

**PEMANFAATAN PEMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA AWAL PADA ANAK TK B,  
TK PERTIWI 1 BAJULAN LOCERET NGANJUK TAHUN 2017**

**SUYANI, S.Pd.**

**TK Pertiwi 1 Bajulan Loceret Nganjuk**

**ABSTRAK**

Dalam membaca awal anak kurang berminat salah satu penyebabnya karena alat peraga dan media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, sehingga tidak menarik minat anak untuk mengenalnya. Pembelajaran membaca awal, guru dapat melakukan simulasi pembelajaran dengan menggunakan kartu berseri (*flash card*). Kartu-kartu berseri tersebut dapat berupa kartu bergambar. Dalam pembelajaran membaca awal guru dapat menggunakan strategi bermain dengan memanfaatkan kartu-kartu kata bergambar. Kartu-kartu kata bergambar tersebut digunakan sebagai media dalam permainan menemukan kata. Siswa diajak bermain dengan menyusun kata-kata menjadi sebuah kata yang berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang dibuat oleh guru. Titik berat latihan menyusun kata ini adalah ketrampilan mengeja suatu kata. Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TK Pertiwi 1 Bajulan Loceret, Nganjuk. Peneliti menggunakan media kartu kata bergambar dengan metode permainan yang sangat bervariasi, sehingga membuat anak senang dan terangsang perkembangannya untuk belajar membaca awal, karena Anak usia dini sangat senang dengan bermain. Dengan bermain anak menemukan berbagai macam pengalaman yang bermakna dan sangat membantu perkembangan kemampuannya. Setelah melalui dua siklus tindakan penelitian, akhirnya dapat meningkatkan minat dan kemampuan anak dalam pembelajaran membaca awal. Hasil pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca awal anak TK Pertiwi 1 Bajulan Nganjuk dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media kartu kata bergambar. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan yang dialami dalam penelitian yang dilakukan guru/peneliti, dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Peningkatan yang terjadi dari data awal sampai siklus II dapat dirinci sebagai berikut : (1) Nilai rata-rata meningkat 20,00 (dari 67,65 /hasil prasiklus menjadi 87,65 pada siklus II); (2) Jumlah siswa berhasil meningkat 10 siswa (dari 9/ prasiklus menjadi 19 siswa pada siklus II); dan (3) Persentase keberhasilan meningkat 50% (dari 45%/ prasiklus menjadi 95% pada siklus II)

**Kata-kata kunci :** Permainan, kartu kata bergambar., Membaca awal

**PENDAHULUAN**

Peningkatan kemampuan membaca dan menulis permulaan terorganisir dalam standar kompetensi, kompetensi dasar, hasil belajar, indikator dan materi pokok. Jadi standar materi membaca dan menulis permulaan yang dilakukan dengan menggunakan model kartu suku kata ini berdasarkan pada materi yang terdapat dalam kurikulum tersebut. Standar kompetensi membaca dan menulis permulaan pada anak usia dini 4-6 tahun RA/TK adalah anak mampu mendengarkan, berkomunikasi. Secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal symbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis (Depdiknas: 2004). Standar kompetensi tersebut di spesifikasikan dalam kompetensi dasar dalam bentuk membaca awal melalui penggunaan media kartu kata bergambar bergambar.

Terdapat beberapa tahap dalam proses belajar membaca. *Initial reading* (membaca awal) merupakan tahap kedua dalam membaca. Menurut Mercer (Abdurrahman, 2012: 201), tahap ini ditandai dengan penguasaan kode alfabetik, di mana anak hanya sebatas membaca kata per kata atau membaca secara teknis (Chall dalam Ayriza, 2009: 20). Membaca secara teknis juga mengandung makna bahwa dalam tahap ini anak belajar mengenal fonem dan menggabungkan (*blending*) fonem menjadi suku kata atau kata (Mar'at, 2005: 80). Kemampuan membaca ini berbeda dengan kemampuan membaca secara formal (membaca pemahaman), di mana seseorang telah memahami makna suatu bacaan. Tidak ada rentang usia yang mendasari pembagian tahapan dalam proses membaca, karena hal ini tergantung pada tugas-tugas yang harus dikuasai pembaca pada tahapan tertentu.

