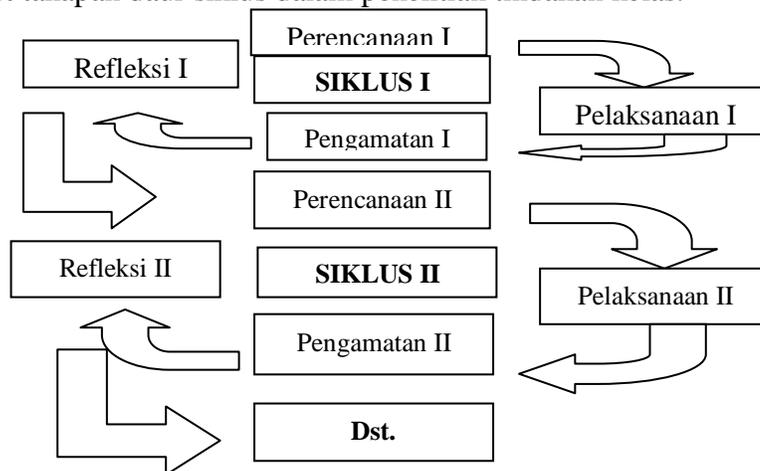
(*katarsis*). Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Keterampilan menyimak dapat dikembangkan melalui penggunaan permainan bahasa, karena dalam permainan bahasa terdapat unsur rintangan yang harus dihadapi sehingga rintangan tersebut akan melatih keterampilan berbahasa siswa, khususnya menyimak (Suyatno, 2005: 11).

Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Peningkatan Aktivitas dan Keterampilan Menyimak Cerita Melalui Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV B SDN 8 Metro Barat”.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas yang difokuskan pada situasi kelas yang lazim dikenal dengan *Classroom Action Research* (Wardhani, dkk., 2007: 1.3). Dalam setiap siklus terdiri dari 4 kegiatan pokok yang dirangkai menjadi satu kesatuan yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflect*). Penelitian ini dipilih dan berkolaborasi dengan guru kelas IVB SDN 8 Metro Barat yang berlokasi di Kelurahan Ganjar Agung, Kecamatan Metro Barat, Kota Metro.

Berikut tahapan daur siklus dalam penelitian tindakan kelas.



Gambar 2. Alur siklus PTK  
Modifikasi dari Wardhani, dkk., (2007: 2.4).

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2012/ 2013. Adapun jumlah siswa kelas IVB sebanyak 23 orang. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik dan alat pengumpulan data, antara lain observasi menggunakan lembar observasi dan tes menggunakan soal tes. Dalam penelitian ini data dianalisis dengan menggunakan data kualitatif dan kuantitatif.

Urutan penelitian tindakan kelas terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 10 September

2012 dan materi pembelajarannya adalah menyimak cerita anak dengan permainan cerita berantai, Siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at 14 september 2012 dan materi pembelajarannya adalah menyimak cerita rakyat dengan permainan simak kerjakan. Siklus III dilaksanakan pada hari Senin, 17 September 2012 dan materi pembelajarannya adalah menyimak cerita rakyat dengan permainan cerita berantai.

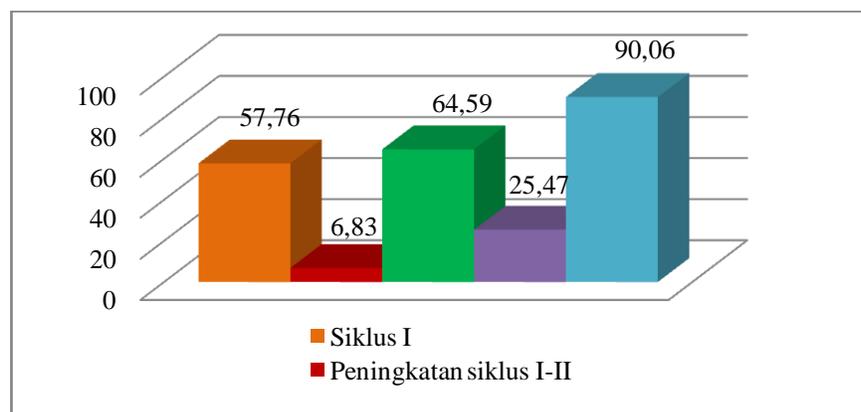
### III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### HASIL PENELITIAN

