

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA PEMBELAJARAN
MEMBACA PERMULAAN MELALUI PERMAINAN BAHASA
PADA SISWA KELAS I UPTD SDN PERRENG 2 KECAMATAN BURNEH
KABUPATEN BANGKALAN**

Oleh :
Muryani

Abstrak

Kegiatan pembelajaran membaca permulaan perlu diciptakan suasana yang menyenangkan dengan permainan bahasa . Diharapkan cara tersebut dapat mengatasi siswa tidak lancar membaca. Sesuai dengan temuan diberbagai Sekolah Dasar, membaca permulaan pada kelas I (satu) khususnya banyak ditemukan siswa yang tidak lancar membaca, sehingga menghambat prestasi belajarnya bahkan sampai tinggal kelas. dialami pada UPTD SDN Perreng 2 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan Data siswa yang tinggal kelas, pada tahun 2019/2020, 10 persen, tahun 2020/2021 sebanyak 12 persen, tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 9,5 persen, tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 16 persen, hal itu disebabkan karena siswa tersebut tidak mampu membaca dengan lancar. Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka peneliti mencoba melakukan penelitian tindakan dikelas sebagai salah satu “upaya meningkatkan kemampuan membaca pada pembelajaran membaca permulaan melalui permainan bahasa pada siswa kelas I UPTD SDN Perreng 2 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan”. Rumusan masalahnya: Apakah dengan menggunakan permainan bahasa akan dapat meningkatkan kemampuan membaca pada pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I UPTD SDN Perreng 2 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan? Tujuannya adalah Berdasarkan pembahasan dan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah : (1) Meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I dengan menggunakan media permainan bahasa; dan (2) Mempermudah guru dan siswa melakukan proses pembelajaran membaca permulaan. Berdasarkan pembahasan dapat ditarik kesimpulan : (1) Kegiatan penelitian tindakan kelas pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I (satu) UPTD SDN Perreng 2 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan pada tahun ajaran 2022/2023 untuk tema “ Diri sendiri” dinyatakan berhasil. Hal ini ditunjukkan oleh tercapainya indikator keberhasilan penelitian pada akhir siklus II permainan bahasa yakni rata-rata kelas sebesar 7,74 dan ketuntasan belajar siswa sebanyak 35 orang (100 %); (2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan bahasa pada pelajaran membaca permulaan tema “Diri sendiri” terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I (Satu) dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: bahasa, membaca, permainan, permulaan.

LATAR BELAKANG

Tiap bulan September diperingati sebagai Bulan Gemar Membaca dan Hari Kunjung Perpustakaan. Melalui peingatan itu diharapkan masyarakat menjadi gemar membaca, khususnya anak-anak Sekolah Dasar (SD); sebab membaca adalah kunci untuk keberhasilan belajar siswa di sekolah. Kemampuan membaca dan minat membaca yang tinggi adalah modal dasar untuk keberhasilan anak dalam berbagai mata pelajaran. Anak-anak SD yang memiliki minat membaca tinggi akan berprestasi tinggi di sekolah, sebaliknya anak-anak SD yang memiliki minat membaca rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya (Wigfield dan Guthrie, 1997).

Secara operasional Lilawati (1988) mengartikan minat membaca anak adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga mengarahkan anak untuk membaca dengan kemauannya sendiri. Aspek minat membaca meliputi kesenangan membaca, kesadaran akan manfaat membaca, frekuensi membaca dan jumlah buku bacaan yang pernah dibaca oleh anak. Sinambela (1993) mengartikan minat membaca adalah sikap positif dan adanya rasa keterikatan dalam diri anak

