

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMATANGAN EMOSI PESERTA DIDIK DI MTS ASY SYAKUR KEC. NGASEM KAB. BOJONEGORO

M. Muntaha

Pengawas Madrasah, Kantor Kementerian Agama Kab. Bojonegoro, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 22 September 2022

Direvisi 29 September 2022

Revisi diterima 11 Oktober 2022

Kata Kunci:

Æ

Æ

Æ

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif untuk meningkatkan kematangan emosi peserta didik VIII MTs Asy Syakur Kec. Ngasem Kab. Bojonegoro. dengan jumlah siswa 35 siswa. Jenis penelitian yang akan digunakan tergolong pada penelitian kelas (*classroom reaserch*) yang menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Adapun instrumen pengumpulan data terdiri dari silabus kepengawasan, rencana pembelajaran, form LKS, dan tes formatif. Sedangkan teknik analisis menggunakan deskriptif kualitatif. Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, 1) pembelajaran dengan metode belajar dengan menggunakan model pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia memiliki dampak positif dalam meningkatkan Kinerja Guru yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, dan 2) penerapan metode pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan metode pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop learning Indonesian by using educational games to increase the emotional maturity of students VIII MTs Asy Syakur Kec. Ngasem Kab. Bojonegoro. with a total of 35 students. The type of research that will be used belongs to class research (*classroom research*) which uses the action research model from Kemmis and Taggart, namely in the form of a spiral from one cycle to the next cycle. Each cycle includes *planning* (plan), *action* (action), *observation* (observation), and *reflection* (reflection). The data collection instruments consist of supervisory syllabus, lesson plans, LKS forms, and formative tests. While the analysis technique uses

descriptive qualitative. From the results of the learning activities that have been carried out for three cycles, and based on all the discussions and analysis that has been carried out, it can be concluded that, 1) learning with learning methods using educative game learning models on Indonesian language subject matter has a positive impact in improving teacher performance which is marked with an increase in student learning completeness in each cycle, and 2) the application of educational game learning methods to Indonesian language subject matter has a positive influence, namely it can increase student learning motivation as indicated by the average student answer which states that students are interested and interested in the learning method educational games on Indonesian language subject matter so that they become motivated to learn.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Penulis Koresponden:

M. Muntaha

Pengawas Madrasah, Kantor Kementerian Agama Kab. Bojonegoro

Jl. Patimura No.7, Sumbang, Kec. Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur, Indonesia

muntahazaki19@gmail.com

How to Cite: Muntaha, M. (2022). Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kematangan Emosi Peserta Didik di MTS Asy Syakur Kec. Ngasem Kab. Bojonegoro. *Progressive of Cognitive and Ability*, 1(2). 249-257.
<https://doi.org/10.56855/jpr.v1i2.409>

PENDAHULUAN

Peran dan fungsi pengawas madrasah salah satunya adalah melakukan pembinaan bagi pelaksanaan kurikulum di sekolahnya, Ini merupakan tanggung jawab dan tugas berat yang dipikul oleh kewajiban seorang supervisor pendidikan dalam hal ini adalah Kepala Sekolah. Untuk mewujudkan tugas tersebut perlu adanya dukungan dari pelbagai pihak yang terkait termasuk seluruh elemen yang ada di sekolah binaan. Aspek ini menjadi modal penting bagi kondusivitas pelaksanaan kegiatan supervisi, dalam hal ini penulis menyelenggarakan suatu kegiatan penelitian tindakan kepengawasan yang bisa merangsang aktivitas proses belajar mengajar di kelas, berupa pengarahan model pembelajaran yang bersifat rekreatif bagi pengajaran bahasa Indonesia di kelas rendah yaitu dengan memperkenalkan model pembelajaran permainan edukatif.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum di Tingkat Madrasah Tsanawiyah dinyatakan secara eksplisit bahwa permainan merupakan media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas-kelas rendah, yaitu kelas satu atau kelas dua. Hal ini tampak dalam butir-butir pembelajaran berikut ini :

1. Bermain mendengarkan dan membedakan bunyi
2. Bermain teka-teki atau membuat kata dengan menyebutkan
 1. huruf/bunyi awalkata sambil bermain
 2. Bermain dengan kata-kata yang mempunyai persamaan bunyi

3. Bermain kartu huruf untuk membentuk kata, bermain kartu kata
4. untuk membentuk kalimat sederhana
5. Bermain tebak-tebakan atau teka-teki
6. Bermain peran tentang kegiatan sehari-hari di rumah, di sekolah, atau di pasar
7. Bermain peran dalam berbagai peristiwa
8. Bermain peran
9. Bermain dengan menggunakan denah untuk mencari tempat tertentu sesuai dengan petunjuk
10. Bermain peran yang berhubungan dengan kegemaran

Dari fakta di atas, tampak jelas bahwa bidang studi Bahasa Indonesia telah secara eksplisit mencantumkan permainan sebagai bagian integral dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk kelas-kelas awal. Upaya pengintegrasian permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini sangat tepat karena pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan lingkungan alamiah sebagai wahana pembelajaran. Lingkungan belajar alamiah tersebut dapat diciptakan melalui permainan. Dengan lingkungan belajar alamiah, pembelajar akan memperoleh manfaat sebagai berikut: (1) dapat memproduksi bahasa mereka sendiri dan akhirnya kelak dapat memahami struktur bahasa yang mereka gunakan; (2) dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan; dan (3) merasa aman, tidak takut jika berbuat kesalahan dalam penggunaan bahasa.

Pengintegrasian permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia juga dimaksudkan agar proses kegiatan belajar-mengajar bahasa Indonesia berada dalam suasana yang menyenangkan dan menggembirakan. Pengintegrasian permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas-kelas tengah ini juga berarti bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, proses lebih diutamakan daripada hasil.

Pembelajaran bahasa Indonesia yang mengutamakan proses ini tidak berarti bahwa hasil tidak penting, tetapi cara bagaimanapun anak memperoleh pengetahuan jauh lebih penting. Penekanan pembelajaran dari segi proses ini membutuhkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar perhatian anak terpusat pada aktivitas pembelajaran. Jika aktivitas pembelajaran untuk siswa kelas-kelas awal tidak menarik dan tidak menyenangkan, perhatian anak akan beralih secara otomatis pada hal-hal diluar aktivitas pembelajaran.

Perhatian anak sekolah di kelas-kelas rendah yang mudah beralih pada hal-hal yang menarik perhatian atau hal-hal yang menonjol ini disebabkan perkembangan mental mereka masih berada dalam fase operasi konkrit. Anak-anak seusia itu sulit dikendalikan kepatuhan dan kedisiplinannya dalam belajar. Anak-anak ini akan dapat belajar, jika proses belajar itu menarik, menyenangkan, dan dalam bentuk permainan (Vilke, 2003). Perasaan gembira dan suasana yang menyenangkan sangat dibutuhkan oleh siswa dalam pembelajaran. Suasana belajar yang menegangkan dan menakutkan akan berdampak negatif pada anak. Apalagi dalam pembelajaran bahasa, suasana belajar yang menegangkan dan menakutkan mengakibatkan anak takut mengeluarkan sepatah katapun. Oleh karena itu, sangatlah beralasan apabila pembelajaran di kelas-kelas awal harus diupayakan berbagai cara agar suasana belajar mampu menumbuhkan

kegembiraan, menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menumbuhkan antusiasme belajar (Vilke, 2002)

Perasaan senang dan gembira dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat diciptakan dengan merancang pembelajaran semenarik mungkin agar perhatian anak terpusat pada aktivitas pembelajaran. Perhatian anak dalam aktivitas pembelajaran perlu dijaga karena semakin muda usia anak, semakin sulit diharapkan konsentrasinya dalam suatu aktivitas pembelajaran. Anak-anak ini hanya dapat belajar, jika proses belajar itu ada dalam sebuah permainan.

Melalui permainan, guru dapat mengajak anak-anak untuk aktif dan kreatif. Banyak ahli berpendapat bahwa permainan memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak (Piaget, 2004; 34). Badan Asosiasi Pendidikan Anak (Association for Educational of Young Children) juga berpendapat bahwa permainan merupakan wahana utama bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui permainan, tidak hanya jasmani saja yang berkembang tetapi juga kognisi, emosi, dan sosial, juga turut tumbuh dan berkembang (Stone, 2002)

Permainan dapat diintegrasikan ke dalam seluruh isi kurikulum terpadu, misalnya dengan bahasa, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, matematika, dan seni. Judith Van Horn, dkk. (2003) menyatakan bahwa permainan merupakan inti kurikulum di kelas-kelas awal (dalam Spodek, 2003).

Pengintegrasian permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini selaras dengan tujuan umum pengajaran bahasa Indonesia yang salah satu diantaranya bertujuan agar siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial (Depdiknas, 2003, 7).

Meskipun permainan memiliki peranan penting dalam membantu kematangan emosi, perkembangan kognisi, dan kematangan sosial anak, dan secara eksplisit telah dicanangkan pengintegrasian dalam pembelajaran bahasa Indonesia, namun dalam praktik di lapangan banyak guru yang enggan mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan antara lain oleh belum adanya penelitian yang mengungkapkan dampak pembelajaran bahasa Indonesia terpadu dengan menggunakan alat permainan edukatif terhadap kematangan emosi, perkembangan kognisi, dan kematangan sosial siswa, serta belum tersedianya alat-alat permainan edukatif yang selaras dengan tema dan butir-butir pembelajaran Bahasa Indonesia.

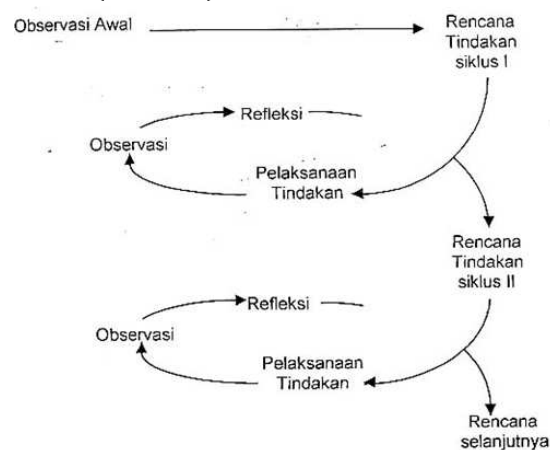
Bertolak dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka perlu segera dilakukan penelitian untuk membuktikan apakah pembelajaran pembelajaran rekreatif dengan menggunakan alat permainan edukatif di kelas-kelas awal (rendah), khususnya di kelas dua dapat meningkatkan kematangan emosi, perkembangan kognisi, dan kematangan sosial peserta didik.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang akan digunakan tergolong pada penelitian kelas (*classroom reaserch*) yang berkolaborasi dengan tindakan sekolah, dimana penulis selaku peneliti

hanya melakukan observasi di kelas dan guru materi pelajaran matematika melakukan tindakan kelas, penelitian ini biasa lazim disebut penelitian tindakan kolaboratif. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Nopember sampai Desember pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Penulis menentukan subyek penelitian adalah beberapa guru yang sedang dan pernah mengajar materi pelajaran bahasa Indonesia di MTs Asy Syakur Kec. Ngasem Kab. Bojonegoro.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Sugiarti, 1997: 6), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi planning (rencana), action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi).



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan dari Kemmis dan Taggart

Adapun instrumen pengumpulan data terdiri dari silabus kepengawasan, rencana pembelajaran, form LKS, dan tes formatif. Sedangkan teknik analisis menggunakan deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui Kinerja Guru yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Siklus I

1. Tahap *Planning*

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, soal ujian 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

2. Tahap *Action*

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 11 Nopember 2021 di Kelas VIII MTs Asy Syakur Kec. Ngasem Kab. Bojonegoro. dengan jumlah siswa 35 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi soal ujian I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel : Hasil Observasi kelas Terhadap Penerapan Model pembelajaran Permainan Edukatif Pada Siklus I

Responden	Nilai	Point		Responden	Nilai	Pont	
		B	KB			B	KB
1	70	√		19	80	√	
2	60		√	20	70	√	
3	70	√		21	40		√
4	80	√		22	80	√	
5	80	√		23	60		√
6	40		√	24	50		√
7	70	√		25	80	√	
8	50		√	26	60		√
9	80	√		27	80	√	
10	40		√	28	70	√	
11	70	√		29	80	√	
12	50	√		30	80	√	
13	70	√		31	80	√	
14	60		√	32	70	√	
15	70	√		33	40		√
16	80	√		34	80	√	
17	80	√		35	60		√
18	60		√				

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode belajar aktif model pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran diperoleh nilai rata-rata kelas adalah 6,5 dan ketuntasan belajar mencapai 61 % atau ada 16 siswa dari 35 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 hanya sebesar 61,7 % lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini terjadi karena penerapan model pembelajaran inovasi permainan edukatif oleh guru bahasa Indonesia masih terasa kaku dan perlu pembenaan secara periodik oleh observer.

Siklus II

1. Tahap *Planing*

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal ujian II dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

2. Tahap *Action*

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 25 Nopember 2021 di Kelas VIII MTs Asy Syakur Kec. Ngasem Kab. Bojonegoro. dengan jumlah siswa 35 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi soal ujian II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah soal ujian II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel : Hasil Observasi kelas Terhadap Penerapan Model pembelajaran Permainan Edukatif Pada Siklus II

Responden	Nilai	Point		Responden	Nilai	Point	
		B	KB			B	KB
1	80	√		19	70	√	
2	85	√		20	80	√	
3	60		√	21	70	√	
4	70	√		22	50		√
5	60		√	23	70	√	
6	82	√		24	70	√	
7	70	√		25	60	√	
8	80	√		26	50		√
9	83	√		27	70	√	
10	87	√		28	80	√	
11	50		√	29	90	√	
12	50		√	30	80	√	
13	89	√		31	87	√	
14	80	√		32	87	√	
15	70	√		33	90	√	
16	60		√	34	50		√
17	90	√		35	96	√	
18	90	√					

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 8,7% dan ketuntasan belajar mencapai 77,14% atau ada 27 siswa dari 35 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan yang cukup baik dari dapat siklus I. hal ini ditandai dengan adanya peningkatan Kinerja Guru dalam ini karena siswa-siswa telah mulai mengulang pelajaran yang sudah diterimanya selama ini sehingga para siswa sebagian sudah mengingat materi yang telah diajarkan oleh guru.

3. Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan metode pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran Bahasa Indonesia. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

- Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
- Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung.

- c. Kekurangan pada siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
- d. Kinerja Guru dalam menerapkan model pembelajaran yang baru pada siklus III mencapai ketuntasan.

4. Revisi Pelaksanaan

Pada siklus II guru telah menerapkan metode pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa serta Kinerja Guru siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakah selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan metode belajar aktif model pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

PEMBAHASAN

Ketuntasan Kinerja Guru

Melalui hasil peneilitian ini menunjukkan bahwa metode belajar aktif model pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran Bahasa Indonesia memiliki dampak positif dalam meningkatkan Kinerja Guru yang mengajar Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru untuk menghadapi ujian kenaikan kelas (ketuntasan belajar meningkat dari sklus I dan II). Pada siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses metode pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap Kinerja Guru yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

Aktivitas Guru dan Siswa Dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan metode permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia yang paling dominan adalah bekerja dengan menggunakan alat/media, mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar siswa / antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas isiwa dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah metode pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia dengan baik.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan metode belajar dengan menggunakan model pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia memiliki dampak positif dalam meningkatkan Kinerja Guru yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus.
2. Penerapan metode pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan metode pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. 2002. Kurikulum Pendidikan Sekolah, Bahasa Indonesia. Jakarta : .
- Elliot, John. 1999. Action Research Educational Change. Philadelphia : Open University Press.
- Jonhson, J. E, Christie, J. F, dan Yawkey, T. D. 2003. Play and Early Childhood Development. Glenview IL : Scott, Foresman.
- McNiff, Jean. 1999. Action Research : Principles and Practice. London : Macmillan Education Ltd.
- Pellegrini, A. D. 2004. The relation between symbolic play and literate behavior : a review and critique of emperical literature. Review of Educational Research, Spring. 1985, Vol. 55, No. 1.
- Pollito, theodora. 2003. How play and work are organized in a kindergarten classroom. Journal of Research in Childhood Education, vol. 9 No. 1.
- Silverman, David. 2004. Interpreting Qualitative Data. Methods for Analysing Talk, Text, and Interaction. London : Sage Publication Ltd.
- Spodek, Bernard dan Olivia N. Saracho. 1998. Child's play as education dalam Right from the Start. Teaching Children Ages Three to Eight. Toronto : Allyn and Bacon.
- Sukarnyana, I Wanyan. 2004. Karakteristik perkembangan dan sosial anak usia taman kanak-kanak dan kelas-kelas awal Pra sekolah. Makalah. Malang : LPM IKIP Malang.
- Stone, Sandra J. 2001. Wanted : advocates for play in the primary grades. Young Children, September 1995.
- Van Horn, J, Npourat, P, Scales B, dan Alward K. 2002. Play as the Center of the Early Childhood Curriculum New York : Macmillan.
- Vilke, M. 2002. Why start early? Teaching Foreign Languages to the very Young. Oxford : Pargamon Press.