



**PEMBELAJARAN MEMBACA PARAGRAF SEDERHANA BERHURUF JAWA
DENGAN GAME BERBURU GAMBAR PADA SISWA KELAS VII H MTS NEGERI
BRANGSONG, KENDAL**

G. Mir'a Mazida

Jurusan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima April 2013
Disetujui April 2013
Dipublikasikan April
2013

Keywords:
read aksara Jawa,
engineering drawing game
hunting

Abstrak

Membaca huruf Jawa merupakan salah satu keterampilan membaca dengan menggunakan huruf-huruf Jawa (carakan Jawa) yang berjumlah 20 huruf serta perangkat huruf Jawa yang mencakup *dentawyanjana*, *pasangan*, *pada*, *sandhangan*, *angka Jawa*, *aksara murda*, *aksara rekan*, dan *aksara swara*. Pada kenyataan di lapangan, pembelajaran membaca huruf Jawa dirasa kurang atau belum berhasil sehingga wajib diupayakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game berburu gambar sangat efektif digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil prasiklus, siklus I, dan siklus II. Rata-rata nilai prasiklus sebesar 59,40. Kemudian dilakukan perbaikan siklus I. Pada siklus I terjadi peningkatan rata-rata nilai pada aspek membaca nyaring paragraf sederhana berhuruf Jawa sebesar 64,70. Akan tetapi hasil siklus I masih perlu perbaikan lagi pada siklus II. Pada siklus II telah terjadi peningkatan hasil tes yang baik, yaitu rata-rata nilai 75,78. Hasil tersebut dikarenakan siswa sangat tertarik dengan pembelajaran membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa yang disajikan oleh guru. Hasil nilai rata-rata siswa pada aspek membaca pemahaman siklus I sebesar 94,04 mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 96,42.

Pembelajaran membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa dengan game berburu gambar juga dapat melatih keaktifan siswa pada perilaku kearah yang positif. Perubahan perilaku tersebut berupa yaitu semangat, perhatian, dan keaktifan siswa. Berdasarkan hasil penelitian tentang kemampuan siswa dalam membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa dengan game berburu gambar yang telah dilakukan, maka perlu adanya saran bagi guru mata pelajaran bahasa Jawa dalam proses pembelajaran membaca huruf Jawa di kelas VII H MTs Negeri Brangsong, Kendal. Sebaiknya guru lebih kreatif dalam proses pembelajaran membaca huruf Jawa, yaitu lebih banyak menggunakan metode, teknik dan media saat menjelaskan materi, agar dapat membangkitkan semangat pada diri siswa menjadi lebih tertarik dan suasana belajar tidak membosankan.

Abstract

Read letters Java is one of the reading skills by using the letters of Java (Java Carakan), amounting to 20 letters, and the letters of Java that includes dentawyanjana, couples, in, sandhangan, the number of Java, murda script, script colleagues, and letters swara. In the reality on the ground, learning to read the letter or not Java is less successful that sought mandatory interesting learning process for students.

The results showed that picture hunt game very effectively used to attract students' interest in learning to read simple paragraphs lettered Java. This can be seen on the results prasiklus, the first cycle and second cycle. The average value of 59.40 prasiklus. Then do the repair cycle I. In the first cycle, an increase in the average value of the simple aspects of reading aloud paragraphs lettered Java at 64.70. However, the results of the first cycle still needs further improvement in the second cycle. In the second cycle has been an increase in the good test results, which is an average value of 75.78. These results because the students are very interested in learning to read simple paragraphs lettered Java presented by the teacher. The average value of the results of students in aspects of reading comprehension first cycle of increased 94.04 to 96.42 in the second cycle.

Learning to read simple paragraphs with Java lettered picture hunt game can also train the student activity toward positive behavior. Behavioral change in the form of the spirit, attention, and involvement of the student. Based on the results of research on students' ability to read a simple paragraph with Java lettered picture hunt game that has been done, it is necessary to suggestions for the Java language subject teachers in the process of learning to read letters in the Java class VII H MTs Brangsong, Kendal. Teachers should be more creative in the process of learning to read letters of Java, which is more use methods, techniques and media when describing the material, in order to evoke the spirit of the students become more interested and learning atmosphere not boring.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

PENDAHULUAN

Mata pelajaran bahasa Jawa sudah disahkan sebagai muatan lokal dalam Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 432.5/5/2010 bahwa bahasa Jawa wajib diajarkan dari jenjang SD/MI sampai dengan jenjang SMA.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, pembelajaran membaca huruf Jawa merupakan salah satu keterampilan membaca dengan menggunakan huruf-huruf Jawa (carakan Jawa) yang berjumlah 20 huruf serta perangkat huruf Jawa yang mencakup *dentawyanjana*, *pasangan*, *pada*, *sandhangan*, *angka Jawa*, *aksara murda*, *aksara rekan*, dan *aksara swara*. Pada kenyataan di lapangan, pembelajaran membaca huruf Jawa dirasa kurang atau belum berhasil sehingga wajib diupayakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa. Hal ini juga terjadi pada sekolah tingkat menengah yaitu MTs Negeri Brangsong, Kendal.

MTs Negeri Brangsong merupakan Madrasah Tsanawiyah di bawah naungan Departemen Agama. Sekolah ini mempunyai 2 gedung. Gedung pertama di Desa Purwokerto untuk kelas VII dan gedung kedua terletak di pinggir jalan raya Soekarno Hatta, Brangsong, Kendal yang di tempati untuk siswa kelas VIII dan IX. Ada beberapa faktor yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran membaca huruf Jawa di sekolah tersebut.

Faktor pertama adalah guru. Guru merupakan pemegang keberhasilan dalam pembelajaran. Di MTs Negeri Brangsong terdapat satu guru mata pelajaran bahasa Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah tersebut sudah cukup baik. Guru melaksanakan proses pembelajaran senantiasa menggunakan bahasa Jawa krama. Namun, Guru di sekolah ini bukan asli lulusan pendidikan bahasa Jawa. Masih terdapat kekurangan pada proses pembelajaran, dalam hal ini adalah pembelajaran membaca huruf Jawa. Ketika mengajar guru kurang dalam penggunaan metode dan teknik, guru hanya menerangkan di papan tulis dan tanpa menggunakan latihan-latihan yang menarik. Padahal biasanya dengan rajin berlatih, akan timbul minat terhadap sesuatu yang dipelajari itu. Sebaliknya, tanpa latihan pengalaman yang telah dimiliki bisa hilang atau berkurang.

Faktor kedua adalah siswa. Siswa kurang memahami dan huruf Jawa juga dianggap tidak penting untuk dipelajari. Apalagi pada masa sekarang ini penggunaan huruf-huruf Jawa hanya terbatas sebagai simbol kedaerahan yang disematkan pada nama-nama jalan, gedung pertemuan, gedung pemerintahan, dan lain-lain. Sudah sangat jarang ditemukan tulisan berhuruf Jawa.

Faktor ketiga adalah sarana dan prasarana. Di sekolah ini sarana dan prasarana yang disediakan untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Jawa saya rasa kurang, terutama membaca huruf Jawa. Di kelas terdapat media TV, tetapi hanya ada di kelas IX yang biasanya digunakan untuk jam tambahan saja. Padahal masih banyak media yang harus dilengkapi sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jawa, misalnya LCD. LCD hanya terdapat pada ruang laboratorium bahasa, itupun jarang digunakan. Laboratorium bahasa tidak serta-merta digunakan untuk keperluan pembelajaran bahasa Jawa. Namun, digunakan untuk mata pelajaran bahasa yang lain. Jika guru hanya menggunakan sarana dan prasarana itu-itu saja, maka siswa akan merasa kurang tertarik serta tidak ada peningkatan dalam keterampilan membaca huruf Jawa.

Faktor keempat adalah lingkungan tempat tinggal siswa terutama keluarga. Siswa pada jenjang ini, semakin besar tuntutan yang harus dihadapi. Tuntutan itu bisa berasal dari pribadi maupun lingkungan siswa. Kebanyakan orang tua dari siswa MTs Negeri Brangsong bekerja sebagai Tenaga Kerja Indonesia (TKI) seperti di Negara Hongkong, Singapura, dan Taiwan. Kurangnya perhatian dan pantauan dari orang tua karena sibuk bekerja, serta pengaruh lingkungan yang buruk diluar kemampuan mereka bisa menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajarnya. Lingkungan yang kurang mendukung juga bisa menjadi salah satu penyebab kurangnya kesadaran akan pentingnya membaca pada setiap siswa.

Penerapan materi dan teknik khusus perlu dilakukan dalam pembelajaran membaca huruf Jawa. Oleh karena itu, perlu dilakukan teknik pembelajaran baru untuk membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa, misalnya menggunakan teknik game berburu gambar.

Teknik adalah berbagai ragam latihan, kegiatan, atau tugas yang digunakan di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teknik game berburu gambar adalah suatu bentuk dari permainan berupa aktivitas mencari gambar yang sesuai dengan paragraf sederhana berhuruf Jawa yang ada di dalam amplop. Game tersebut diharapkan dapat menjadi teknik baru yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa. Dapat diketahui bahwa, kebanyakan siswa di MTs Negeri Brangsong termasuk siswa yang aktif. Akan tetapi, disebabkan karena beberapa faktor yang akhirnya menghambat proses penerimaan pembelajaran mereka di sekolah terutama yang berkaitan dengan membaca huruf Jawa.

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* dengan menggunakan dua siklus, yaitu proses tindakan siklus I dan siklus II. Sebelum dilakukan siklus I, terlebih dahulu melakukan prasiklus agar mengetahui nilai awal sebelum dilakukannya suatu tindakan. Apabila tindakan siklus I nilai belum mencapai target, maka akan diperbaiki pada siklus II.

Tiap siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII H MTs Negeri Brangsong, Kendal, yang terdiri dari 42 siswa, 22 siswa laki-laki dan ada 20 siswa perempuan. Kelas VII H merupakan salah satu dari delapan kelas yang ada di MTs Negeri Brangsong, Kendal yang mempunyai kemampuan membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa paling rendah.

Penentuan siswa kelas VII H MTs Negeri Brangsong sebagai subjek penelitian didasarkan atas pertimbangan sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan pengamatan langsung dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jawa tentang kemampuan membaca huruf Jawa yang dirasa masih kurang atau rendah diantara kelas lainnya;

- 2) Kurangnya minat siswa kelas VII H dalam proses pembelajaran membaca huruf Jawa yang dianggap sulit.

Penelitian ini menggunakan dua variabel yang digunakan yaitu variabel input-output dan variabel proses. Variabel input-output penelitian ini adalah keterampilan membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa, sedangkan variabel prosesnya adalah proses pembelajaran membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa dengan game berburu gambar.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan nontes. Instrumen tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa. Instrumen nontes digunakan untuk mengetahui perubahan perilaku siswa saat pembelajaran. Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini berupa soal yang akan diujikan kepada siswa. Penilaian berdasarkan aspek membaca nyaring dan memahami isi paragraf sederhana berhuruf Jawa yang kemudian dicocokkan dengan gambar. Pada aspek membaca nyaring, indikator penilaiannya yaitu pelafalan, intonasi, dan kelancaran. Instrumen non tes pada penelitian ini berupa data hasil lembar pengamatan, lembar angket siswa, lembar jurnal guru dan siswa, lembar wawancara siswa yang mendapatkan nilai terendah, sedang, dan tinggi, serta dokumentasi berupa foto.

Teknik analisis data yang digunakan adalah hasil kualitatif dan kuantitatif. Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa dengan game berburu gambar pada siklus I dan siklus II. Hasil tes ditulis dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Merekap nilai yang diperoleh siswa tentang kemampuan membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa;
- 2) Menghitung nilai rata-rata siswa;
- 3) Menghitung prosentase nilai.

Nilai hasil kemampuan membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa dapat dihitung dengan rumus:

$$NP = \frac{NK}{R} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai Prosentase

NK = Nilai Komulatif

R = Jumlah Responden

Hasil perhitungan ini akan memberikan gambaran mengenai peningkatan nilai kemampuan membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa dengan game berburu gambar.

Teknik kualitatif dipakai untuk menganalisis data kualitatif yang diperoleh dari hasil data non tes berupa data hasil pengamatan angket siswa, jurnal guru dan siswa, wawancara siswa, dan dokumentasi berupa foto. Data kualitatif ini, digunakan untuk mengetahui perubahan perilaku siswa pada saat pembelajaran membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa dengan game berburu gambar. Dengan demikian, dapat ditemukan bagaimana solusi terhadap kesulitan siswa dalam pembelajaran membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Tes Kemampuan Membaca Nyaring dan Membaca Pemahaman Paragraf Sederhana Berhuruf Jawa dengan Game Berburu Gambar

Tes yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II didasarkan pada dua aspek, yaitu aspek membaca nyaring dan memahami isi paragraf sederhana berhuruf Jawa dengan game berburu gambar. Indikator penilaian pada aspek membaca nyaring paragraf sederhana berhuruf Jawa, yaitu pelafalan, intonasi, dan kelancaran.

Game berburu gambar digunakan sebagai upaya agar siswa menjadi lebih senang dan tertarik dalam pembelajaran membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa. Pada game tersebut, siswa diberi tugas agar lancar dalam membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa, kemudian tepat dalam mencocokkannya dengan gambar yang sesuai isi paragraf. Peningkatan rata-rata nilai membaca nyaring dan memahami isi paragraf sederhana berhuruf Jawa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Membaca Nyaring dan Memahami Isi Paragraf Sederhana Berhuruf

Jawa dengan Game Berburu Gambar Siklus I dan II

Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan SI-SII
Pelafalan	22,64	29,61	6,97
Intonasi	21,60	24,19	2,59
Kelancaran	19,45	21,97	2,52

Tabel di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai pada aspek membaca nyaring paragraf sederhana berhuruf Jawa dengan indikator penilaian pelafalan, intonasi, dan kelancaran.

- 1) Rata-rata nilai aspek membaca nyaring berdasarkan pelafalan siklus I adalah 22,64, pada siklus II meningkat menjadi 29,61. Peningkatan rata-rata nilai dari siklus I ke siklus II adalah sebanyak 6,97.
- 2) Rata-rata nilai aspek membaca nyaring berdasarkan intonasi siklus I adalah 21,60, pada siklus II meningkat menjadi 24,19. Peningkatan rata-rata nilai dari siklus I ke siklus II adalah sebanyak 2,59.
- 3) Rata-rata nilai aspek membaca nyaring berdasarkan kelancaran siklus I adalah 19,45, pada siklus II meningkat menjadi 21,97. Peningkatan rata-rata nilai dari siklus I ke siklus II adalah sebanyak 2,52.

Tabel 2. Tabel Penilaian Membaca Nyaring Paragraf Sederhana Berhuruf Jawa Siklus I

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Skor	Persentase (%)	Rata-rata Nilai
1	Tuntas	≥ 67	21	1799	67,25%	63,70
2	Tidak tuntas	< 67	21	876	32,74%	
Jumlah			42	2675	100%	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 42 siswa terdapat sebanyak 21 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 67 dengan kategori tuntas atau sekitar 67,25%, Sedangkan 13 siswa yang mendapatkan nilai < 67 dengan kategori tidak tuntas atau sekitar 32,74 % dan rata-rata nilai 63,70

Tabel 3. Tabel Penilaian Membaca Nyaring Paragraf Sederhana Berhuruf Jawa Siklus II

No	Kategori	Nilai	Frekuensi	Jumlah Skor	Persentase (%)	Rata-rata Nilai
1.	Tuntas	≥ 67	29 siswa	2523	80,40%	75,78
2.	Tidak tuntas	< 67	13 siswa	615	19,60%	
Jumlah			42 siswa	3138	100%	

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 42 siswa terdapat sebanyak 29 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 67 dengan kategori tuntas atau sekitar 80,40%, Sedangkan 13 siswa yang mendapatkan nilai < 67 dengan kategori tidak tuntas atau sekitar 19,60 %. Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata nilai yaitu 75,78.

Tabel 4. Tabel Penilaian Membaca Paragraf Sederhana Berhuruf Jawa

Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan SI-SII

Aspek Membaca Nyaring Paragraf Sederhana Berhuruf Jawa	64,70	75,78	11,08
Membaca Pemahaman Paragraf Sederhana Berhuruf Jawa yang dicocokkan dengan gambar	94,04	96,42	2,38

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai dari siklus I ke siklus II. Pada aspek membaca nyaring paragraf berhuruf Jawa siklus I dengan rata-rata nilai 64,70, sedangkan siklus II 80,21. Jika dilihat dari aspek memahami isi paragraf sederhana berhuruf Jawa juga terjadi peningkatan sebesar 2,38, yaitu siklus I rata-rata nilai 94,04 dan siklus II 96,42. Peningkatan rata-rata nilai yang diperoleh menjelaskan bahwa game berburu gambar dapat menarik minat siswa pada pembelajaran membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa.

2. Perubahan Perilaku Siswa pada Saat Pembelajaran Membaca Paragraf Sederhana Berhuruf Jawa dengan Game Berburu Gambar

Perubahan perilaku siswa pada saat kegiatan pembelajaran membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa pada tiap siklus mengalami perubahan yang lebih baik atau positif.

Siklus I menjelaskan bahwa semangat dan perhatian tanggapan awal siswa pada saat diperkenalkan materi dan teknik membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa dengan game berburu gambar sudah baik. Akan tetapi, keaktifan siswa dalam menjawab serta mengajukan pertanyaan masih kurang. Selain itu, masih ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Misalnya bergurau atau berbicara dengan temannya, melamun, dan bermain-main dengan alat tulis.

Perubahan perilaku pada siklus II terjadi peningkatan bahwa semangat dan perhatian tanggapan awal siswa pada saat diperkenalkan materi dan teknik membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa dengan game berburu gambar sudah baik. Keaktifan siswa dalam menjawab serta mengajukan pertanyaan juga baik, dan siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Misalnya bergurau atau berbicara dengan temannya, melamun, dan bermain-main dengan alat tulis menjadi berkurang.

Berdasarkan hasil tes dan nontes bahwa pembelajaran membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa dengan game berburu gambar dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa kelas VII H MTs Negeri Brangsong, Kendal agar lebih senang dan tertarik dengan membaca huruf Jawa. Selain itu, juga melatih keaktifan siswa pada perilaku kearah yang positif.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa game berburu gambar sangat efektif digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil prasiklus, siklus I, dan siklus II. Rata-rata nilai prasiklus sebesar 59,40. Kemudian dilakukan perbaikan siklus I. Pada siklus I terjadi peningkatan rata-rata nilai pada aspek membaca nyaring paragraf sederhana berhuruf Jawa sebesar 63,70. Akan tetapi hasil siklus I masih perlu perbaikan lagi pada siklus II. Pada siklus II telah terjadi peningkatan hasil tes, yaitu rata-rata nilai 75,78. Hasil tersebut dikarenakan siswa sangat tertarik dengan pembelajaran membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa yang disajikan oleh guru. Hasil nilai rata-rata siswa pada aspek membaca pemahaman siklus I sebesar 94,04 mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 96,42.
- 2) Pembelajaran membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa dengan game berburu gambar juga dapat melatih keaktifan siswa pada perilaku kearah yang positif. Perubahan perilaku tersebut berupa yaitu semangat, perhatian, dan keaktifan siswa.

SARAN

Setelah mengetahui hasil penelitian tindakan kelas (PTK) tentang kemampuan siswa dalam membaca paragraf sederhana berhuruf Jawa dengan game berburu gambar yang telah dilakukan, maka perlu adanya saran bagi guru mata pelajaran bahasa Jawa dalam proses pembelajaran membaca huruf Jawa di kelas VII H MTs Negeri Brangsong, Kendal. Sebaiknya guru lebih kreatif dalam proses pembelajaran membaca huruf Jawa, yaitu lebih banyak menggunakan metode, teknik dan media saat menjelaskan materi, agar dapat membangkitkan semangat pada diri siswa menjadi lebih tertarik dan suasana belajar tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityaningsih, Suci. 2009. *Peningkatan Minat Membaca Huruf Jawa dengan Metode Berkelompok Melalui Media Permainan Monopoli pada Siswa Kelas VII C SMP N 1 Mlonggo, Kabupaten Jepara*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- 'Id, 'Athif Abul dan Syeikh Muhammad Sa'id Marsa. 2009. *Bermain Lebih Baik daripada Nonon TV*. Surakarta : ZIYAD VISI MEDIA.
- Lestari, Nur Indah. 2007. *Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Bacaan Berhuruf Jawa dengan Media Kartu pada Kelas VII F SMP N 1 Pulokulon Kabupaten Grobogan*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Lestari, Endang Dwi. 2009. *Kawruh Sapala Basa*. Solo : Intan Pariwara.
- Mujab, Dwi Syaeful. 2009. *Peningkatan Kecepatan Membaca Huruf Jawa dengan Materi Model Qiroati pada Siswa Kelas III SD Negeri Jenarsari Kecamatan Gemuh Kabupaten Kendal Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta : DIVA Press.
- Prihantono, Djati. 2011. *Sejarah Aksara Jawa*. Jogjakarta : JAVALITERA.
- Rahim, Farida. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : BUMI AKSARA.
- Sari, Nur Eka. 2009. *Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Bacaan Berhuruf Jawa dengan Media Puzzle pada Siswa Kelas VII G SMP Negeri 1 Bumiayu, Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Semiawan, R. Conny. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta : Macanan Jaya Cemerlang.
- Somadayo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta : GRAHA ILMU.
- Suharyanto, Edi Setiawan. 2009. *Peningkatan Keterampilan Membaca Teknik Huruf Jawa Menggunakan Media Ular Tangga pada Siswa Kelas V SD Negeri Gowak Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Suhita. 2010. *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Huruf Jawa dengan Metode Membaca Global pada Siswa Kelas III SD Gunung Tumpeng 1, Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Suriamiharja, Husen dan Nunuy Nurjanah. 1996. *Petunjuk Praktis Menulis: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III*.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta : Grasindo.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo : Masmedia Buana Pustaka.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: ANGKASA