terhadap aktivitas membaca dan tertarik terhadap buku bacaan. Aspek minat membaca meliputi kesenangan membaca, frekuensi membaca dan kesadaran akan manfaat membaca.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berpendapat bahwa dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan perlu diciptakan suasana yang menyenangkan dengan permainan bahasa. Diharapkan cara tersebut dapat mengatasi siswa tidak lancar membaca. Sesuai dengan temuan diberbagai Sekolah Dasar, membaca permulaan pada kelas I (satu) khususnya banyak ditemukan siswa yang tidak lancar membaca, sehingga menghambat prestasi belajarnya bahkan sampai tinggal kelas. Begitu juga yang dialami pada UPTD SDN Perreng 2 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan. Data siswa yang tinggal kelas, pada tahun 2019/2020, 10 persen, tahun 2020/2021 sebanyak 12 persen, tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 9,5 persen, tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 16 persen, hal itu disebabkan karena siswa tersebut tidak mampu membaca dengan lancar. Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka peneliti mencoba melakukan penelitian tindakan dikelas sebagai salah satu “upaya meningkatkan kemampuan membaca pada pembelajaran membaca permulaan melalui permainan bahasa pada siswa kelas I UPTD SDN Perreng 2 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan”

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : Apakah dengan menggunakan permainan bahasa akan dapat meningkatkan kemampuan membaca pada pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I UPTD SDN Perreng 2 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan? Pemecahan masalah yang akan dilaksanakan melalui langkah-langkah sebagai berikut : (1) Mempelajari secara mendalam permainan bahasa pada pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I UPTD SDN Perreng 2 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan; (2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan LKS tema aku dan keluargaku, Membuat instrumen tes akhir, Melaksanakan kegiatan penelitian dan Menganalisis hasil kegiatan penelitian. Berdasarkan pembahasan dan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah : (1) Meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I dengan menggunakan media permainan bahasa; dan (2) Mempermudah guru dan siswa melakukan proses pembelajaran membaca permulaan Dengan penerapan metode permainan bahasa dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I UPTD SDN Perreng 2 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan akan meningkat.

Hakikat Membaca

Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Dalam kegiatan membaca, pembaca memroses informasi dari teks yang dibaca untuk memperoleh makna (Vacca, 1991: 172). Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang. Dengan demikian, anak sejak kelas awal SD perlu memperoleh latihan membaca dengan baik khususnya membaca permulaan.

Para ahli telah mendefinisikan tentang membaca dan tidak ada criteria tertentu untuk menentukan suatu definisi yang dianggap paling benar. Menurut Harris dan Sipay (1980: 8) membaca sebagai suatu kegiatan yang memebrikan respon makna secara tepat terhadap lambang verbal yang tercetak atau tertulis. Pemahaman atau makna dalam membaca lahir dari interaksi antara persepsi terhadap simbol grafis dan ketrampilan bahasa serta pengetahuan

pembaca. Dalam interaksi ini, pembaca berusaha menciptakan kembali makna sebagaimana makna yang ingin disampaikan oleh penulis dan tulisannya.

Dalam proses membaca itu pembaca mencoba mengkreasikan apa yang dimaksud oleh penulis. Dilain pihak, Gibbon (1993: 70-71) mendefinisikan membaca sebagai proses memperoleh makna dari cetakan. Kegiatan membaca bukan sekedar aktivitas yang bersifat pasif dan reseptif saja, melainkan mengehndaki pembaca untuk aktif berpikir. Untuk memperoleh makna dari teks, pembaca harus menyertakan latar belakang “bidang” pengetahuannya, topik, dan pemahaman terhadap sistem bahasa itu sendiri. Tanpa hal-hal tersebut selebar teks tidak berarti apa-apa bagi pembaca.

Dalam kegiatan membaca terjadi proses pengolahan informasi yang terdiri atas informasi visual dan informasi nonvisual (Smith, 1985: 12). Informasi visual, merupakan informasi yang dapat diperoleh melalui indera penglihatan, sedangkan informasi nonvisual merupakan informasi yang sudah ada dalam benak pembaca. Karena setiap pembaca memiliki pengalaman yang berbeda-beda dan dia menggunakan pengalaman itu untuk menafsirkan informasi visual dalam bacaan, maka isi bacaan itu akan berubah-ubah sesuai dengan pengalaman penafsirannya (Anderson, 1972: 211). Pembaca yang telah lancar pada umumnya meramalkan apa yang dibacanya dan kemudian menguatkan atau menolak ramalannya itu berdasarkan apa yang terdapat dalam bacaan. Permaalan dibuat berdasarkan pada tiga kategori sistem yaitu aspek sistematis, sintaksis dan grafologis. Menurut Wilson dan Peters (dalam Cleary, 1993: 284) bahwa membaca merupakan suatu proses menyusun makna melalui interaksi dinamis diantara pengetahuan pembaca yang telah ada, informasi yang telah dinyatakan oleh bahasa tulis, dan konteks situasi pembaca.

