

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK ISI CERITA RAKYAT BAGI SISWA KELAS V SD INPRES 1 PARANGGI KECAMATAN AMPIBABO

Anwar

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Universitas Tadulako

Abstract

Scrutinize learning is listening proses of oral symbols expressly and carefully and also with understanding, apreciation, interpretation, reaction, and evaluation to get a message, information, content and the meaning in there. The problem formula of this research are (1) how is the application role play method to improve ability in scrutinize content folklore at fifth grade students of SD Inpres 1 Paranggi Kecamatan Ampibabo? (2) how is the improvement result of application role play method to improve ability in scrutinize content folklore at fifth grade students of SD Inpres 1 Paranggi Kecamatan Ampibabo?. this research has aim to (1) describe application role play method to improve ability in scrutinize content folklore at fifth grade students of SD Inpres 1 Paranggi Kecamatan Ampibabo, (2) describing result of application role play method to improve ability in scrutinize content folklore at fifth grade students of SD Inpres 1 Paranggi Kecamatan Ampibabo. This research has two cycles, each of cycle has implemented two meetings in the class and each cycle consist of four steps, there are planning, implementing, observation and reflection. The indicator of individual achievement is 67% and the classical completeness is 80%. The assesment component of scrutinize folklore that is accuracy to telling the content of story, accuracy analysis of character in a story, writing the background of the story which listened and conclude the content of story. Based on the poduct, the improvement of students scrutinize ability can be seen based on the data analysis of improvement students scrutinizing. He result of cycle 1, individual completeness achieve 65,5% and classical completeness 71,4%. Result of the research at cycle II had a significance improvement, individual completeness achieve 80,95% and classical completeness achieve 100%. Therefore, it can be concluded that learning with role play method can improve scrutinize ability of folklore content story at the fifth grade students of SD Inpres 1 Paranggi, Kecamatan Ampibabo.

Keywords: *Scrutinize, folklore, role play method.*

Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya di tingkat Sekolah Dasar memiliki nilai penting. Pada jenjang pendidikan inilah pertama kalinya pengajaran bahasa Indonesia dilaksanakan secara terencana dan terarah. Kesempatan ini dapat digunakan untuk menumbuhkan hal-hal sebagai berikut: (1) guru dapat menumbuhkan rasa memiliki, mencintai dan bangga akan bahasa Indonesia pada diri siswa-siswanya, (2) guru dapat menumbuhkan pengetahuan dasar bahasa Indonesia seperti, segi bentuk, makna, dan fungsi, serta dapat menggunakannya dengan tepat dan kreatif, (3) guru dapat menumbuhkan kemampuan siswa

menggunakan bahasa Indonesia untuk kemampuan intelektual, kematangan emosional dan kematangan sosial, (4) guru dapat menumbuhkan disiplin berpikir dan berbahasa para siswanya, (5) guru dapat menumbuhkan kemampuan menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa siswa-siswanya Hariyanto, (2007:162).

Kemampuan menyimak harus dimiliki oleh para siswa SD karena secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di sekolah. Keberhasilan belajar siswa dalam

mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah ditentukan oleh penguasaan kemampuan menyimak mereka. Siswa yang tidak mampu menyimak dengan baik dan benar akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Berkomunikasi secara lisan dengan teman, mengikuti pelajaran kuliah, diskusi, seminar, menuntut kemahiran seseorang untuk menyimak Tarigan, (2008: 21).

Pada hakikatnya kemampuan siswa menyimak isi cerita rakyat dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat ditingkatkan jika menggunakan metode bermain peran. Alasannya, metode bermain peran dapat menarik perhatian siswa dan mampu memberikan gambaran atau ilustrasi dari cerita yang disimak, perhatian siswa tetap fokus dalam menyimak, kemampuan menyimak siswa akan terasa, sehingga siswa mampu memahami secara mendalam isi cerita yang disimak, mengutamakan kerjasama antara siswa dengan guru, dan siswa dengan kelompok. Dengan demikian, tidak ada siswa yang belajar sendiri. Siswa berhubungan dengan siswa yang lainnya sehingga ketika tidak mengetahui suatu masalah, ia dapat dibantu oleh temannya yang sudah mengetahui.

