

MENINGKATKAN KINERJA DAN MUTU GURU SECARA KOMPETITIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI BUNGIN KECAMATAN TINANGKUNG KABUPATEN BANGGAI KEPULAUAN TAHUN PELAJARAN 2017/2018

SUMARNI TALIB

SDN Bungin Kec. Tinangkung, Kab. Banggai Kepulauan Sulawesi Tengah

ABSTRAK

Permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian tindakan sekolah ini adalah:(a) Apakah pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kematangan emosi peserta didik di SDN Bungin Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2017/2018? (b) Apakah pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kinerja dan mutu guru secara kompetitif di SDN Bungin Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2017/2018? (c) Apakah pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas? Layaknya Penelitian Tindakan dengan urutan siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang berbeda-beda, penyusun menggunakan 2 siklus dalam penelitian ini. Subyek penelitian ini adalah guru kelas SDN Bungin Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan. Hasil penelitian secara rinci diperoleh peningkatan Kinerja Dan Mutu Guru Secara Kompetitif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Di Bungin Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2017/2018 yaitu pada Siklus I hasil observasi kelas model pembelajaran permainan edukatif nilai rata-rata 64,8, siswa tuntas 16 dan persentase ketuntasan secara klasikal 66,7 sedangkan pada Siklus II nilai rata-rata 64,8, siswa tuntas 16 dan persentase ketuntasan secara klasikal 66,7.

Kata Kunci : Kinerja dan mutu guru, kompetitif, alat permainan edukatif

PENDAHULUAN

Untuk mewujudkan tugas sebagai supervisor Kepala Sekolah perlu adanya dukungan dari pelbagai pihak yang terkait termasuk seluruh elemen yang ada di sekolah. 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 pengarah model pembelajaran yang bersifat rekreatif bagi pengajaran bahasa Indonesia di kelas rendah yaitu dengan memperkenalkan model pembelajaran permainan edukatif.

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.

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 kemandirian 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.

Dari hal yang dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti 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

1. Apakah pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kematangan emosi peserta didik di SDN Bungin Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2017/2018?
2. Apakah pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kinerja dan mutu guru secara kompetentif di SDN Bungin Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2017/2018?
3. Apakah pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas ?

Tujuan Penelitian

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 SDN Bungin Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2017/2018.
3. Untuk mendapatkan benang merah antara pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dengan kualitas proses belajar mengajar di kelas.

Manfaat Penelitian

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.

Bagi pengambil kebijakan di jajaran Dinas Pendidikan terutama di Lingkungan Pendidikan Tingkat Dasar di Kecamatan Tinangkung

Kabupaten Banggai Kepulauan, 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.

Tugas dan Tanggung Jawab Supervisi Pendidikan

Umumnya alat dan teknik supervisi dibedakan dalam dua macam alat atau teknik. Jonh Minor Gwyn (dalam Sahertian, 2000: 52) mengemukakan dua teknik supervisi yaitu "teknik yang bersifat individual dan teknik yang bersifat kelompok", yaitu teknik yang digunakan untuk melayani lebih dari satu orang. Dalam penelitian ini peneliti hanya menjabarkan teknik supervisi individual sesuai dengan konteks penelitian.

Teknik supervisi pendidikan bersifat individual antara lain kunjungan kelas, observasi kelas, percakapan pribadi, saling mengunjungi kelas, dan menilai diri sendiri.

Konsep Dasar Permainan

Permainan dipandang sebagai aktivitas yang memiliki karakteristik sebagai berikut : aktivitas dilaksanakan atas dasar motivasi intrinsik, si pelaku bebas menentukan pilihan, berorientasi pada proses bukan hasil, dan menyenangkan (Johnson, Christie dan Yanwkey, 2001).

Helen B. Schwatzman (dalam Spodek, 1999) mendefinisikan permainan sebagai berikut : permainan bukan pekerjaan, permainan bersifat semu, permainan tidak serius, permainan tidak dimaksudkan untuk menghasilkan sesuatu. Lebih lanjut Helen B. Schwatzman menyatakan bahwa antara bermain dan bekerja memang sulit dibedakan karena bekerja dapat dilakukan sambil bermain demikian juga bermain kadang-kadang juga

dilaksanakan seolah-olah melakukan pekerjaan yang sesungguhnya.

Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif (APE) adalah alat bermain yang dapat difungsikan sebagai alat peraga atau media dalam pembelajaran. APE yang dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terpadu memiliki karakteristik sebagai berikut : Dapat Difungsikan sebagai Alat Peraga Interaktif, Selaras dengan Tema dan Butir-Butir Pembelajaran Bahasa.

Pengintegrasian Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa pada dasarnya merupakan upaya meningkatkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut selalu berkaitan antara yang satu dengan yang lain. Kegiatan berbicara tidak mungkin berdiri sendiri tanpa ada kegiatan berbahasa yang lain. Sebagai contoh, kegiatan berbicara selalu berhubungan dengan kegiatan menyimak demikian pula sebaliknya.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian Tindakan Kolaboratif

Bentuk penelitian kelas yang penulis gunakan adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif dan partisipatoris. Sesuai dengan yang diungkapkan Kasbolah (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 SDN Bungin, Kecamatan Tinangkung, Kabupaten Banggai Kepulauan

dalam mencari jalan pemecahan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran.

Tempat, Waktu dan Subyek Penelitian

Tempat penelitian tindakan sekolah ini di SDN Bungin, Kecamatan Tinangkung, Kabupaten Banggai Kepulauan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai Februari pada semester Genap tahun pelajaran 2017/2018. Adapun subyek penelitian adalah beberapa guru yang sedang dan pernah mengajar materi pelajaran bahasa Indonesia di SDN Bungin Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2017/2018.

Perencanaan Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kolaboratif antara PTK dengan PTS, dimana penulis hanya sebagai observer dalam penelitian ini sementara guru yang melaksanakan tindakan namun penulis menganalisis dan membahas atas hasil tindakan.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka 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). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Instrumen Penelitian Tindakan

Penulis dalam melakukan penelitian menggunakan Instrumen sebagai berikut : 1) Silabus Kepengawasan. 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. 3) Form LKS. 4) Tes formatif.

Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep Bahasa Indonesia pada yang telah dipelajari selama ini. Tes formatif ini diberikan setiap akhir putaran. Bentuk soal yang diberikan adalah pilihan ganda (objektif).

Metode Pengumpulan Data

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi

pengolahan metode pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia nilai rata-rata 64,8, siswa tuntas 16 dan persentase ketuntasan secara klasikal 66,7.

Teknik Analisis Data

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

Untuk menilai ulangan atau soal ujian menggunakan rumus : jumlah semua nilai siswa dibagi jumlah siswa.

Untuk ketuntasan belajar. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut: jumlah siswa yang tuntas belajar dibagi jumlah siswa dikalikan 100%.

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 65% atau nilai 65, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 65%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengolahan Data dan Hasil Tindakan

Siklus I

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

Tahap *Action*. Pada siklus I pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2018 di Kelas II SDN Bungin Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan jumlah siswa 24 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Diakhir 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 Observasi kelas Terhadap

Penerapan Model pembelajaran Permainan Edukatif Pada Siklus I adalah : 1 siswa mendapat skor 30; 1 siswa mendapat skor 35; 2 siswa mendapat skor 40; 2 siswa mendapat skor 50; 2 siswa mendapat skor 60; 8 siswa mendapat skor 70; 2 siswa mendapat skor 75; dan 6 siswa mendapat skor 80. Nilai rata-rata 64,8. Siswa tuntas 16. Siswa tidak tuntas 8. Prosentase ketuntasan 66,7%.

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode belajar aktif model pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran diperoleh nilai rata-rata kelas adalah 64,8 dan ketuntasan belajar mencapai 66,7 % atau ada 16 siswa dari 24 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 66,7 % 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

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

Tahap *Action*. Pada Siklus II pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada tanggal 24 Januari 2018 di Kelas SDN Bungin Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan jumlah siswa 24 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran 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 Observasi kelas Terhadap Penerapan Model pembelajaran Permainan Edukatif Pada Siklus II adalah : 1 siswa mendapat skor 50; 2 siswa mendapat skor 60; 8 siswa mendapat skor 70; 6 siswa mendapat skor 80; 1 siswa mendapat skor 85; 5 siswa mendapat skor 90; dan 1 siswa mendapat skor 95. Nilai rata-rata 76,7. Siswa tuntas 21. Siswa tidak tuntas 3. Prosentase ketuntasan 87,5%.

Dari data di atas diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 76,7 dan ketuntasan belajar mencapai 87,5% atau ada 21 siswa dari 24 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.

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 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 II mencapai ketuntasan.

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 dan 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.

Pembahasan

Ketuntasan Kinerja Guru

Melalui hasil penelitian 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 siklus I dan II).

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 siswa 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 DAN SARAN

Kesimpulan

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 SDN Bungin Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2017/2018 dalam setiap siklus.

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 SDN Bungin Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2017/2018 tertarik dan berminat dengan metode pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran

bahasa Indonesia sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

Saran

1. Harapannya, 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. Untuk 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.

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.