

**PENGARUH PENGARAHAN INSTRUMEN PEMBELAJARAN MODEL
PERMAINAN EDUKATIF OLEH KEPALA SEKOLAH BAGI PENGEMBANGAN
INOVATIF GURU DALAM MENGAJAR BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH
KHUSUS AL KHAIRIYAH CILEGON, PROVINSI BANTEN**

Oleh,

HERYATI, S.PD

Kepala Sekolah Skh Al Khairiyah Cilegon Provinsi Banten

ABSTRAK

Peran dan fungsi Kepala Sekolah SKh salah satunya adalah melakukan pembinaan bagi pelaksanaan kurikulum di Sekolah Dasar, Ini merupakan tanggung jawab dan tugas berat yang dipikul oleh kewajiban seorang supervisor pendidikan. 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 sekolah 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 Sekolah Dasar dinyatakan secara eksplisit bahwa permainan merupakan media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas-kelas rendah, yaitu kelas satu atau kelas dua. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak tiga putaran. Setian putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalh siswa kelas IV Sekolah Khusus Al Khairiyah Cilegon, Provinsi Banten Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II yaitu, siklus I (64,00%), siklus II (88,00%),. Simpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan metode permainan edukasi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar Siswa kelas IV Sekolah Khusus Al Khairiyah Cilegon, Provinsi Banten, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative pembelajaran Bahasa Indonesia .

A. Latar Belakang Masalah

Peran dan fungsi Kepala Sekolah SKh salah satunya adalah melakukan pembinaan bagi pelaksanaan kurikulum di Sekolah Khusus, Ini merupakan tanggung jawab dan tugas berat yang dipikul oleh kewajiban seorang supervisor pendidikan. 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 sekolah 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 .

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 pengintegrasinya 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 mengungkap 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

Rumusan Masalah PTS

Penelitian ini hendak melihat dampak pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif terhadap peningkatan kematangan emosi, perkembangan kognisi, dan kematangan sosial peserta didik dan kinerja guru dalam menerapkan model pembelajaran yang baru serta rekreatif ini di depan kelas.

Masalah tersebut dirumuskan dalam bentuk pertanyaan berikut ini.

1. Apakah pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kematangan emosi peserta didik di Sekolah Khusus Al Khairiyah Cilegon, Provinsi Banten ?
2. Apakah pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kinerja dan mutu guru secara kompetentif di Sekolah Khusus Al Khairiyah Cilegon, Provinsi Banten ?
3. Apakah pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas ?

C. Tujuan Penelitian Tindakan Sekolah

Penulis memiliki sudut pandang tersendiri bahwa tujuan penelitian tindakan supervisi oleh observer ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan implikasi positif pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia

dengan menggunakan alat permainan edukatif terhadap peningkatan kematangan emosi peserta didik.

2. Untuk mendapatkan suatu gambaran tentang pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kinerja dan mutu guru secara kompetentif di Sekolah Khusus Al Khairiyah Cilegon, Provinsi Banten.
3. Untuk mendapatkan benang merah antara pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dengan kualitas proses belajar mengajar di kelas

D. Manfaat Penelitian Tindakan Sekolah

Penulis memberikan deskripsi tentang manfaat dari penelitian tindakan ini dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek teoritis dan aspek praktis.

Manfaat Teoritis

Bahwa permainan merupakan produk dan sarana ekspresi budaya suatu masyarakat. meskipun permainan merupakan produk budaya dan sarana ekspresi budaya

masyarakat yang lekat dengan kehidupan manusia, namun deskripsi yang jelas tentang permainan, khususnya permainan edukatif beserta ragam, dan kebermanfaatannya secara jelas dalam pembelajaran belum ada. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang konsep dan aplikasi permainan dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia terpadu.

Manfaat Praktis

Ditinjau dari segi praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh para guru bahasa Indonesia, para pembuat kebijakan di jajaran Depdikbud, para pengusaha pembuat alat-alat permainan edukatif, dan para penyusun buku pelajaran bahasa Indonesia. Bagi para guru Bahasa Indonesia, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia terpadu dengan menggunakan alat permainan edukatif yang mampu meningkatkan perkembangan emosi, kognisi, dan sosial, siswa. Setelah memiliki wawasan para guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk mengembangkan

pembelajaran Bahasa Indonesia terpadu dengan menggunakan alat permainan edukatif yang selaras dengan ketersediaan sarana yang dimiliki oleh sekolah.

Sedangkan bagi pengambil kebijakan di jajaran Dinas Pendidikan, hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai acuan untuk mengembangkan alat-alat permainan edukatif yang selaras dengan tema dan butir-butir pembelajaran Bahasa Indonesia dan acuan untuk mengembangkan petunjuk penggunaan alat-alat permainan edukatif dalam pembelajaran, khususnya berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Bagi para penyusun buku pelajaran Bahasa Indonesia, hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai acuan dalam pengembangan media dan strategi pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian Tindakan

Di bagian ini penulis memberikan uraian sebagai berikut :

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan dengan memadukan antara komponen kebahasaan dan penggunaan serta antara keempat aspek keterampilan berbahasa, yaitu :

menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam kegiatan pembelajaran guru dapat mengfokuskan pada satu komponen

2. Penelitian ini tidak difokuskan pada aspek ketrampilan berbahasa tertentu, dengan pertimbangan : (1) dalam praktik pembelajaran di lapangan, khususnya di Sekolah Khusus terteliti, guru kelas tidak melakukan pemfokusan pada aspek keterampilan berbahasa tertentu karena tata urutan penyajian materi mengikuti pola buku teks yang memberikan porsi sama pada semua aspek; (2) dengan tidak ada adanya pembatasan pada aspek tertentu, peneliti dapat melihat dampak pengintegrasian permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terpadu secara utuh.
3. Pengintegrasian permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikembangkan dengan pola pembelajaran tersebut : (1) pemfokusan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pengajaran; (2) pelaksanaan aktivitas permainan sebagai instrumen dan media

pembelajaran ; (3) pembahasa yang bertujuan menjelaskan aspek-aspek penting yang terjadi selama aktivitas permainan

berlangsung dikaitkan dengan tujuan pembelajaran; dan (4) penutup.

F.

Definisi Istilah Dalam Penelitian

Tindakan

1. Permainan

Permainan dalam penelitian ini dipandang sebagai aktivitas yang dilaksanakan menggunakan alat permainan, berorientasi pada proses, bersifat menyenangkan, difungsikan sebagai media pembelajaran.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam penelitian ini diartikan sebagai aktivitas pembelajaran bahasa yang dilaksanakan dengan memadukan antara keempat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, dan menulis dan memadukan antara komponen kebahasaan dan komponen penggunaan.

3. Alat Permainan Edukatif

Alat-alat permainan yang dapat difungsikan sebagai alat peraga dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

G. Jenis Penelitian Tindakan

Kolaboratif

Penelitian yang akan penulis lakukan berfokus pada masalah tindakan guru materi pelajaran matematika dengan menerapkan konsepsi cara belajar aktif model pembelajaran permainan edukatif

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 kolabaratif .

Penelitian tindakan kelas dan penelitian tindakan sekolah mampu menawarkan pendekatan dan prosedur baru yang lebih menjanjikan dampak langsung dalam bentuk perbaikan dan peningkatan profesionalisme guru dalam mengelola proses belajar di kelas atau implementasi berbagai

program di sekolah dengan mengkaji berbagai indikator keberhasilan proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siswa. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Stenhouse di Hopkin 1993 dalam kasbollah bahwa :

"Penelitian Tindakan membuat guru dapat meneliti dan mengkaji pembelajaran yang ia lakukan di kelas sehingga permasalahan yang dihadapi adalah permasalahan aktual. Dengan demikian guru dapat langsung berbuat sesuatu untuk memperbaiki praktik-praktik pengajaran yang kurang berhasil agar menjadi lebih baik dan lebih efektif. Dalam hal ini guru dilatih untuk dapat mengendalikan kehidupan profesinya serta terlibat dalam pengambilan keputusan secara profesional."

Selain itu Ebbuf¹(1285) dalam Kasbollah mengemukakan bahwa

"Penelitian tindakan kelas merupakan studi yang sistematis yang dilakukan dalam upaya memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan dengan melakukan tindakan-tindakan praktis serta refleksi dari tindakan tersebut yang berupa suatu rangkaian siklus yang berkelanjutan dan diantara siklus-

siklus itu ada informasi yang merupakan balikan."

Bentuk penelitian kelas yang penulis gunakan adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif dan partisipatoris. Sesuai dengan yang diungkapkan Kasbollah (1999: 14), bahwa sebagai dasar pemikiran, Lewin (orang yang mempopulerkan penelitian tindakan) menekankan pentingnya kolaboratif dan partisipatoris. Kolaboratif diterapkan untuk menciptakan adanya hubungan kesejawatan kerja sedangkan partisipatoris merupakan penelitian tindakan kelas yang pada pelaksanaannya melibatkan guru kelas.

Penulis memilih metode ini dengan pertimbangan bahwa guru kelas merupakan pihak yang langsung mengalami dan menemukan berbagai masalah pembelajaran.

Dengan penelitian tindakan kelas diharapkan dapat meningkatkan kinerja dan kemampuan guru dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran serta terciptanya hubungan antar guru SD dalam mencari jalan pemecahan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran.

H. Lokasi , Jadwal dan Subyek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penulis mengambil lokasi dalam penelitian tindakan ini sebagai langkah konkrit melakukan penelitian tindakan sekolah di Sekolah Khusus Al Khairiyah Cilegon, Provinsi Banten.

2. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai September pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016.

3. Subyek Penelitian

Penulis menentukan subyek penelitian adalah beberapa guru yang sedang dan pernah mengajar materi pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Khusus Al Khairiyah Cilegon, Provinsi Banten.

I. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Siklus I

a. Tahap Planning

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

b. Tahap Action

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 20 Juli di Kelas II Sekolah Khusus Al Khairiyah Cilegon, Provinsi Banten. dengan jumlah siswa 5 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	
		B	KB
1	70	√	

2	60		√
3	70	√	
4	80	√	
5	80	√	

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 % 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.

2. Siklus II

a. Tahap Planing

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari

rencana pelajaran 2, soal ujian II dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

b. Tahap Action

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus di Kelas II Sekolah Khusus Al Khairiyah Cilegon, Provinsi Banten. dengan jumlah siswa 5 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	
		B	KB
1	80	√	
2	85	√	
3	60		√
4	70	√	
5	60		√

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 8,7% dan ketuntasan belajar mencapai 77,14% 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.

c. Refleksi

Pada tahap ini akah 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 dirangkai sebagai berikut:

- 1) 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.
 - 2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung.
 - 3) Kekurangan pada siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
 - 4) Kinerja Guru dalam menerapkan model pembelajaran yang baru pada siklus III mencapai ketuntasan.
- d. 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 tindakan 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.

J. 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.

K. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar Bahasa Indonesia lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi

siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk melaksanakan metode mengajar dengan menggunakan pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan metode permainan edukatif pada materi pelajaran proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.
2. Dalam rangka meningkatkan Kinerja Guru, maka guru hendaknya lebih sering melatih sesama guru dengan berbagai metode, walau dalam taraf yang sederhana, dimana nantinya dapat menemukan konsep metode yang pas guna mengajar di kelas.

L. 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 Develoment. 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.