

PENGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN BENTUK HURUF SISWA KELAS I PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH ABC MANADO

Rahel Ika Primadini Maryanto, Imanuel Adhitya Wulanata Christmastianto
SD Sekolah Palembang Harapan
rahel.maryanti@sdh.pr.id

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi selama tiga minggu dan hasil tes diagnostik yang dilaksanakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, menunjukkan pengenalan bentuk huruf pada siswa kelas 1 masih terbatas. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan pengenalan bentuk huruf pada siswa dengan menggunakan media *flashcard*. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart, yang berlangsung selama dua siklus. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 24 Juli hingga 25 Oktober 2017 terhadap 6 siswa sebagai subyek penelitian, di Sekolah ABC Manado. Instrumen yang digunakan selama penelitian adalah lembar tes tertulis (tes diagnostik dan tes formatif), lembar observasi *checklist* penggunaan media, lembar wawancara (guru mentor dan subyek penelitian), dan jurnal refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pengenalan bentuk huruf kelas 1 Sekolah ABC Manado pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di setiap indikator, dari siklus satu ke siklus 2. Masing-masing peningkatan indikator adalah 5,21% untuk indikator PBH-1, 12,53% untuk indikator PBH-2, dan 25% untuk indikator PBH-3. Maka disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan pengenalan bentuk huruf siswa kelas 1 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah ABC Manado.

Kata Kunci: Media *Flashcard*; Pengenalan Bentuk Huruf; Siswa; Bahasa Indonesia

Abstract

Based on the observation for three weeks and diagnostic test result in Indonesian language subject, it is proven that the students in 1st grade of ABC's School Manado have not yet fully understood alphabet form. The purpose of this research is to enhance the alphabet form recognition on students who become the subject of research by used flashcard media. The research method used in this research was a Classroom Action Research (CAR) Kemmis and Taggart's model, held in two cycles. The research was conducted on July 24th until October 25th, 2017 towards 6 students, in ABC's School Manado. Instruments used in this research were written test sheet (diagnostic test and formative test), observation check list media usage, interview sheet (mentor and students as research subjects), and reflection journal. Based on the research that has been done, it showed the increased of the alphabet form recognition on 1st grade students of ABC's School Manado, in every indicators from first cycle to second cycle. The enhanced each of indicators are 5,21% for indicator PBH-1, 12,53% for indicator PBH-2, and 25% for indicator PBH-3. It is concluded that the use of flashcard media can enhance alphabet form recognition students of the 1st grade in Indonesian language subject of ABC's School Manado.

Keywords: *Flashcard Media; Alphabet Form Recognition; Student; Indonesian Language*

A. PENDAHULUAN

Salah satu kemampuan berbahasa yang penting bagi anak adalah kemampuan membaca dan menulis, yang diawali dengan pengenalan huruf pada masa Taman Kanak-Kanak (Hanum & Pangastuti, 2017). Hal tersebut didukung oleh sasaran perkembangan bahasa pada Taman Kanak-Kanak di Indonesia, menurut Pudjaningsih (2013) bahwa kemampuan mengenal lambang huruf, merupakan tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai anak usia 4-5 tahun. Pada usia tersebut juga, seharusnya anak sudah mampu untuk meniru huruf. Berdasarkan hasil observasi, wawancara siswa maupun guru mentor, dan hasil tes diagnostik, menunjukkan bahwa beberapa siswa kelas 1 masih belum mengenal bentuk huruf dengan baik.

Usia kelas 1 SD berada dalam rentang 5-7 tahun. Menurut Piaget (dalam Syah, 2009), pada usia tersebut, anak masuk pada tahap pra operasional. Djiwandono (2002) menjelaskan bahwa pada usia ini, siswa masih memiliki pikiran yang egosentris dan berpusat. Adapun kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh anak usia 6 tahun adalah menulis huruf dengan ketepatan dan minat dari huruf kecil sampai huruf besar (Allen & Marotz, 2010). Anak perlu pembiasaan dalam menulis huruf karena terkadang bisa terbalik atau bingung dengan beberapa huruf: *b/d, p/g, g/q, t/f* (Allen & Marotz, 2010). Jika masalah ini tidak

diatasi, siswa akan sangat kesulitan untuk melangkah kepada tahap selanjutnya yaitu untuk membaca dan menulis.

Menulis merupakan keterampilan penting yang ditinjau dari perspektif Alkitab. Menulis haruslah jelas dan dapat terbaca (Haycock, 1993). Hal ini dapat dilihat dalam Ulangan 27:8. Menurut tafsiran Alkitab (*Tafsiran Alkitab*, 2000), dijelaskan bahwa hukum-hukum Tuhan harus ditulis dengan *jelas* dan *terang*, sehingga hukum itu dapat dibaca dan dimengerti dengan mudah. Allah sendiri mengajarkan tentang pentingnya menulis dengan jelas dan terbaca, supaya orang yang membaca tulisan tersebut memahami, apa yang ingin diungkapkan oleh penulis. Maka dari itu, pengenalan bentuk huruf yang benar kepada siswa penting agar siswa dapat menghasilkan tulisan yang jelas dan dapat terbaca. Hal ini juga telah dibuktikan oleh penelitian sebelumnya dari Ratna Pangastuti dan Siti Farida Hanum (2017) mengenai Pengenalan Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf, yang membuktikan bahwa, penggunaan media *flashcard* (dalam penelitian tersebut disebutkan sebagai kartu huruf) lebih mempermudah menyampaikan pesan pembelajaran untuk mengenal huruf melalui pengalaman yang bermakna.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Media Flash Card

Media sangat penting bagi siswa

dalam belajar karena media dapat mempelajari pesan selain ceramah yang disampaikan oleh guru, dapat mengakomodir daya indera, meminimalisir keterbatasan ruang dan waktu, mengatasi sikap pasif, dan siswa menjadi lebih bergairah dan mengkombinasikan munculnya persamaan persepsi dari pengalaman (Arief, dkk, 2009). Media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sekitar 25×30 cm. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangannya (Indriana, 2011). Sedangkan Chatib (2011), menjelaskan bahwa media *flashcard* adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep. Definisi lain diungkapkan oleh Windura (2010), bahwa media *flashcard* atau kartu kilas adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar. Jadi, media *flashcard* merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain.

Kelebihan media *flashcard* yang dijelaskan oleh Indriana (2011) dan Riyana dan Susilana (2009) yang pertama adalah mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tidak besar dan ringan. Kedua adalah praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan

baik menggunakan media ini. Ketiga, media *flashcard* juga gampang diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian, memuat huruf atau angka yang simpel, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada. Media ini sangat menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan dapat digunakan dalam bentuk permainan. Selain kelebihan di atas Hotimah (2010) juga menyatakan bahwa keunggulan dari media *flashcard* adalah membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sebagai komponennya. Melalui pendapat beberapa ahli di atas maka kelebihan media *flashcard* adalah mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan.

Adapun karakteristik media *flashcard* ideal yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Karakteristik media *flashcard* yang dikemukakan oleh Indriana (2011) yang pertama, ukuran *flashcard* sekitar 20×30 cm. Kedua gambar yang disajikan berhubungan dengan materi pembelajaran. Ketiga media ini digunakan untuk kelompok kecil kurang lebih 25 orang. Adapun karakteristik media *flashcard* yang efektif menurut Pujiati (2017) yaitu, memuat tampilan huruf dalam ukuran cukup besar dan berwarna mencolok dengan latar polos, kontras dibandingkan warna huruf. Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik media *flashcard* merupakan

kartu kombinasi antara tulisan dan gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran, dibuat secara proporsional, dan ukurannya dapat disesuaikan dengan ruang dan jumlah siswa.

2. Pengenalan Bentuk Huruf

Rislina dan Khan (2015) menjelaskan bahwa untuk bisa membaca, terlebih dahulu anak menghafalkan semua bentuk huruf kecil dan huruf besar, yang dilakukan pada masa taman kanak-kanak (TK). Mengenal bentuk huruf berarti mengerti perbedaan-perbedaan antara huruf (Allen & Marotz, 2010). Gibson (1964, dalam Wasik, 2008) lebih jelas menjabarkan suatu penelitian, bahwa untuk mengerti perbedaan bentuk huruf, anak terlebih dahulu mencirikan bentuk berbeda dari huruf-huruf. Melalui penjelasan di atas, disimpulkan bahwa pengenalan bentuk huruf adalah tahap dimana siswa memahami hubungan nama dan bentuk huruf yang sesuai.

Bentuk huruf merupakan lambang atau simbol dan media *flashcard* merupakan salah satu bentuk media visual. Levie dan Levie (1975, dalam Arsyad 2004) mengidentifikasi suatu penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual, seperti guru menjelaskan materi menggunakan suatu media. Levie dan Levie menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk mengingat, mengenali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan

konsep. Di luar pihak stimulus verbal juga mendukung apabila pembelajaran melibatkan ingatan yang berurut-urutan (sekuensial). Lebih lanjut Levie dan Levie menjelaskan bahwa ini merupakan bukti dari konsep hipotesis koding ganda, yang mengatakan bahwa ada dua sistem ingatan manusia. Satu untuk mengolah simbol-simbol verbal kemudian menyimpannya dalam bentuk proposisi gambar, dan yang lainnya untuk mengolah gambar non-verbal kemudian disimpan dalam bentuk proposisi verbal. Ketika membaca *flashcard* huruf, siswa akan menggunakan indera ganda yaitu indera pandang dan dengar. Arsyad (2004) menjelaskan bahwa belajar menggunakan indera ganda-pandang dan dengar- berdasarkan konsep yang dijelaskan Levie dan Levie akan memudahkan siswa belajar lebih banyak dari pada hanya dengan stimulus pandang atau stimulus dengar saja. Ditinjau dari perkembangan anak pada usia 6 tahun, dalam hal perseptual-kognitif, anak mengandalkan kemampuan visual misalnya dalam hal mencocokkan huruf dan kata dengan gambar (Allen & Marotz, 2010). Hal ini sesuai dengan karakteristik media *flashcard* yang digunakan, di mana melalui media tersebut siswa dapat mencocokkan gambar dengan bentuk huruf.

Indikator yang diambil sebagai sasaran dari pengenalan bentuk huruf untuk siswa kelas 1 Sekolah ABC Manado pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang pertama adalah menghubungkan bentuk huruf dengan namanya (Otto,

2015). Pencapaian dari indikator ini adalah ketika siswa dapat menuliskan bentuk huruf setelah guru menyebutkan nama bentuknya. Indikator yang kedua adalah mengenal huruf kapital atau huruf besar (Seefeldt & Wasik, 2008). Pencapaian dari indikator ini adalah ketika siswa dapat membedakan huruf kapital dari susunan huruf-huruf kapital dan huruf kecil. Selain itu, siswa juga dapat menuliskan huruf kapital yang diminta oleh guru. Sedangkan indikator yang ketiga adalah mengenal huruf kecil (Seefeldt & Wasik, 2008). Pencapaian dari indikator ini adalah siswa dapat membedakan huruf kecil dari susunan huruf-huruf kapital dan huruf kecil. Sama seperti indikator mengenal huruf besar, siswa juga dapat menuliskan huruf kecil yang diminta oleh guru dengan benar.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemmis (1988, dalam Sanjaya, 2009) PTK adalah bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik peneliti. Tujuan PTK menurut Trianto (2011) adalah memecahkan masalah, memperbaiki kondisi, mengembangkan dan meningkatkan mutu pembelajaran. Desain PTK yang dipilih oleh peneliti adalah desain PTK model Kemmis dan Mc Taggart, yang menggunakan empat

tahap dan dilakukan secara berulang (spiral). Keempat tahap tersebut adalah rencana (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*), dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatu anjang-ancang pemecahan permasalahan (Trianto, 2011). Keempat tahapan tersebut dilaksanakan dalam satu siklus. Penelitian ini berlangsung di kelas 1 Sekolah ABC Manado pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* mengambil sampel yang disesuaikan dengan tujuan penelitian (Taridala, 2010). Tujuan dari penelitian ini adalah membantu siswa mengenal bentuk huruf, sehingga penelitian ini dilakukan hanya untuk siswa kelas 1 yang masih belum bisa mengenal huruf. Peneliti melakukan tes kemampuan awal dan terambil 6 dari 30 siswa sebagai subyek penelitian. Siswa yang menjadi subyek penelitian merupakan siswa yang mendapat nilai tes kemampuan awal di bawah rata-rata. Subyek penelitian terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Penelitian ini berlangsung dari tanggal 24 Juli-25 Oktober 2017. Instrumen utama yang digunakan untuk melihat bagaimana penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran adalah *check list* observasi yang diisi oleh rekan sejawat dan guru mentor. Sedangkan, instrumen utama untuk mengukur pengenalan bentuk huruf adalah tes formatif yang dilaksanakan di akhir

pembelajaran. Adapun jurnal refleksi, wawancara guru mentor dan subyek penelitian digunakan sebagai instrumen pendukung. Peneliti mengambil kriteria ketuntasan indikator dengan taraf baik optimal yang dikemukakan oleh Djamarah dan Zain (2004, hal. 108) di mana apabila lebih dari 75% bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.

Pemberian nilai untuk hasil jawaban tes dihitung dari setiap indikator dengan perhitungan berdasarkan teknik penskoran, di mana “skor adalah hasil menjumlahkan angka-angka bagi setiap soal tes yang dijawab betul oleh siswa (Arikunto, 2010, hal. 235).” Setelah menghitung skor, kemudian akan menghitung nilai dengan penghitungan skoring standar mutlak (Sudijono, 2005, hal. 318) sebagai berikut:

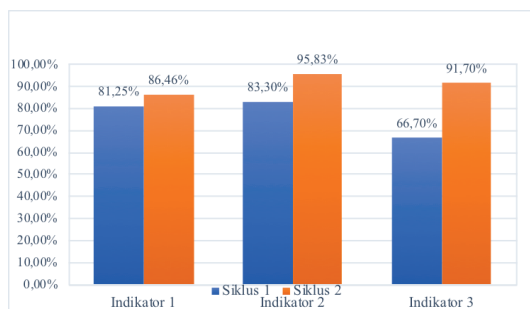
Tabel 1

Interval Nilai, Kategori dan Makna

Interval Nilai	Kategori	Makna
76-100	BS	Baik Optimal
51-75	B	Baik
26-50	C	Cukup
< 26	K	Kurang

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

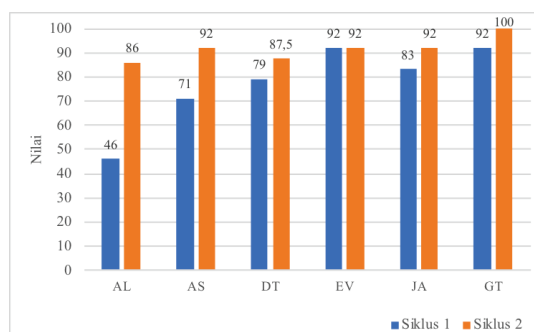
Berdasarkan hasil pengolahan data pada siklus 1 dan siklus 2, menunjukkan penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan indikator pengenalan bentuk huruf yang diujikan melalui tes formatif. Peningkatan tersebut dapat terlihat melalui diagram di bawah ini:



Gambar 1

Gambar Perbandingan Indikator Pengenalan Bentuk Huruf Yang Dicapai Subyek Penelitian Lewat Tes Formatif Pada Siklus 1 dan Siklus 2

Pada indikator 1, terjadi peningkatan sebesar 5,21%. Pada indikator 2 terjadi peningkatan sebanyak 13,53%. Sedangkan pada indikator 3, terjadi peningkatan sebanyak 25%. Pencapaian dari masing-masing indikator, telah mampu mencapai kriteria ketuntasan dengan taraf baik maksimal sesuai dengan pemaparan Djamarah dan Zain (2004), di mana bahan pelajaran yang dapat dikuasai oleh siswa mencapai lebih dari 75%. Adapun peningkatan dari 6 subyek penelitian dapat dilihat pada diagram di bawah:



Gambar 2

Diagram Perbandingan Nilai Tes Formatif Siklus 1 dan Siklus 2

Peningkatan yang terjadi pada siklus satu dan dua ditunjang oleh karakteristik media *flashcard* yang sesuai tujuan pembelajaran. Aktivitas melihat media *flashcard* dan mendengar bunyi huruf yang dilakukan, membuat siswa lebih mudah mengenal bentuk huruf. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Levie dan Levie (1975, dalam Arsyad 2004) di mana stimulus visual membuahkan hasil yang lebih baik untuk mengingat, mengenali, dan menghubungkan suatu fakta dengan konsep. Penelitian ini juga membuktikan penjelasan dari Arsyad (2004) bahwa pembelajaran menggunakan media *flashcard* yang menggunakan indera ganda (pandang dan dengar) akan memudahkan siswa belajar lebih banyak daripada hanya dengan indera pandang atau indera dengar saja. Peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian karena setiap indikator dari pengenalan bentuk huruf sudah mencapai, bahkan melebihi indikator keberhasilan penelitian (75%).

Penelitian yang dilakukan membuktikan bahwa peran guru sebagai seniman penting di dalam kelas. "Guru-seniman menonjolkan pentingnya strategi mengajar yang kreatif dan respon dari siswa (Brummelen, 2009, hal. 35)." Kekreativitasan diwujudkan dalam bentuk media *flashcard* membuat siswa lebih mengenal bentuk huruf. Penelitian ini telah berhasil menggunakan media *flashcard* untuk menuntun siswa yang

kesulitan dalam pengenalan bentuk huruf, sebagai wujud tanggung jawab sebagai seorang guru Kristen, yang menggunakan talenta mengajar untuk menyelesaikan permasalahan di dalam kelas.

E. KESIMPULAN

Penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan pengenalan bentuk huruf siswa kelas 1 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado. Peningkatan dapat diamati melalui persentase pencapaian indikator menghubungkan bentuk huruf dengan namanya 86,46%, indikator mengenal huruf kapital 95,83%, serta indikator mengenal huruf kecil 91,7%. Penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan pengenalan bentuk huruf siswa kelas 1 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, apabila media *flashcard* memiliki karakteristik yang sesuai tujuan pembelajaran, penerapan dengan aktivitas yang memungkinkan siswa untuk belajar sendiri menurut minat dan kemampuannya, serta penggunaan media *flashcard* yang difokuskan kepada siswa yang memerlukan peningkatan pengenalan bentuk huruf. Menjadi 'pembelajar' juga adalah fungsi penting dari sifat guru sebagai manusia yang terbatas, yang mengetahui bahwa segala sesuatu adalah bagi kemuliaan satu-satunya yang tak terbatas: Tuhan (Issler & Habermas, 2002). Melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, peneliti

sebagai guru pengajar telah belajar, dan berhasil untuk berinovasi dalam pembelajaran menggunakan media *flashcard*, agar siswa dapat lebih mengenal bentuk huruf.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, E., & Marotz, L. (2010). *Profil perkembangan anak*. Jakarta: PT Indeks.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2004). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian tindakan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Brummelen, v. H. (2009). *Berjalan dengan Tuhan dalam kelas*. Tangerang: Universitas Pelita Harapan.
- Chatib, M. (2011). *Gurunya manusia: menjadikan semua anak istimewa dan semua anak juara*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Djamarah, S.B., Zain, A. (2004). *Strategi belajar-mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djiwandono, S. E. W. (2002). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Habermas, R., & Issler, K. (2002). *How we learn: A Christian teacher's guide to educational psychology*. Oregon: Baker Books.
- Hanum, S. F., Pangastuti, R. (2017). Pengenalan abjad pada anak usia dini melalui media *media flashcard* huruf. *Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51-66. 2550-1100.
- Haycock. (1993). *Encyclopedia of Bible truth*. Colorado Springs: Purposeful Design Publication.
- Hotimah. (2010). Penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata Bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 10-19. 1907-932XX.
- Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Jogjakarta: DIVAPress.
- Otto, B. (2015). Perkembangan bahasa pada anak usia dini. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Hanum, S. F., Pangastuti, R. (2017). Pengenalan abjad pada anak usia dini melalui media *media flashcard* huruf. *Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51-66. 2550-1100.
- Pudjaningsih, W. (2013). Pembelajaran melalui bermain dalam rangka pengembangan kemampuan berbahasa anak di TK Islam Al-Azhar Kota Jambi. *Jurnal PENA*,

- 3(1), 36-50. 2089-3973.
- Pujiati, M. (2017). *Cara mudah mengajar anak membaca: mengajari anak membaca menjadi ringan dan menyenangkan*. Nauka Publishing
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51-66.
- Rislina, S. L., Khan, R. I. (2015). Mengenalkan huruf melalui loncat abjad pada anak usia 4-5 tahun. *Nusantara of research journal*, 2(02), 157-165. 2355-7249.
- Riyana, C., & Susilana, R. (2009). *Media pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Seefeldt, C., & Wasik, A. (2008). *Pendidikan anak usia dini: menyiapkan anak usia tiga, empat, dan lima tahun masuk sekolah*. Jakarta: PT INDEKS.
- Sudijono, A. (2005). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Syah, M. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taridala, Y. (2010). *Metode penelitian bagi pendidik*. Jakarta: Multi Prestasi Satudelapan.
- Trianto. (2011). *Panduan lengkap penelitian tindakan kelas: teori*
- PEDAGOGIA : Jurnal Ilmu Pendidikan dan praktik**. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Windura, S. (2010). *Memory Champion School: Rahasia mengingat materi pelajaran apa saja*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.