Cerita rakyat bukan hanya sekadar dibaca, tetapi cerita rakyat perlu dikaji dan dimaknai. Dalam hal itu guru dituntut mampu menceritakan cerita rakyat dengan baik sehingga siswa tertarik dan termotivasi menyimak cerita yang disampaikan serta dapat menyimpulkan makna yang terdapat pada cerita rakyat.

Keberhasilan pembelajaran menyimak isi cerita rakyat juga tidak terlepas dari peran guru dalam mengajar. Pada tahun pelajaran 2013/2014 dan 2014/2015, sebagai seorang guru peneliti ikut merasakan sulitnya menemukan metode maupun media pembelajaran yang cocok karena keterbatasan fasilitas di sekolah. Akibatnya, guru sulit mengajar dan siswa tidak tertarik untuk belajar.

Berdasarkan dari hasil survei awal yang dilakukan menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran menyimak cerita dalam pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Inpres 1 Paranggi Kecamatan Ampibabo masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa kelas V dalam tes formatif (aspek kemampuan menyimak) pada semester satu yang hanya mencapai nilai rata-rata 5,0. Standar ketuntasan belajar minimal untuk mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD Inpres 1 Paranggi adalah 6,7.

Berdasarkan observasi awal penilaian proses siswa oleh peneliti terkait sikap siswa yaitu: minat, keaktifan, kerjasama, dan kesungguhan siswa di dalam proses pembelajaran menyimak isi cerita terdapat 10 siswa (47,62%) yang berminat mengikuti pembelajaran menyimak hal itu terlihat dari sikap antusias siswa dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Keaktifan siswa tercatat sebanyak 13 siswa (61,9%) hal itu terlihat dari aktivitas siswa dalam pembelajaran, siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Siswa yang bekerjasama dengan baik sebanyak 9 siswa (42,86%), hal itu terlihat dari kerjasama antar sesama teman dalam mengerjakan tugas kelompok dan siswa yang bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran menyimak cerita sebanyak 7 siswa (33,33%).

Untuk mengatasi masalah itu, guru dituntut untuk memilih metode pengajaran yang tepat. Oleh karena itu, penelitian dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Isi Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V SD Inpres 1 Paranggi, Kecamatan Ampibabo” perlu dilaksanakan. Terkait dengan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan, pada kesempatan ini peneliti akan melakukan penelitian tentang Penerapan metode bermain peran dengan menggunakan pendekatan kualitatif dalam pembelajaran kemampuan menyimak isi cerita rakyat.

Diharapkan siswa tidak merasa jenuh dan dapat menemukan ide-idenya sendiri.

Metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan (Hamdani, 2011: 87).

Metode bermain peran adalah “suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Sudjana, 2006:62)”. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode bermain peran salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Beberapa tujuan dan petunjuk metode bermain peran menurut Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (2010: 88-89) adalah; (a) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.(b) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.(c) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.(d) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Menyimak adalah proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan sengaja dan penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi, interpretasi, reaksi, dan evaluasi untuk memperoleh pesan, informasi, menangkap isi, dan merespon makna yang terkandung didalamnya. menyimak merupakan suatu proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, dan penafsiran untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh si

pembicara. Pendapat lain oleh Mulyati, (2007: 24) Menyimak adalah keterampilan lanjut dari mendengar yang sangat membutuhkan pelatihan dan kebiasaan terus-menerus, sedangkan Dendy Sugono (2006:144) menyimak dan membaca memiliki hubungan yang erat karena keduanya merupakan alat untuk menerima pesan dalam komunikasi. menyimak adalah proses interaktif yang mengubah bahasa lisan menjadi makna dalam pikiran. Dengan demikian menyimak tidak sekedar mendengarkan. Mendengar merupakan komponen integral dalam menyimak. Kegiatan berfikir atau menangkap makna dari apa yang didengar merupakan bagian dari proses menyimak.

Cerita rakyat dapat didefinisikan sebagai berikut. Menurut Djamaris (dalam Olman, 2011: 1) cerita rakyat adalah golongan cerita yang hidup dan berkembang secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Cerita rakyat biasanya disampaikan. a) cerita dapat mencerminkan angan-angan kelompok, b) cerita rakyat yang digunakan sebagai pengesahan penguatan suatu adat kebiasaan kelompok pranata-pranata yang merupakan lembaga kebudayaan masyarakat yang bersangkutan, c) cerita rakyat dapat berfungsi sebagai pendidikan budi pekerti kepada anak-anak atau tuntunan dalam hidup ini, dan d) cerita rakyat berfungsi sebagai alat pengendali sosial (*sosial control*) atau sebagai alat pengawasan, agar norma-norma masyarakat dapat dipatuhi.