##### 1. Aktivitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran

Tabel Rekapitulasi Persentase Aktivitas Siswa Per-Siklus

Aspek yang diamati	Siklus		
	I	II	III
Mendengarkan penjelasan guru dan mendengarkan teman-teman saat mempresentasikan tugas	16	17	19
Aktif mengikuti permainan	13	14	15
Mampu menyimak dengan baik	14	16	17
Siswa aktif mengajukan pertanyaan kepada guru dan menjawab pertanyaan guru	12	15	16
Aktif berdiskusi dengan kelompoknya.	13	14	16
Bekerja sama dalam permainan	12	13	16
Menyelesaikan permainan dengan baik	13	15	16
Jumlah perolehan skor	93	104	145
Persentase	57,76%	64,59%	90,06%
Kriteria keberhasilan	Cukup	Aktif	Sangat Aktif
Peningkatan Siklus I-II	6,83%		
Peningkatan Siklus II-III	25,47%		

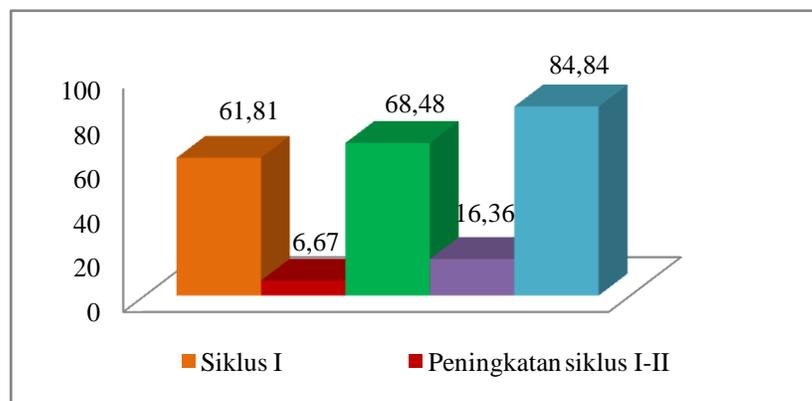


Grafik 1. Grafik Rekapitulasi Persentase Aktivitas Siswa

## 2. Kinerja Guru dalam Proses Pembelajaran

Tabel Rekapitulasi Persentase Kinerja Guru Per-Siklus

Aspek yang diamati	Siklus		
	I	II	III
Pra-pembelajaran	6	7	9
Membuka pelajaran	5	7	8
Kegiatan inti pembelajaran	83	91	110
Kegiatan penutup	8	10	13
Jumlah	102	113	140
Nilai	61,82	68,48	84,84
Kriteria keberhasilan	Cukup	Cukup	Baik
Peningkatan siklus I-II	6,67		
Peningkatan siklus II-III	16,36		



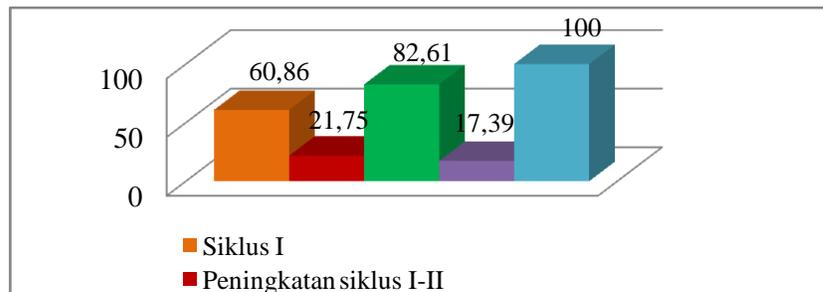
Grafik 2. Grafik Rekapitulasi Kinerja Guru per Siklus

## 3. Keterampilan Menyimak Cerita Siswa dalam Proses Pembelajaran Melalui Permainan Bahasa.

Siklus I		Siklus II		Siklus III	
Nilai	frekuensi.	Nilai	Frekuensi	Nilai	frekuensi
78	3	78	4	78	5
74	4	74	7	74	11
67	7	67	8	67	7
62	6	62	3	62	-
57	3	57	1	57	-
Rata-kelas kelas 67,04		Rata-rata kelas 70		Rata-rata kelas 73	
<65 = 9 (39,13%)		<65 = 4 (17,39%)		<65 = 0 (0%)	

$\geq 65 = 14 (60,86\%)$	$\geq 65 = 19 (82,61\%)$	$\geq 65 = 23 (100\%)$
Kriteria Ketuntasan minimum KKM 65		
Jumlah siswa 23		
Peningkatan rata-rata siklus I-II (2,96)		
Peningkatan rata-rata siklus II-III (3)		

Grafik 3 Rekapitulasi peningkatan nilai rata-rata kelas keterampilan menyimak cerita siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan bahasa siklus I, II, dan III.



