

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
REPORT TEXT MELALUI GAME PADA SISWA KELAS IX C
MTsN 1 BENGKALIS TAHUN AJARAN 2018/2019**

SUMINI

Guru Bahasa Inggris MTs Negeri 1 Bengkalis
Email: Sumini.bks18@gmail.com

Abstract

The study aims to find out the students ability in reading report texts by using games (kokora and puzzle) of the ninth grade students class C at MTsN 1 Bengkalis in the academic year 2018/2019. The research was conducted of the ninth grade students class C at MTsN 1 Bengkalis. There were 36 students. This research is classroom action research through for phases; planning, implementation, observation, and reflection. Learning strategy used games (kokora and puzzle). In data collection technique used observation and test. After the implementation of the games (kokora and puzzle), the improvement can be seen from the average value of the class has risen from the result of the first cycle class average rose to 77,88 and the second cycle increased to 89,13. In the first cycle the percentage of the overall completeness of students increased to 69,4% or 25 out of 36 students, then on the second cycle increased to 91,6% or 33 out of 36 students. Based on these descriptions, it can be concluded that an increase learning achievement of students in reading report text begin cycle I and cycle II. Then the use strategy games (kokora and puzzle) can improve learning outcome in reading report text of the ninth grade students class IX C at MTsN 1 Bengkalis.

Keywords: Reading, Games, Kokora, Puzzle, Learning Outcome.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris terdiri dari empat skill (kecakapan) yang dipelajari, yaitu listening (mendengarkan), speaking (berbicara), reading (membaca), dan writing (menulis), penggunaan keempat kegiatan berbahasa tersebut dalam komunikasi tidak sama bobotnya. Membaca memiliki kegiatan membawa seseorang lebih jauh dan lebih mendalam dibandingkan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Melalui membaca orang dapat menggali dan mencari berbagai macam ilmu dan pengetahuan yang tersimpan didalam buku-buku dan media tulis yang lainnya.

Pembelajaran bahasa Inggris akan dapat berlangsung sesuai dengan harapan apabila proses pembelajaran dilakukan siswa dalam suasana menyenangkan,

sebagaimana faturrahman dan sutikno mengatakan bahwa mengajar merupakan suatu aktivitas yang mengatur atau mengelola lingkungan sehingga tercipta suasana yang sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar yang menyenangkan.¹

Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, pendidik merancang pembelajaran yang sesuai Perlu dengan karakteristik siswa Sebagai pembelajar. Sebagaimana Suyatno mengatakan bahwa Proses belajar adalah proses aktif yang dilakukan oleh siswa². Hal ini berarti dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif. Namun kondisi yang Ditemui dilapangan pada siswa IX C MTsN 1 Bengkalis masih jauh dari yang diharapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis sebagai guru bahasa Inggris dikelas IX terungkap bahwa rendahnya minat baca siswa, terlihat ketika guru membagikan teks reading, sebagian siswa tidak memberikan respom dalam mencari makna kata bahasa Inggris dalam teks tersebut,dengan alasan tidak membawa kamus bahasa Inggris. Sehingga jumlah siswa yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru sangat sedikit, ini dikarenakan siswa tidak menguasai materi pelajaran.

Permasalahan yang lain yang ditemui dilapangan rendahnya hasil belajar siswa terlihat masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 75. Penulis sebagai seorang guru telah berusaha memotivasi siswa agar aktif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris dengan cara memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.

Sehubungan dengan kondisi diatas, penulis ingin meningkatkan aktivitas dan hasil belajar membaca siswa dengan penerapan permainan (Games) dalam pembelajaran. Bermain merupakan hal yang paling disukai siswa. Pembelajaran yang dilakukan melalui permainan akan membantu siswa mengurangi stress dan mengembangkan rasa humornya. Pembelajaran yang dilakukan dengan permainan berarti bahwa dalam pembelajaran melakukan kegiatan yang beranekaragam dan memasukkan permainan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dilakukan dengan suasana yang menyenangkan. Kegiatan yang beranekaragam yang dapat mengaktifkan kecerdasan yang dimiliki siswa. Oleh karena itu untuk memenuhi keinginan siswa dalam proses pembelajaran guru perlu merancang pembelajaran dengan kegiatan yang bervariasi. Pembelajaran bukan seperti yang diinginkan guru, tetapi lebih kepada apa yang diinginkan siswa. Sebagaimana Campbell mengatakan jika siswa memiliki peluang untuk belajar melalui

¹ Faturrahman dan Sutikno , *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: P.T Rapika Adi Tama 2007) h. 7

² Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, (Surabaya : Mas Media Buana Pustaka 2009) h.11

kelebihannya maka akan muncul perubahan-perubahan kognitif, emosional, sosial bahkan perubahan fisik yang positif yang menakjubkan.³

HASIL BELAJAR

Hasil akhir yang akan dilihat dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa. Dimiyati dan Mudjiono mengatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan nilai.⁴

Supriyono mengatakan hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja.⁵ Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan cara melakukan evaluasi. Sebagaimana menurut Wina Evaluasi bertujuan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan dan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan dan untuk menentukan keberhasilan guru dalam melaksanakan seluruh kegiatan yang telah diprogramkan.⁶ Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran.⁷

KAJIAN TEORI

1. Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca adalah kemampuan untuk mengamati menganalisa, dan memaknai yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis dalam media tulisan. Dan membaca juga merupakan kunci dalam proses belajar, saat seseorang memiliki kemampuan membaca yang baik maka ia akan dapat menyerap berbagai macam pengetahuan. Somadaya mengatakan bahwa membaca adalah suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti dan makna yang terkandung didalam bahan tulis.⁸ Di samping itu membaca juga merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata (bahan tulis).

Tarigan mengatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis

³ Campbell, *Multiple Intelligence Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*, (Terjemahan oleh Tim Inisiasi Depok: Inisiasi press 2004) h.4

⁴ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Aneka Cipta 1991) h.200

⁵ Supriyono, *Cooperative Learning*, (Surabaya: Pustaka Belajar 2013) h.7

⁶ Wina, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana 2008) h.290

⁷ Susanto, *Teori belajar dan pembelajarann di sekolah dasar*, (Jakarta: kencana 2014) h.5

⁸ Somadaya, *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*, (Yogyakarta: Graha Ilmu 2015) h.15

melalui media masa.⁹ Syafi'i mengatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang bersifat fisik atau yang disebut proses mekanis, beberapa psikologis yang berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi.¹⁰ Tampubolon mengatakan kemampuan membaca adalah satu dari empat kemampuan bahasa pokok, dan merupakan satu bagian atau komponen dari komunikasi tulisan, sebagaimana telah dikatakan, lambang-lambang bunyi bahasa diubah menjadi lambang-lambang tulisan atau huruf-huruf, dalam hal ini huruf-huruf menurut alfabet latin.¹¹ Nurhadi mengatakan bahwa membaca adalah sebuah keterampilan.¹² Setiap orang berbeda kemampuan membacanya, tetapi yang jelas semua orang dapat meningkatkan kemampuan membacanya itu. Rahim mengatakan bahwa membaca merupakan suatu strategi, pembaca yang efektif menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengonstruksi makna ketika membaca strategi ini bervariasi sesuai dengan jenis teks dan tujuan membaca.¹³

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca adalah merupakan suatu kemampuan, cara atau proses memahami dan mengambil makna dari kata-kata, gagasan, ide-ide dan informasi yang telah dikemukakan oleh pengarang pada bentuk tulisan.

2. Teks Report

Teks Report adalah teks yang menggambarkan sesuatu seperti benda, manusia, hewan, tumbuhan, fenomena alam, fenomena sosial secara umum. Bachtiar Bima M, Andreas Winardi mengatakan bahwa *report text is a text to describe the way things are, with reference to range of natural, man-made, and social phenomena in our environment* (teks report adalah teks yang menggambarkan tentang benda, fenomena alam, buatan tangan, fenomena sosial di lingkungan kita).¹⁴ Siti Wachidah, dkk mengatakan bahwa *report text is the text to obtain and share information about things, animals, natural phenomena, and social phenomena, in order to get the general knowledge about them*. Teks report adalah teks untuk mendapatkan dan berbagi informasi tentang benda, binatang, fenomena alam, fenomena sosial agar mendapatkan pengetahuan tentang itu.¹⁵

⁹ Tarigan, *Membaca Sebagai Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa 1984) h.7

¹⁰ Syafi'i, *Pengajaran Membaca Terpadu*, Bahan kursus Pendalaman Materi Guru Inti PKG Bahasa dan Sastra Indonesia, (Malang: IKIP 1999) H.7

¹¹ Tampubolon, *Kemampuan Membaca. Teknik Membaca Efektif dan Efisien*, (Bandung: Angkasa 1987) h.5

¹² Nurhadi, *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo 2004) h.14

¹³ Rahim, *Pengajaran Membaca Di sekolah Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara 2007) h. 3

¹⁴ Bachtiar Bima M, Andreas Winardi, *Let's Talk. Pakar Raya*, (Bandung 2005) h.171

¹⁵ Siti Wachidah, dkk, *Bahasa Inggris Think Globally Act Locally*, Edisi Revisi. C.V Arya Duta (Jawa Barat 2018) h.165

M. Badrus Sholeh mengatakan bahwa report text is a text that has social function to describe something in general. (teks report adalah teks yang mempunyai fungsi sosial untuk menggambarkan sesuatu secara umum).¹⁶

3. Games

Abu Ahmadi mengatakan bahwa game (permainan) merupakan suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atau kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut¹⁷. Permainan tidak dapat dilepaskan dari dunia anak karena permainan akan mendukung kreatifitas anak untuk mengenal dirinya sendiri serta lingkungan hidupnya. Hanya saja proses pembelajaran melalui permainan perlu diarahkan sesuai dengan kebutuhannya, sehingga apa yang diharapkan dalam proses pembelajaran dapat tercapai.

Jhon M.Echols dan Hasan Sadily mengatakan bahwa games dalam kamus Inggris Indonesia berarti permainan. Dalam bahasa Inggris disebut games (kata benda). "To play" (kata kerja), "Toys" (kata benda) berasal dari kata main berarti melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak).¹⁸

Andang Ismail dalam bukunya *Education games*, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.¹⁹ Silberman mengatakan permainan sangat membantu memunculkan suasana dramatis yang kelak akan terus diingat oleh siswa.²⁰ Pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan membutuhkan kreatifitas seorang guru untuk merancang sebuah pembelajaran yang kegiatan pembelajaran melibatkan siswa secara aktif.

STRATEGI PEMBELAJARAN MELALUI GAMES

Strategi pembelajaran merupakan serangkaian rencana kegiatan yang termasuk didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran. Penulis akan menerapkan strategi pembelajaran melalui games (permainan) dengan cara kotak kartu rahasia (kokora) dan puzzle (teka teki silang). Langkah-langkah pembelajaran melalui game (permainan) sebagai berikut:

¹⁶ M.Badrush Sholeh, *Headline English For SMP – MTS*, P.T Sewu Bumi Asri Merah Ayu, (Bandung 2015) h.225

¹⁷ Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Asdi mahasatya 2005) h.5

¹⁸ Jhon M.Echols dan Hasan Sadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta Gramedia 1996) h.263

¹⁹ Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pilar Media 2006) h.119

²⁰ Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung Nusa Media 2009) h.44

a. Tahapan Permainan Kotak kartu rahasia (kokora)

1. Guru membagi menjadi 6 kelompok
2. Setiap siswa diminta untuk berada pada kelompoknya masing-masing
3. Guru meminta siswa untuk membaca materi pelajaran dan saling bertanya jawab untuk memastikan teman sekelompok telah menguasai materi yang telah dimengerti
4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dimengerti.
5. Guru menyiapkan kotak jawaban dan kotak yang berisi amplop yang berisi perintah berupa soal-soal yang berkenaan dengan materi pembelajaran.
6. Setiap kelompok menentukan siapa yang menjadi ketua kelompok
7. Tugas ketua kelompok adalah mengambil amplop dalam kotak rahasia kemudian amplop amplop tersebut dibawa kekelompoknya dan ketua kelompok kembali kedepan kelas mencari jawaban pada kotak yang telah disediakan sesuai perintah
8. Selama permainan berlangsung ketua kelompok dibantu sepenuhnya oleh anggota kelompok
9. Guru menyiapkan tabel skor untuk setiap kelompok dipapan tulis
10. Setiap ketua kelompok menunjukkan amplop yang dipilih serta jawabannya kepada guru
11. Guru memberikan skor setiap jawaban yang diberikan pada setiap kelompok
12. Pemenang ditentukan dari skor tertinggi
13. Guru menyimpulkan secara bersama dengan peserta didik tentang poin penting dalam pembelajaran yang telah dilakukan

b. Puzzle

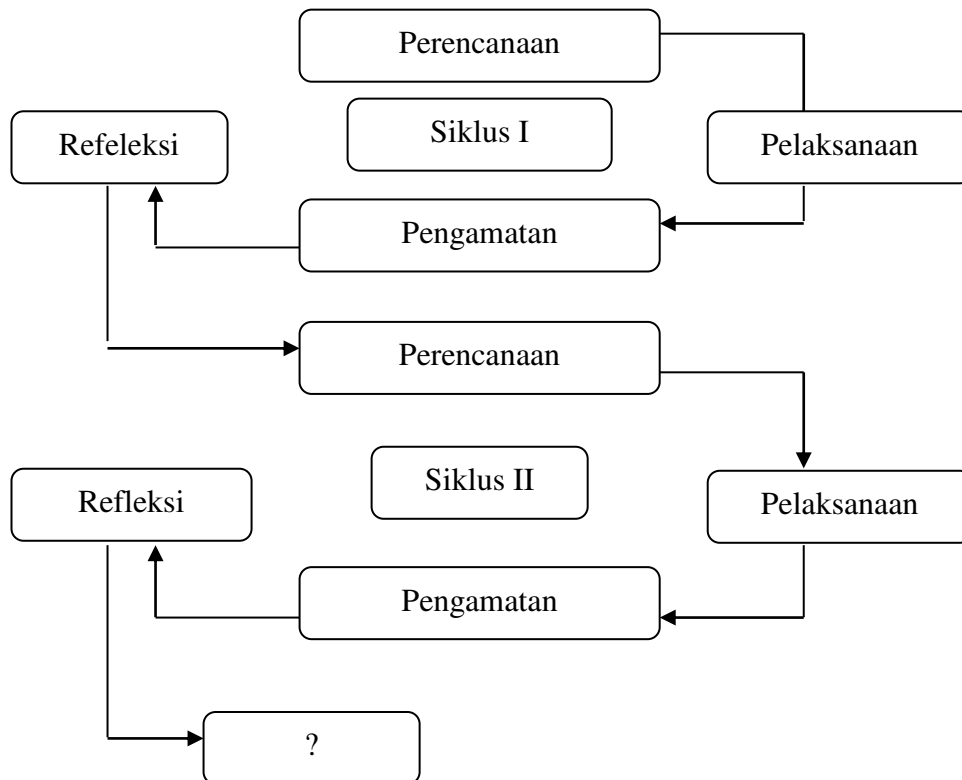
Tahapan permainan Puzzle adalah sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa menjadi enam kelompok
2. Setiap siswa berada pada kelompoknya masing-masing
3. Guru meminta siswa untuk membaca materi pelajaran dan saling bertanya jawab untuk memastikan teman sekelompok telah menguasai materi yang sudah ditentukan
4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dimengerti
5. Masing-masing kelompok mendiskusikan lembaran yang berisikan soal-soal sesuai dengan materi yang telah ditentukan yang telah dibagikan guru
6. Guru membagikan karton yang bertuliskan puzzle dan potongan-potongan huruf pada masing-masing kelompok

7. Masing-masing kelompok menyusun potongan-potongan huruf pada puzzle sesuai dengan jawaban dari soal soal yang yang telah ditentukan
8. Kelompok yang menyusun huruf-huruf pada puzzle paling cepat dan tepat itulah yang mendapat skor tertinggi
9. Guru menyimpulkan secara bersama dengan peserta didik tentang poin penting dalam pembelajaran yang telah dilakukan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang merupakan suatu penelitian yang permasalahannya terjadi dalam pembelajaran dan dirasakan langsung oleh guru. Suharsimi mengatakan terdapat empat tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keempat langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar Tahapan Pelaksanaan PTK²¹

A. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan pada MTsN 1 Bengkalis. Sedangkan waktu penelitian siklus 1 dan siklus II dilaksanakan dari tanggal 3 Oktober sampai 24 Oktober 2018. Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas IX C MTsN 1 Bengkalis yang berjumlah 36 orang.

²¹ Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Universitas Terbuka 2008) h.16

B. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dua siklus secara berkelanjutan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, sehingga indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan strategi pembelajaran melalui game dengan serangkaian kegiatan yang meliputi kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan kembali merupakan dasar pemecahan masalah apabila masih terdapat permasalahan yang belum teratasi dalam siklus sebelumnya. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: 1. Perencanaan, 2. Tindakan/Pelaksanaan, 3. Pengamatan/ Observasi, 4. Refleksi.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat diartikan sebagai cara yang dipakai untuk mengumpulkan data seperti melalui tes, observasi dan dokumentasi. Sedangkan untuk penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu lembar observasi dan tes hasil belajar.

D. Instrumen Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran yang dilangsungkan yaitu menggunakan strategi pembelajaran melalui game pada teks report kelas IX C MTsN 1 Bengkalis. Teknik yang digunakan adalah teknik observasi. Hasil observasi digunakan sebagai dasar dalam merefleksi pelaksanaan tindakan. Tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan. Tes dalam penelitian ini meliputi ulangan harian. Ulangan harian bertujuan mengetahui hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus II.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi dan data kuantitatif berupa hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran teks report melalui game (permainan).

Aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan games (permainan) dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P= Angka prestasi keaktifan siswa

F= Frekuensi aktifitas belajar siswa yang muncul

N= Jumlah siswa

Adapun hasil belajar dianalisa dengan melihat kriteria sebagai berikut:

- Telah tercapai ketuntasan belajar secara individual ≥ 75 .
- Telah tercapai ketuntasan belajar secara klasikal yang dilihat dari hasilulangan siswa yakni 85% dari jumlah siswa telah mencapai nilai ≥ 75 .

Untuk melihat ketuntasan belajar siswa secara individu rumus yang digunakan adalah:

$$\text{Nilai Hasil Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimum test}} \times 100\%$$

F. Kriteria Ketuntasan Tindakan

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan penelitian tindakan ini ditandai dengan adanya perubahan kearah perbaikan, baik terkait dengan suasana belajar dan pembelajaran. Sebagai indikator keberhasilan pada penelitian ini, dikatakan berhasil jika 85% atau lebih jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar telah nencapai taraf keberhasilan minimal sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan untuk siswa kelas IXC MTsN 1 Bengkalis, maka siswa dikatakan berhasil apabila memiliki nilai rata-rata kelas pembelajaran bahasa Inggris diatas atau sama dengan 75.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil tes evaluasi siklus II, hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 77,88 pada siklus I menjadi 89,13 pada siklus II. Sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari 69,4% pada siklus I menjadi 91,6% pada siklus II. Data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa Siklus I	Jumlah Siswa Siklus II
Tuntas	25	33
Tidak Tuntas	11	3
Persentase Ketuntasan	69,4%	91,6%
Nilai Rata-rata	77,88	89,13

Peningkatan hasil belajar bahasa Inggris siswa dapat dilihat dari hasil tes evaluasi siklus I dan siklus II. Rata-rata skor hasil belajar siswa meningkat dari skor 77,88 pada siklus I menjadi 89,13 pada silus II. Jumlah siswa yang mencapai KKM 25 siswa pada siklus I menjadi 33 siswa pada siklus II.

Hasil penelitian tindakan kelas yang berjudul meningkatkan kemampuan membaca pada teks report melalui game (permainan) siswa kelas IXC MTsN 1 Bengkalis tahun ajaran 2018/2019 menunjukkan bahwa dapat meningkatkan hasil

belajar siswa. Dari data-data yang diperoleh dan dianalisis, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran telah mencapai tujuan yang diinginkan.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru agar terampil dalam menggunakan variasi media sehingga menambah pengetahuan guru dan peneliti supaya dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik, menyenangkan bagi siswa. Sedangkan bagi siswa akan mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru karena melalui game (permainan) dalam arti belajar sambil bermain membuat siswa lebih senang aktif dan tidak membosankan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penerapan strategi pembelajaran melalui game (permainan) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi pelajaran Teks Report siswa kelas IXC MTsN 1 Bengkalis. Peningkatan ini terlihat dari perolehan analisis data pada lembar observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan pada setiap indikator.
- 2) Penerapan strategi pembelajaran melalui game (permainan) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Teks Report siswa kelas IXC MTsN 1 Bengkalis. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I siswa yang sudah mencapai KKM adalah 77.88 dan pada siklus II 89.13

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Abu. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Asdi Mahasatya
- Campbell. 2004. *Multiple Intelligence Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*. Terjemahan oleh Tim Inisiasi Depok: Inisiasi Press.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1991. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Aneka Cipta
- Faturahman dan Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*
- Hamalik. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games*. Yogyakarta : Pilar Media
- M. Echols, Jhon dan Sadily, Hasan. 1996. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Nurhadi, 2004. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca*, Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Rahim. F. 2007. *Pengajaran Membaca Di sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Bandung: P.T Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- Sholeh, M. Badrush. 2015. *Headline English for SMP – MTs*. P.T Sewu Bumi Asri Merah Ayu. Bandung.
- Silberman. 2009. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung
- Somadaya. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Supriyono. 2013. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Susanto. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya. Mas Media Buana Pustaka.
- Syafi'i. 1999. *Pengajaran Membaca Terpadu*. Bahan Kursus Pendalaman Materi Guru Inti PKG Bahasa dan Sastra Indonesia. Malang: IKIP
- Tampubolon, D.F. 1987. *Kemampuan Membaca. Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung : Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Membaca Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wachidah, Siti. dkk. *Bahasa Inggris Think Globally Act Locally*. Edisi Revisi. Jawa Barat: C.V Arya Duta.
- Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Winardi, BBM. Andreas. 2005. *Let's Talk*. Bandung: Pakar Raya.