Membaca permulaan dalam pengertian ini adalah membaca permulaan dalam teori ketrampilan, maksudnya menekankan pada proses penyandian membaca secara mekanikal. Membaca permulaan yang menjadi acuan adalah membaca merupakan proses *recoding* dan *decoding* (Anderson, 1972: 209).

Disamping itu, pembaca mengamati tanda-tanda baca untuk membantu memahami maksud baris-baris tulisan. Proses psikologis berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Melalui proses *decoding*, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini melibatkan *knowledge of the world* dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan (Syafi'ie, 1999: 7).

Menurut La Barge dan Samuels (dalam Downing and Leong, 1982: 206) proses membaca permulaan melibatkan tiga komponen, yaitu (a) visual memory (vm), (b) phonological memory (pm), dan (c) semantic memory (sm). Lambang lambang fonem tersebut adalah kata, dan kata dibentuk menjadi kalimat. Proses pembentukan tersebut terjadi pada ketiganya. Pada tingkat VM, huruf, kata dan kalimat terlihat sebagai lambang grafis, sedangkan pada tingkat PM terjadi proses pembunyian lambang. Lambang tersebut juga dalam bentuk kata, dan kalimat.

Pembelajaran membaca permulaan diberikan di kelas I dan II. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut (Akhadiyah, 1991/1992: 31). Pembelajaran membaca permulaan merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa. Tingkatan ini sering disebut dengan tingkatan belajar membaca (*learning to read*). Membaca lanjut merupakan tingkatan proses penguasaan membaca untuk memperoleh isi pesan yang terkandung dalam tulisan.

Tingkatan ini disebut sebagai membaca untuk belajar (*reading to learn*). Kedua tingkatan tersebut bersifat kontinum, artinya pada tingkatan membaca permulaan yang fokus kegiatannya penguasaan sistem tulisan, telah dimulai pula pembelajaran membaca lanjut dengan pemahaman walaupun terbatas. Demikian juga pada membaca lanjut menekankan pada pemahaman isi bacaan, masih perlu perbaikan dan penyempurnaan penguasaan teknik membaca permulaan (Syafi'ie, 1999: 16).

Pembelajaran Membaca Melalui Permainan Bahasa

Belajar konstruktivisme mengisyaratkan bahwa guru tidak memompakan pengetahuan ke dalam kepala pebelajar, melainkan pengetahuan diperoleh melalui suatu dialog yang ditandai oleh suasana belajar yang bercirikan pengalaman dua sisi. Ini berarti bahwa penekanan bukan pada kuantitas materi, melainkan pada upaya agar siswa mampu menggunakan otaknya secara efektif dan efisien sehingga tidak ditandai oleh segi kognitif belaka, melainkan oleh keterlibatan emosi dan kemampuan kreatif.

Dengan demikian proses belajar membaca perlu disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan siswa (Semiawan, 2002:5). Dalam hal ini guru tidak hanya sekedar melaksanakan apa yang ada dalam kurikulum, melainkan harus dapat menginterpretasi dan mengembangkannya menjadi bentuk pembelajaran yang menarik. Pembelajaran dapat menarik apabila guru memiliki kreativitas dengan memasukkan aktivitas permainan ke dalam aktivitas belajar siswa. Penggunaan bentuk-bentuk permainan dalam pembelajaran akan memberi iklim yang menyenangkan dalam proses belajar, sehingga siswa akan belajar seolah-olah proses belajar siswa dilakukan tanpa adanya ketrpaksaan, tetapi justru belajar dengan rasa keharmonisan. Selain itu, dengan bermain siswa dapat berbuat agak santai. Dengan cara santai tersebut, sel-sel otak siswa dapat berkembang akhirnya siswa dapat menyerap informasi, dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi pelajaran. Materi pelajaran dapat disimpan terus dalam ingatan jangka panjang (Rubin, 1993 dalam Rofi'uddin, 2003).

Permainan dapat menjadi kekuatan yang memberikan konteks pembelajaran dan perkembangan masa kanak-kanak awal. Untuk itu perlu, diperhatikan struktur dan isi kurikulum sehingga guru dapat membangun kerangka pedagogis bagi permainan. Struktur kurikulum terdiri atas (1) perencanaan yang mencakup penetapan sasaran dan tujuan, (2) pengorganisasian, dengan mempertimbangkan ruang, sumber, waktu dan peran orang dewasa, (3) pelaksanaan, yang mencakup aktivitas dan perencanaan, pembelajaran yang diinginkan, dan (4) assesmen dan evaluasi yang meliputi alur umpan balik pada perencanaan (Wood, 1996:87).

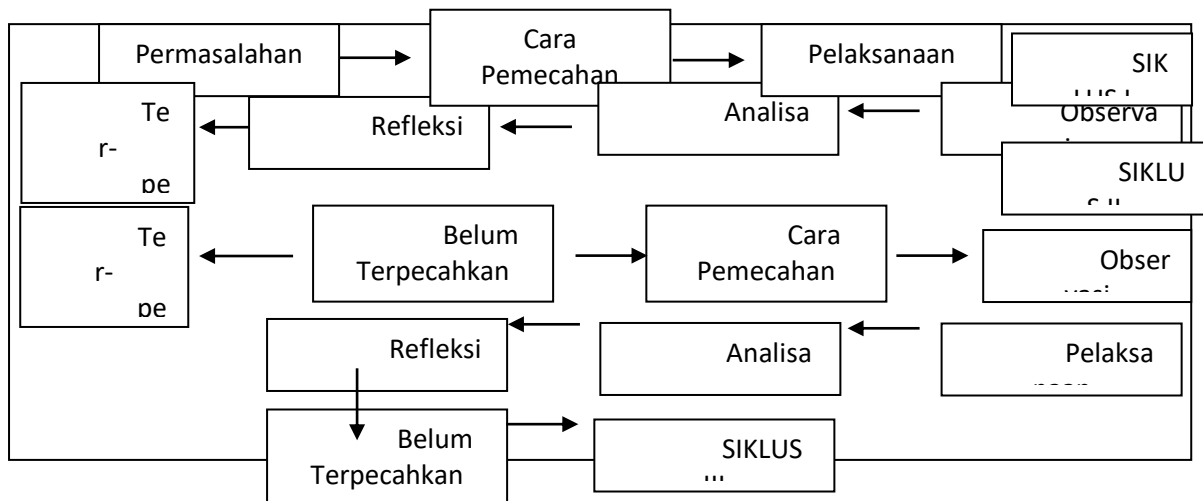
Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru dapat melakukan simulasi pembelajaran dengan menggunakan kartu berseri (*flash card*). Kartu-kartu berseri tersebut dapat berupa kartu bergambar. Kartu huruf, kartu kata, kartu kalimat. Dalam pembelajaran membaca permulaan guru dapat menggunakan strategibermain dengan memanfaatkan kartu-kartu huruf. Kartu-kartu huruf tersebut digunakan sebagai media dalam permainan menemukan kata. Siswa diajak bermain dengan menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata yang berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang dibuat oleh guru. Titik berat latihan menyusun huruf ini adalah ketrampilan mengeja suatu kata (Rose and Roe, 1990).

Dalam pembelajaran membaca teknis menurut Mackey (dalam Rofi'uddin, 2003:44) guru dapat menggunakan strategi permainan membaca, misalnya cocokkan kartu, ucapkan kata itu, temukan kata itu, kontes ucapan, temukan kalimat itu, baca dan berbuat dan sebagainya. Kartu-kartu kata maupun kalimat digunakan sebagai media dalam permainan kontes ucapan. Para siswa diajak bermain dengan mengucapkan atau melafalkan kata-kata yang tertulis pada kartu kata. Pelafalan kata-kata tersebut dapat diperluas dalam bentuk

pelafalan kalimat bahasa Indonesia. Yang dipentingkan dalam latihan ini adalah melatih siswa mengucapkan bunyi-bunyi bahasa (vokal, konsonan, dialog, dan cluster) sesuai dengan daerah artikulasinya (Hidayat dkk, 1980).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan menggunakan metode penelitian kelas (*classroom action research*) . Penelitian Tindakan Kelas (PTK) didefinisikan sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta memperbaiki kondisi di mana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan (Anonimous, 1999). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode ulang ucap dan prosedur siklus pelaksanaan penelitian tindakan kelas digambarkan sebagai berikut :



Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Juli s.d Agustus 2022 di UPTD SDN Perreng 2 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan.

2. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan ini dilakukan di UPTD SDN Perreng 2 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan Kelas I semester 1 tahun pelajaran 2022/2023. Pihak sekolah menyambut dengan baik dengan adanya penelitian ini, dan berkolaborasi dengan guru sejenis dan kepala sekolah.

3. Subjek Penelitian. Subyek penelitian tindakan ini adalah siswa kelas I pada UPTD SDN Perreng 2 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan berjumlah 43 orang, masing-masing terdiri 20 orang siswa laki-laki, dan 15 orang siswa perempuan.

Faktor Yang Diteliti

Untuk mampu menjawab permasalahan dalam penelitian ini, ada beberapa faktor yang ingin diteliti yaitu :

- 1) Faktor siswa, yaitu pengamatan aktifitas siswa dalam menjalankan tugas, mencari kartu huruf, merangkai menjadi sebuah kata, kalimat dan permainan kartu huruf.
- 2) Faktor guru, yaitu pengamatan terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di kelas, meliputi tahap apersepsi, motivasi, interaksi belajar mengajar, dan evaluasi.
- 3) Faktor hasil belajar, yaitu mengukur hasil belajar siswa dari kegiatan seperti yang disebutkan di atas.

PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

Deskripsi Setting Penelitian

Sebelum dilakukan kegiatan pembelajaran, maka penulis menyiapkan berbagai aspek. Penelitian dilaksanakan di kelas I UPTD SDN Perreng 2 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan. Sebelum melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu dipersiapkan berbagai hal yakni menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, menyiapkan alat peraga dan membuat berbagai format observasi. Setelah semua persiapan selesai dilakukan, maka kegiatan penelitian siap dilakukan.

1. Persiapan

Untuk melakukan pembelajaran pada siklus I ini, maka dilakukan persiapan sebagai berikut :

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pembelajaran Tematik Tema “Diri Sendiri”
- b. Menyiapkan media berupa “kartu huruf”, “kartu suku kata” dan “Kartu gambar berseri”.
- c. Membuat format observasi untuk mengamati guru serta membuat alat evaluasi berupa tes perbuatan dan lisan.

2. Pelaksanaan

- a. Pertemuan Pertama (5 x 35 menit) tanggal 10 Desember 2022

A. Pembuka

- Menertibkan kelas
- Berdo, a
- Menyanyikan lagu “Kepala, pundak, ...”

B. Inti

- Mengamati gambar model (boneka) yang diperlihatkan guru
- Menyebutkan bagian-bagian tubuh yang ditunjukkan guru pada model (boneka)
- Memegang anggota tubuh yang dipeintahkan guru (secara klasikal)
- Maju ke depan kelas dan menunjukkan anggota tubuh teman secara bergantian (secara berpasangan)
- Menjiplak bentuk gambar tubuh manusia (gambar dipersiapkan guru atau dari buku anak)
- Mewarnai gambar yang diperlihatkan guru
- Mengamati gambar orang yang namanya dimulai dengan huruf a, i, u, e, o (ani, ima, uni, oni)
- Membaca gambar yang diperlihatkan guru
- Menirukan ucapak huruf yang diucapkan guru (a, i, u, e, o)
- Menebalkan huruf yang ada di bawah gambar
- Menebalkan huruf a,i,u,e,o yang disiapkan guru

C. Penutup

- Membuat kesimpulan tentang anggota tubuh dan mengucapkan a,i,u,e,o
- Siswa melakukan refleksi tentang kegiatan yang telah dilakukan
- Siswa menulis tugas yang akan dikerjakan di rumah (PR)

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran pertama, kedua dan ketiga pada siklus II, ini maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut : (1) Guru mampu menguasai kelas dengan baik sehingga ketika guru memberikan apersepsi ; (2) Ketika guru menjelaskan cara membaca permulaan dengan menggunakan gambar manusia hampir semua siswa tertarik karena gambar yang disajikan sesuai dengan taraf perkembangan siswa; (3) Guru sudah mampu mengatasi kesulitan ketersediaan alat peraga berupa kata, kalimat dan gambar berseri dengan cara siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan hampir semua siswa terlibat langsung dalam proses belajar mengajar dan siswa senang membaca permulaan melalui bermain bahasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut : (1) Kegiatan penelitian tindakan kelas pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I (satu) UPTD SDN Perreng 2 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan pada tahun ajaran 2022/2023 untuk tema “Diri sendiri” dinyatakan berhasil. Hal ini ditunjukkan oleh tercapainya indikator keberhasilan penelitian pada akhir siklus II permainan bahasa yakni rata-rata kelas sebesar 7,74 dan ketuntasan belajar siswa sebanyak 35 orang (100 %); dan (2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan bahasa pada pelajaran membaca permulaan tema “Diri sendiri” terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I (Satu) dan hasil belajar siswa.

Adapun saran-saran yang diajukan berdasarkan kesimpulan diatas, dapat diuraikan sebagai berikut : (1) Hendaknya para guru kelas I (satu) dapat menggunakan metode permainan bahasa pada pembelajaran membaca permulaan di kelas awal sehingga siswa termotivasi untuk belajar membaca; (2) Para pihak yang terkait dapat menyusun kurikulum mata pelajaran tematik hendaknya melibatkan guru sebagai pelaksana lapangan, sehingga materi tidak terlalu padat agar guru bisa berkreaitivitas dalam melakukan inovasi pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. C. 1972. *Language Skills in Elementary Education*. New York: Macmillan Publishing Co, Inc.
- Badudu. J. S. 1993. *Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah: Tinjauan dari Masa ke Masa*, Bambang Kaswanti Purwo (ed), Pelba 6. Yogyakarta: Kanasius.
- Baradja, M. F. 1990. *Kapita Selekta Pengajaran Bahasa*. Malang: IKIP Malang.
- Cleary, Linda Miller dan Michael D. Linn. 1993. *Linguistics For Teachers*. New York: Mc Graw-Hill.
- Dworetzky, John. P. 1990. *Introduction to Child Development*. New York: West Publishing Company.
- Goodman, Kenneth. 1988. *The Reading Process*. Dalam Carrell, Patricia L; Devine, Joanne; & Eskey, David E (eds). *Interactive Approaches to Second Language Reading*. Cambridge University Press.
- Gibbons, Paulina. 1993. *Learning to Learn in a Second Language*. Australia: Heinemann Portmoutrh NH.
- Muchlisoh. 1992. *Materi Pokok Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Depdikbud.

- Pollit, Theodora. 1994. *How Play and Work are Organized in Kindergarten Classroom. Journal of Research in Childhood Education. Vol. 9 No. 1.*
- Root, Betty. 1995. *Membantu Putra Anda Belajar Membaca.* Jakarta: Periplus.
- Rofi'uddin, Ahmad. 2003. Faktor Kreativitas Dalam Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Islam Sabilillah Malang. Lemlit Universitas Negeri Malang.
- Syafi'ie, Imam. 1999. Pengajaran Membaca di Kelas – Kelas Awal Sekolah Dasar. Pidato Pengukuhan Guru Besar dalam Bidang Ilmu Pengajaran Bahasa Indonesia pada FPBS Universitas Negeri Malang. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Smith, F. 1985. *Reading.* Cambridge: Camoridge University Press.
- Semiawan, Conny. R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini.* Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi.
- Bodd, Elizabeth; et. All. 1996. *Play Learning and The Early Childhood Curriculum.* London: Paul Charman Publishing.