

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI  
PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
PADA SISWA KELAS V SDN 03 KARANGSARI  
KECAMATAN JATYOSO TAHUN  
PELAJARAN 2012/2013**

**NASKAH PUBLIKASI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Mencapai Gelar S-1  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun Oleh:

**SAIMIN**

**NIM.A54A100011**

**PROGRAM S 1 - PGSD**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2013**



UNIVERSITAS MUHMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Ahmad Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura telp. (0271) 717417

Fax. 715448 Surakarta 571102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi / tugas akhir

Nama : Drs. Saring Marsudi, SH.M.Pd.

NIP : 195211251980031001

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi / tugas akhir dari mahasiswa

Nama Mahasiswa : Saimin

NIM : A54A100011

Program : S-1 PGSD / PSKGJ FKIP

Judul Skripsi : MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA  
INDONESIA MELALUI PENERAPAN STRATEGI  
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA  
SISWA KELAS V SDN 03 KARANGSARI KEC.  
JATIYOSO KAB.KARANGANYAR TAHUN  
PELAJARAN 2012/2013

Naskah artikel tersebut layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, juni 2013

Pembimbing

**Drs. Saring Marsudi, SH.M.Pd.**

NIP : 195211251980031001

## ABSTRAKS

### **MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SDN 03 KARANGSARI KECAMATAN JATIIYOSO TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Saimin, A 54A100011, PSKGJ, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, 11 halaman

*Penelitian di SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan strategi pembelajaran Role Playing pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso. Masalah yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 03 Karang Sari. Subyek penelitian adalah guru dengan siswa kelas V SDN 03 Karang Sari. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Tiap pertemuan terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan datanya berupa; observasi, wawancara, dokumentasi, dan test. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif komparatif. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, hipotesis yang dirumuskan telah terbukti kebenarannya. Dengan penerapan strategi pembelajaran Role playing dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari. Terbukti dengan angka persentase minat siswa pada kondisi awal yang hanya 41 % meningkat menjadi 65,1% pada siklus I dan mencapai angka 85,5% pada akhir siklus II. Total peningkatan minat belajar adalah sebesar 44,5 %. Berdasarkan uraian di atas terbukti bahwa pembelajaran dengan strategi pembelajaran Role playing mampu meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso.*

*Kata kunci: minat, belajar, strategi, Role, Playing.*

## **A.PENDAHULUAN**

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu tujuan benegara yang telah dirumuskan oleh para bapak bangsa, dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945. Dalam rangka mengemban amanat luhur tersebut, maka diselenggarakanlah suatu Sistem Pendidikan Nasional. Dan sebagai pedoman yuridisnya adalah Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Didalamnya dicantumkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi insan yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri. Untuk itu, pembelajaran formal dan kurikulum memegang peranan yang sangat penting dalam pencapaian tujuan tersebut.

Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh siswa mulai jenjang Pendidikan Anak Usia Dini hingga di tingkatan perguruan tinggi. Hal tersebut didasarkan pada fungsi Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa nasional untuk komunikasi resmi dalam berbagai kepentingan. Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sekolah berperan sebagai sarana pembentukan dan pengembangan warga negara cakap dalam menerapkan segala aspek berbahasa, meliputi membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Secara kurikuler, pendidikan Bahasa Indonesia harus menjadi sarana psikologis dan pedagogis yang utama. Selain itu, nilai kehalusan budi pekerti, keindahan seni dan pilar-pilar karakter kebangsaan juga tepat untuk ditanamkan melalui mata pelajaran ini.

Karakteristik khas yang melekat pada anak sekolah dasar yang umumnya berusia dibawah 12 tahun, diantaranya adalah mereka lebih menyukai pembelajaran yang bersifat nyata, jelas, logis, sistematis dan berkenaan dengan fakta yang terjadi di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Selain itu, anak SD menyukai pembelajaran

yang bervariasi, memancing imajinasi, menumbuhkan minat dan menyenangkan yang mirip dengan kegiatan bermain.

Hal penting dalam berlangsungnya pembelajaran yang efektif adalah adanya minat belajar dari diri siswa. Minat merupakan keinginan dari dalam diri pribadi siswa, berupa keinginan untuk menyenangkan dan mau bertindak untuk belajar. Dengan minat yang tinggi, diharapkan pembelajaran bisa mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Kondisi riil yang dialami oleh penulis sebagai pengajar Sekolah Dasar, yaitu di SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V pada tahun ajaran 2012/2013, adalah sebagai berikut: dalam pembahasan suatu kompetensi dasar, yaitu Drama, berdasarkan pengamatan sewaktu proses pembelajaran, mulai dari kegiatan awal sampai akhir, didapat data sebagai berikut: dari jumlah siswa sebanyak 18 anak dalam satu kelas, hanya terdapat 8 siswa atau sebesar 44% yang tertarik dan memperhatikan penjelasan dari guru dengan sungguh-sungguh. Sementara hanya terdapat 5 dari 18 siswa atau sebesar 28% siswa yang dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan antusias, Jumlah siswa yang mengerjakan tugas dari pertemuan sebelumnya hanya 10 orang atau 55%. Jumlah siswa yang mau bekerja bersama dalam melaksanakan tugas secara kelompok hanya 9 orang atau 50%, sedangkan yang mau berusaha mencari bahan belajar dari sumber selain dari buku yang diberikan oleh guru hanya sejumlah 6 orang atau 33%. Hingga pembelajaran selesai, siswa yang tetap konsisten dan bersemangat hanya 10 anak atau 55%. Angka dari hasil pengamatan awal tersebut jika dibuat rata-rata, maka terdapat 44,2%. Berdasarkan angka tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar Bahasa Indonesia cukup rendah.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu dilaksanakan tindakan perbaikan dengan cara menerapkan strategi pembelajaran tertentu yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang tercantum dalam standar kompetensi yang dijabarkan dalam kompetensi dasar serta tercermin dalam indikator-indikatornya

Strategi pembelajaran yang dianggap sangat tepat untuk diterapkan dalam tindakan perbaikan ini adalah strategi *Role Playing* atau **bermain peran**. Strategi pembelajaran ini merupakan upaya untuk menghadirkan peran-peran yang ada di dunia nyata dalam suatu pertunjukan peran dalam kelas atau pembelajaran yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi (Ali Mudhofir dkk,2007:269).

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan metode *Role Playing* akan dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso tahun pelajaran 2012/2013 ?” Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso tahun pelajaran 2012/2013.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bagi siswa adalah meningkatkan minat belajar, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga meningkatkan prestasi belajar, mendapatkan pengalaman langsung dalam metode *Role Playing* atau bermain peran, mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan, nyata dan bermakna. Bagi guru manfaatnya adalah menemukan metode yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak monoton dan mengurangi verbalisme, dan meningkatkan kompetensi dan kinerja guru. Sedangkan bagi sekolah manfaatnya adalah untuk mendapatkan masukan untuk perbaikan dalam pembelajaran, mendapat kontribusi ide guna menciptakan iklim belajar yang kondusif sehingga meningkatkan capaian prestasi.

### ***1. Minat Belajar***

Definisi minat belajar, diantaranya menurut Sri Anitah:

“Minat berhubungan dengan rasa suka dari dalam diri seseorang terhadap sesuatu sehingga menimbulkan keingintahuan. Minat belajar berarti rasa suka dari dalam diri siswa terhadap suatu mata pelajaran atau kegiatan belajar sehingga siswa merasa ingin tahu dan mencoba, kemudian mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dari padanya”(Sri Anitah:2009).

Minat itu berasal dari dalam diri sendiri, bersifat intrinsik, sehingga besar dan kuat pengaruhnya terhadap pencapaian prestasi dan pelaksanaan tugas-tugas pembelajaran (www.akhmatsudrajat.com).

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat minat belajar, diantaranya faktor internal, merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik sendiri meliputi kesehatan, bakat dan intelegensi, dan perhatian. Sedangkan faktor eksternal , yaitu merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari luar peserta didik meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat.

Ada dan tidaknya , atau seberapa tinggi dan rendahnya minat belajar siswa terhadap suatu mata pelajaran dan dalam suatu proses pembelajaran, ditunjukkan dengan hadirnya indikator-indikator sebagai berikut:

- (1). Adanya rasa suka terhadap pelajaran dan kegiatan belajar
- (2). Adanya kemauan untuk berpartisipasi dalam kegiatan
- (3). Antusiasme dan perhatian yang tinggi terhadap proses
- (4). Pelaksanaan tugas dengan baik
- (5). Terjaganya semangat dan konsistensi dalam keseluruhan proses pembelajaran (Mulyani Sumantri,2011: 5.10).

## **2. Strategi Pembelajaran *Role Playing* atau *Bermain Peran***

Definisi dari strategi pembelajaran bermain peran menurut salah satu tokoh ahli bidang pendidikan, diantaranya adalah:

“Bermain peran atau *Role playing* adalah strategi atau metode untuk menghadirkan yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas atau pembelajaran yang kemudian dijadikan bahan refleksi agar peserta didik memberikan penilaian, kemudian memberikan saran alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut.. Metode ini lebih menekankan pada masalah

yang diangkat dalam pertunjukan tersebut, bukan pada kemampuan pemain atau pemeran dalam melakukan perannya”(Sri Anitah,2009:5.22).

Sedangkan menurut Sumiati dan Asra, Role playing adalah bermain drama dengan tujuan menggambarkan suatu peristiwa masa lampau, atau cerita dapat dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang. Siswa berperan sesuai tujuan cerita sesuai dengan daya khayalnya tentang pokok yang diperankannya (Sumiati Dan Asra, 2011:100).

Strategi pembelajaran *Role playing* memiliki kelebihan diantaranya adalah bahwa siswa dapat melakukan interaksi sosial dan komunikasi dengan kelompoknya, aktifitas siswa cukup tinggi dalam pembelajaran sehingga terlibat langsung dalam pembelajaran, membiasakan siswa untuk memahami permasalahan sosial sebagai implementasi pembelajaran berbasis kontekstual, dapat membina hubungan personal yang positif, membangkitkan imajinasi siswa dan dapat membina hubungan komunikatif dan kerja sama dalam kelompok. Diantara banyak kelebihan tersebut , strategi pembelajaran *Role playing* mempunyai beberapa kekurangan, yaitu memerlukan waktu yang relatif banyak, sangat tergantung pada aktifitas siswa, cenderung memerlukan pemanfaatan sumber belajar, dan banyak siswa yang kurang menyenangi simulasi sehingga simulasi menjadi tidak efektif (Sri Anitah,2009:5.24).

### **3. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib dan pokok bagi siswa Indonesia sejak jenjang SD hingga SLTA dan merupakan mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) bagi Mahasiswa di perguruan tinggi. Selain itu, Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat berinteraksi dalam proses belajar-mengajar mulai siswa kelas 4 sampai 6 SD dan seterusnya (Solchan, 2009:11.6)

Pembelajaran bahasa Indonesia secara resmi berlandaskan kurikulum pendidikan dasar dari yang terdahulu hingga terbaru, yaitu Kurikulum Tingkat satuan pendidikan (KTSP) 2006, yaitu bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia

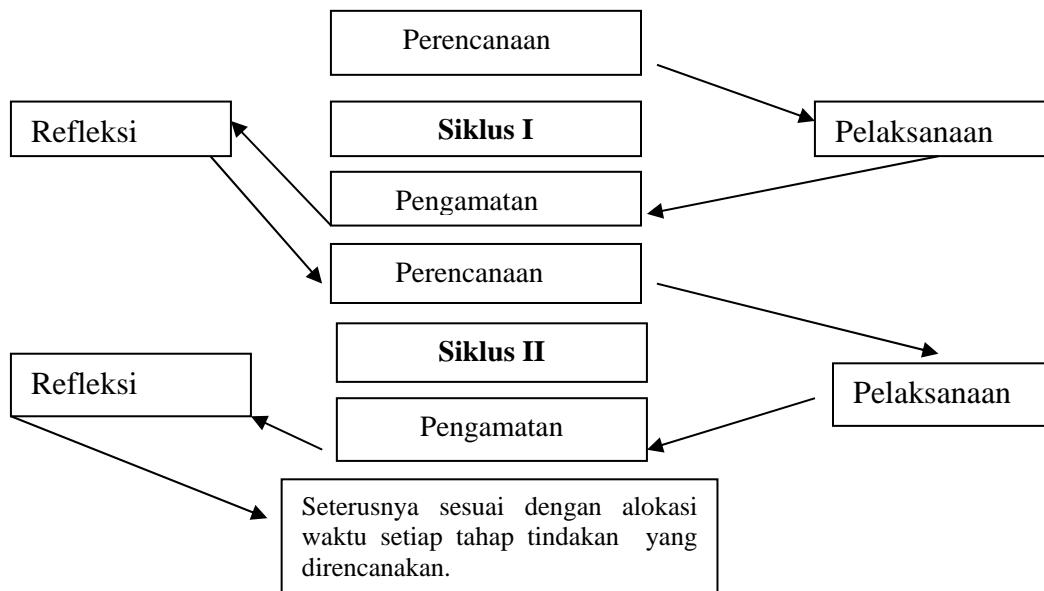


bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi baik lisan maupun tulis, sebagai alat untuk mempelajari rumpun ilmu lain serta mengembangkan sikap menghargai Bahasa Nasional dan sarana Apresiasi terhadap Karya sastra Indonesia (KTSP:2006).

## B.METODE PENELITIAN

Tempat penelitian adalah di kelas V SDN 03 Karang Sari Kec. Jatiyoso Kab.Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013. Penelitian berlangsung selama tiga bulan, yaitu pada bulan Maret sampai dengan Mei 2013. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kab. Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013, yang berjumlah 18 orang siswa. Terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Peneliti sendiri yaitu Saimin, menunjuk dan meminta seorang Guru sejawat, yaitu Sdri. Rini Purwandari, S.Pd. sebagai mitra kolaborasi, pengobservasi dan rekan diskusi dalam penelitian.

Dalam penelitian ini terdapat empat tahapan, yaitu (1) Perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi-refleksi”. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahapan dipaparkan dalam bagan berikut ini.



Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini ada dua jenis yaitu data kualitatif, yaitu berupa minat belajar Bahasa Indonesia dan data kuantitatif, yaitu berupa angka atau bilangan, dalam penelitian ini berbentuk nilai hasil belajar Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi dan test. Analisis yang diterapkan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif komparatif, yaitu berisi gambaran variabel dan prosedur statistik untuk menguji perbedaan atau perbandingan angka minat belajar pada setiap siklus pembelajaran. Indikator kinerja diharapkan mencapai 80,0% .

## C.HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Siklus I

Dilaksanakan mulai hari Senin, 22 April 2013 untuk pertemuan 1, sedangkan pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Rabu, 24 April 2013. Hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran pertemuan 1 menunjukkan angka rata-rata sebesar 60,2%. Pada pertemuan kedua hasil observasi menunjukkan angka rata-rata sebesar 70,0 %. Kedua hasil observasi dalam satu siklus tersebut selanjutnya dibuat rata-rata, sebesar 65,1 %. Angka tersebut kemudian dibandingkan dengan kondisi awal yang sebesar 41%. Memang terdapat peningkatan, namun jika dibandingkan dengan indikator kinerja yang telah disepakati di awal, yaitu sebesar 80%. , maka angka tersebut masih belum memenuhi target indikator kinerja, jadi perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya.

**Tabel 1. Hasil Observasi Terhadap Minat Siswa Kelas V SDN 03 Karang Sari Pada Siklus I**

Kondisi Awal	Siklus I			Peningkatan	Indikator Kinerja
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata		
41%	60,2%	70%	65,1%	24,1%	80%

## 2. Siklus II

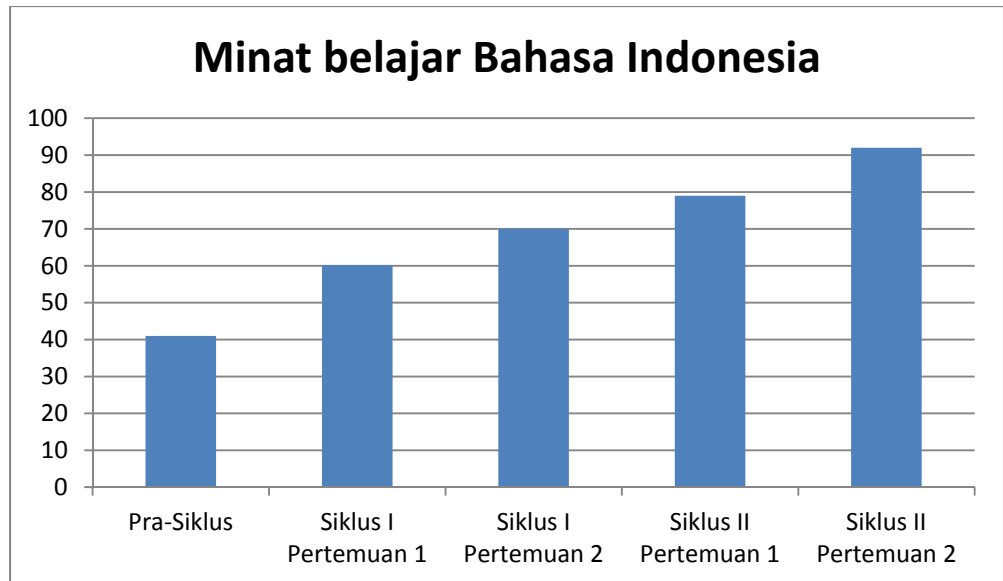
Dilaksanakan mulai hari Senin, 29 April 2013 untuk pertemuan 1, sedangkan pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Rabu, 1 Mei 2013. Dalam siklus II, pada pertemuan pertama, hasil observasi terhadap kegiatan siswa menunjukkan angka rata-rata sebesar 79%. Pada pertemuan kedua hasil observasi menunjukkan rata-rata sebesar 92%. Kedua hasil observasi dalam satu siklus tersebut selanjutnya dibuat rata-rata, sebesar 85,5%. Angka tersebut kemudian dibandingkan dengan hasil observasi pada siklus I sebesar 65,1%, terdapat peningkatan yang cukup signifikan, dan jika dibandingkan dengan indikator kinerja yang telah disepakati di awal, yaitu sebesar 80%. , maka angka tersebut telah melampaui target indikator kinerja, sehingga diputuskan untuk menghentikan kegiatan atau tindakan perbaikan.

**Tabel 2. Hasil Observasi Terhadap Minat Siswa Kelas V SDN 03 Karang Sari Siklus II**

Siklus I	Siklus II			Peningkatan	Indikator Kinerja
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata		
65,1%	79%	92%	85,5%	20,4%	80%

## 3. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data, maka dapat diamati adanya peningkatan minat belajar siswa pada siklus I dan siklus II dibandingkan pada kondisi Pra-siklus.



**Gambar 1. Grafik Minat Siswa Pada Tiap Siklus**

Dari tabel dan grafik observasi terhadap minat siswa setiap siklus terlihat bahwa:

- a. Minat belajar siswa mengalami peningkatan terus-menerus dalam setiap siklus sebagai hasil dari tindakan perbaikan dengan menerapkan metode *Role Playing*
- b. Peningkatan minat belajar siswa bervariasi, dari kondisi awal sebesar atau pra-siklus sebesar 41% ke siklus I sebesar 65,1% berarti terdapat peningkatan sebesar 24,1% sebagai hasil penerapan metode *Role Playing* meskipun belum optimal. . Sedangkan dari Siklus I menuju siklus II terdapat peningkatan sebesar 20,4% masih dengan penerapan metode yang sama namun dengan penyempurnaan pelaksanaan. Peningkatan secara keseluruhan dari kondisi awal ke akhir tindakan adalah sebesar 44,5%.
- c. Peningkatan minat belajar siswa pada setiap tahap tindakan perbaikan selalu dibandingkan dengan indikator kinerja yang telah disepakati pada awal atau rancangan penelitian. Indikator kinerja pada keseluruhan siklus adalah 80% sedangkan capaian minat belajar pada siklus I hanya sebesar 65,1%, berarti tindakan perbaikan belum berhasil. Untuk itu dilakukan tindakan siklus II masih dengan indikator kinerja sebesar 80% dan ternyata capaian minat belajar telah

mencapai angka 85,5%. Angka yang cukup tinggi dan menunjukkan keberhasilan tindakan perbaikan dengan capaian melampaui indikator kinerja sehingga tindakan dirasa cukup.

Terdapat beberapa hal penting dalam observasi terhadap tindakan guru, cara umum untuk siklus I, persiapan perangkat pembelajaran cukup baik namun kurang matang, kemampuan membuka dan menutup pembelajaran sudah cukup meningkatkan minat belajar siswa, penyampaian materi cukup menarik, skenario pembelajaran khususnya penerapan metode *Role playing* belum diterapkan secara optimal sehingga hasilnya belum seperti yang diharapkan.

Dalam siklus II terdapat banyak kemajuan, diantaranya peningkatan kemampuan persiapan perangkat pembelajaran, penguasaan terhadap materi pembelajaran, kegiatan membuka dan menutup pembelajaran serta penilaian cukup menarik dan membangkitkan minat siswa. Siswa cukup teguh minatnya dengan penerapan metode atau strategi belajar bermain peran yang dianggap baru dan menarik. Skenario pembelajaran *Role Playing* sudah diterapkan secara benar dan optimal sehingga hasilnya cukup memuaskan.

## **10.SIMPULAN**

Melalui penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kec.Jatiyoso Tahun Pelajaran 2012/2013.

Bukti adanya peningkatan minat belajar ini dapat diamati secara kualitatif atau secara angka, yaitu peningkatan minat belajar dari 41% menjadi 65,1% pada siklus I dan menjadi 85,5% pada siklus II atau kondisi akhir. Besarnya peningkatan minat belajar secara keseluruhan adalah 44,5%. Besaran minat belajar pada kondisi akhir telah melampaui indikator kinerja yang disepakati pada awal penelitian yaitu sebesar 80%. Selain itu terdapat peningkatan di semua unsur indikator yang berjumlah 5 butir. Peningkatan secara kualitatif dapat

diamati dari peningkatan kualitas proses pembelajaran dan kinerja guru serta tindak belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Anitah,W,Sri.dkk..2009. *Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:Penerbit Universitas Terbuka.

Asrori, Mohammad.2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima

Depdiknas.2006. *Standar Isi KTSP*

Mudhofir,Ali. 2004. *Modul Peningkatan Kualitas Guru*. Semarang: IAIN Walisongo

Solchan T.W. 2009. *Pendidikan Bahasa Indonesia Di SD*. Jakarta :Penerbit Universitas Terbuka

Sumantri,Mulyani.dkk. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta :Penerbit Universitas Terbuka

Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.Jakarta

[www.akhmatsudrajat.com](http://www.akhmatsudrajat.com)