Grafik 4 Rekapitulasi peningkatan persentase ketuntasan keterampilan menyimak cerita dengan menggunakan permainan bahasa siklus I, II, dan III.

## PEMBAHASAN

### 1. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Ridwan (2010) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah suatu proses kegiatan belajar siswa yang menimbulkan perubahan-perubahan dalam tingkah laku. Aktivitas siswa dalam proses keterampilan menyimak melalui permainan bahasa telah berjalan dengan baik dan meningkat. Namun masih perlu perbaikan yang harus dilakukan agar siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan hasil keterampilan menyimak cerita dapat meningkat di setiap siklusnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui rata-rata aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menyimak cerita mengalami peningkatan, mulai dari pra-siklus ke siklus I, begitu juga dari siklus I ke siklus II, dan dari siklus II ke siklus III. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 57,76%, dengan demikian aktivitas siswa pada siklus I tergolong

kriteria “Cukup aktif”. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 64,59%, dengan demikian aktivitas siswa pada siklus II tergolong kriteria “Aktif”.

Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,83%. Pada siklus III diperoleh nilai rata-rata sebesar 90,06%, dan tergolong kriteria “Sangat Aktif”. Dapat diketahui peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 25,47%.

## 2. Kinerja Guru dalam Proses Pembelajaran

Kinerja guru dalam proses pembelajaran keterampilan menyimak melalui permainan bahasa dapat terlaksana dengan baik, namun masih perlu perbaikan pada kinerja guru dalam mengajar. Perbaikan tersebut bertujuan agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar dapat ditingkatkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dapat diketahui bahwa rata-rata persentase kinerja guru tiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh rata-rata nilai kinerja guru dalam proses pembelajaran menyimak cerita melalui permainan bahasa sebesar 61,82 dengan kriteria keberhasilan “Cukup”.

Pada siklus II diperoleh rata-rata nilai kinerja guru dalam proses pembelajaran menyimak cerita melalui permainan bahasa sebesar 68,48 dengan kriteria keberhasilan “Baik”. Dapat diketahui peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,67. Pada siklus II, guru selalu memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, lebih menguatkan materi yang berkaitan dengan permainan yang akan dilakukan, dan memberikan pengarahan kepada siswa saat melakukan permainan maupun saat berdiskusi.

Pada siklus III diperoleh rata-rata nilai kinerja guru dalam proses pembelajaran menyimak melalui permainan bahasa sebesar 84,84 dengan kriteria keberhasilan “Baik”. Dengan demikian peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 16,36.

## 3. Keterampilan Menyimak cerita dalam Proses Pembelajaran melalui Permainan Bahasa

Keterampilan menyimak merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh anak bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan bahwa hasil keterampilan menyimak cerita siswa dalam proses pembelajaran tiap siklus mengalami peningkatan.

Pada siklus I ketuntasan dicapai oleh 14 siswa (60,86%), dengan rata-rata kelas sebesar 67,04 indikator keberhasilan pembelajaran yang ditetapkan 70% siswa mendapat nilai  $\geq 65$  belum tercapai dikarenakan pada siklus ini siswa masih kurang aktif dalam merespon penjelasan guru serta siswa juga masih kurang aktif dalam bekerja sama untuk menyelesaikan permainan. Siklus II ketuntasan dicapai oleh 19 siswa (82,61%), dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70 pada siklus ini indikator keberhasilan telah dicapai. Hal ini dikarenakan siswa sudah aktif dalam pembelajaran dan sudah bekerja sama

dengan baik untuk menyelesaikan permainan. Sehingga terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 2,96.

Pada siklus III ketuntasan dicapai oleh 23 siswa (100%), dengan nilai rata-rata kelas sebesar 73 hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai dan menunjukkan peningkatan yang cukup baik dari siklus II ke siklus III sebesar 3.

#### **IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **Kesimpulan**

1. Penggunaan Permainan Bahasa dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam menyimak cerita. Terbukti hasil rekapitulasi rata-rata aktivitas siswa dari siklus I sebesar 57,76% dengan kriteria keberhasilan “Cukup aktif”, siklus II sebesar 64,59% dengan kriteria keberhasilan “Aktif”, dan siklus III sebesar 90,06% dengan kriteria keberhasilan “Sangat Aktif”. Dengan demikian, peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,83%, dan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 25,47%.
2. Penggunaan permainan bahasa dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita. Hal ini terbukti dari nilai hasil belajar yang telah diperoleh siswa dari siklus I sampai siklus III. Nilai rata-rata keterampilan menyimak siswa siklus II meningkat dari siklus I yaitu 67,04 menjadi 70, sehingga terjadi peningkatan nilai hasil belajar sebesar 2,96. Kemudian nilai rata-rata keterampilan menyimak cerita pada siklus III meningkat dari siklus II yaitu 70 menjadi 73, sehingga terjadi peningkatan sebesar 3. Ketuntasan belajar meningkat dari 14 siswa (60,86%) dengan kriteria “Tinggi” di siklus I menjadi 19 siswa (82,61%) dengan kriteria “Sangat Tinggi” di siklus II dengan peningkatan sebesar 21,75%. Siklus II ke siklus III meningkat dari 19 siswa (82,61%) menjadi 23 siswa (100%) dengan kriteria “Sangat Tinggi”, sehingga terjadi peningkatan sebesar 17,39%.

##### **Saran**

Berdasarkan hasil simpulan penelitian di atas, berikut ini saran yang diberikan:

1. Siswa, untuk senantiasa membudayakan kegiatan menulis guna memperkaya ilmu pengetahuan dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
2. Guru, hendaknya dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan permainan bahasa pada materi pokok menyimak cerita, sehingga membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran
3. Kepala Sekolah, dihimbau agar memfasilitasi kebutuhan guru dalam pembelajaran agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan memberikan arahan bahwa banyak strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan keterampilan menyimak siswa, salah satunya permainan bahasa.
4. Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), agar dapat lebih memahami tugas seorang guru dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan sehingga dapat menjadi seorang guru sekolah dasar yang dapat dijadikan contoh yang baik.

## V. DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Depdiknas. Jakarta
- Andayani, dkk. 2009. *Pemantapan Keterampilan Profesi*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Anonim. 2009. *Membaca Permulaan Permainan Bahasa*.  
<http://techonly13.wordpress.com/2009/08/26/membaca-permulaan-permainan-bahasa/>. Diakses tanggal 15 Mei 2010 @ 10.05 WIB.
- ..... 2009. *Keterampilan Menyimak Aktif dan Pasif*.  
<http://menyimak.blogspot.com/2009/04/keterampilan-menyimak-aktif-dan-pasif.html>. Diakses tanggal 19 November 2011 @ 19.05 WIB.
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya. Bandung
- Arsyad, Ashar. 2002. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada Karya Aksara. Jakarta
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar Sekolah Dasar*. Balai Pustaka. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Kriteria dan Indikator Keberhasilan Pembelajaran*. Dikti. Jakarta.
- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Depdiknas. Jakarta
- Fathurohman dan Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. PT. Refika Aditama. Bandung.
- Hernawan, Asep Herry, dkk. 2007. *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. UPI PRESS. Bandung.
- Herrhyanto Nar, dkk. 2009. *Statistik Dasar*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Ihsan, Fuad. 2008. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Juliantara, Ketut. *Aktivitas Belajar*. Edukasi Kompasiana. April. 2010. Blogger. 20 Oktober 2011 <http://edukasi.kompasiana.com/2010/04/11/aktivitas-belajar/.html>.

- Kasbolah, Kasihani. 1998. *Penelitian Tindakan Kelas*. UPI PRESS. Bandung
- KTSP. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 mengenai Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Depdiknas. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 mengenai Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum*. Depdiknas. Jakarta.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi*. PT Rajawali Pers. Jakarta.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Indeks. Jakarta.
- Nasution, S. *Pengertian Aktivitas Belajar Siswa*. Webcache. Juni. 2009. Google User Content. 20 Oktober 2011 <http://webcache.googleusercontent.com/search.shvoong.com/social-sciences/1961162-aktifitas-belajar/+pengertian+aktivitas+belajar+siswa&cd=3&hl=id&ct=clnk&gl=id.html>.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Resmini, dkk. 2006. *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. UPI PRESS. Bandung
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. PT Grasindo. Jakarta
- Tarigan, Djago, dkk. 1997. *Kependidikan Keterampilan berbahasa*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Meyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa. Bandung
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Balai Pustaka. Jakarta
- Wardani, I.G.A.K, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta