
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MEMAHAMI ISI CERITA FIKSI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DAN MEDIA VISUAL KELAS IV SD NEGERI 8 KUTABLANG

Siti Sara

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Almuslim

email: sitisara5543@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan pada siswa dimana masih rendahnya hasil belajar pada materi memahami isi cerita fiksi. Tujuannya untuk mengetahui pemahaman, keterampilan dan respon siswa dalam peningkatan pemahaman siswa pada materi memahami isi cerita fiksi menggunakan model pembelajaran Role Playing dan media visual di kelas IV SD Negeri 8 Kutablang. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data penelitian ini yaitu data hasil tes akhir, hasil observasi dan hasil wawancara. Sumber data adalah siswa kelas IV SD Negeri 8 Kutablang Kabupaten Bireuen yang berjumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu teknik tes akhir, teknik observasi dan teknik wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui model model pembelajaran role playing dan media visual pada materi memahami isi cerita fiksi siswa kelas IV tergolong dalam kategori baik. Siklus I memperoleh persentase sebesar 32% dan pada siklus II persentase sebesar 89% (peningkatan terjadi sebesar 57%). Aktivitas guru pada siklus I memperoleh skor persentase 81% sedangkan aktivitas siswa memperoleh skor dengan persentase 80%. Selanjutnya, dari hasil yang didapatkan pada observasi aktivitas guru pada siklus II memperoleh skor persentase 95,7% sedangkan aktivitas siswa memperoleh skor dengan persentase 96,4%. Respon siswa berdasarkan hasil wawancara terhadap hasil belajar siswa melalui model pembelajaran role playing dan media visual pada materi memahami isi cerita fiksi bahwa siswa menyukai proses pembelajaran dan siswa mudah memahami materi dengan menggunakan model pembelajaran role playing dan media visual. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami isi cerita fiksi.

Kata Kunci: Hasil belajar, Isi cerita fiksi, Role Playing, Media Visual

1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah-sekolah dasar, Karena bahasa Indonesia merupakan alat untuk mempelajari mata pelajaran lainnya. Kemampuan menguasai pelajaran bahasa Indonesia sangat berpengaruh pada penguasaan pengetahuan dan pembelajaran lainnya. Semakin tinggi penguasaan pelajaran bahasa Indonesia, akan semakin tinggi penguasaan pelajaran lainnya.

Pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai oleh

siswa. Keempat keterampilan tersebut meliputi keterampilan membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Keempat keterampilan tersebut saling mendukung, saling mempengaruhi dan saling berhubungan. Salah satunya adalah keterampilan menulis sangat dipengaruhi oleh keterampilan berbicara, membaca dan menyimak.

Memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Dengan memahami, berarti seseorang sanggup menjelaskan, mengklasifikasikan,

membedakan dan bahkan bercerita, baik fiksi maupun non fiksi.

Cerita fiksi berarti rekaan atau cerita khayalan. Fiksi merupakan karya narasi yang isinya tidak menyanan pada kebenaran faktual, sesuatu yang benar-benar terjadi. Menurut Dirfantara Hairuddin dapat diartikan sebagai prosa narasi yang bersifat imajinatif, namun bisanya masuk akal dan mengandung kebenaran yang mendramatisasikan hubungan-hubungan antar manusia. Sedangkan menurut Prof. DR. Henry Guntur Tarigan (2011) betapapun saratnya pengalaman dan permasalahan kehidupan yang ditawarkan, sebuah karya fiksi haruslah tetap merupakan cerita yang menarik, tetap merupakan bangun struktur yang koheren dan tetap mempunyai tujuan estetik.

Sebagaimana dikemukakan sebelumnya, cerita fiksi dapat diartikan sebagai cerita rekaan. Akan tetapi, pada kenyataannya tidak semua karya mengandung unsur rekaan. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 8 Kutablang, untuk pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi memahami isi cerita fiksi masih kurang memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yaitu 75. Hal ini diketahui setelah melihat daftar nilai siswa yang diberikan oleh guru kelas. Dari tahun ajaran 2020-2021 di SD Negeri 8 Kutablang berjumlah 19 siswa (10 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan). Hanya 7 siswa yang lulus KKM dan sisanya 12 siswa tidak lulus KKM. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 8 Kutablang belum tuntas belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi memahami isi cerita fiksi.

Melihat permasalahan yang dihadapi siswa kelas IV SD Negeri 8 kutablang ini perlu dicari alternatif serta dibutuhkan solusi untuk mengatasinya. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif. Peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan media visual. Media visual menarik perhatian minat siswa serta untuk membantu memunculkan ide/imajinasi dan selanjutnya menuangkan ide-ide dan gagasan ke dalam bentuk cerita fiksi.

Media visual adalah semua wujud benda yang terlihat dan digunakan untuk menyampaikan suatu pesan. Oleh karena itu media visual merupakan alat bantu terbaik untuk membuat pembelajaran menjadi efektif dan penyampaian pengetahuan terbaik. Media visual dalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan presentasi belajar siswa. Media visual dapat mendukung siswa untuk mempertahankan dan menerapkan konsep-konsep baru pada situasi kehidupan nyata.

Model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Bermain peran ialah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semua bentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya. (Arlini Tarigan, 2016).

Berdasarkan uraian di atas tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman, keterampilan dan respon siswa dalam peningkatan pemahaman siswa pada materi memahami isi cerita fiksi menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan media visual di kelas IV SD Negeri 8 Kutablang.

2. KAJIAN LITERATUR

Pengertian Hasil Belajar

Hasil adalah segala sesuatu yang mengakibatkan perubahan pada manusia baik itu dalam sikap maupun tingkah lakunya. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan agar memperoleh suatu perubahan tingkah laku untuk mencapai pemahaman. Proses belajar merupakan proses yang unik dan kompleks. Keunikan itu disebabkan karena hasil belajar hanya terjadi pada individu yang belajar, tidak pada orang lain dan setiap individu menampilkan perilaku belajar yang berbeda.

Pengertian Cerita Fiksi

Cerita fiksi adalah cerita rekaan atau hayalan yang dibuat-buat dengan berdasarkan realitas kehidupan. Yang termasuk ke dalam fiksi adalah novel dan cerpen.

Fiksi adalah suatu istilah yang dipergunakan untuk membedakan urusian yang tidak bersifat historis dari uraian yang bersifat historis dengan penunjukan khusus atau penekanan khusus pada segi sastranya. Menurut Tarigan (2009) menyatakan bahwa fiksi adalah cerita rekaan, kisah yang mempunyai tokoh, lakuan dan alur yang dihasilkan oleh daya khayalan atau imajinasi. Jika berbicara fiksi, maka konteksnya mengingatkan kepada karya sastra.

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

Arsyad (2013) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Beliau juga mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, kaset, video kamera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik dan komputer.

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif. Menurut Zainal Aqib (2020) pendekatan kualitatif memiliki ciri manusia sebagai alat (Instrument), metode kualitatif, analisis data secara induktif, teori dari dasar lebih mementingkan proses dari pada hasil, adanya batas yang ditentukan oleh fokus, adanya kriteria khusus untuk keabsahan data, desain yang bersifat sementara.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel

mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel yang lain.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Zainal Aqib (2020) merumuskan penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang diberikan oleh guru atau dengan arahan guru kepada siswa dalam bidang pendidikan yang dilakukan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Data dan Sumber Data

Data penelitian ini adalah data hasil tes, hasil observasi dan hasil wawancara. Data hasil tes diperoleh dari siswa kelas IV SD Negeri 8 Kutablang Kabupaten Bireuen, baik dari data hasil tes awal maupun data hasil tes akhir tindakan. Data hasil observasi diperoleh dari hasil observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan hasil observasi kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Data hasil wawancara diperoleh dari wawancara yang dilakukan dengan beberapa orang siswa yang dianggap mempresentasi kelompok masing-masing, yaitu kelompok mendapat nilai tinggi, nilai sedang dan nilai rendah. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 8 Kutablang Kabupaten Bireun yang berjumlah 19 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan jenis data yang telah disebutkan di atas, maka yang digunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan data yaitu:

1) Teknik Tes

Teknik tes yang digunakan meliputi tes awal dan tes akhir setiap akhir siklus. Tes awal yang dimaksudkan untuk memenuhi tingkat kemampuan awal siswa dalam menemukan amanat dalam puisi. Sedangkan tes akhir dimaksudkan untuk mengetahui apakah siswa mengalami peningkatan atau tidak.

2) Teknik observasi

Teknik ini merupakan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan

guru dan perilaku siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

2) Teknik wawancara

Wawancara dilakukan setiap akhir sklus, tujuannya adalah untuk meminta pendapat siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan. Untuk keperluan wawancara, peneliti melakukannya dengan tiga kelompok siswa nilai tertinggi, sedang, dan nilai terendah masing-masing 1 orang untuk diwawacarai.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan baik dari segi proses maupun dari segi hasil. Dari segi proses dapat dilihat pada meningkatnya hasil observasi guru dan siswa dari siklus I ke Siklus II, sedangkan dari segi hasil dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa dibuktikan berdasarkan hasil tes akhir siklus I ke tes akhir siklus II yang mengalami peningkatan.

Data hasil tes pada siklus I dan siklus II diperoleh berdasarkan tes tertulis siswa yang berbentuk soal essay. Pelaksanaan tes pada penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali yaitu tes pada akhir siklus I dan tes akhir siklus II. Adapun peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan Siklus II dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Role

Playing dan media visual dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Ketuntasan Siklus I dan Siklus II

No	Daya Serap	Hasil belajar	
		Siklus I Tes Akhir	Siklus II Tes Akhir
1	Tuntas	32%	89%
2	Tidak Tuntas	68%	11%
Jumlah		100%	100%

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa persentase hasil belajar siswa dari tes akhir siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 57%. Dilihat dari persentase daya serap siswa yang meningkat dari 32% menjadi 89%. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *role playing* dan media visual telah berhasil dalam belajarnya. Hasil hasil belajar siswa selama 2 siklus secara ringkas dapat dilihat pada gambar 1.



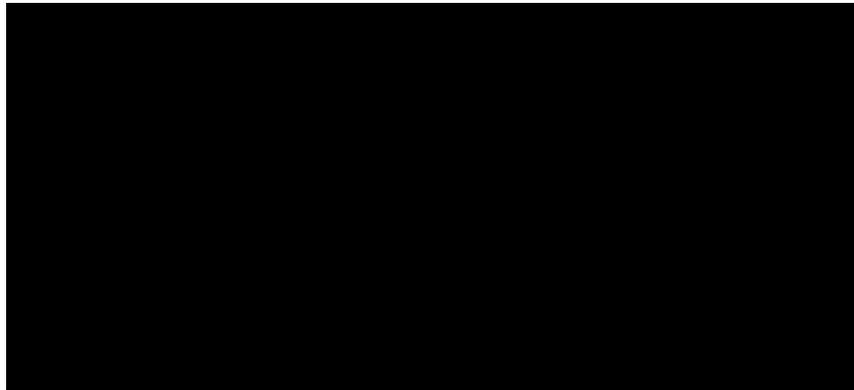
Gambar 1. Persentase Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa pada Tiap Siklus.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh dua orang pengamat ketika berlangsungnya pembelajaran, aktivitas guru

sudah termasuk dalam kategori sangat baik. Adapun analisis hasil pengamatan terhadap aktivitas guru adanya peningkatan dari siklus I

ke Siklus II. Hasil aktivitas guru pada Siklus I memperoleh persentase sebesar 81%, meningkat ke Siklus II sebesar 95,7%, dengan mengalami peningkatan sebanyak 14,7%.

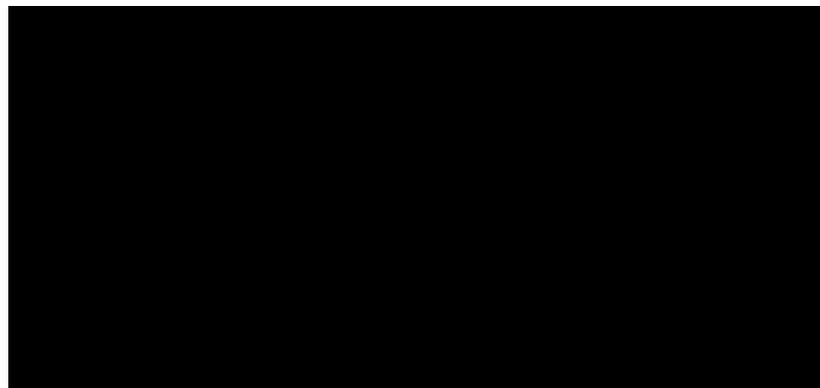
Secara ringkas aktivitas guru selama penelitian dilaksanakan (siklus I dan II) dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Peningkatan Aktivitas Guru pada Tiap Siklus

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh dua orang pengamat ketika berlangsungnya pembelajaran, aktivitas siswa sudah termasuk dalam kategori sangat baik. Adapun analisis hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa adanya peningkatan dari siklus I ke Siklus II. Hasil aktivitas siswa pada Siklus I

memperoleh persentase sebesar 80%, meningkat ke Siklus II sebesar 96,4%, dengan mengalami peningkatan sebanyak 16,4%. Secara ringkas aktivitas siswa selama penelitian dilaksanakan (siklus I dan II) dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Peningkatan Aktivitas Siswa pada Tiap Siklus

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 8 Kutablang, dapat diketahui bahwa melalui penerapan model pembelajaran Role Playing dan media visual pada materi memahami isi cerita fiksi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Aktivitas guru dan siswa, serta respon siswa. Hal ini dapat dilihat dari segi proses dan hasil yang diperoleh tiap siklus. Pada siklus I pembelajaran belum memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, baik dari segi proses maupun

dari segi hasil. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada siklus I. Sehingga pada pembelajaran siklus II sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan baik dari segi hasil maupun dari segi hasil.

Dari hasil tes hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan belajar hanya 32% siswa yang mendapat skor $\geq 70\%$ atau 6 siswa yang tuntas dari 19 siswa. Pada siklus I, masih terdapat sebagian besar siswa

yang bingung dengan proses pembelajaran role playing dan juga siswa terlihat kurang dalam menguasai materi pelajaran sehingga belum mampu memahami isi cerita fiksi yang diberikan. Hal ini disebabkan oleh penyampaian materi oleh guru yang kurang dimengerti. Kemudian pada siklus II menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa lebih meningkat menjadi 89% yang mendapat skor $\geq 70\%$ dengan mengalami peningkatan sebesar 57% atau 17 siswa yang tuntas dari 19 siswa.

Pada siklus II, menunjukkan bahwa peneliti sudah berhasil mengatasi kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada siklus I, sehingga hasil tes hasil belajar siswa pada siklus II meningkat secara optimal. Perbaikan yang dilakukan diantaranya yaitu guru sudah dapat menguasai ruang kelas dengan baik, materi yang disampaikan sudah maksimal dan siswa sudah terlihat aktif dikelas. Siswa juga terlihat sudah mulai menguasai materi pelajaran dengan baik dan mampu menyelesaikan soal pada materi memahami isi cerita fiksi. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh dua orang pengamat terhadap aktivitas guru dan siswa pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan. pada observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh skor persentase 81% sedangkan aktivitas siswa memperoleh skor dengan persentase 80%. Selanjutnyadari hasil yang didapatkan pada siklus II sudah memenuhi kriteria ketuntasan dalam kategori sangat baik. Dilihat dari hasil yang didapatkan pada observasi aktivitas guru pada siklus II memperoleh skor persentase 95,7% sedangkan aktivitas siswa memperoleh skor dengan persentase 96,4%. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan siswa pada siklus I dan siklus II sudah memenuhi kriteria ketuntasan.

Penelitian ini selain untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dan aktivitas guru dan siswa, juga untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran *role playing*. Berdasarkan hasil analisis data hasil wawancara siswa diketahui bahwa siswa sangat setuju terhadap penerapan model

pembelajaran *Role Playing*. Model *Role Playing* yang diterapkan pada materi memahami isi cerita fiksi memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu dapat membantu siswa lebih aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran. Dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Istarani (2012: 34) yaitu bahwa kelebihan model *Role Playing* adalah dapat mengembangkan minat belajar siswa dan mengembangkan kemampuan siswa untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.

Hasil penelitian ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aulia (2019) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli pada Siswa Kelas III SDN 2 Tanahsari Tahun Ajaran 2018/2019”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* dengan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Kendala yang muncul dalam penerapan model *role playing* dengan media audio visual yaitu siswa belum menjiwai karakter peran yang dimainkan dengan baik. Adapun solusi yang diberikan peneliti yaitu siswa diberikan motivasi oleh guru agar berani berekspres, berani dan lebih percaya diri saat memainkan drama.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Nafisah (2017) menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* dengan media audio visual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. Kendala yang muncul dalam penerapan model *role playing* dengan media audio visual, yaitu dalam menetapkan pemain guru kurang memperhatikan sesuai kemampuan siswa, siswa kurang menjiwai perannya, siswa kurang aktif bertanya saat kegiatan pembelajaran. Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu guru lebih memperhatikan kemampuan yang dimiliki siswa dalam menetapkan pemain, siswa lebih menjiwai perannya dengan dibimbing guru dan siswa lebih aktif bertanya.

Dengan demikian, dari hasil penelitian siklus I dan siklus II terlihat sangat jelas bahwa hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan media visual dapat meningkatkan hasil belajar

siswapada materi memahami isi cerita fiksi di kelas IV SD Negeri 8 Kutablang.

5. PENUTUP

Berdasarkan data, hasil pembahasan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 8 Kutablang dapat disimpulkan bahwa:

1. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *role playing* dan media visual pada materi memahami isi cerita fiksi siswa kelas IV dari siklus I memperoleh persentase sebesar 32% yang tuntas dan pada siklus II persentase ketuntasan sebesar 89% terjadi peningkatan sebesar 57%.
2. Aktivitas guru dan siswa melalui model pembelajaran *role playing* dan media visual pada materi memahami isi cerita fiksi berjalan dengan lancar. Peningkatan aktivitas belajar mengajar berlangsung dengan baik. Ini terlihat dari hasil observasi siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dimana aktivitas guru pada siklus II memperoleh skor persentase 81% sementara aktivitas siswa memperoleh skor 80%. Selanjutnya dari hasil yang didapatkan pada observasi aktivitas guru pada siklus II memperoleh skor 95,7% sedangkan aktivitas siswa memperoleh skor dengan 96,4%.
3. Respon siswa berdasarkan hasil wawancara terhadap hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *role playing* dan media visual pada materi memahami isi cerita fiksi bahwa siswa menyukai proses pembelajaran dan siswa mau pembelajaran dilaksanakan pada materi-materi lain dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan media visual.

6. REFERENSI

- Aqib, Zainal, 2020. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad. Azhar. 2013 *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Hairuddin, Dirfantara, 2017. *Hakikat Prosa dan Unsur-Unsur Cerita Fiksi*. Makassar
- Istarani, 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Media Persada, Medan.
- Khoerunnisa, Putri, 2020. *Analisis Model-Model Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Dasar. 4(1): 2-3.
- Lulu Atun Nafisah, Kartika Chrysti Suryandari, Moh. Salimi. 2017. Penerapan Model Role Playing dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Sdn 1 Brecong Tahun Ajaran 2015/2016. *Kalam Cendekia*, Volume 4, Nomor 6.1, hlm. 655 – 660
- Purwanto, 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta.
- Rizki Aulia, Ngatman Ngatman, Ratna Hidayah . 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli pada Siswa Kelas III SDN 2 Tanahsari Tahun Ajaran 2018/2019*. 2808-2621 (Online) Vol 7, No 3 (2019) > Aulia <https://doi.org/10.20961/jkc.v7i3.40771>
- Saebani. Beni Ahmad, 2008. *Metode Penelitian*. Bandung, Pustaka Setia.
- Tarigan, Arleni, 2016. *Model Pembelajaran*. Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 5 (3) :105-106.
- Tarigan. Henry Guntur, 2011. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Angkasa Bandung.