

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA KELAS 1 MELALUI TEKNIK PERMAINAN PESAN BERANTAI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Imam
SDN Pinggir Papas 1 Sumenep

ABSTRACT

Real condition of education in the area, still having many teachers are in the unfortunate situation to carry out its duties professionally. Many teachers are placed in a room crowded with students with inadequate equipment, the teacher is expected to carry out the noble mission to educate the next generation of the nation. It thus experienced as well as by researchers as a teacher at SDN Pinggir Papas 1, wherein SDN Pinggir Papas 1 is also located in a suburban area with a population less educated. 1st grade students do not have the most educational settings from kindergarten, they started everything (recognize letters and numbers) of class 1^A. The ability to speak Indonesian first grade students are also very less, they are accustomed to using Madurese language as the language of daily communication. To the researchers as a first-grade teacher, had difficulty in learning Indonesian in students. This is evident from the low student learning outcomes in all aspects of language skills, ie on the aspect of reading, writing, listening, and speaking. Each appraisal to one aspect of the language skills that are taught, such as listening skills, the value of student learning outcomes are always under KKM which has been determined that 65, only a few students were able to gain value over a predetermined KKM. As an alternative to solving the problem, the researcher as a first grade teacher seeks to make improvements through action research study entitled "Improving Listening Ability Students in Grades 1^A through Game Techniques Book Chain in Indonesian Language Learning".

Based on the results of action research conducted during the second cycle using observational methods and tests as well as the data field notes during the learning process, it can be concluded that the first class of students listening skills can be improved through the application of methods of learning games chain messages in Indonesian that distinguish the sounds of language in SDN Pinggir Papas of one Sumenep. Improved listening skills are characterized by increasing student learning outcomes after following a test of mastery learning teachers with up to 100% and scored an average of 83.25.

Keywords: *listening skills, chain letters game*

ABSTRAK

Kondisi riil pendidikan yang ada di daerah, masih banyak menemukan guru berada dalam situasi yang kurang menguntungkan untuk melaksanakan tugas dengan profesional. Banyak guru yang ditempatkan di dalam ruang yang penuh sesak dengan anak didik dengan perlengkapan yang kurang memadai, para guru diharapkan mampu melaksanakan tugas mulia untuk mendidik generasi penerus anak bangsa. Hal demikian sebagaimana dialami pula oleh peneliti selaku guru di SDN Pinggir Papas 1, dimana SDN Pinggir Papas 1 juga terletak di daerah pinggiran dengan penduduk yang kurang berpendidikan. Siswa kelas 1^A sebagian besar tidak mempunyai latar pendidikan dari TK, mereka memulai segalanya (mengetahui huruf dan angka) dari kelas 1. Kemampuan berbahasa Indonesia siswa kelas 1^A juga sangat kurang, mereka terbiasa menggunakan bahasa Madura sebagai bahasa komunikasi sehari-hari. Untuk itu peneliti selaku guru kelas 1^A, merasa kesulitan di dalam membelajarkan bahasa Indonesia kepada siswa. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang rendah di segala aspek keterampilan bahasa, yaitu pada aspek membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Setiap diadakan penilaian terhadap salah satu aspek keterampilan bahasa yang diajarkan, misalnya keterampilan menyimak, nilai hasil belajar siswa selalu di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 65, hanya ada beberapa siswa yang mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah

ditentukan. Sebagai alternatif pemecahan masalah maka peneliti sebagai guru kelas 1 berupaya melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas 1^A Melalui Teknik Permainan Pesan Berantai pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 2 siklus dengan menggunakan metode observasi dan tes serta data catatan lapangan selama proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak siswa kelas 1^A dapat ditingkatkan melalui penerapan metode permainan pesan berantai pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu membedakan bunyi bahasa di SDN Pinggir Papas 1 Sumenep. Peningkatan kemampuan menyimak tersebut ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah mengikuti tes dari guru dengan ketuntasan belajar mencapai 100% dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,25.

Kata Kunci: kemampuan menyimak, permainan pesan berantai

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif, yaitu suasana belajar yang menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberikan ruang pada siswa untuk berpikir aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuannya. Guru yang profesional merupakan faktor penentu proses pendidikan yang berkualitas. Guru dalam era teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini bukan hanya sekedar mengajar, melainkan menjadi manajer belajar. Setiap guru diharapkan mampu menciptakan kondisi belajar yang menantang kreatifitas dan aktivitas siswa, memotivasi siswa, menggunakan multimetode, multimedia dan multisumber agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Namun kondisi riil pendidikan yang ada di daerah, masih banyak menemukan guru berada dalam situasi yang kurang menguntungkan untuk melaksanakan tugas dengan profesional. Banyak guru yang ditempatkan di dalam ruang yang penuh sesak dengan anak didik dengan perlengkapan yang kurang memadai, para guru diharapkan mampu melaksanakan tugas mulia untuk mendidik generasi penerus anak bangsa. Masalah tersebut akan lebih berat dan kompleks apabila dihadapkan lagi dengan luapan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi dengan dukungan fasilitas dan sarana yang minim serta iklim kerja yang kurang menyenangkan.

Hal demikian sebagaimana dialami pula oleh peneliti selaku guru di SDN Pinggir Papas 1, dimana SDN Pinggir Papas 1 juga terletak di daerah pinggiran dengan penduduk yang kurang berpendidikan. Siswa kelas 1^A sebagian besar tidak mempunyai latar pendidikan dari TK, mereka memulai segalanya (mengetahui huruf dan angka) dari kelas 1^A. Kemampuan berbahasa Indonesia siswa kelas 1^A juga sangat kurang, mereka terbiasa menggunakan bahasa Madura sebagai bahasa komunikasi sehari-hari. Untuk itu peneliti selaku guru kelas 1^A, merasa kesulitan di dalam membelajarkan bahasa Indonesia kepada siswa. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang rendah di segala aspek keterampilan bahasa, yaitu pada aspek membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Setiap diadakan penilaian terhadap salah satu aspek keterampilan bahasa yang diajarkan, misalnya keterampilan menyimak, nilai hasil belajar siswa selalu di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 65, hanya ada beberapa siswa yang mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan.

Keempat keterampilan berbahasa inilah yang harus dilatihkan kepada siswa, sehingga siswa mendapatkan kompetensi keterampilan berbahasa yang dibutuhkan untuk menyerap informasi dari berbagai mata pelajaran lain melalui kegiatan menyimak dan membaca, sekaligus untuk mengkomunikasikan gagasan/ide, pendapat, pikiran tentang apa yang telah dipelajarinya melalui kegiatan berbicara dan menulis (Depdiknas, 2006:66). Lebih lanjut Depdiknas menjelaskan, Bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Sebagaimana yang telah dijelaskan setiap guru diharapkan mampu menciptakan kondisi belajar yang menantang kreatifitas dan aktivitas siswa, memotivasi siswa, menggunakan multimetode, multimedia dan multisumber agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu, seorang guru dituntut mahir dalam mengatur strategi pembelajaran melalui teknik-teknik mengajar yang inovatif, sehingga pembelajaran akan berlangsung efektif dan efisien yang dapat berpengaruh terhadap cara siswa belajar dan pencapaian prestasi belajar siswa.

Dari uraian latar belakang di atas, sebagai alternatif pemecahan masalah maka peneliti sebagai guru kelas 1^A berupaya melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas 1^A Melalui Teknik Permainan Pesan Berantai pada Pembelajaran Bahasa Indonesia".

Menyimak merupakan proses interaktif yang mengubah bahasa lisan menjadi makna dalam pikiran, kegiatan berpikir atau menangkap makna yang didengar merupakan bagian dari proses menyimak. Teknik permainan pesan berantai cocok digunakan dalam pembelajaran menyimak/mendengarkan, karena tujuan permainan ini adalah untuk mengembangkan kecakapan siswa dalam memahami dan mengingat suatu informasi. Para siswa bisa saling berkompetisi dengan kelompok lain dalam hal keakuratan mereka di dalam mendengarkan dan menyampaikan pesan-pesan itu ke teman satu kelompoknya. Teknik permainan dirasa cocok diterapkan di kelas 1^A karena karakteristik permainan adalah penciptaan suasana belajar yang menyenangkan serta serius namun santai, cocok dengan karakteristik siswa kelas 1^A yang menyukai permainan sehingga tujuan belajar diharapkan dapat tercapai secara efektif dan efisien dalam suasana gembira.

Teknik permainan pesan berantai dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif juga telah dibuktikan oleh peneliti sebelumnya, yaitu oleh Riskiyah (2011) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik bermain kalimat atau menulis pesan berantai dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas 1 SDN

Ellak Laok IV, jika dibandingkan dengan teknik pembelajaran konvensional tanpa perlakuan khusus.

Melalui judul penelitian tersebut, maka rumusan masalah yang sesuai adalah “Apakah kemampuan menyimak siswa kelas 1 dapat ditingkatkan melalui teknik permainan pesan berantai pada pembelajaran Bahasa Indonesia?” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan menyimak siswa kelas 1 setelah dilakukan pembelajaran dengan teknik permainan pesan berantai pada pelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Arikunto, 2010:3). Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas 1^A melalui teknik permainan pesan berantai yang dilaksanakan di SDN Pinggir Papas 1 Kecamatan Kalianget Kabupaten Sumenep tahun pelajaran 2013/2014 semester ganjil. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 1^A yang berjumlah 20 orang yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dengan model penelitian kolaborasi. Seperti yang diungkapkan Arikunto (2010:17), dalam penelitian kolaborasi pihak yang melakukan tindakan adalah guru, sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti, bukan guru yang sedang melakukan tindakan. Cara penelitian kolaborasi ideal digunakan karena adanya upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan. Apabila pengamatan dilakukan oleh orang lain, pengamatannya lebih cermat dan hasilnya akan lebih objektif. Adapun yang melakukan pengamatan dalam penelitian ini adalah teman sejawat yang dari awal turut membantu persiapan dan pelaksanaan penelitian ini, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan sampai refleksi.

Untuk memperoleh hasil yang diharapkan, maka diperlukan data-data yang diperoleh dengan menggunakan metode observasi, tes dan catatan lapangan. Dalam mengumpulkan data, diperlukan instrument berupa lembar pengamatan aktivitas siswa dalam belajar dan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan teknik permainan pesan berantai serta soal-soal tes untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyimak materi yang disampaikan guru. Adapun catatan lapangan yang dikumpulkan dalam penelitian ini berisi rangkuman seluruh data lapangan yang terkumpul selama sehari atau periode tertentu yang disusun berdasarkan catatan pendek, dan catatan harian (Trianto, 2012:57). Catatan ini disusun sesegera mungkin setelah observasi pada hari yang bersangkutan selesai, sehingga berupa data segar. Pencatatan hendaknya dikelompokkan menurut kategori atau tema yang muncul dalam observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu PTK, maka penelitian ini meliputi empat tahapan. Adapun keempat tahapan atau prosedur penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti bersama teman sejawat sebagai kolaborator dalam penelitian ini, mempersiapkan dan menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pembelajaran (RPP), soal-soal tes formatif, lembar observasi aktivitas siswa dan guru dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan metode permainan teknik berantai.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan perbaikan pembelajaran baik siklus I maupun siklus II berlangsung selama 2x35 menit di kelas 1^A. Guru (peneliti) melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah disusun dalam RPP. Pada setiap akhir proses pembelajaran siswa diberi soal-soal tes dengan maksud untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam hal menyimak materi pelajaran bahasa Indonesia. Adapun data hasil penelitian selama proses pembelajaran pada siklus I maupun siklus II disajikan pada tabel-tabel berikut.

Tabel 1. Data Tes Hasil Belajar Siswa KKM 65

No. Urut Siswa	Nilai		No. Urut Siswa	Nilai	
	Siklus I	Siklus II		Siklus I	Siklus II
1	70	90	11	55	65
2	65	80	12	65	80
3	60	80	13	70	100
4	70	90	14	65	100
5	65	90	15	65	80
6	50	70	16	70	100
7	55	70	17	60	65
8	65	80	18	65	65
9	70	90	19	70	100
10	75	90	20	60	80

Keterangan :

jumlah nilai keseluruhan siklus I = 1290

jumlah nilai keseluruhan siklus II = 1665

Berdasarkan tabel 1, tampak bahwa hasil belajar siswa yang mencapai nilai ≥ 65 pada siklus I sebanyak 14 anak sedangkan 6 anak lainnya memperoleh nilai < 65 , sehingga dapat ditentukan persentase ketuntasan secara klasikal yaitu sebesar 70 %, dengan rata-rata kemampuan siswa sebesar 64,5 dibawah KKM yang ditentukan 65. Namun pada siklus II, seluruh anak mampu mencapai nilai ≥ 65 dengan persentase ketuntasan 100 %, dengan rata-rata kemampuan siswa mencapai 83,25 di atas KKM yang ditentukan yaitu 65. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan metode permainan pesan berantai mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak materi yang disampaikan guru.

3. Tahap Pengamatan

Adapun pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan metode permainan pesan berantai meliputi hal-hal yang terkait dengan peningkatan pemahaman berupa aktivitas, kreativitas, rasa

senang, dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel hasil pengamatan berikut ini.

Tabel 2. Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran

Aspek	Deskriptor	Siklus I		Siklus II	
		Skor	Kriteria	Skor	Kriteria
Akti- vitas belajar	Kemauan siswa mengerjakan tugas sesuai petunjuk guru	1	Kurang	3	Baik
	Kemauan siswa mengajukan pertanyaan apabila ada petunjuk yang kurang dimengerti	2	Cukup	3	Baik
	Kemauan siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan temannya	1	Kurang	3	Baik
Kreati- vitas siswa	Sikap ingin tahu dengan kemauan siswa mengajukan pertanyaan pada guru atau temannya	1	Kurang	2	Cukup
	Kemauan siswa menyampaikan ide/pikirannya	2	Cukup	3	Baik
	Menunjukkan kreativitas siswa dalam menyampaikan pesan guru di depan teman-temannya	2	Cukup	3	Baik
Rasa senang	Menampakkan keceriaan dan kerianggembiraan siswa dalam mengikuti pembelajaran	2	Kurang	3	Baik
	Banyaknya siswa yang bertepuk tangan ketika mengapresiasi temannya	2	Cukup	3	Baik
	Memperhatikan dan mengikuti proses pembelajaran dengan tidak bermain atau berbicara dengan temannya	2	Cukup	3	Baik
Inte- raksi	Siswa mau bekerjasama dengan teman dalam menyampaikan pesan	1	Kurang	3	Baik
	Siswa antusias ketika menerima pesan dari temannya	1	Kurang	3	Baik
	Mau bersikap disiplin dengan tertib menunggu giliran dibisiki teman	1	Kurang	2	Cukup
Jumlah poin yang diperoleh		18		34	
Rata-rata persentase		50%		94%	
Skor Maksimal		36			

Dari tabel 2 tampak bahwa aktivitas belajar siswa dari keempat aspek yang ditetapkan dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan keaktifan dengan perolehan skor dari 18 menjadi 34 dengan skor maksimal 36. Aspek-aspek yang mendapat penilaian kurang pada siklus I seperti pada aspek aktivitas belajar yaitu kemauan siswa mengerjakan tugas sesuai petunjuk gurudan kemauan siswa memberikan tanggapan terhadap penampilan temannya, juga pada aspek interaksi yaitu siswa antusias ketika menerima pesan dari temannya mengalami peningkatan pada siklus II telah mendapat penilaian baik dengan skor 3. Akan tetapi ada dua aspek yang masih memperoleh penilaian cukup yaitu pada aspek kreativitas siswa (sikap ingin tahu dengan kemauan siswa mengajukan pertanyaan pada guru atau

temannya), dan aspek interaksi yaitu mau bersikap disiplin dengan tertib menunggu giliran dibisiki teman yang keduanya masih memperoleh skor 2, namun secara keseluruhan aktivitas belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran sudah dapat dikatakan baik atau aktif dengan memperoleh skor hampir sempurna yaitu sebesar 94%.

4. Refleksi

Pada tahap ini akan dikemukakan beberapa hal tentang hasil proses pelaksanaan pembelajaran antara lain sebagai berikut.

- a. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode permainan pesan berantai dalam kegiatan menyimak pelajaran bahasa Indonesia pada siklus I masih belum mendapatkan hasil yang optimal dengan perolehan nilai tes hasil belajar siswa dibawah KKM yaitu hanya sebesar 64,5 dan keaktifan belajar siswa sebesar 50% sehingga perlu dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II.
- b. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II telah menunjukkan hasil yang optimal. Pembelajaran dengan metode permainan pesan berantai dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak pembelajaran bahasa Indonesia yang ditunjukkan dengan perolehan nilai hasil belajar siswa 100% dapat mencapai KKM yang ditentukan sebesar 65 dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,25.
- c. Pada saat melakukan permainan pesan berantai pada siklus I, aktivitas, kreativitas, ras senang dan interaksi belajar siswa masih belum memuaskan. Banyak aspek yang masih memperoleh kriteria kurang, akan tetapi pada siklus II keempat aspek tersebut telah memperoleh kriteria baik.

PEMBAHASAN

Penerapan metode permainan pesan berantai dapat meningkatkan kemampuan menyimak pada siswa kelas 1. Keaktifan siswa mengikuti proses pembelajaran terlihat bersemangat dan antusias mengikuti petunjuk dari guru. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas belajar siswa oleh guru pengamat. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa guru berhasil menerapkan metode tersebut dengan baik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa menyimak materi pembelajaran bahasa Indonesia yang disampaikan guru yang dalam penelitian ini adalah membedakan bunyi bahasa yang berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang memuaskan yaitu di atas kriteria ketuntasan minimal nilai 65 sebesar 100% atau seluruh siswa yang berjumlah 20 anak.

Pembelajaran dengan metode permainan pesan berantai juga dapat meningkatkan kreativitas siswa dan kemampuan siswa berinteraksi baik dengan teman maupun dengan guru. Siswa terlihat sangat senang mengikuti jalannya permainan, hal ini membuktikan bahwa siswa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak siswa kelas 1^A dapat ditingkatkan melalui penerapan metode permainan pesan berantai pada

pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu membedakan bunyi bahasa di SDN Pinggir Papas 1 Sumenep. Peningkatan kemampuan menyimak tersebut ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah mengikuti tes dari guru dengan ketuntasan belajar mencapai 100% dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,25.

Dari kesimpulan tersebut, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut: untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak materi yang disampaikan guru, khususnya di kelas 1 dengan karakteristik siswa yang suka bermain dan cepat bosan terhadap sesuatu, sebaiknya guru menerapkan metode pembelajaran kreatif dan menyenangkan sehingga dapat membangkitkan semangat belajar siswa, salah satunya dengan metode permainan pesan berantai. Metode ini cocok dengan karakteristik siswa kelas 1 yang menyukai permainan dalam mengikuti suatu kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. Dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdikans. 2006. *Permendiknas Nomor 22*. Jakarta.
- Kosasih, E. 2010. *Pendekatan, Metode dan Teknik Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Genesindo.
- Riskiyah. 2011. *Peningkatan Kompetensi Menulis Melalui Cerita Berantai dengan Gambar Seri bagi Siswa Kelas 1 SDN Ellak Laok IV Kecamatan Lenteng (PTK)*. Jakarta: Jurnal Cendekia.
- Trianto. 2012. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.