METODE

Desain penelitian ini dengan model siklus yang mengacu pada modifikasi yang dicantumkan Kemmis dan Mc Taggart (Depdiknas, 2005:17) seperti yang terlihat pada gambar. Setiap siklus dilakukan beberapa tahap, yaitu (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) Observasi, dan (4) refleksi. Penelitian ini

direncanakan dua siklus. Namun demikian, jika hasilnya belum optimal, akan dilakukan siklus 3. Kegiatan pada setiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Perencanaan meliputi penetapan materi pembelajaran bahasa Indonesia kelas V dan penetapan alokasi waktu pelaksanaannya. Tindakan, meliputi proses pembelajaran bahasa Indonesia kelas V. Observasi, dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Refleksi, meliputi analisis hasil pembelajaran sekaligus menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2014/2015. Tempat pelaksanaan di SD Inpres 1 Paranggi, Kecamatan Ampibabo, Kabupaten Parigi Moutong. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah 21 orang, yang terdiri atas 10 siswa laki-laki, dan 11 siswa perempuan.

Teknik pengumpul data pada penelitian ini adalah teknik observasi langsung dan teknik pengukuran. Sedangkan alat pengumpul data pada penelitian ini adalah lembar observasi dan tes lisan kemampuan siswa menceritakan isi cerita.

Pengamatan atau observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Kunandar, 2011:143). Observasi yang dilakukan pada saat tindakan, yakni observasi terhadap aktivitas pembelajaran. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu.

Teknik analisis data yang gunakan peneliti adalah teknik kualitatif yang salah satu modelnya adalah teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles Huberman (dalam Rubino, 2004:204). Analisis interaktif terdiri dari 3 komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Mereduksi data adalah

merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh, sehingga data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas. Penyajian data merupakan proses pengumpulan informasi yang disusun berdasar kategori atau pengelompokan-pengelompokan yang diperoleh dari hasil reduksi, sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan penarikan tindakan. Penyajian data biasa dilakukan dalam bentuk tabel (persentase). Penarikan kesimpulan adalah proses pengambilan intisari terhadap hasil penafsiran dan evaluasi. Kegiatan ini mencakup pencarian makna data serta memberi penjelasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan temuan penelitian, perolehan siswa pada aspek pemahaman isi cerita pembelajaran menyimak isi cerita rakyat pada siklus I mengalami peningkatan. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada aspek pemahaman isi cerita 3,66 atau 73,33%, pada aspek ketepatan identifikasi unsur cerita 3,71 atau 74,3%, pada aspek ketepatan penuturan 3,23 atau 64,76%, pada aspek memberikan tanggapan isi cerita 2,95 atau 59,04%, dan pada aspek menyimpulkan isi cerita 2,80 atau 56,19%.

Pada aspek pemahaman isi cerita yang mencapai kategori sangat baik dinyatakan 0%, kategori baik pada aspek pemahaman isi cerita 14 siswa atau 66,7%, dan kategori cukup sebanyak 7 siswa atau 33,3%, dan kategori kurang tidak ada atau 0%. Pada aspek ketepatan identifikasi unsur cerita yang mencapai kategori sangat baik 0%, kategori baik 15 siswa atau 71,4%, kategori cukup sebanyak 6 siswa atau 28,6%, sedangkan kategori kurang dan kategori sangat kurang tidak ada atau 0%.

Pada aspek ketepatan penuturan yang mencapai kategori sangat baik 0%, kategori baik sebanyak 8 siswa atau 38,1%, kategori cukup sebanyak 10 siswa atau 47,62%, kategori kurang sebanyak 3 siswa atau 14,28%, dan kategori sangat kurang 0 atau 0%. Pada aspek memberikan tanggapan tentang isi cerita, yang mencapai kategori sangat baik 0 atau 0%, kategori baik sebanyak 3 siswa atau 14,3%, kategori cukup sebanyak 14 siswa atau 66,66%, kategori kurang 4 siswa atau 19,04%, dan sangat kurang 0 atau 0%.

