

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *THINK TALK WRITE* (TTW) BERBANTUAN MEDIA GAMBAR BERSERI TERHADAP PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 081 PEKANBARU

Martalena¹

¹Guru Sekolah Dasar Negeri No. 081 Pekanbaru

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V pada SDN 081 Pekanbaru dengan menerapkan pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media gambar berseri tahun pelajaran 2014/2015. Pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan desain *Classroom Action Research* (CAR). Desain penelitian menggunakan *non equivalent control group design*. Sampel penelitian ditentukan secara purposive random sampling. Jumlah kelas dibagi 2 jenis yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dari hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan prestasi belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN 081 Pekanbaru antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Think Talk Write* berbantuan media gambar berseri dengan siswa yang belajar secara konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis dengan uji-t, diketahui $t_{hitung} = 1,674$ dan $t_{tabel} = 1,673$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Selain itu, nilai rata-rata post tes prestasi belajar Bahasa Indonesia oleh kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol ($37.36 > 30.34$).

Keywords: *Think Talk Write, Media Gambar Berseri, Prestasi Belajar*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada siswa [1]. Proses pembelajaran itu dikatakan berhasil manakala tujuan pembelajaran yang telah direncanakan tercapai. Keberhasilan itu sendiri ditentukan oleh bagaimana proses pembelajaran dilalui siswa. Keberhasilan proses pembelajaran itu tidak terlepas dari peran seorang guru. Sedangkan indikator keberhasilan pembelajaran tersebut dilihat dari prestasi belajar siswa.

Salah satu disiplin ilmu yang dikembangkan di Sekolah Dasar (SD) adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini sangat penting dan berperan aktif dalam kehidupan siswa sehari-hari. Pada mata pelajaran ini ada empat keterampilan yang dapat dikembangkan yaitu: keterampilan membaca, menyimak, berbicara dan keterampilan menulis. Melihat atas strategisnya peranan bahasa Indonesia itu, maka dalam pelajaran Bahasa Indonesia di SD dialokasikan 6 jam pelajaran per minggu.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), bahasa memiliki peran sentral untuk pengembangan intelektual, *social* dan emosional siswa. Selain itu, bahasa merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi, karena melalui keterampilan berbahasa dengan baik siswa dapat berbagi pengalaman belajar dengan teman dan dapat berdiskusi dengan baik dengan semua sumber belajar yang ada. Kenyataannya dalam pembelajaran, berdasarkan observasi dan wawancara dengan siswa diketahui, peran strategis bahasa tersebut belum teraplikasi dengan baik, karena dalam kenyataannya siswa masih mengalami kesulitan khususnya pada kelas V SDN 081 Pekanbaru. Selain itu, guru dalam mengatasi kesulitan belajar Bahasa Indonesia oleh siswa hanya dengan mengulang materi pelajaran yang sudah diajarkan dan yang belum dikuasai siswa saja. Guru tidak melihat penyebab utama siswa tidak dapat menguasai materi pelajaran itu. Hal ini tentunya akan menyebabkan kondisi pembelajaran kurang kondusif dan kurang menarik, pada akhirnya tidak menantang dan merangsang bagi perkembangan berpikir

siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Puncak semua dari proses seperti itu akan membawa pengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Bertolak dari berbagai permasalahan serta melihat situasi dan kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, maka guru harus bertanggungjawab atas mata pelajaran tersebut dalam pencapaian kompetensi bahasa yang telah ditetapkan. Dengan demikian, guru harus selalu berupaya dan terus berusaha untuk menemukan strategi pembelajaran yang relevan agar pelajaran Bahasa Indonesia menjadi menarik dan menyenangkan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran membosankan masih saja tertanam dalam pikiran siswa. Faktor penyebabnya antara lain adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap isi bacaan dan sulitnya membuat tulisan berupa karangan yang biasanya membutuhkan waktu lama dan membosankan, metode mengajar kurang variasi, kurangnya pembelajaran secara kelompok. Pembelajaran saat ini kegiatan guru yang utama hanya mengenalkan materi, menyajikan pertanyaan, meminta siswa melengkapi latihan dari buku atau Lembaran Kerja Siswa (LKS).

Pada jenjang SD, menurut Tarigan (2006: 44) pembelajaran bahasa Indonesia untuk pertama kali sudah dirancang secara terencana dan terarah. Ini dimaksudkan, agar dalam pembelajaran bahasa di SD tersebut dapat menumbuhkan hal-hal sebagai berikut: (1) rasa memiliki, mencintai dan bangga akan bahasa Indonesia pada diri setiap siswa, (2) menumbuhkan pengetahuan dasar tentang bentuk, makna, dan fungsi serta dapat menggunakannya secara benar dan kreatif, (3) menumbuhkan pola penggunaan bahasa sebagai wahana peningkatan intelektual, kematangan emosional dan social siswa, (4) disiplin berpikir dan berbahasa yang benar pada siswa, dan (5) kemampuan menikmati dan memanfaatkan karya sastra sebagai pengembangan kepribadian dan kepedulian social yang berwawasan kebangsaan.

Harapan-harapan seperti hal di atas baru dapat terwujud, tentu jika guru melakukan proses pembelajaran secara efektif, efisien dan sesuai arah tuntutan kompetensi pelajaran, seperti petunjuk dan karakter pembelajaran bahasa Indonesia itu sendiri. adapun pedoman dan petunjuk pelaksanaan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD sebagai berikut: (1) hakikatnya belajar bahasa Indonesia di arahkan

untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran harus banyak mengarah kepada peningkatan kemampuan komunikasi siswa baik lisan maupun tulis, (2) cakupan pembelajaran harus mengandung aspek mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek pembelajaran bahasa Indonesia tersebut sebaiknya proposional, (3) waktu pembelajaran dapat diatur sesuai dengan keluasaan dan kedalaman materi pelajaran.

2.2. Prestasi Belajar

Secara ilmu kebahasaan, prestasi belajar terdiri dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar. Antara kata prestasi dan belajar mempunyai arti berbeda. Oleh karena itu, sebelum pembahasan lebih jauh, maka akan dijelaskan terlebih dahulu pengertian secara mandiri, sehingga pemahaman kita akan lebih terdukung secara kompleks. Hal itu juga akan memudahkan kita memahami secara mendalam tentang pengertian prestasi belajar itu sendiri.

Prestasi belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui proses belajar. Prestasi adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah ia mengikuti proses pembelajaran dalam waktu tertentu, baik secara perilaku, pengetahuan dan keterampilan yang kemudian diukur dan dinilai yang kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan [2]. Dalam hal ini, belajar merupakan suatu proses. Hasil belajar dapat berupa keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta kognitif, kepribadian, sikap, afektif, kelakuan, keterampilan dan penampilan psikomotorik [3]. Dengan demikian, aktivitas dan produk yang dihasilkan dari kegiatan belajar ini harus mendapat penilaian [4]. Lebih lanjut dikatakan, hasil penilaian tersebut akan memberikan efek yang dinamai prestasi belajar. Jadi, prestasi belajar adalah hasil dari usaha yang dilakukan sebelumnya atau dapat dikatakan sebagai hasil dari apa yang telah dilakukan siswa [4].

Sedangkan belajar diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan [5]. Dalam konteks ini, prestasi belajar merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar dan diberi penilaian. Selanjutnya, prestasi belajar merupakan penguasaan atau keterampilan yang dikembangkan dari mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai-nilai tes yang diberikan oleh guru. Dengan demikian,

prestasi belajar dapat didefinisikan dari adanya kemampuan melakukan sesuatu secara permanen, dapat diulang dengan hasil yang sama [6].

2.3. Model Pembelajaran *Think Talk Write* (TTW)

Teknik *Think - Talk - Write* (TTW) pertama kali diperkenalkan oleh Huinker dan Laughin [7]. Pada dasarnya teknik *Think - Talk - Write* (TTW) ini dibangun melalui berpikir, berbicara dan menulis. Alur *Think - Talk - Write* (TTW) dimulai dari keterlibatan siswa dalam berpikir atau dialog dengan diri sendiri setelah proses membaca, selanjutnya berbicara dan membagi ide (*sharing*) dengan temannya sebelum menulis. Suasana belajar seperti ini akan lebih efektif bila dilakukan dalam kelompok belajar kecil heterogen 3-5 orang siswa.

Think Talk Write adalah strategi pembelajaran yang melatih siswa untuk mengungkapkan ide-ide gagasan pelajaran secara benar dan lancar baik secara lisan maupun tulisan [8]. Strategi belajar dengan menggunakan *Think - Talk - Write* (TTW) dimulai dari keterlibatan siswa dalam berpikir melalui bahan bacaan, dikomunikasikan dalam presentasi, diskusi dan membuat laporan hasil diskusi dalam bentuk tulisan. *Think - Talk - Write* (TTW) merupakan model pembelajaran kooperatif yang kegiatan pembelajarannya yaitu lewat kegiatan berpikir (*Think*), berbicara/diskusi, bertukar pendapat (*Talk*) serta menuliskan hasil diskusi (*Write*) [9].

Menurut Silver dan Smith dalam Ansari [7], peranan guru dalam mengefektifkan pembelajaran dengan teknik *Think Talk Write* adalah:

- Mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan tugas yang mendatangkan keterlibatan, dan tantangan untuk berpikir
- Mendengarkan secara hati-hati semua ide yang datang dari siswa
- Meminta siswa mengemukakan ide-ide dengan lisan dan tertulis
- Memutuskan dan merumuskan apa yang harus digali dan dibawa siswa dalam diskusi
- Menetapkan kapan member informasi, mengklarifikasi persoalan, menggunakan model, membimbing dan membiarkan siswa berjuang dengan kesulitannya sendiri
- Monitoring, menilai partisipasi siswa dalam diskusi, memutuskan kapan dan bagaimana mendorong setiap siswa untuk berpartisipasi.

Sedangkan prosedur *Think Talk Write* tersebut adalah sebagai berikut: (1) aktifitas berpikir terlihat dari proses membaca suatu teks oleh siswa, membuat catatan kecil dari apa yang telah dibaca, (2) tahap berbicara, siswa menyampaikan ide-ide baik secara lisan maupun tulisan, mencatat semua informasi yang ia dengar, lihat maupun terpikirkan sebagai ide baru, dan (3) tahap menulis, adalah tahap merumuskan hasil diskusi dalam bentuk laporan hasil diskusi secara runtut dan terperinci setelah proses diskusi dijalani.

Dari uraian di atas, dalam prakteknya langkah-langkah pembelajaran dengan teknik *Think - Talk - Write* sebagai berikut: (1) guru membagikan LKS yang memuat soal yang harus dikerjakan siswa serta petunjuk pelaksanaannya, (2) siswa membaca teks dan membuat catatan kecil berupa hal-hal penting yang diketahui atau yang tidak (*Think*), (3) siswa berinteraksi, kolaborasi dengan teman sekelompoknya membahas catatan yang telah dibuat (*Talk*), (4) siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang memuat pemahaman ke dalam tulisan argumentasi (*Write*).

2.4. Gambar Berseri

Gambar adalah abstrak, tetapi mendekati kenyataan objek sebenarnya. Di antara media pendidikan, gambar adalah media yang paling umum dipakai yang dapat dimengerti dan dinikmati dimanapun. Karena kesederhanaan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, dibuat, maka sangatlah cocok dan dimungkinkan untuk mengoptimalkan pembelajaran agar lebih efektif. Gambar yang digunakan sebagai media dapat berupa gambar jadi, semisal gambar dari majalah, booklet, brosur, selebaran dan lainnya. Guru dapat menyediakan gambar tersebut dalam sebuah cerita sehingga siswa tidak merasa bosan saat membaca suatu wacana.

Gambar berseri merupakan rangkaian gambar yang mempunyai keterkaitan kejadian antara gambar yang satu dengan gambar lainnya. Gambar-gambar tersebut menggambarkan sebuah rangkaian kejadian atau suatu peristiwa dari awal sampai akhir kejadian. Gambar tersebut digunakan untuk merangsang daya pikir siswa dalam membaca dan mencari suatu ide pokok dalam sebuah wacana serta dapat memecahkan suatu masalah di dalamnya. Pembelajaran menemukan ide pokok dalam sebuah wacana menggunakan gambar berseri merupakan alternative pembelajaran yang sangat menarik, mendidik dan mampu

memberi kesan bermakna bagi perkembangan belajar siswa.

Media gambar berseri merupakan sejumlah gambar yang menggambarkan suasana yang sedang diceritakan dan menunjukkan adanya kesinambungan antara gambar satu dengan gambar yang lainnya.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Berdasarkan masalah penelitian, penelitian ini diklasifikasikan sebagai penelitian kuasi eksperimental. Penelitian ini dirancang menggunakan desain non-equivalent control group design. Adapun pola desain penelitian sebagai berikut:

$$\begin{array}{rcl} E & = & O1 \quad X \quad O2 \\ \hline K & = & O3 \quad \quad O4 \end{array}$$

Berdasarkan desain di atas dapat diterangkan sebagai berikut:

E = Kelas Eksperimen
K = Kelas Kontrol
X = Penerapan kepada kelompok eksperimen berupa strategi pembelajaran TTW berbantuan Gambar Berseri

O1 = Pretest Kelompok Eksperimen
O3 = Pretest Kelompok Kontrol
O2 = Posttest Kelompok Eksperimen
O4 = Posttest Kelompok Kontrol

Populasi dalam penelitian ini adalah 57 siswa, jumlah kelas V 2 kelas. Kelas tersebut dibagi dua (2) yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan sampel dilakukan melalui teknik *purposive random sampling*. Teknik *purposive random sampling* sesuai tujuan dilakukan adalah kelas V (lima) yang ada. Setelah dirandom, siswa kelas Vb menjadi kelas kontrol dengan jumlah siswa 29 orang. Sementara untuk kelas eksperimen adalah siswa kelas Va dengan jumlah siswa 28 orang. Jadi jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 57 orang.

Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yakni: penerapan strategi pembelajaran TTW berbantuan gambar berseri pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN 081 Pekanbaru. Sedangkan variabel terikatnya adalah variabel yang dikenai pengaruh atau akibat yakni prestasi belajar mata pelajaran bahasa

Indonesia. Lebih lanjut Sugiyono mengatakan bahwa variabel itu sendiri adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, kegiatan yang mempunyai varian tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrument tes prestasi belajar untuk nilai kognitif siswa mata pelajaran bahasa Indonesia. Teknik tes yang digunakan adalah tes jenis objektivitas, dengan menyediakan 4 pilihan jawaban (a, b, c dan d) dengan butir soal 50 buah. Setiap item diberikan skor 1 (satu) jika menjawab benar dan skor nol (0) untuk yang menjawab salah.

4. HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada Hasil uji instrument terhadap 50 soal yang telah dilakukan uji validitas, uji daya beda, uji tingkat kesukaran dan uji reliabilitas, diperoleh 46 item pernyataan yang valid dan digunakan untuk post tes. Uji reliabilitas dilakukan hanya terhadap soal yang valid saja. Uji reliabilitas yang bersifat dikotomi dan heterogen ditentukan dengan rumus KR-20, dengan menggunakan berbantuan computer pada Microsoft Office Excel 2007. Hasil uji reliabilitas adalah 0,950. Berarti nilai r hitung $> 0,90$ sehingga dapat dikatakan butir soal mempunyai reliabilitas soal yang tinggi. Daya beda dilakukan dengan membedakan siswa berkemampuan tinggi dengan siswa berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya perbedaan disebut indeks diskriminasi D (d besar). Indeks diskriminasi ini berkisar antara -1,00 sampai 1,00. Untuk menentukan kelompok atas dan kelompok bawah dengan mengambil sampel masing-masing 25% dari jumlah sampel. Setelah dikalikan 25% didapat kelas atas sebanyak 25 siswa dan kelas bawah 25 siswa. Menentukan daya pembeda soal bentuk pilihan ganda adalah dengan rumus :

$$DP = \frac{BA - BB}{\frac{1}{2} N} \quad \text{atau} \quad DP = \frac{2(BA - BB)}{N}$$

DP = Daya Pembeda Soal

BA = Jumlah Jawaban Benar pada Kelompok Atas

BB = Jumlah Jawaban Benar pada Kelompok Bawah

N = Jumlah siswa yang mengerjakan test

Dari perhitungan menggunakan rumus di atas, didapat nilai Daya Pembeda adalah 0,596 yang berarti berada di atas -1,00 dan di bawah 1,00. Jika daya pembeda negatif (< 0) berarti lebih banyak kelompok bawah.

Tingkat kesukaran dapat dipandang sebagai kesanggupan atau kemampuan siswa menjawab test yang diberikan. Tingkat kesukaran suatu butir soal dinyatakan dengan bilangan yang disebut dengan indeks kesukaran (*difficulty index*). Symbol indeks kesukaran adalah P (p besar) singkatan dari kata proporsi. Besarnya indeks kesukaran adalah antara 0,00 sampai dengan 1,00. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Indeks kesukaran soal 0,00 menunjukkan soal tersebut terlalu sukar, sebaliknya indeks kesukaran 1,00 menunjukkan bahwa soal terlalu mudah [10]. Rumusnya adalah sebagai berikut:

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas tersebut, dapat menggambarkan tingkat kesukaran soal itu. Klasifikasi tingkat kesukaran soal dapat dicontohkan seperti berikut ini [10]:

0,00 - 0,30 soal tergolong sukar

0,31 - 0,70 soal tergolong sedang

0,71 - 1,00 soal tergolong mudah

Tingkat kesukaran butir soal dapat mempengaruhi bentuk distribusi total skor tes. Untuk tes yang sangat sukar ($TK = < 0,25$) distribusinya berbentuk positif skewed, sedangkan tes yang mudah dengan $TK = > 0,80$ distribusinya berbentuk negative skewed (Arikunto, 2010: 208). Hasil analisis indeks kesukaran soal yang diperoleh adalah 0,678 yang tergolong sedang (0,31 - 0,70), dimana kriteria soal sukar sebanyak 0 (nol) soal, sedang sebanyak 28 soal, mudah sebanyak 18 soal.

Hasil analisis data awal bahwa nilai awal kedua kelas sampel berdistribusi normal, yang dilakukan uji normalitas dengan metode Kolmogorove Smirnov, kelas control dengan kriteria hasil nilai $K-Z-S$ adalah 0,963 dengan Asymp. Sig.(2-tailed) adalah 0,312, dimana $> 0,05$ dan disimpulkan bahwa data Populasi berdistribusi normal. Untuk kelas eksperimen hasil nilai $K-Z-S$ adalah 1,231 dengan Asymp. Sig.(2-tailed), adalah 0,097, dimana $> 0,05$ dan disimpulkan bahwa data Pipulasi berdistribusi Normal.

Sedangkan uji homogenitas dengan menggunakan uji F dengan kriteria data yang homogeny apabila F hitung $< F$ table disimpulkan homogen atau sama. Dari hasil analisis data didapat nilai F hitung $0,628 < F$ table yaitu 3,16 dengan db, 57 dan taraf signifikansi adalah 5%, maka disimpulkan varian data prestasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas control dan kelas eksperimen adalah sama atau homogen.

Pengujian hipotesis menggunakan analisis uji-t dengan rumus polled varians dengan kriteria H_0 ditolak, H_a diterima jika t hitung $> t$ table

dan H_0 diterima, H_a ditolak jika t hitung $< t$ table. Hasil lengkapnya adalah sebagai berikut: Kelas control N 29, dk 57, x 7,61, t hitung 1,674 dan t table 1.673, simpulan berbeda dan signifikan, kelas eksperimen N 28, dk 57, x 30,34, t hitung 1,674 dan t table 1,673, simpulan berbeda dan signifikan.

Dengan demikian dapat dikatakan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Think Talk Write* berbantuan media gambar berseri memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut terjadi karena dengan strategi pembelajaran aktif tipe *Think Talk Write* berbantuan gambar berseri dapat melatih pola pikir siswa, menuangkan konsep untuk didiskusikan dan membuat laporan diskusi secara tertulis.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar siswa antara proses pembelajaran yang dilakukan dengan strategi *Think Talk Write* dibanding pembelajaran konvensional pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN 081 Pekanbaru. Hal itu tampak dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan uji t , diketahui t hitung = 1,674 dan t table = 1,673. Hasil itu membuktikan t hitung $> t$ table. Selain itu, nilai rata-rata post tes prestasi belajar bahasa Indonesia oleh kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok control ($37.61 > 30.34$). Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *Think Talk Write* berbantuan gambar berseri berpengaruh terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 081 Pekanbaru tahun pelajaran 2014/2015.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih dan apresiasi kepada tim Jurnal Selodang Mayang yang telah berkenan untuk menerbitkan tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- [2] Mulyono, Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009
- [3] Sadirman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT> Raja Grafindo, 2001.

- [4] Nana, Syaodih Sukmadinata, Strategi Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- [5] Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta, 2005. Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- [6] Muhammad, Ali, Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi. Bandung: Angkasa, 2000.
- [7] Ansari, Binsu Irianto, Pengaruh Pembelajaran dengan Strategi *Thunk Talk Write* dalam Upaya Menumbuh Kembangkan Kemampuan Komunikasi Siswa SMU (Makalah disajikan pada Seminar Nasional JICA-IMSTEP tanggal 25 Agustus). Bandung: 2008.
- [8] Andriyani dkk, Pemantapan Kemampuan Profesional. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- [9] Iru, La dan La Ode. S. Arihi, Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi dan Model-Model Pembelajaran. Bantul DIY: Multi Presindo, 2012.
- [10] Arikunto, S. Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.