Mengembangkan aspek kemampuan membaca sejak dini (usia TK) sangatlah penting untuk persiapan mereka secara akademis memasuki pendidikan dasar selanjutnya. Melalui gemar membaca diharapkan anak-anak dapat membaca dengan baik sehingga mempunyai rasa kebahasaan yang tinggi, berwawasan yang lebih luas keberagamannya dan mampu mengembangkan pola berpikir kreatif dalam dirinya. Memberikan pembelajaran membaca pada anak usia TK tetaplah melalui bermain karena bagi anak usia TK bermain adalah belajar dan belajar adalah bermain.

Guna mengatasi permasalahan di atas, maka perlu dilakukan tindakan agar dapat meningkatkan minat anak dalam membaca awal. Melalui Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti berupaya untuk melakukan perbaikan terhadap pembelajaran berupa peningkatan kemampuan membaca awal bagi anak kelompok B. Untuk itu, dalam penelitian tindakan kelas ini diambil judul “*Pemanfaatan Permainan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal pada Anak TK B, TK Pertiwi 1 Bajulan Loceret Nganjuk Tahun 2017*”.

### Hipotesis Tindakan

“Pemanfaatan Permainan kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca awal pada anak TK B di TK Pertiwi 1 Bajulan Loceret, Nganjuk”.

### METODE PENELITIAN

#### Siklus I, terdiri atas :

- a. Kegiatan tahap perencanaan adalah :
  - 1) Membuat rencana pembelajaran
  - 2) Membuat lembar observasi untuk memantau perkembangan kegiatan belajar
  - 3) Merencanakan kegiatan belajar mengajar dengan tugas *kemampuan membaca awal* berdasarkan kartu kata bergambar .
  - 4) Menyiapkan kartu kata bergambar untuk siswa.
  - 5) Membuat alat evaluasi
- b. Pelaksanaan Tindakan
 

Langkah tindakan yang dilakukan adalah :

  - 1) guru menyiapkan bagan/peta beberapa pertanyaan sehubungan *kemampuan membaca awal* ,
  - 2) guru menyampaikan *berbagai kartu kata bergambar* ,

- 3) siswa mengenal berbagai *kartu kata bergambar* sehingga jelas maknanya,
- 4) siswa mempresentasikan di depan kelas tentang *kemampuan baca awal* .
- c. Kegiatan observasi
  - 1) Pengamatan terhadap perkembangan belajar siswa (aktivitas siswa dalam kelompok)
  - 2) Pengamatan kegiatan siswa secara individual
- d. Refleksi
  - 1) Analisis terhadap hasil evaluasi siklus I
  - 2) Diskusi hasil analisis evaluasi siklus I
  - 3) Persiapan perencanaan siklus II

#### Siklus II

- a. Kegiatan tahap perencanaan adalah :
  - 1) Menyempurnakan rencana pembelajaran siklus I untuk siklus II
  - 2) Membuat lembar observasi untuk memantau perkembangan kegiatan belajar
  - 3) Merencanakan kegiatan belajar mengajar dengan tugas *kemampuan baca awal berdasarkan kartu kata bergambar* .
  - 4) Menyiapkan *kartu kata bergambar* untuk siswa.
  - 5) Membuat alat evaluasi
- b. Pelaksanaan Tindakan
  - 1) guru menyiapkan bagan/peta beberapa pertanyaan sehubungan *kemampuan baca awal berdasarkan kartu kata bergambar*,
  - 2) guru menyampaikan berbagai *permainan kartu kata bergambar* ,
  - 3) siswa mengenal berbagai kata berdasarkan tema dan kerangka dalam kartu kata bergambar yang telah diurutkan sehingga jelas maknanya,
  - 4) siswa mempresentasikan di depan kelas kata kata, hurup hurup
- c. Kegiatan observasi
  - 1) Pengamatan terhadap perkembangan belajar siswa (aktivitas siswa dalam kelompok)
  - 2) Pengamatan kegiatan siswa secara individual
- d. Refleksi
  - 1) Analisis terhadap hasil evaluasi siklus II
  - 2) Diskusi hasil analisis evaluasi siklus II

#### Setting Penelitian

Setting penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tempat penelitiannya di TK Pertiwi 1 Bajulan , Kec. Loceret Nganjuk , Kabupaten Nganjuk .
  2. Subjek penelitiannya ialah siswa TK Pertiwi 1 Bajulan Loceret , pada anak TK B Tahun 2017 semester ganjil yang berjumlah 20 siswa.
  3. Objek penelitiannya adalah *Pemanfaatan permainan kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca awal pada anak tk B* .
  4. Waktu penelitian dilaksanakan selama tiga bulan, yakni dari tanggal 18 September s.d. 28 Desember 2018.
- c. Persentase keberhasilan siswa yang memperoleh nilai di atas atau sama dengan 70 dari sejumlah 20 siswa hanya mencapai 47,17%.
  - d. Rincian perolehan hasil dilaporkan sebagai berikut :  
3 siswa memperoleh nilai 90 , 3 B , tuntas  
4 siswa memperoleh nilai 80 , 3 B , tuntas  
3 siswa memperoleh nilai 70 , 2 , C , tuntas  
9 siswa memperoleh nilai 60 , 1 , D - tidak tuntas)  
1 siswa memperoleh nilai 50 , 1 , D - tidak tuntas)

### Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dinyatakan berhasil bila bisa memenuhi indikator keberhasilan sebagai berikut:

1. Tercapainya tujuan siswa aktif dan nyaman dalam belajar
2. Tercapainya persentase keberhasilan minimal yang diharapkan adalah 85% siswa bisa *mengenal hurup dan kata* .
3. Tercapainya peningkatan kemampuan *mengenal hurup dan kata* siswa dengan nilai rata-rata minimal 75.
4. Tercapainya kegiatan pembelajaran yang menarik bagi guru dan siswa sehingga bisa memenuhi target sesuai kompetensi yang diharapkan

## HASIL PENELITIAN

### Data Nilai Kegiatan Awal

Berdasarkan hasil kegiatan sebelum penelitian yang diperoleh melalui kegiatan pemberian tugas materi pokok *mengenal hurup,kata/ membaca awal*, data nilai dapat disajikan sebagai berikut :

**Tabel 1: Hasil Tugas Kegiatan Awal**

NO	ASPEK	KET.
1	Rata-rata kelas	67,65
2	Yang Berhasil	7
3	Persentase Keberhasilan	47,17%

Sumber : Data Hasil Olahan Peneliti, 2017

Dari data di atas dapat dilaporkan bahwa :

- a. Nilai rata-rata kelas untuk kegiatan *mengenal hurup/kata* hanya mencapai 67,65 (dengan kategori C / tidak berhasil).
- b. Jumlah siswa yang berhasil memiliki nilai rata-rata di atas atau sama dengan 70 hanya 7 siswa.

### Hasil Kegiatan Siklus I

#### Perencanaan

Hasil yang dicapai pada tahap ini:

- a. Ada simpulan hasil refleksi data awal.
- b. Ada RPP untuk melakukan perbaikan pada siklus I dan II
- c. Adanya instrumen penelitian berupa soal tes akhir siklus, format pengamatan keaktifan siswa dalam diskusi.

#### Pelaksanaan

Hasil kegiatan pada tahap pelaksanaan ini berupa jawaban tes akhir siklus I dari siswa yang dikoreksi bersama pengamat. Setelah diadakan koreksi, maka hasil belajar siswa terhadap pembelajaran *mengenal hurup/ kata / membaca awal* dengan *permainan kartu kata bergambar* adalah sebagai berikut:

**Tabel 2: Hasil Tes Akhir Siklus I**

NO	ASPEK	KET.
1	Rata-rata kelas	72,94
2	Yang Berhasil	11
3	Persentase Keberhasilan	64,71%

Sumber : Data Hasil Olahan Peneliti, 2017

Berdasarkan tabel di atas dapat dideskripsikan hasilnya sebagai berikut:

- a. Hasil dari pelaksanaan tindakan pada siklus I ini berdasarkan tabel 3 di atas dapat dinyatakan bahwa ada peningkatan kemampuan *mengenal hurup/kata ( membaca awal )* siswa dari data awal berata-rata 67,65 menjadi 72,94 berarti ada kenaikan nilai sebesar 5,29.
- b. Rincian hasil belajar siswa TK dalam *mengenal hurup,kata(baca awal)* adalah sebagai berikut:

- 4 siswa memperoleh nilai 90 , ⚡ 3 , B , tuntas  
 5 siswa memperoleh nilai 80 , ⚡ 3 , B - tuntas  
 5 siswa memperoleh nilai 70 , ⚡ 2 , C - tuntas  
 6 siswa memperoleh nilai 60 , ⚡ 1 , D - tidak tuntas
- c. Berdasarkan jumlah siswa yang berhasil mendapatkan nilai di atas atau sama dengan 70 sebanyak 11 siswa, maka presentase keberhasilan siswa dari sejumlah 20 siswa mencapai 64,71%. Perkembangan nilai siklus I dibanding dengan nilai kegiatan sebelumnya (prasiklus) menunjukkan peningkatan sebagai berikut :
- Nilai rata-rata meningkat 5,29 nilai (dari 67,65/hasil prasiklus menjadi 72,94).
  - Jumlah siswa berhasil meningkat 4 siswa (dari 7 /prasiklus menjadi 11 siswa).
  - Persentase keberhasilan meningkat 17,54% (dari 47,17%/ prasiklus menjadi 64,71%)

#### Observasi

Laporan hasil pengamatan pengamat dapat dijelaskan pada hasil observasi siklus II kemudian.

#### Refleksi

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat *direfleksikan* bahwa : “Pemanfaatan permainan kartu kata bergambar yang dikembangkan pada siklus I belum berhasil, sehingga belum berpengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam *mengenal berbagai hurup/kata (mambaca awal)* pada siswa TK Pertiwi 1 Bajulan Loceret Nganjuk .” Dengan demikian perlu ada revisi sebagai langkah tindak lanjut pengembangan *Pemanfaatan permainan kartu kata bergambar* . Pada siklus I ini jumlah siswa berhasil baru mencapai 64,71% (14 siswa). Sedangkan yang belum berhasil masih 35,29% (6 siswa). Keenam siswa tersebut ketidakberhasilannya karena proses pemahaman terhadap materi pokok *mengenal berbagai hurup/kata* masih rendah. Oleh sebab itu pada siklus II perlu adanya penambahan/penajaman tentang cara cara *mengenal berbagai hurup/kata ( membaca awal)* .

### C. Hasil Kegiatan Siklus II Perencanaan

Hasil yang dicapai pada tahap ini:

- Ada simpulan hasil refleksi siklus I.

- Ada penyempurnaan RPP untuk siklus II

#### Pelaksanaan

Setelah diadakan kegiatan berupa :

- Pemantapan cara *mengenal berbagai hurup/kata (membaca awal)* .
- Pemberian *permainan kartu kata bergambar* sehingga siswa mudah *mengenal berbagai hurup/kata ( membaca awal)* .
- Pengoptimalan *pemanfaatan permainan kartu kata bergambar* .

Nilai siswa dalam *mengenal berbagai hurup/kata(membaca awal)* mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada sajian tabel 4 berikut ini:

**Tabel 3: Hasil Tes Akhir Siklus II**

NO	ASPEK	KET.
1	Rata-rata kelas	87,65
2	Yang Berhasil	20
3	Persentase Keberhasilan	100%

Sumber : Data Hasil Olahan Peneliti, 2017

Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan pada siklus II ini berdasarkan tabel di atas dapat dinyatakan bahwa Ada peningkatan kemampuan siswa dalam *mengenal berbagai hurup/kata (membaca awal)* dibanding siklus sebelumnya,yakni:

- Nilai rata-rata meningkat 14,71 (dari 72,94 /hasil siklus I menjadi 87,65).
- Jumlah siswa berhasil meningkat 6 siswa (dari 11/ siklus I menjadi 17 siswa).
- Persentase keberhasilan meningkat 35,29% (dari 64,71%/ siklus I menjadi 100%)
- Rincian hasil belajar siswa TK dalam *mengenal hurup,kata(baca awal)* adalah sebagai berikut:  
 2 siswa memperoleh nilai 100 (A - tuntas)  
 8 siswa memperoleh nilai 90 (B - tuntas)  
 9 siswa memperoleh nilai 80 (B - (tuntas)  
 1 siswa memperoleh nilai 70 (C - tuntas)

#### Observasi

Selain hasil kegiatan berupa perstasi belajar (angka-angka), terdapat hasil pengamatan dari pengamat berupa keaktifan diskusi siswa.

Hasil pengamatan pengamat dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4: Hasil Pengamatan keaktifan siswa selama KBM Pada Siklus II**

N	ASPEK	JML	PER	JM	PE
---	-------	-----	-----	----	----

O		SISW A Siklus I	SEN TAS E Siklu s I	L SIS W A Sikl us II	RS EN TA SE Sik lus II
1	Aktif	12	60%	20	100
2	mendengarkan	11	55%	20	%
3		13	65%	19	100
4	Aktif	9	45%	17	%
5	mengerjakan tugas Aktif maju mempresentasi kan Aktif menjawab pertanyaan Akif membantu teman	13	65%	20	95 % 85 % 100 %
	Rata-rata		58%		96 %

Sumber: Olahan Pengamat, 2017

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, kualitas belajar melalui *pemanfaatan permainan kartu kata bergambar* menunjukkan kenaikan persentase sebesar 47,08% dari data siklus I 48,21% menjadi 95,29% siswa telah bisa *belajar secara kelompok* dengan baik.

### Refleksi

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat *direfleksikan* bahwa : " *Pemanfaatan permainan kartu kata bergambar* yang dikembangkan pada siklus II sudah berhasil dengan baik, sehingga sudah sangat berpengaruh positif terhadap kemampuan *mengenal berbagai hurup/kata(membaca awal)* pada siswa TK Pertiwi 1 Bajulan Loceret Nganjuk ." Dengan demikian tidak perlu ada revisi lagi sebagai langkah tindak lanjut pengembangan *pemanfaatan permainan kartu kata bergambar* . Pada siklus II ini jumlah siswa berhasil sudah mencapai 100% (20 siswa). Dengan demikian berdasarkan persentase keberhasilan yang dikehendaki dalam indikator keberhasilan di atas, maka penelitian ini sudah dapat dinyatakan berhasil dan tidak perlu diteruskan ke siklus III.

### Pembahasan Seluruh Siklus

Berdasarkan hasil perhitungan pada siklus I dan II di atas, perkembangan hasil belajar siswa tk b dalam *mengenal berbagai hurup/kata(membaca awal)* tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 8: Perkembangan Hasil Belajar Siswa TK B, TK Negeri Pembina Nganjuk**

No	Aspek	Data Awal	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-rata kelas	67,65	72,94	87,65
2	Jumlah siswa berhasil	9	13	19
3	Persentase keberhasilan (%)	45%	65%	95%

Sumber data : Olahan Peneliti, Hasil tes akhir siklus , 2017

Berdasarkan tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa :

Perkembangan nilai rata-rata kelas, jumlah siswa, dan persentase keberhasilan siswa dalam *mengenal berbagai hurup/kata (membaca awal)* pada setiap siklusnya selalu mengalami kenaikan.

1. Peningkatan yang terjadi dari data awal sampai siklus II dapat dirinci sebagai berikut : (1) Nilai rata-rata meningkat 20,00 (dari 67,65 /hasil prasiklus menjadi 87,65 pada siklus II); (2) Jumlah siswa berhasil meningkat 10 siswa (dari 9/ prasiklus menjadi 19 siswa pada siklus II); dn (3) Persentase keberhasilan meningkat 50% (dari 45%/ prasiklus menjadi 95% pada siklus II)
2. Sebanyak 95,29% telah melaksanakan diskusi (belajar kelompok dengan baik).
3. Guru sangat antusias terhadap pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan pada siklus I dan II di atas dapat *direfleksikan* bahwa :

" *Pemanfaatan permainan kartu kata bergambar* yang dikembangkan pada siklus I dan II sudah berhasil dengan baik, dan berpengaruh positif terhadap kemampuan siswa TK B, *TK Pertiwi 1 Bajulan Loceret Nganjuk* dalam *mengenal berbagai jenis hurup/kata (membaca awal)* secara maksimal." Ternyata *pemanfaatan permainan kartu kata bergambar* dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan *mengenal berbagai*



hurup/kata (*membaca awal*) siswa TK B, TK Pertiwi 1 Bajulan Loceret Nganjuk yang pada siklus II ini sudah mencapai tingkatan kategori B (berhasil). Dengan demikian berdasarkan indikator keberhasilan yang ada maka **penelitian** ini dinyatakan **telah berhasil**, karena ternyata melalui *pemanfaatan permainan kartu kata bergambar*, maka kemampuan *mengenal berbagai hurup/kata (membaca awal)* siswa TK B, TK Pertiwi 1 Bajulan Loceret Nganjuk Tahun 2017 dapat meningkat.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Hasil penelitian dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. *Pemanfaatan permainan kartu kata bergambar* dapat meningkatkan kemampuan *mengenal berbagai hurup/kata (membaca awal)* siswa TK B, TK Negeri Pembina Nganjuk tahun pelajaran 2013/2014.
2. Kemampuan *mengenal berbagai hurup/kata (membaca awal)* siswa TK B, TK Pertiwi 1 Bajulan Loceret Nganjuk Tahun 2017 setelah

### DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Tirta. 2007. *Inovasi Pembelajaran, Media Pendidikan* Surabaya: Kanwil P dan K Jawa Timur.
- Ahmadi, Abu, Drs. H, dkk. 2005. *SBM (Strategi Belajar Mengajar) untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Amien, M. 1990. *Pemetaan Konsep Suatu Teknik untuk Meningkatkan Belajar yang Bermakna*. Mimbar Pendidikan, 2, 24 – 31.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada,
- Depdikbud. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Depdikbud
- Effendi, Rus. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

pembelajaran menggunakan *permainan kartu kata bergambar* persentase keberhasilannya dapat mencapai 95%.

3. *Pemanfaatan permainan kartu kata bergambar* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa TK B, TK Pertiwi 1 Bajulan Loceret Nganjuk Tahun 2017 dalam *mengenal berbagai hurup/kata (membaca awal)*.

### Saran

1. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien maka guru harus mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk ikut terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung dengan cara menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan .
2. Hendaknya *pemanfaatan permainan kartu kata bergambar* tidak hanya digunakan pada pembelajaran *mengenal hurup/kata (membaca awal)* saja, tetapi juga pada pembelajaran lainnya.

Hamalik, Umar, 1986 . *Berbagai Metode dalam Proses Belajar dan Mengajar* . Jakarta: Bumi Aksara.

Indrawati, Dewi. 2008. *Aktif berilmu pengetahuan alam : untuk Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor. Ghalia Indonesia.

LPMP Jatim. 2005. *Buku Materi Workshop , Karya Tulis Ilmiah Pengembangan Profesi Guru*. Surabaya : Depdiknas.

Sadimann, Arif, 2003. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta : Rajawali.

Suyitno. 2008. *Aneka Model Pembelajaran IPS (Modul Diklat Profesi Guru)*. Surabaya: UNESA.

Montolalu, B.E.F. 2009. *Bermain dan Permainan anak*, Jakarta, Universitas Terbuka