Pada aspek menyimpulkan isi cerita, yang mencapai kategori sangat baik 0 atau 0%, kategori baik sebanyak 4 siswa atau 19,04%, kategori cukup sebanyak 11 siswa atau 52,4%, kategori kurang sebanyak 4 siswa atau 19,04%, dan kategori sangat kurang 0 atau 0%. Berdasarkan hasil penelitian ditunjukkan frekuensi dari setiap aspek kemampuan menyimak. Dari jumlah keseluruhan 21 siswa, hasil yang diperoleh siswa adalah 65,5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil kemampuan menyimak siswa yang memperoleh ≥ 67 (KKM) pada siklus I belum mencapai 80%, sehingga pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus II.

Hasil penelitian pada siklus II Aspek Ketepatan Penuturan, siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 2 siswa atau 9,5%, kategori baik sebanyak 18 siswa atau 85,7%, kategori cukup diperoleh 1 siswa atau 4,8%, kategori kurang dan sangat kurang masing-masing sebanyak 0 siswa atau 0%. Adapun skor yang diperoleh siswa pada aspek ketepatan penuturan 4,1 atau 80,95%. Pada Aspek Ketepatan Memberikan Tanggapan Isi Cerita, siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik tidak ada persentase (0%), kategori baik sebanyak 19 siswa atau 90,5%, dan kategori cukup sebanyak 2 siswa atau 9,5%, kategori kurang dan sangat kurang sebanyak 0 atau 0%. Adapun skor yang diperoleh siswa pada aspek ketepatan penuturan 3,9 atau 78,1%.

Nilai yang diperoleh siswa tersebut termasuk dalam kategori cukup. Pada Aspek Menyimpulkan Isi Cerita, siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik tidak ada persentase (0%), kategori baik sebanyak 14 siswa atau 66,7%, dan kategori cukup sebanyak 7 siswa atau 33,3%, kategori kurang dan sangat kurang sebanyak 0 siswa atau 0%. Adapun skor yang diperoleh siswa pada aspek menyimpulkan isi cerita adalah 3,66 atau 73,3%. Nilai yang diperoleh siswa tersebut termasuk dalam kategori cukup.

Pembahasan

Pada kegiatan pembelajaran prasiklus terlihat bahwa lima aspek kemampuan menyimak cerita rakyat yang dinilai pada kegiatan pembelajaran masih rendah. Hal ini terlihat pada saat proses kegiatan pembelajaran menyimak isi cerita rakyat siswa masih kurang bergairah, tidak bersemangat, dan sebagian siswa hanya diam tidak mau berbicara apabila ditanya oleh guru. Selain itu siswa malu masih malu, tidak berani berbicara di depan kelas. Metode yang digunakan guru masih bersifat satu arah yaitu ceramah, tanya jawab, pemberian tugas, sehingga suasana pembelajaran terlihat tidak menyenangkan, siswa pasif, kebingungan apabila diminta oleh guru untuk menceritakan kembali isi cerita yang didengarnya.

Dari hasil penilaian kemampuan menyimak cerita rakyat siswa secara individu dari lima aspek yang dinilai yaitu, pemahaman isi cerita (66,6%), ketepatan identifikasi unsur cerita (62,9%), ketepatan penuturan (61,9%), memberikan tanggapan tentang isi cerita (57,14%), dan menyimpulkan isi cerita (56,19%). Pada penilaian kemampuan menyimak prasiklus siswa yang memperoleh nilai tuntas KKM sebanyak 6 siswa atau 29%, siswa yang belum tuntas KKM 15 siswa atau 71%, nilai perolehan tertinggi 72 dan terendah 44.

Berdasarkan tindakan yang sudah dilaksanakan pada siklus I hasil kemampuan

menyimak isi cerita rakyat siswa meningkat karena dalam kegiatan pembelajaran siklus I peneliti menerapkan metode bermain peran, hal ini terbukti bahwa siswa terlihat senang, dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada saat kegiatan inti pembelajaran siswa bermain peran secara bergantian. Setiap kelompok bermain peran, dan siswa terlihat senang, aktif, tidak malu, dan berani berbicara di depan teman-temannya. Proses pembelajaran menjadi menyenangkan meskipun hasilnya belum maksimal karena bermain peran adalah pengalaman baru bagi siswa. Melalui penerapan metode bermain peran siswa berani mengungkapkan ide, gagasan, perasaan, dan isi hatinya bersama kelompoknya. Terbukti ketika giliran kelompoknya maju, tanpa komando guru, siswa tampil bermain peran dan senang walaupun hasilnya belum maksimal.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan menyimak isi cerita rakyat pada siswa kelas V SD Inpres 1 Paranggi, Kecamatan Ampibabo tahun 2015/2016. Hal ini ditandai dengan meningkatnya persentase minat, keaktifan, kerjasama, dan kesungguhan dalam proses pembelajaran. Pada hasil observasi aktivitas guru siklus I dikategorikan baik dan pada tindakan siklus II aktivitas guru dikategorikan sangat baik. Pelaksanaan pembelajaran siklus II merupakan kegiatan perbaikan hasil pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I. Guru menggunakan metode bermain peran guna meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Guru berusaha meminimalisir kelemahan-kelemahan yang terjadi pada tindakan siklus II sehingga hasil yang diperoleh pada tindakan siklus II lebih meningkat. Hasil penilaian siklus II mengalami peningkatan yang signifikan, dimana ketuntasan individu

mencapai 80,95 dan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Berdasarkan uraian tersebut, secara klasikal pembelajaran menyimak isi cerita rakyat dinyatakan tuntas dan mencapai KKM.

Metode bermain peran merupakan metode yang dapat meningkatkan kemampuan siswa khususnya dalam pembelajaran menyimak isi cerita rakyat. Hal ini dapat dilihat pada hasil kemampuan menyimak siswa pada siklus I ketuntasan individu mencapai 66,09 dan ketuntasan klasikal mencapai 71,42%. Hasil penilaian siklus II mengalami peningkatan yang signifikan, rata-rata ketuntasan individu mencapai 70,9 dan ketuntasan klasikal mencapai 85,71%.

Rekomendasi

Bagi Siswa: Siswa seharusnya memahami bahwa kemampuan menyimak isi cerita merupakan hal penting yang harus dikuasai, untuk itu siswa perlu mengikuti pembelajaran menyimak isi cerita dengan penuh kesungguhan agar siswa memiliki kemampuan menyimak yang baik. Dengan penerapan metode bermain peran sebaiknya siswa dapat memanfaatkan dengan baik untuk bekerjasama dalam satu kelompok baik dalam berdiskusi maupun bermain peran sehingga hasilnya dapat diperoleh secara optimal. Bagi Guru: Guru kelas hendaknya menerapkan metode bermain peran dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran menyimak isi cerita, karena penerapan metode bermain peran lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan metode konvensional yang pada umumnya masih sering digunakan dalam pembelajaran menyimak isi cerita. Bagi Sekolah: Peneliti menerapkan penggunaan metode bermain peran sebagai metode alternatif dalam pembelajaran menyimak isi cerita di kelas tinggi sekolah dasar. Penggunaan metode bermain peran dapat menciptakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga sangat

bermanfaat dan meningkatkan kemampuan menyimak isi cerita bagi anak-anak usia sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur dan limpah terima kasih kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa karena hanya berkat, anugerah, dan bimbinganNya sehingga artikel ini dapat diselesaikan. terselesainya artikel ini berkat bimbingan dan petunjuk dari Dr. Sugit Zulianto, M. Pd., selaku pembimbing utama dan Dr. Yunidar Nur, M. Hum., selaku anggota pembimbing yang dengan penuh perhatian dan kesabaran telah memberikan dorongan, arahan dan koreksi sehingga menambah luas wawasan penulis dalam menyempurnakan penyusunan karya ilmiah ini. Untuk itu kami mengucapkan terima kasih. Semoga ilmu yang telah diberikan mendapat pahala. Amin.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kunandar. 2011. *Langkah Muda Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyati, Heti. 2007. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Olman, 2011. *Pengertian Cerita Rakyat*. <http://olmanperidianxxx.blogspot.com/2011/12/pengertianceritarakyat.html>. di unduh Sabtu 24 Oktober 2015.
- Robbin. 2007. *Kajian Teoretis "Pengertian Kemampuan"* (dalam online <http://persiapan/pengajaranbahasa/sekolahdasar.blogspot.com/2010>).
- Sudjana 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung