

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI PERMAINAN
KARTU HURUF PADA SISWA KELAS I SD NEGERI 05 SIALANG
KECAMATAN KAPUR IX KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

JUSNILAI

SDN 05 Sialang Kecamatan Kapur IX
jusnilai@gmail.com

Abstract: *Based on observations made in class I of Sialang 05 Elementary School, Kapur IX District, Lima Puluh Kota Regency, it appears that the reading ability of class I students is low. This study aims to improve reading skills through the first class Letters Card game of Sialang 05 Elementary School, Kapur IX District, Lima Puluh Kota Regency. This research is a classroom action research with stages of planning, implementation, observation, and reflection. This research was conducted in 2 cycles. Data collection methods used in this study are observation and performance methods. The collected data is then analyzed descriptively quantitatively. The results of the study showed that through letter card games able to improve the reading ability of Grade I students at SD Negeri 05 Sialang sub-district of Limestone IX District of Lima Puluh Kota. Therefore the use of letter cards in learning in class I needs to be improved, especially in an effort to improve reading skills.*

Keywords: *Letter Card Peramianan Props*

Abstrak: Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas I SD Negeri 05 Sialang Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota nampak bahwa kemampuan membaca siswa kelas I rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan Kartu Huruf kelas I SD Negeri 05 Sialang kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan unjuk kerja. Data yang terkumpul kemudian di analisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan kartu huruf mampu meningkatkan kemampuan membaca anak kelas I SD Negeri 05 Sialang kecamatan kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota. Oleh karena itu penggunaan kartu huruf pada pembelajaran di kelas I perlu diingkatkan, terutama dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca.

Kata Kunci: *Alat peraga Peramianan Kartu Huruf*

A. Pendahuluan

Membaca sangat dibutuhkan bagi semua orang sekarang sebagai pintu masuk untuk mempelajari ilmu pengetahuan, namun kenyataannya tidak masih banyak siswa yang belum bisa membaca terutama pada anak Kelas I SD. Tapi jika anak diberikan pendidikan prasekolah seperti PAUD/TK, setidaknya anak tersebut mempunyai dasar pengenalan huruf/membaca. Hal ini juga terjadi di SDN 05 Sialang kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas I SD Negeri 05 Sialang Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota menyatakan bahwa mayoritas siswa belum bisa membaca. Kondisi tersebut disebabkan ketika dalam pembelajaran guru jarang menggunakan alat peraga yang bisa membantu siswa

untuk mempermudah mengenal huruf, kata maupun kalimat. Selain itu dalam pembelajaran masih dilakukan secara terpisah-pisah antara mata pelajaran yang satu dengan yang lain. Padahal siswa usia kelas I SD baru bisa berfikir holistik. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan khususnya belajar membaca. Dengan kondisi tersebut yang berlangsung-langsung terus menerus akan berdampak pada menurunnya kemampuan siswa khususnya dalam membaca. Oleh sebab itu perlu ada suatu tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca salah satunya adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan kartu huruf untuk dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca. Mengingat dengan kartu huruf akan mempermudah anak untuk mengingat huruf maupun kata sehingga membantu siswa dalam membaca.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas I SD Negeri 05 Sialang Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota dengan permainan kartu huruf. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika pembelajaran dilaksanakan melalui permainan kartu huruf maka dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa Kelas I SD Negeri 05 Sialang Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota. Menurut Skinner (Dimiyati dan Mudjiono, 2002:9) bahwa 'belajar adalah suatu perubahan perilaku'. Sedangkan menurut Sudjana (2009) "belajar bukan hanya menghafal atau mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang". Pernyataan senada juga dikemukakan oleh Gagne (Dahar, 1996:11) bahwa 'belajar merupakan suatu proses, yakni suatu organisme yang berubah perilakunya akibat dari pengalaman. Perubahan akibat proses belajar tersebut diarahkan kepada suatu tujuan yang diharapkan dapat membuat diri seseorang memiliki suatu pengalaman. Sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk perubahan seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, aktivitas diri, dan lain-lain aspek yang ada pada individu.

Belajar merupakan kegiatan orang sehari-hari. Kegiatan belajar tersebut dapat dihayati (dialami) oleh orang yang sedang belajar dan diamati oleh orang lain. Setelah melakukan proses belajar, maka akan didapatkan hasil dari proses belajar. Hasil belajar siswa dapat diukur berdasarkan prestasi belajarnya. Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Oleh sebab itu apabila setelah belajar peserta didik tidak ada perubahan tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuan tidak bertambah, maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna.

Pembelajaran menurut Dimiyati (2002:62): "Kegiatan belajar mengajar peserta didik dan pengajarnya menggunakan bahan ajar desain instruksional". Komponen Pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, penilaian pembelajaran dan sumber belajar. Tujuan pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2002:66) "Indikator keberhasilan kegiatan belajar mengajar secara efektif, efisien pada peserta didik sehingga memiliki penguasaan kognitif, afektif, psikomotor, internal dan eksternal". Materi Pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2002:68) "Bahan ajar desain instruksional mengacu pedoman Kurikulum SKKNI dan GBPP SMK tertentu". Metode pembelajaran menurut Dimiyati (2002:76) "Pengajar melaksanakan strategi belajar

mengajar aktif pada peserta didik sehingga memiliki penguasaan kognitif, afektif, psikomotor, internal dan eksternal”. Media pembelajaran menurut Dimiyati (2002:91) ”Perlengkapan audiovisual mentransfer Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada peserta didik dan pengajarnya sebagai kualitas pembelajaran”. Penilaian pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2002:80) “Pendistribusian nilai bahan belajar secara kognitif, afektif, psikomotor, internal dan eksternal melalui kegiatan belajar mengajar sebagai tujuan pembelajaran”.

Didasarkan pada pemikiran bahwa belajar merupakan salah satu jenis perilaku (behavior) individu atau peserta didik yang dilakukan secara sadar. Individu berperilaku apabila ada rangsangan (stimuli), sehingga dapat dikatakan peserta didik di SD/MI akan belajar apabila menerima rangsangan dari guru. Semakin tepat dan insentif rangsangan yang diberikan dari guru akan semakin tepat dan insentif pula kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Menurut Pavlov dalam Udin S. Winataputra. Dkk (2007), penguatan berperan penting dalam mengkondisikan munculnya respon yang diharapkan. Jika penguatan tidak dimunculkan, dan stimulus hanya ditampilkan sendiri, maka respon terkondisi akan menurun atau menghilang. Namun, suatu saat respon tersebut dapat muncul kembali. Sementara itu, connectionism dari Thorndike menyatakan bahwa belajar merupakan proses coba-coba sebagai reaksi terhadap stimulus. Respon yang benar akan semakin diperkuat melalui serangkaian proses coba-coba, sementara respon yang tidak benar akan menghilang

Teori ini mengacu pada wacana psikologi kognitif, yang didasarkan pada kegiatan kognitif dalam belajar. Para ahli belajar ini berupaya menganalisis secara ilmiah proses mental dan struktur ingatan atau cognition dalam aktivitas belajar. Cognition diartikan sebagai aktivitas mengetahui, memperoleh, mengorganisasikan, dan menggunakan pengetahuan. Tekanan utama psikologi kognitif adalah struktur kognitif, yaitu setruktur perbendaharaan pengetahuan pribadi individu yang mencakup ingatan jangka panjangnya (long-term memory). Psikologi kognitif menekankan pada hubungan antara orang dengan lingkungan psikologinya secara bersamaan dan saling berhubungan secara timbal balik. Dalam hal belajar, aspek psikologis ini memandang dalam proses belajar yang terjadi pada seseorang tidak tampak dari luar dan sifatnya kompleks. Udin S. Winataputra, dkk (2007).Konstruktivisme mempunyai pemahaman tentang belajar yang lebih menekankan pada proses dari pada hasil. Hasil belajar sebagai tujuan dinilai penting. Teori ini biasa juga disebut teori perkembangan intelektual atau teori perkembangan kognitif. Teori belajar tersebut berkenaan dengan kesiapan anak untuk belajar, yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Setiap tahap perkembangan intelektual yang dimaksud dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan. Misalnya, pada tahap sensor motor anak berfikir melalui gerakan atau perbuatan (Ruseffendi, 1988:132). Dari ketiga teori tersebut di atas, sehubungan dengan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan teori konstruktivisme mengingat bahwa melalui pembelajaran membaca melalui permainan kartu pada pelajaran Bahasa Indonesia, siswa dapat mengkonstruksikan pemahaman konsep sains dengan menggunakan media atau alat peraga.

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis Hodgson (dalam Tarigan, 2008:7). Pendapat tersebut juga dijelaskan oleh Soedarsono (2001 : 4) bahwa membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan mengerahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah. Meliputi pengertian

dan khayalan, mengamati, dan mengingat-ingat. Widyamartaya (1992:137-138) mengemukakan bahwa membaca adalah ikhtisar yang terus-menerus untuk mengembangkan diri. Daya pikir kita didorong untuk selalu berpikir secara lurus dan terang.

Beberapa prinsip berikut mendasari kegiatan pengajaran membaca: a) Ketahui Latar Pengetahuan Siswa, latar pengetahuan pembaca bisa mempengaruhi pemahaman siswa dalam membaca. Latar pengetahuan ini meliputi semua pengalaman yang ia bawa kesebuah teks, misalnya, pengalaman hidup, pendidikan, pengetahuan mengenai bagaimana teks bisa diatur secara retorikal, pengetahuan bagaimana bahasa pertama atau kedua itu bekerja, serta latar belakang budaya. Pemahaman membaca dapat lebih ditingkatkan jika latar pengetahuannya itu diaktifkan melalui tujuan, pertanyaan, prediksi, struktur teks, dan sebagainya. Jika siswa membaca sebuah topik yang tidak familiar, maka guru perlu memulai proses bacaan dengan membangun latar pengetahuan, b) Membangun Dasar Kosakata yang Kuat, kosakata mendapat tempat paling tinggi dalam pembelajaran bahasa. Banyak penelitian yang menekankan pentingnya kosakata dalam kesuksesan membaca. Menurut Anderson (2003), kosakata menjadi penting untuk diajarkan baik bagi siswa L1 maupun siswa L2 dan penggunaannya dalam konteks agar mereka dapat menebak makna suatu kosakata yang jarang muncul, c) Ajari Pemahaman, pada beberapa program instruksi membaca, penekanan kebanyakan pada pengetesan pemahaman membaca, alih-alih pada mengajarkan siswa bagaimana untuk paham. Memonitor pemahaman adalah penting untuk mencapai sukses membaca. Salah satu hal yang terkait dalam proses monitoring ini ialah memeriksa prediksi yang dihasilkan itu sudah benar dan mengecek apakah siswa telah menyesuaikan apa yang diperlukan ketika makna dalam bacaan itu belum diperoleh, d)Usahakan Meningkatkan Kecepatan (Kelancaran) Membaca, salah satu kendala bagi siswa L2 dalam hal membaca adalah meski mereka bisa baca tetapi bacaannya kurang lancar. Dalam hal ini, prinsipnya ialah bahwa guru harus seimbang baik posisinya sebagai pendamping siswa maupun pengembang keterampilan siswa dalam pemahaman bacaan. Yang paling penting untuk dicatat bahwa fokusnya itu bukan pada pengembangan kecepatan siswa dalam membaca, tapi pada kelancaran membaca. Seseorang dikatakan lancar membaca jika ia mampu membaca 200 kata per menit dengan sedikitnya 70% memahami bacaan itu (Anderson, 2003: 76), e) Ajarkan Strategi Membaca, guna meraih hasil yang diinginkan, siswa perlu belajar menggunakan strategi-strategi membaca yang sesuai dengan tujuannya. Mengajarkan mereka akan hal ini dapat menjadi pertimbangan utama dalam kelas membaca, f) Dorong siswa menjelmakan strategi menjadi keterampilan, ada perbedaan antara strategi dan keterampilan. Yang pertama merujuk pada tindak kesadaran untuk meraih tujuan atau sasaran. Yang kedua adalah strategi yang telah menjadi otomatis. Hal ini menekankan peran aktif yang dimainkan oleh siswa dalam strategi membaca. Sebagai pelajar yang secara sadar belajar dan mempraktikkan strategi membaca secara khusus, strategi itu berpindah dari kesadaran menuju ketaksadaran, yakni dari strategi menuju keterampilan, dan g) Buat Penilaian dan Evaluasi, penilaian dan evaluasi bisa secara kuantitatif atau kualitatif. Keduana bisa diterapkan dalam kelas membaca. Penilaian kuantitatif meliputi informasi dari ujian pemahaman baca dan juga data kelancaran membaca. Informasi kualitatif diperoleh dari respon bacaan jurnal, survei, dan respon terhadap daftar cek yang dibuat untuk strategi membaca.

Menurut tokoh-tokoh pendidikan anak-anak, seperti: Plato, Aristoteles, Frobel, Hurlock dan Spencer (dalam Satya, 2006:98) bermain adalah suatu upaya anak untuk mencari kepuasan, melarikan diri ke alam fantasi dengan melepaskan segala

keinginannya yang tidak dapat tersalurkan, seperti : keinginan untuk menjadi presiden, raja, permaisuri dan lain-lain. Bermain sebagai kegiatan mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Sedangkan menurut Hurlock, bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan. Di samping itu bermain bagi anak adalah upaya yang menyalurkan energi yang berlebihan dan dapat menghindari hal-hal negatif yang diakibatkan dari tenaga yang berlebihan, salah-satu contoh akibat dari kelebihan tenaga ini adalah timbulnya perkelahian antar pelajar.

Kategori bermain dibagi 2, yaitu: a) Bermain Aktif, dalam bermain aktif, anak memperoleh kesenangan dari apa yang dilakukannya. Misalnya berlari atau membuat sesuatu dari lilin; dan b) Bermain Pasif, kesenangan yang diperoleh anak dalam bermain egosentris. Sedikit demi sedikit anak akan dilatih untuk mempertimbangkan perasaan orang lain, bekerja sama, saling membagi dan menghargai. Melalui bermain anak dilatih bersabar, menunggu giliran dan terkadang bisa kecewa karena inpasif berasal dari kegiatan yang dilakukan oleh orang lain. Misalnya menikmati temannya bermain, melihat hewan. Bermain jenis ini membutuhkan sedikit energi dibandingkan bermain aktif.

Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, mengurangi, merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (Sandiwara), membedakan benda dengan perabaan, menumbuhkan sportivitas, mengembangkan kepercayaan diri, mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang dirumahnya. Menurut Suherman (2000:135) yang dikutip dari Hetzer macam-macam permainan anak dapat dibedakan menjadi lima macam yaitu: 1) Permainan fungsi Permainan dengan menggunakan gerakan-gerakan tubuh atau anggota tubuh. 2) Permainan konstruktif. Membuat suatu permainan, contohnya membuat kereta. 3) Permainan reseptif. Sambil mendengarkan cerita atau membaca buku cerita anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya aktif. 4) Permainan peranan. Dalam permainan ini akan bermain peran, sebagai contoh berperan sebagai guru. 5) Permainan sukses. Yang diutamakan dalam permainan ini adalah prestasi sehingga diperlukan keberanian.

B. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas I SD Negeri 05 Sialang Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota dengan jumlah siswa 24 anak yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan di kelas I SD Negeri 05 Sialang Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota. Sekolah ini merupakan tempat tugas peneliti. Data penelitian diperoleh melalui tes dan non tes yaitu hasil evaluasi siswa, observasi.

C. Hasil dan Pembahasan

Siklus I

Berdasarkan tabel nilai hasil belajar siswa pada siklus I, dapat diketahui bahwa 14 siswa 58% siswa telah lulus KKM, sedangkan 10 siswa 41% sisanya masih berada di bawah KKM. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belajar siswa belum terpenuhi. Hasil tersebut juga ditunjukkan melalui proses belajar secara

keseluruhan selama pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, sehingga besar siswa cenderung pasif. Pada saat diberikan kesempatan untuk mendiskusikan sesuatu tentang pelajaran, sebagian besar siswa tidak berdiskusi atau mendiskusikan hal lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Apabila guru memberikan tugas, hanya sebagian kecil siswa saja yang benar-benar mengerjakan sendiri, selebihnya hanya mengandalkan teman-temannya untuk mencontek. Kegiatan guru memberikan umpan balik (memberikan pertanyaan) atau meminta mengulas kembali materi yang diajarkan, siswa kurang merespon dan hanya diam. Pada pertemuan pertama siklus I, kelas terlihat gaduh pada saat pembagian kelompok sampai proses diskusi dalam kelompok. Siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang direncanakan oleh peneliti karena sebelumnya pembelajaran yang dilakukan didominasi pembelajaran secara langsung. Jadi siswa hanya mendengar penjelasan guru, mencatat, dan mengerjakan soal. Pada saat diskusi berlangsung, banyak siswa yang melakukan hal lain diluar pembelajaran biasanya hanya mengobrol, mainan sendiri. Ketika guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan hasil diskusi, siswa hanya diam, akhirnya guru menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Pada awal pertemuan kedua siklus I, peneliti melakukan pendekatan dengan arahan mengenai manfaat pembelajaran yang telah direncanakan. Tujuannya agar pembelajaran sudah semakin baik. Namun masih terlihat beberapa siswa yang tidak berdiskusi dengan kelompoknya atau melakukan hal-hal yang kurang sesuai dengan pembelajaran. Hal ini terjadi karena ada beberapa siswa hanya mau berkelompok dengan siswa yang mereka anggap pandai. Di akhir pertemuan, guru memberikan stimulus kepada siswa yang berhasil menjawab soal dengan benar. Ternyata dengan stimulus tersebut siswa nampak sangat antusias. Belum tercapai indikator keberhasilan tersebut dikarenakan siswa belum bisa sepenuhnya melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan dengan menggunakan pendekatan tematik. Ini dapat dilihat dari banyaknya aktivitas di luar aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, seperti mengobrol dan bermain sendiri. Penyebab lain belum tercapainya indikator keberhasilan adalah siswa belum terbiasa belajar bersama di dalam kelompok sehingga hanya mendengar penjelasan dari guru.

Siklus II

Semua kelemahan yang muncul pada siklus I menjadi dasar bagi peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II. Pelaksanaan siklus II menunjukkan proses kerja kelompok mulai berjalan dengan baik. Sebagian besar menunjukkan proses kerja kelompok mulai berjalan dengan baik. Sebagian besar siswa tidak lagi gaduh dalam mengerjakan tugas kelompok dan siswa yang pasif pada saat kerja kelompok sudah mengalami perubahan dan perkembangan ke arah yang lebih baik. Peran aktif siswa dalam kerja kelompok terlihat saat diskusi. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 24 siswa orang atau 100% dari seluruh siswa peningkatan dari siklus I ke siklus II 42%. Dari hasil penelitian ini ternyata pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain dari data hasil belajar, hal ini terlihat juga dari catatan lapangan. Aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Siswa terlihat lebih aktif dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa telah mempunyai keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan dari guru. Meningkatnya aktivitas siswa pada saat pembelajaran juga mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

D. Penutup

Penerapan pendekatan belajar menggunakan permainan kartu huruf pada siswa kelas I SD Negeri 05 Sialang Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota semester genap dengan adanya perbaikan yang terus dilakukan pada setiap siklusnya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari: Persentase siswa yang tuntas belajar meningkat setiap siklusnya, yaitu pada siklus I sebesar 58%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 100% dan pada akhir siklus ini telah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Rata-rata nilai siswa senantiasa mengalami peningkatan setiap siklusnya, yaitu dari 58% pada siklus I, naik menjadi 100% pada siklus II dan Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 05 Sialang Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota.

Daftar Pustaka

- Anderson, Neil. 2003. "Reading" dalam *Practical English Language Teaching Reading*. David Nunan (ed.). New York: McGraw Hall.
- Dimiyati, Mujiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2002. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta
- Nurhadi, 1987. *Membaca Cepat dan Efektif*. Bandung : Sinar Baru.
- Nurhadi, 2004. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca?*. Bandung: Sinar
- Poerwati, dkk. 2008. *Evaluasi Belajar*. Bandung
- Slameto. 2001. *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soejtiningsih. 1995. *Belajar Dan Bermain*. Bandung
- Suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III. Coletta, V. P. et. Al. 2007.
- Udin S. Winataputra. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Widyamartaya, A. 1992. *Seni Membaca Untuk Studi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wira Indra Satya. (2006). *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain*, Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Ketenagaan.