

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK MELALUI PERMAINAN GAMBAR DALAM BAK PASIR DI TAMAN KANAK-KANAK BINA ANAPRASA MEKAR SARI PADANG

RIRI DELFITA

Abstrak

Kemampuan berbahasa anak masih rendah disebabkan sebagian anak belum mampu berkomunikasi secara lancar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Jenis penelitian ini adalah PTK dengan subjek penelitian anak kelas B2, berjumlah 11 orang. Penelitian dilakukan 2 siklus setiap siklus 3 kali pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Siklus I pada umumnya terlihat rendah. Setelah dilakukan perbaikan dengan menambah media, siklus II mengalami peningkatan sampai mencapai KKM. Disimpulkan permainan gambar dalam bak pasir dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Kata kunci: Kemampuan Berbahasa; permainan gambar; bak pasir; TK

Pendahuluan

Anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Dalam dunia pendidikan dikatakan bahwa pendidikan dan perkembangan anak perlu mendapatkan perhatian tidak hanya setelah anak lahir (*postnatal*), tetapi pendidikan dan perkembangan itu sudah dimulai sejak anak masih dalam kandungan. Karena itu, menurut Hasan (2009: 15) pengertian pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Hartati (2007: 2) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sosok yang istimewa dimana anak mengalami suatu proses perkembangan yang pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Menurut Aisyah (2007: 1.3) menyatakan anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan pra sekolah swasta maupun negeri, Taman Kanak-kanak dan SD.

Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Asmani (2009: 65) adalah: untuk

membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar.

Menurut Musbikin (2010: 48) tujuan pendidikan anak usia dini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan potensinya.
- Mengidentifikasi penyimpangan yang mungkin terjadi, sehingga jika terjadi penyimpangan dapat dilakukan intervensi dini.
- Menyediakan pengalaman yang beraneka ragam dan mengasyikkan bagi anak usia dini, yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang, sehingga siap untuk mengikuti pendidikan sekolah dasar.
- Membangun landasan bagi perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Pasal 3 UU No 20 tahun 2003, yaitu menyatakan bahwa: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk memberikan pengasuhan dan bimbingan agar anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan usianya dan menjadi anak yang berilmu, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan, kreatif dan merupakan kegiatan alamiah yang sangat disenangi oleh anak. Bermain merupakan kebutuhan manusia terutama bagi anak-anak. Menurut Musfiroh (2005: 2) "menyatakan bahwa bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak

luar.” Sejalan dengan pendapat di atas menurut Montessori, seorang tokoh pendidikan menyatakan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa pengertian bermain merupakan berbagai bentuk kegiatan yang menyenangkan, dilakukan secara spontan, tanpa paksaan, tidak memperdulikan hasil akhir dan merupakan kegiatan yang sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dalam bermain bahasa sangatlah penting bagi anak, sesuai dengan pendapat Dhieni (2008: 1.11), menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu pikiran, perasaan dan keinginannya. Sejalan dengan Soegeng (2006: 4.6) menggambarkan bahwa anak sedang dalam tahap menggabungkan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan, ketika anak bermain dengan temannya mereka saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak dan itu berarti secara tidak langsung anak belajar bahasa.

Menurut Suhartono (2005:8), menyatakan bahwa dengan bantuan bahasa, anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi didalam kelompok. Pribadi itu berpikir, merasa, bersikap, berbuat serta memandang dunia dan kehidupan seperti masyarakat disekitarnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa bahasa adalah alat perantara untuk berkomunikasi dengan orang lain menggunakan suatu sistem simbol dalam menyatakan pikiran, perasaan, serta keinginan yang diharapkan.

Untuk mencapai tujuan dari sebuah permainan, dibutuhkan media penunjang yang disebut dengan alat peraga. Alat peraga sangat berguna untuk membantu mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan program yang telah ditetapkan. Guru TK dituntut untuk menyediakan sarana berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat menarik minat anak sehingga dapat menunjang perkembangan peserta didik.

Permainan gambar dalam bak pasir merupakan permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak, terutama mengembangkan kemampuan bahasa lisan yaitu memperkaya kosakata anak. Sudono (2000: 79) mengatakan tujuan bermain pasir yaitu: Mengenalkan penggunaan pasir sebagai alat yang berguna, mengembangkan kesenangan untuk bereksplorasi pada anak, menumbuhkan rasa apresiasi terhadap alat yang terdekat untuk berekspresi, menanamkan rasa bersyukur dengan adanya lingkungan hidup

serta memeliharanya dan mengembangkan kemampuan berbahasa, penambahan kosa kata, penyusunan kalimat.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di Taman Kanak-kanak Bina Anaprasa Mekar Sari Padang khususnya di kelas B2, ditemui permasalahan yang terjadi adalah masih rendahnya kemampuan berbahasa anak. Hal ini terjadi disebabkan karena sebagian anak belum mampu berkomunikasi secara lancar, anak belum dapat menyebutkan kosa kata yang benar, anak tidak dapat menjawab pertanyaan guru. Permasalahan lain yang ditemui peneliti dilapangan tentang proses pembelajaran bahasa adalah kurangnya alat peraga yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Melalui penelitian ini peneliti mencari suatu solusi terhadap permasalahan pembelajaran bahasa di Taman Kanak-kanak yaitu melalui permainan gambar dalam bak pasir. Adapun permainan gambar dalam bak pasir dapat meningkatkan bahasa anak, karena dengan permainan ini anak diharapkan berani bercerita sesuai dengan gambar yang sudah ada di dalam bak pasir. Hendaknya dengan adanya permainan ini dapat memberikan peningkatan terhadap perkembangan bahasa anak di Taman Kanak-kanak BA Mekar Sari Padang.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Permainan Gambar dalam Bak Pasir Di Taman Kanak-kanak Bina Anaprasa Mekar Sari Padang.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini yang digunakan adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas pada hakikatnya adalah untuk meningkatkan mutu, proses dan hasil pembelajaran di kelas. Dengan melaksanakan tahapan-tahapan PTK, guru dapat menemukan solusi dari masalah yang timbul di kelasnya sendiri dengan menggunakan berbagai teori dan teknik pembelajaran yang relevan secara kreatif. PTK ini dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di dalam kelas. Perbaikan kualitas pembelajaran itu dapat dilakukan dalam beberapa aspek yang terkait dengan berbagai komponen pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak, baik melalui penyempurnaan strategi, metode maupun media yang digunakan dalam pembelajaran.

Subjek penelitian adalah anak B2 di Taman Kanak-kanak Bina Anaprasa Mekar Sari Padang. Pada penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat yang akan membantu dalam proses pengambilan data observasi. Penelitian ini direncanakan dalam beberapa siklus, pada setiap siklus I dilakukan 3 kali pertemuan dan pada siklus II 3 kali

pertemuan. Apabila pelaksanaan siklus I tidak berhasil maka dilanjutkan dengan siklus II sampai masalah tuntas.

Setiap siklus terdiri dari 4 komponen mulai dari perencanaan (membuat rencana kegiatan harian (RKH), menyiapkan media pembelajaran dan menyiapkan format instrumen penelitian), pelaksanaan (mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup), pengamatan (mengamati aktifitas anak selama proses pembelajaran berlangsung, selama pembelajaran berlangsung setiap aktifitas anak yang tertera pada format observasi dicatat), dan refleksi (menganalisa tindakan yang dilakukan, mengulang dan menjelaskan tujuan-tujuan yang belum dicapai).

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur bagaimana cara mendapatkan dan mengumpulkan data yang diinginkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil

Kemampuan bahasa anak pada pertemuan *ketiga* siklus I pada aspek melakukan 3-5 perintah secara berurutan melalui permainan bak pasir 4 orang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 36,4%, anak yang dapat nilai tinggi 5 orang dengan persentase 45,5%, dan 2 orang mendapat nilai rendah dengan persentase 18,2%. Aspek kedua, kemampuan anak meniru kembali 4-5 urutan kata sesuai permainan bak pasir 2 orang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 18,2%, anak yang dapat nilai tinggi 5 orang dengan persentase 45,5%, dan 4 orang mendapat nilai rendah dengan persentase 36,4%. Aspek ketiga, dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana tentang permainan bak pasir 3 orang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 27,3%, anak yang dapat nilai tinggi 4 orang dengan persentase 36,4%, dan 4 orang mendapat nilai rendah dengan persentase 36,4%. Aspek keempat, menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama pada permainan bak pasir 2 orang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 18,2%, anak yang dapat nilai tinggi 6 orang dengan persentase 54,6%, dan 3 orang mendapat nilai rendah dengan persentase 27,3%.

Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Permainan Gambar Dalam Bak Pasir Pertemuan *ketiga* Siklus I (Setelah Tindakan)

NO	Aspek Yang Dinilai	Nilai					
		ST		T		R	
		Jml Ank	%	Jml Ank	%	Jml Ank	%
1	Melakukan 3-5 perintah secara berurutan melalui permainan bak pasir	4	36,4	5	45,5	2	18,2
2	Meniru kembali 4-5 urutan kata sesuai permainan bak pasir	2	18,2	5	45,5	4	36,4
3	Dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana tentang permainan bak pasir	3	27,3	4	36,4	4	36,4
4	Menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama pada permainan bak pasir	2	18,2	6	54,6	3	27,3
Rata-rata		2,7	25,1	5	45,5	3,2	29,6

Hasil pelaksanaan pada siklus I, ternyata belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II. Kemampuan bahasa anak pada pertemuan *ketiga* siklus II pada aspek melakukan 3-5 perintah secara berurutan melalui permainan bak pasir 9 orang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 81,8%, anak yang dapat nilai tinggi 2 orang dengan persentase 18,2%, dan 0 orang mendapat nilai rendah dengan persentase 0%. Aspek kedua, kemampuan anak meniru kembali 4-5 urutan kata sesuai permainan bak pasir 9 orang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 81,8%, anak yang dapat nilai tinggi 2 orang dengan persentase 18,2%, dan 0 orang mendapat nilai rendah dengan persentase 0%. Aspek ketiga, dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana tentang permainan bak pasir 10 orang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 90,9%, anak yang dapat nilai tinggi 1 orang dengan persentase 9,1%, dan 0 orang mendapat nilai rendah dengan persentase 0%. Aspek keempat, menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama, pada permainan bak pasir 10 orang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 90,9%, anak yang dapat nilai tinggi 1 orang dengan persentase 9,1%, dan 0 orang mendapat nilai rendah dengan persentase 0%.

Hasil Observasi Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Permainan Gambar Dalam Bak Pasir Pertemuan *Ketiga* Siklus II (Setelah Tindakan)

NO	Aspek Yang Dinilai	Nilai					
		ST		T		R	
		Jml Ank	%	Jml Ank	%	Jml Ank	%
1	Melakukan 3-5 perintah secara berurutan melalui permainan bak pasir.	9	81,8	2	18,2	0	0
2	Meniru kembali 4-5 urutan kata sesuai permainan bak pasir	9	81,8	2	18,2	0	0
3	Dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, tentang permainan dibak pasir	10	90,9	1	9,1	0	0
4	Menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama, pada permainan bak pasir.	10	90,9	1	9,1	0	0
Rata-rata		9,5	86,4	1,5	13,6	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat diuraikan bahwa persentase rata-rata pada siklus II pertemuan III rata-rata persentase nilai sangat tinggi 86%, nilai tinggi 13% dan nilai rendah 0%. Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh anak pada kondisi awal, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan terhadap kemampuan berbahasa anak melalui permainan gambar dalam bak pasir. Pada setiap siklus terjadi perbaikan kearah yang diharapkan, secara keseluruhan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pembahasan

Pada kondisi awal diperoleh gambaran bahwa kemampuan bahasa anak masih rendah, dimana sebagian besar anak di kelas B2 Taman Kanak-Kanak BA Mekar Sari masih mengalami kesulitan ketika diadakan kegiatan pembelajaran kemampuan bahasa. Setelah melihat kondisi awal, maka peneliti mengambil tindakan melalui kegiatan bermain dengan melakukan permainan gambar dalam bak pasir. Setelah diadakan siklus I masih banyak yang belum sesuai dengan harapan, dimana masih banyak anak yang belum mampu dalam mencapai tahapan yang diharapkan. Oleh karena itu dilakukan perbaikan pada siklus II dengan ditambahkan media pada siklus II. pada siklus II terlihat peningkatan yang sangat baik. Peningkatan kemampuan bahasa anak melalui permainan gambar dalam bak pasir yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dapat dilihat sebagai berikut :

- Melakukan 3-5 perintah secara berurutan melalui permainan bak pasir pada kondisi awal anak mendapat nilai sangat tinggi 9,1%, pada siklus I anak yang mendapat nilai sangat tinggi 36,4%. Siklus II mengalami peningkatan menjadi 81,8%.

- Meniru kembali 4-5 urutan kata sesuai permainan bak pasir kondisi awal 9,1%, siklus I yang mendapat nilai sangat tinggi 18,2%, dan siklus II meningkat menjadi 81,8 % anak yang mendapat nilai sangat tinggi.
- Dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana tentang permainan bak pasir, kondisi awal 0%, siklus I 27,3% anak yang mendapat nilai sangat tinggi, siklus II 90,9% anak yang mendapat nilai sangat tinggi
- Menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama pada permainan bak pasir, kondisi awal 18,2 %, siklus I anak yang mendapat nilai sangat tinggi 18,2%, pada siklus II meningkat menjadi 90,9% anak yang mendapat nilai sangat tinggi

Berdasarkan keterangan di atas, terjadi peningkatan kemampuan bahasa anak melalui permainan gambar dalam bak pasir di Taman Kanak-kanak BA Mekar Sari Padang. Peningkatan yang terjadi pada siklus II karena peneliti melakukan perbaikan dengan menambah media dan peneliti selalu memberikan motivasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Wena (2009: 32), motivasi sebagai suatu energi penggerak, pengarah dan memperkuat tingkah laku. Oleh sebab itu penelitian ini dihentikan pada siklus II pertemuan ketiga karena kriteria ketentuan minimum dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak tercapai sesuai harapan.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka disimpulkan bahwa: Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) adalah suatu bentuk pendidikan usia dini yang menyediakan program bagi anak usia 4-6 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini adalah sebuah usaha yang diselenggarakan untuk pengembangan potensi anak secara maksimal yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Bahasa adalah segala bentuk komunikasi dimana pikiran dan perasaan manusia disimboliskan agar dapat menyampaikan arti kepada orang lain, bahasa merupakan alat komunikasi untuk menjalin pertemanan dan belajar banyak hal disekitarnya. Agar tujuan dalam pengembangan kemampuan berbahasa anak tercapai sebagai mana yang diharapkan, diperlukan starategi dan pendekatan terhadap anak. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerjasama dengan peneliti (yang dilakukan sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti) di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan

proses dan praktis pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan 2 siklus yaitu: siklus I dan siklus II. Permainan gambar dalam bak pasir merupakan sebuah permainan yang mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Melalui kegiatan bermain akan memberikan suasana yang nyaman bagi anak serta menjadi kegiatan yang menyenangkan. Hal tersebut dapat dilihat pada peningkatan persentase yang terjadi pada siklus I dan siklus II. Peningkatan persentase kemampuan berbahasa anak melalui permainan gambar dalam bak pasir dari siklus I meningkat pada siklus II, berarti perbaikan yang dilakukan terhadap kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada siklus I telah berhasil mencapai sasaran dengan baik dan secara keseluruhan keberhasilan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Implikasi penelitian ini adalah: Permainan gambar dalam bak pasir adalah permainan yang disenangi oleh anak. Permainan bak pasir dirancang agar meningkatkan kemampuan bahasa anak, dengan cara anak mencari gambar dalam timbunan pasir. Guru mampu menggunakan metode yang bervariasi dalam memberikan kegiatan pembelajaran, dengan demikian anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan belajar tercapai secara optimal. Guru lebih kreatif dalam merangsang kegiatan yang disajikan dalam bentuk permainan untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran, seperti media yang menarik bagi anak. Permainan gambar dalam bak pasir memudahkan guru dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran bahasa karena melalui permainan gambar dalam bak pasir dapat menciptakan suasana enjoy dan menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut: Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan. Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak seharusnya guru lebih kreatif membuat permainan agar lebih menarik bagi anak. Untuk merangsang dan meningkatkan kreatifitas anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Daftar Rujukan

- Aisyah, Siti. 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asmani ma'mur, Jamal. 2009. *Manajemen Strategis PAUD*. Yogyakarta: Diva Press
- Depdiknas Undang-Undang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Jakarta: Citra Umbara
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be a Good Teacher and To Be a Good Mother*. Jaksel: Enno Media
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Diva Press
- Irani, D.P. 2009. *Peran Taman Kanak-Kanak Dalam Kesiapan Diri Anak Untuk Memasuki Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Semarang: Semarang
- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD*. Jakarta Selatan: Laksana
- Soegeng, Santoso. 2006. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo
- Suhartono, 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Tadkiroatun, Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara