

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA MELALUI BERMAIN DI KELAS

Erlinawati

SD Muhammadiyah Nagan Raya
Erlinawati.rahmad@yahoo.com

ABSTRAK

Berdasarkan studi pendahuluan di salah satu SD Nagan Raya diperoleh bahwa kemampuan berbahasa siswa masih rendah. Hasil yang diperoleh yaitu 75% siswa dinyatakan tidak mencapai nilai KKM (Kriteria Kelulusan Minimum) yang ditetapkan. Hal ini disebabkan karena rendahnya ketertarikan siswa untuk mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dipelajari. Sehingga, perlu disusun suatu proses pembelajaran untuk menyelesaikan masalah tersebut. Era globalisasi ini, banyak proses pembelajaran yang diperkenalkan dalam menarik perhatian siswa agar kemampuan berbahasa siswa diperoleh dapat mencapai KKM. Salah satunya adalah proses pembelajaran yang berlangsung dengan bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peningkatan kemampuan berbahasa siswa melalui bermain di kelas II SD Muhammadiyah Nagan Raya. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa SD kelas II yang berjumlah 4 orang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa tes. Analisis data dilakukan secara deskriptif. Berdasarkan analisis data diperoleh bahwa peningkatan kemampuan bahasa siswa melalui bermain di kelas II SD Muhammadiyah Nagan Raya yaitu 75% yang berada pada kategori baik.

Kata Kunci: Kemampuan Berbahasa, Bermain

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional bangsa Indonesia. Sehingga bahasa Indonesia adalah bahasa pengantar dalam proses pembelajaran yang berlangsung di tingkat sekolah. Oleh karena itu, bahasa Indonesia sudah diperkenalkan sejak dini. Adapun tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia dipelajari oleh siswa agar siswa memiliki kemampuan diantaranya: (i) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; (ii) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; (iii) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; (iv) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual,

serta kematangan emosional dan sosial; (v) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; dan (vi) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Depennas, DJMPDM, DPTKSD, 2009).

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan bersastra dan kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa penting untuk kompetensi sosial siswa karena siswa harus memahami orang lain dan berkomunikasi secara efektif untuk menunjukkan keterampilan sosial mereka (Gallagher dalam Monopoly & Kingston dalam Bawono, 2017). Salah satu kemampuan berbahasa adalah membaca. Membaca adalah kegiatan yang membutuhkan kemampuan visual ditenggarai oleh kemampuan mata menangkap kata dalam teks dan kemampuan kognitif meliputi kemampuan memahami teks (Depennas, DJMPDM, DPTKSD, 2009). Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan membaca dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku. Kemampuan membaca ditentukan oleh perkembangan bahasa dan siswa yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik umumnya memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungannya (Depennas, DJMPDM, DPTKSD, 2007). Oleh karenanya, siswa diharapkan mampu memiliki kemampuan membaca yang baik. Kenyataannya diperoleh bahwa siswa kelas II belum memiliki kemampuan membaca yang baik.

Berdasarkan studi pendahuluan di salah satu SD diperoleh bahwa kemampuan berbahasa siswa masih rendah. Hasil yang diperoleh yaitu 75% siswa dinyatakan tidak mencapai nilai KKM (Kriteria Kelulusan Minimum) yang ditetapkan. Hal ini berdasarkan dari adanya siswa yang belum mampu membaca. Hal lain yang menyebabkan rendahnya kemampuan berbahasa adalah proses pembelajaran yang berlangsung secara monoton. Sehingga siswa tidak tertarik mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu disusun suatu proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Salah satunya yaitu proses pembelajaran melalui bermain.

Bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Coughlin (Sujiono & Sujiono, 2010) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa bertujuan untuk diantaranya adalah: (i) mengembangkan kemampuan siswa secara alamiah sesuai dengan tingkat perkembangannya; (ii) berusaha membuat siswa bebas dan aman secara psikologis sehingga senang belajar di sekolah, (iii) meningkatkan kepedulian dan kerja sama antara pihak sekolah, keluarga, dan masyarakat, (iv) menekankan pada asas keterbukaan bagi hal-hal yang menunjang pendidikan anak, dan (v) berusaha melengkapi segala kebutuhan yang menunjang perkembangan anak secara maksimal. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat menjadikan siswa yang aktif dalam pembelajaran. Siswa mampu mengembangkan kemampuan yang dimilikinya tanpa adanya batasan yang dapat menghambat perkembangan mereka dalam belajar. Sehingga peran guru selama proses pembelajaran berlangsung sebagai fasilitator.

Simon, dkk. (2007) menjelaskan bermain adalah kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritual anak sekolah dasar. Anak mampu mengenal lingkungan, berinteraksi, serta mengembangkan emosi dan imajinasi dengan baik melalui bermain. Selain itu, bermain merupakan kegiatan yang dapat membuat siswa senang secara alamiah. Docket dan Flear (Sujiono & Sujiono, 2010) menjelaskan bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi siswa karena melalui bermain siswa akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Selanjutnya, bermain dapat diartikan sebagai: (i) sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk menjadi individual yang kompeten, (ii) pengalaman multidimensi yang melibatkan semua indera dan menggugah kecerdasan jamak seseorang, dan (iii) kendaraan untuk belajar tentang bagaimana seharusnya belajar (Sujiono & Sujiono, 2010).

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan sebelumnya maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana peningkatan kemampuan berbahasa siswa melalui bermain di kelas II SD Muhammadiyah Nagan Raya?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji peningkatan kemampuan berbahasa siswa melalui bermain di kelas II SD Muhammadiyah Nagan Raya.

TINJAUAN PUSTAKA

Kemampuan Berbahasa

Depdiknas (Mukatiatun, 2014) menjelaskan bahwa bahasa pada hakikatnya adalah ucapan dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya. Bahasa adalah alat komunikasi utama bagi seorang siswa untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhan (Depennas, DJMPDM, DPTKSD, 2007). Selanjutnya, Alwi (Mukatiatun, 2014) menjelaskan bahwa bahasa yaitu sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik. Fungsi bahasa bagi siswa adalah untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar siswa (Rusniah, t.t.). Berdasarkan penjelasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat yang digunakan dalam mengungkapkan pendapat, keinginan, perasaan, emosi seseorang baik lisan maupun tulisan.

Salah satu kemampuan berbahasa adalah membaca. Depennas, DJMPDM, DPTKSD (2007) menjelaskan bahwa membaca adalah kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Secara khusus, perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap diantaranya: (i) tahap fantasi yaitu ditandai dengan anak mulai tertarik dengan buku dan berpikir membaca itu penting dengan cara membolak-balik buku; (ii) tahap pembentukan konsep diri yaitu ditandai dengan anak memaknai buku dengan bahasa atau pemahaman sendiri berdasarkan apa yang dia lihat atau cermati atau berpura-pura membaca; (iii) tahap membaca gambar yaitu ditandai dengan anak sudah mampu menemukan kata dari cetakan yang dia jumpai, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang cerita yang tertulis, serta sudah mengenal abjad; (iv) tahap pengenalan bacaan yaitu ditandai dengan anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*graphoponic, semanti, dan syntactic*) secara bersama-sama, anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha dalam mengenal tanda-tanda lingkungan serta membaca berbagai tanda atau bacaan yang dijumpai seperti papan iklan, kemasan biskuit, dan sebagainya; dan (v) tahap membaca

lancar ditandai dengan anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas.

Bermain

Nurmayani (2014) menjelaskan bahwa Plato merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain, bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada siswa. Bermain adalah salah satu cara untuk melatih konsentrasi siswa, hal ini dikarenakan siswa mencapai kemampuan maksimal ketika terfokus pada kegiatan bermain dan berskplorasi dengan mainan (Christianti, 2007). Bagi siswa, bermain merupakan seluruh aktivitas siswa termasuk bekerja, kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia.

Mulyani (Nurmayani, 2014) menjelaskan bahwa bermain sering dikaitkan dengan kegiatan siswa yang dilakukan secara spontan, berikut disajikan definisi bermain diantaranya adalah: (i) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak; (ii) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik; (iii) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh siswa; (iv) melibatkan peran aktif keikutsertaan anak; dan (v) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Sujiono & Sujiono (2010) menjelaskan bahwa fungsi bermain diantaranya: (i) dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan kordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik siswa juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya; (ii) dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif; (iii) dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain siswa seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya; dan (iv) dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain siswa selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga siswa menyadari kemampuan serta kelebihanannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti (guru) dengan tujuan mengembangkan kemampuannya dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas melalui tindakan bermakna yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya (Kunandar, 2011). Kurt Lewin (Kunandar, 2011) menjelaskan bahwa PTK adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini berpusat pada peningkatan kemampuan berbahasa siswa melalui bermain di kelas II SD Muhammadiyah Nagan Raya. Subjek dalam penelitian ini adalah terdiri dari 4 siswa kelas II SD Muhammadiyah Nagan Raya.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pemberian tes. Tes diberikan sebelum dan setelah siswa memperoleh materi melalui bermain. Tes yang diberikan berdasarkan Subtema 1 yaitu Bermain di Lingkungan Rumah. Tes disusun berdasarkan indikator kemampuan berbahasa yang diteliti yaitu kemampuan membaca teks. Tes tersebut berbentuk tes lisan yaitu setiap siswa diberikan teks bacaan yang terdiri dari dua paragraf dengan tema “Kegiatanku di Rumah”. Adapun pedoman penilain disusun seperti tabel di bawah ini.

Tabel 1 Pedoman Penilaian

Indikator Kemampuan Berbahasa	Kategori Penilaian			
	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
Kemampuan membaca teks	Siswa mampu membaca keseluruhan teks dengan lafal dan intonasi yang tepat	Siswa mampu membaca setengah atau lebih bagian teks dengan lafal dan intonasi yang tepat	Siswa mampu membaca kurang dari setengah teks dengan lafal dan intonasi yang tepat	Siswa belum mampu membaca teks atau siswa hanya diam saja

ANALISIS DATA

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase kemampuan berbahasa siswa melalui bermain. Lestarinigrum & Intan (t.t.) merumuskan bahwa untuk menghitung presentase keberhasilan peningkatan kemampuan berbahasa siswa digunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

keterangan:

P = Hasil kemampuan berbahasa siswa dalam %

f = Kategori penilaian yang diperoleh

n = Jumlah pengamatan/ siswa

Indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini adanya persentase peningkatan kemampuan berbahasa siswa pada kategori baik sebesar 60%.

Prosedur Penelitian

PTK terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dalam 1 siklus. Berikut disajikan siklus pertama dalam penelitian ini.

1. Perencanaan (*Planning*) diantaranya adalah: peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kemampuan dasar yang akan disampaikan kepada siswa melalui bermain; menyusun rencana pembelajaran dengan bermain; menyusun instrumen penelitian, dan menyediakan alat dan bahan yang akan dipergunakan dalam penelitian.
2. Pelaksanaan (*Acting*) diantaranya adalah:
 - a. guru menyediakan beberapa kartu yang berukuran kertas A4, setiap kartu berisikan 1 kata misalnya "Rumah";
 - b. siswa diminta memilih kartu yang telah disediakan berdasarkan kata yang diucapkan oleh guru secara acak;
 - c. siswa diminta untuk menyusun kartu tersebut sehingga membentuk kalimat sambil mengucapkan satu per satu urutan kartu tersebut; jika

terdapat siswa yang belum mampu menyusun kartu tersebut atau salah dalam penyusunannya maka guru menyuruh siswa lain untuk mengerjakannya;

- d. guru menyuruh siswa untuk membacakan kembali kartu-kartu yang telah disusun bersama-sama dengan suara yang keras;
 - e. guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang dipelajari secara bersama-sama.
3. Pengamatan (*Observation*) adalah kemampuan berbahasa siswa.
 4. Refleksi (*Reflecyion*) adalah melakukan analisis data berdasarkan data yang telah dikumpulkan, sehingga peneliti dapat melakukan pertimbangan untuk perbaikan di siklus berikutnya berdasarkan hasil yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dapat dijelaskan berdasarkan tahapan dalam siklus PTK. Penelitian ini melaksanakan pembelajaran dalam dua siklus yaitu siklus pertama dan siklus kedua. Hal ini dikarenakan untuk siklus pertama, peningkatan kemampuan berbahasa siswa belum mencapai target yang telah ditetapkan sehingga dilakukan siklus kedua. Berikut penjelasan setiap siklus dalam pembelajaran.

Siklus Pertama (Satu Pertemuan)

1. Perencanaan yaitu pada tahap ini, peneliti menganalisis kurikulum untuk menentukan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada subtema 1 yaitu Bermain di Lingkungan Rumah, menyusun RPP, menyediakan bahan dan alat yang digunakan dalam pembelajaran seperti kartu-kartu kata, *double tip*, dan spidol, serta menyusun soal yang akan diberikan pada siswa untuk mengukur kemampuan berbahasa mereka.
2. Pelaksanaan yaitu pada awal tahap ini, siswa masih malu-malu dalam bermain. Ketika salah satu siswa dipanggil untuk bermain, siswa tersebut hanya berdiam saja tanpa bermain. Hanya 50% siswa yang bermain, namun tidak semua langkah dalam bermain dikerjakan secara sempurna.

Berdasarkan uraian sebelumnya maka dapat diuraikan penjelasan dalam mengatasi kekurangan tersebut diantaranya yaitu: guru menyuruh siswa menemukan kartu secara berurutan satu per satu sebanyak lima kartu secara bergiliran, sebelum siswa menyusun kartu-kartu tersebut membentuk kalimat dan mengucapkannya.

3. Pengamatan yaitu kemampuan berbahasa siswa yang diperoleh pada saat pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Tes Kemampuan Berbahasa Skilus 1

Kategori	Persentase
Baik sekali	0%
Baik	0%
Cukup	50%
Kurang	50%

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa kemampuan berbahasa siswa berada pada kategori cukup dan kurang. Artinya, kemampuan berbahasa siswa masih belum mencapai kategori baik maupun baik sekali. Persentase kategori cukup dan kurang dari kemampuan berbahasa siswa bernilai sama.

4. Refleksi yaitu siswa belum paham caranya bermain selama proses pembelajaran berlangsung dan persentase kemampuan berbahasa tertinggi siswa berada pada kategori cukup dan kurang. Berdasarkan hal tersebut maka disusun perencanaan untuk melaksanakan siklus 2 yaitu diantaranya yaitu: sebelum siswa mulai bermain, guru memberikan motivasi kepada siswa dengan menyiapkan beberapa *reward* sehingga siswa antusias dalam bermain; dan siswa disuruh memilih kartu berdasarkan kata yang diucapkan guru secara bergiliran sebagai pemanasan sebelum melakukan permainan inti.

Siklus Kedua (Satu Pertemuan)

1. Perencanaan yaitu pada tahap ini, peneliti menyiapkan beberapa *reward* untuk siswa sebagai motivasi dalam proses pembelajaran dan menyusun RPP dan soal untuk mengukur kemampuan berbahasa siswa.
2. Pelaksanaan yaitu pada awal tahap ini, guru memotivasi siswa dalam bermain. Siswa mulai bermain dengan antusias. Di awal permainan, guru

menyuruh semua siswa untuk berbaris kemudian memilih kartu dan mengucapkannya dengan suara yang lantang secara berurutan berdasarkan kata yang diperoleh sebanyak lima kali. Selanjutnya, siswa dipanggil secara sendiri-sendiri untuk memilih beberapa kartu berdasarkan ucapan guru secara acak kemudian disusun menjadi sebuah kalimat dan membacakannya di depan kelas.

3. Pengamatan yaitu kemampuan berbahasa siswa yang diperoleh pada saat pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Tes Kemampuan Berbahasa Skilus 2

Kategori	Persentase
Baik sekali	0%
Baik	75%
Cukup	25%
Kurang	0%

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa kemampuan berbahasa siswa berada pada kategori baik dan cukup. Artinya, kemampuan berbahasa siswa mencapai kategori baik dan persentase ini menunjukkan persentase tertinggi dalam kemampuan berbahasa siswa.

4. Refleksi yaitu siswa antusias dalam melaksanakan pembelajaran dan persentase tertinggi kemampuan berbahasa siswa berada pada kategori baik yaitu 75%. Hasil ini sudah melampaui target yang ditetapkan yaitu kemampuan berbahasa siswa pada kategori baik mengalami peningkatan sebanyak 75% dari hasil kemampuan berbahasa siswa pada siklus pertama.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa siswa mengalami peningkatan sebesar 75% pada kategori baik. Hal ini dikarenakan siswa antusias dalam melaksanakan pembelajaran melalui bermain. Walaupun kemampuan berbahasa siswa belum berada pada kategori baik sekali namun hasil yang diberikan menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa siswa sudah meningkat. Adapun saran yang dapat diberikan yaitu berikanlah selalu motivasi pada siswa agar mereka antusias dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini dikarenakan mereka akan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bawono, Y. (2017). Kemampuan Berbahasa pada Anak Prasekolah: Sebuah Kajian Pustaka. *Prosiding Temu Ilmiah X ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, ISBN: 978-602-1145-49-4, Semarang. 22-24 Agustus 2017.
- Cristianti, M. (2007). Anak dan Bermain. *Jurnal Club PGTK UNY dan Majalah EduTOT PGTK*, UNY Tanggal 17 Mei 2007.
- Depennas, DJMPDM, DPTKSD. (2007). *Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca dan Menulis melalui Permainan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- (2009). *Panduan untuk Guru Membaca dan Menulis Permulaan untuk Sekolah Dasar 1, 2, 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lestaningrum, A. & Intan, P.W. (t.t.). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini melalui Media Panggung Boneka Tangan. *Nusantara of Research*.
- Mukatiatun, S. (2014). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini melalui Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*, 2(2) hlm. 82-90.
- Nurmayani. (2014). Bermain dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 20(77).
- Rusniah. (t.t.). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini melalui Penggunaan Metode Ber cerita pada Kelompok A di TK Malahayati Neuhun Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edukasi Jurnal Bimbingan Konseling*, hlm. 114-130.
- Simon, R., dkk. (2007). Model Permainan di Sedkolah Dasar Berdasarkan Pendekatan DAP (*Developmentally appropriate Practice*). Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia (tidak diterbitkan).
- Sujiono, Y.N. & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.