

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI *GAMES* BENDERA KELAS I.1 SD NEGERI KEPUTRAN "A"

Sulasmi

Guru Kelas I.1 SD Negeri Keputran "A"

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui *games* bendera di kelas I SD Negeri Keputran "A" kota Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas I.1 SD Negeri Keputran "A" kota Yogyakarta. Jumlah peserta didik sebanyak 29 anak. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan tes untuk mengetahui hasil belajar. Hasil penelitian siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa dengan *games* bendera ada peningkatan hasil belajar yang berhasil jumlah baik dan amat baik dari semula 48,1% menjadi jumlah baik dan amat baik sebesar 92,8%.

Kata kunci : *Games bendera, hasil belajar, pendidikan agama Islam*

Pendahuluan

Pendidikan agama Islam di Sekolah Dasar memperkenalkan peserta didik agar menyebutkan, menghafal, membaca dan mengartikan surat-surat Al Qur'an mulai dari surat Al Fatihah sampai dengan surat Al 'Alaq. Selain itu, mengenal menyakini aspek-aspek rukun Islam dan iman kepada Allah sampai kepada Qadha dan Qadar. Berperilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari serta menghindari perilaku tercela. Mengetahui dan melaksanakan rukun Islam yang dimulai dari bacaan dua kalimat syahadat sampai mengetahui tata cara pelaksanaan ibadah haji. Menceritakan kisah-kisah nabi-nabi serta mengambil teladan dari kisah-kisah tersebut dan menceritakan kisah orang-orang tercela dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengalaman selama mengajar peserta didik kelas satu jenjang SD untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dijumpai peserta didik masih terlihat kesulitan dalam menghafal surat-surat Al Qur'an. Pelajaran hafalan yang telah diper-

kenkan terasa sulit dalam mengurutkan maupun melafalkannya. Selain itu, masih banyak peserta didik yang belum lancar dalam membaca Al Qur'an. Hal ini bisa terjadi karena peserta didik belum mengetahui kegunaan hafalan surat-surat dalam ibadah salat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan penerapan pembelajaran melalui *games* (permainan) bendera agar peserta didik mudah mempelajari dan mengingat surat-surat pendek Al Qur'an yang akan meningkatkan hasil belajar. Setiap peserta didik seusia kelas I SD selalu ingin bermain. Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi peserta didik terutama yang berusia dini. Hampir tidak ada permainan yang membuat peserta didik tidak merasa senang. Bermain dapat terjadi lama-lama namun juga dapat ia melakukan sesaat atau sebentar.

Menurut Vygotsky (1967) dalam Diana Mutiah (2012: 103), bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Dalam bermain anak

dapat menciptakan *scaffolding* mandiri baik kontrol diri, penggunaan bahasa, daya ingat dan kerja sama dengan teman lain. Dibandingkan dengan situasi lain, dalam bermain anak memiliki perhatian, daya ingat, bahasa, dan aspek sosial yang lebih baik (Diana Mutiah, 2012: 104). Selanjutnya Vygotsky memandang bermain identik dengan kaca pembesar yang dapat menelaah kemampuan baru dari anak yang bersifat potensial sebelum diaktualisasikan dalam situasi lain, khususnya dalam kondisi formal seperti di sekolah. Menurut Piaget, permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak-anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi tertentu dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara santai dan menyenangkan.

Linda dalam Anita Yus (2011:33), bermain merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai macam kegiatan. Situasi demikianlah yang membuat anak belajar. Dengan bermain anak akan belajar apa saja dapat belajar tentang objek, kejadian, situasi, dan konsep. Anak-anak juga berlatih mencari sebab akibat dan memecahkan masalah. Selain itu, anak juga berlatih mengekspresikan perasaan, dan berusaha memperoleh sesuatu. Bermain lebih menekankan proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir, saat bermain perhatian anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai. Bermain harus ada tertawa dan rasa senang. Dalam situasi bermain anak akan menunjukkan bakat, fantasi, dan kecenderungannya. Saat bermain anak akan muncul berbagai kondisi emosi seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan, dan mungkin terjadi rasa kecewa.

Penelitian Budi Witono (2004) model pembelajaran bermain kartu dapat meningkatkan minat baca untuk anak usia dini.

Selain itu hasil penelitian Fardial M.Nur (2004) dengan menggunakan kartu KOTIF (Koin Positif Negatif) dalam pembelajaran operasi hitung di kelas V SD akan mencapai hasil yang lebih baik (Depdiknas, 2005: 51-114). Utomo Dananjaya (2012: 33) menyarankan daur belajar pengalaman tentang bagaimana mengembangkan permainan Berdasarkan daur belajar tersebut dikembangkan suatu *games* bendera dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai berikut: (1) Membentuk kelompok belajar; (2) Memberikan kesempatan kepada perwakilan kelompok untuk mengambil bendera sesuai urutan ayat; (3) Memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk mengurutkan bendera sesuai urutan ayat; (4) Memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk membaca urutan ayat dengan keras; (5) Setelah dibacakan disusun di meja sebagai bahan untuk dihafalkan; dan (6) Peserta didik yang lebih mampu dapat memandu temannya.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SD Negeri Keputran "A" Kota Yogyakarta. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas I SD Negeri Keputran "A" Kota Yogyakarta pada semester genap tahun pelajaran 2012/2013. Peserta didik kelas I berjumlah 27 orang terdiri dari 12 orang laki-laki, dan 17 orang perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: lembar observasi untuk mengamati pelaksanaan guru dalam melakukan *games* bendera; Lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan *games* bendera; dan tes yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang dipelajari selama penelitian berlangsung.

Analisis pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bendera surat-surat pendek. Data pelaksanaan pembelajaran yang terdapat pada lembar observasi pelaksanaan pembelajaran yang berupa aktivitas guru dan aktivitas peserta didik, catatan lapangan dianalisis secara deskriptif setiap siklus. Hal ini bermanfaat untuk rencana perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Untuk menentukan keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan *games* bendera dari hasil pengamatan kolaborator dari keterlaksanaan tahapan-tahapan *games* bendera dan catatan-catatan dari kolaborator untuk acuan refleksi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dua siklus dengan kompetensi dasar menghafal surat An-Nasr dan surat Al' Ashr. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Siklus 1

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus 1 adalah sebagai berikut. (1) Membuat perencanaan pembelajaran yang terdiri dari silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); (2) Merancang langkah-langkah pembelajaran atau metode yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran; (3) Membuat instrumen monitoring untuk mengamati guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran; (4) Menyiapkan media dan sarana pembelajaran yang diperlukan yaitu bendera surat An Nasr dan surat Al Ashr; dan (5) Membuat alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik evaluasi awal dan evaluasi akhir pada setiap siklus.

b. Tindakan/Pelaksanaan

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1 adalah pembelajaran *games* bendera surat An Nasr dengan langkah-langkah

sebagai berikut. Guru memotivasi peserta didik dengan cara menanyakan apakah pernah mendengarkan surat-surat pendek atau telah hafal surat At Takasur. Siswa yang sudah hafal diberikan kesempatan untuk memperagakan hafalannya. Pada siklus 1 pertemuan pertama guru mengelompokkan peserta didik menjadi 9 kelompok untuk mempermudah peserta didik dalam menghafal. Guru memberikan contoh bacaan surat An Nasr, peserta didik menirukan dan diulang-ulang sampai tiga kali.

Guru menunjukkan media bendera surat An Nasr yang terdiri dari tiga bendera (tiga ayat). Guru memanggil salah satu anggota kelompok satu, kelompok dua dan kelompok tiga maju kedepan untuk mengambil bendera satu anggota kelompok. Pelaksanaannya peserta didik maju semua berebut untuk mengambil bendera. Kemudian guru menjelaskan bahwa yang maju satu kelompok hanya satu orang, anggota yang lain duduk di kursi masing-masing untuk membaca urutan bendera surat An Nasr. Guru memanggil satu orang dari salah satu anggota kelompok satu, kelompok dua, dan kelompok tiga maju ke depan untuk memegang bendera dan mengurutkan sesuai dengan urutan ayatnya. Setelah urutannya betul, wakil dari kelompok masing-masing membacakan bendera yang dipegang dan ditirukan semua peserta didik.

Setelah itu, guru membagikan bacaan surat An Nasr yang terdiri dari tiga bendera (tiga ayat) supaya disusun di meja sesuai dengan urutan ayatnya. Ternyata ada beberapa kelompok yang belum benar dalam menyusunnya. Peserta didik diberi tugas menghafalkan untuk semua anggota kelompok masing-masing. Bagi peserta didik yang sudah hafal diberikan tugas untuk membantu menjadi tutor sebaya dikelompoknya.

Pada pelaksanaan siklus pertama peserta didik telah melaksanakan tugas-tugas

yang telah diberikan oleh pendidik. Namun ada sebagian peserta didik masih ada yang acuh terhadap tugasnya dengan berdiam diri, ada yang bermain-main sendiri, ada yang mengobrol dengan temannya dan ada yang tidak mau diajari oleh temannya. Guru mendatangi kelompok-kelompok yang belum belajar sungguh-sungguh untuk memberikan pengarahan, penjelasan dan bimbingan. Selama 2 jam pelajaran peserta didik belum hafal, baru dua peserta didik yang sudah hafal sehingga hafalan akan dilanjutkan dalam pertemuan kedua.

Guru mengecek kesiapan siswa dalam menghafal surat An Nasr dengan cara menghafal bersama-sama. Setelah itu peserta didik menghafal dengan kelompok masing-masing, anggota kelompok yang sudah hafal mengajari anggota kelompoknya yang belum hafal. Setelah itu peserta didik menghafal satu persatu, guru mencatat kemampuan peserta didik dalam menghafal sambil memberikan bimbingannya terutama pada peserta didik yang belum hafal bacaan surah An Nasr. Peserta didik yang mendapat nilai tertinggi diberikan penghargaan atau hadiah. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi agar peserta didik lebih giat belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas guru dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam dengan *games* bendera ayat-ayat surat An Nasr pada siklus 1 masih terdapat kekurangan antara lain: (1) Pada waktu penyampaian materi yang dipelajari guru kurang jelas dalam memberikan arahan, sehingga peserta didik masih ada yang belum hafal surat At Takasur; (2) Guru kurang tepat memberikan bimbingan kelompok karena saat guru membimbing kelompok tertentu, kelompok lain masih ada yang rebut; (3) Guru masih kurang dalam memberikan arahan kerja kelompok sebelum kerja kelompok dilaksanakan;

(4) Guru kurang melaksanakan bimbingan secara maksimal untuk semua kelompok; 5) Guru kurang memperhatikan kelompok-kelompok yang belum lancar membaca; dan (6) Guru kurang memberikan bimbingan kelompok yang sering bermain-main.

Hasil observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan *games* bendera surat An Nasr pada siklus 1 dalam kategori baik. Berdasarkan hasil pengamatan secara umum, rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan *games* bendera surat An Nasr dalam kategori baik. Namun ada beberapa aktivitas peserta didik yang masih kurang optimal antara lain: (1) Pembagian kelompok kurang merata sehingga tutor sebaya belum berjalan dengan lancar; (2) Peserta didik masih kurang bersemangat karena belum lancar membaca; (3) Peserta didik dalam membaca suaranya sangat pelan sehingga teman lainnya tidak mendengar; (4) Peserta didik yang belum hafal ada yang tidak mau dibantu oleh teman kelompoknya yang sudah hafal; dan (5) Peserta didik masih ada yang tidak sungguh-sungguh menghafal masih bermain-main dengan memukul-mukul meja.

Hasil belajar pada siklus I peserta didik yang sangat hafal 22,2%, hafal 25,9%, kurang hafal 34,3%, tidak hafal 14,8%. Hasil tes belajar tersebut menunjukkan bahwa masih dijumpai peserta didik yang belum hafal. Hasil pengamatan dari peserta didik yang belum hafal dikarenakan belum lancar membaca Surat An-Nasr. Selain itu jadwal pembelajaran untuk kelas I.1 dilaksanakan secara berurutan sehingga peserta didik kurang berlatih menghafal di rumah masing-masing.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan dan permasalahan yang muncul pada siklus I, maka kegiatan pembelajaran pada siklus II diadakan perubahan sebagai berikut: (1)

guru memaksimalkan upaya untuk memotivasi peserta didik dalam menghafal; (2) guru memberikan bimbingan kepada kelompok maupun individu secara merata; (3) guru melakukan bimbingan dan dorongan kepada peserta didik untuk menghafal dengan maksimal; dan (4) guru menambah alokasi waktu untuk berlatih, mengubah jadwal yang berurutan.

Siklus II

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus II adalah pembelajaran pendidikan Agama Islam dengan kompetensi dasar menghafal Quran Surat An Ashr dengan lancar, dilaksanakan 2 kali pertemuan (4 jam pelajaran) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Perencanaan Siklus II

Tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II ini masih tetap akan melakukan tindakan utama seperti pada siklus I, yaitu pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *games* bendera. Pada siklus II ada beberapa hal yang akan dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I. Adapun perubahan yang dilakukan pada siklus II antara lain sebagai berikut: (1) guru memaksimalkan upaya untuk memotivasi peserta didik dalam menghafal; (2) guru memberikan bimbingan kepada kelompok maupun individu secara merata; (3) guru melakukan bimbingan dan dorongan kepada peserta didik untuk menghafal dengan maksimal; dan (4) guru menambahkan alokasi waktu untuk menghafal dengan mengubah jadwal yang harinya berurutan.

b. Tindakan/Pelaksanaan Siklus II

Dalam pendahuluan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu agar peserta didik hafal surat Al Ashr dengan lancar dan benar. Guru memotivasi siswa untuk menguasai materi

hafalan surat Al Ashr agar dapat digunakan dalam mengerjakan salat. Guru mengelompokkan peserta didik menjadi 9 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 3 peserta didik. Dalam pembelajaran dengan menggunakan media bendera surat Al Ashr ini untuk mempermudah peserta didik dalam menghafal. Pelaksanaan siklus II pada pertemuan ini berdasarkan hasil pengamatan telah berjalan sesuai yang direncanakan. Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

Guru memberikan contoh bacaan surat Al Ashr, peserta didik menirukan dan diulang-ulang sampai tiga kali. Guru menunjukkan *games* bendera surat Al Asr yang terdiri dari tiga bendera (tiga ayat). Guru memanggil salah satu anggota kelompok satu, kelompok dua dan kelompok tiga untuk mengambil salah satu bendera, tapi peserta didik maju semua berebut untuk mengambil bendera. Kemudian guru menjelaskan bahwa yang maju, satu kelompok satu, anggota yang lain duduk di kursi masing-masing untuk membaca urutan bendera sesuai urutan ayat surat Al Asr. Guru memanggil salah satu anggota kelompok satu, kelompok dua dan kelompok tiga maju ke depan mengambil satu bendera kemudian diurutkan sesuai urutan ayat surat Al Asr. Setelah urutannya betul wakil dari kelompok masing-masing membacakan bendera yang dipegang dan ditirukan semua anggota kelompoknya. Kemudian dilanjutkan kelompok lain sampai selesai semua kelompok.

Setelah itu guru membagikan bacaan surat Al Asr yang terdiri dari tiga bendera (tiga Ayat) supaya disusun di meja masing-masing sesuai dengan urutannya. Ternyata masih ada beberapa kelompok yang belum benar mengurutkannya. Tiap-tiap kelompok diberi tugas menghafal dengan anggota kelompoknya masing-masing. Bagi peserta didik yang sudah hafal diberi tugas untuk membantu menjadi tutor sebaya dikelomp-

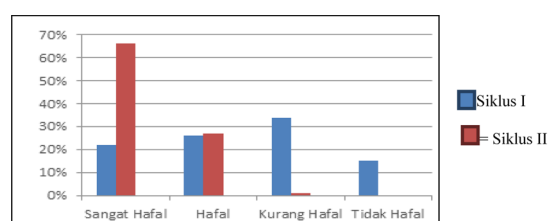
knya. Peserta didik telah melaksanakan tugas-tugasnya yang telah diberikan oleh guru. Namun, masih ada sebagian peserta didik yang acuh terhadap tugasnya dengan bercerita kepada temannya dan ada juga yang belum hafal tapi tidak mau diajari oleh temannya. Guru mendekati kelompok-kelompok yang belum belajar dengan sungguh-sungguh untuk memberikan pengarahan penjelasan dan bimbingan. Selama 2 jam pelajaran peserta didik belum bisa menghafal dengan benar dan lancar, baru 10 peserta didik yang sudah hafal dengan lancar dan benar sehingga hafalan akan dilanjutkan pada pertemuan kedua.

Pada pertemuan kedua siklus II, guru mengecek kehadiran siswa yang tidak hadir pada hari itu. Guru mengecek kesiapan peserta didik dalam menghafal surat Al Asr dengan cara menghafal bersama-sama. Setelah itu peserta didik menghafal dengan kelompok masing-masing, anggota kelompok yang sudah hafal mengajari anggota kelompok yang belum hafal. Setelah itu peserta didik menghafal satu persatu, guru mencatat kemampuan peserta didik dalam menghafal sambil memberikan bimbingan terutama pada peserta didik yang belum hafal. Peserta didik yang mendapat nilai tertinggi diberikan penghargaan atau hadiah. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi agar peserta didik lebih giat belajar. Hasil observasi aktivitas guru secara umum pelaksanaan aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran *games* bendera telah berjalan baik.

Pembahasan

Pada aktivitas siklus II, peserta didik lebih bersemangat dan lebih aktif dan saling berkompetisi secara sehat untuk dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. Dari permainan tersebut peserta didik dapat dengan mudah menghafal surat-surat pendek

dikarenakan telah berulang kali dibaca didengar dan diberi kesempatan untuk menghafal secara individu. Pembelajaran melalui *games* bendera memberikan rasa senang dan bersemangat untuk menghafal. Guru telah mencoba pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik baik dengan permainan maupun mengembangkan konsep atau hafalan surat. Hasil belajar dari siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan. Berikut ini grafik hasil belajar pendidikan Agama Islam melalui *games* bendera dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar melalui Games Bendera

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data mengenai pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui *games* bendera surat-surat pendek disimpulkan sebagai berikut: Pelaksanaan peningkatan hasil belajar pendidikan Agama Islam melalui *games* bendera surat-surat pendek yang meliputi: (1) guru menyiapkan alat dan bahan atau media untuk mengajar; (2) guru menginformasikan kepada peserta didik tentang tujuan materi yang akan diajarkan; (3) guru memberikan kesempatan kepada perwakilan kelompok untuk mengambil satu bendera urutan ayat-ayat surat pendek; (4) guru memberikan kesempatan kepada pemegang bendera untuk berbaris sesuai urutan ayat-ayat surat pendek; (5) guru memberikan kesempatan kepada semua anggota kelompok untuk membaca urutan surat-surat pendek; (6) guru memberikan kesempatan kepada semua anggota kelom-

pok untuk menyusun urutan ayat-ayat surat pendek; dan (7) guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menghafal urutan ayat surat pendek.

Pembelajaran pendidikan Agama Islam melalui *games* bendera dapat memberikan kegiatan maupun perubahan sebagai berikut: (1) adanya perubahan cara belajar dari individu dengan belajar berkelompok dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam; (2) peserta didik dengan mudah menghafal sambil bermain karena adanya rasa senang, gembira, saling berdiskusi, tertawa dan saling membantu sesama teman atau anggota kelompok dan adanya kompetisi secara sehat sesama peserta didik dalam kecepatan menghafal surat-surat pendek; (3) peserta didik merasakan kebebasan dalam bermain dan belajar; (4) peserta didik merasakan senang dapat membantu dan membetulkan kesalahan teman-temannya. Peserta didik tidak merasa malu minta bantuan agar teman lainnya mengoreksi kesalahan dalam menghafal; dan (5) peserta didik melalui bermain dan belajar memberikan suasana lebih meriah, aktif dan berani tampil, yang berbeda dibandingkan dari metode yang dilakukan oleh guru sebelumnya.

Hasil belajar pendidikan Agama Islam untuk siklus I sangat hafal (sangat baik) sebanyak 8 peserta didik atau sebesar 22,2% dan hafal (baik) sebanyak 7 peserta didik atau sebesar 25,9% jumlah keseluruhan yang sangat hafal dan hafal (baik) siklus I sebesar 48,1%. Untuk siklus II sangat hafal (sangat baik) sebanyak 18 peserta didik atau

66,2% dan yang hafal (baik) sebanyak 8 peserta didik atau 26,6% jumlah keseluruhan yang sangat hafal dan hafal 92,8%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pendidikan Agama Islam melalui metode *games* bendera untuk siklus I peserta didik hafal ayat-ayat pendek sebesar 48,1% dan siklus II peserta didik hafal sebesar 92,8% .

Guru diharapkan untuk melakukan pembelajaran metode *games* bendera untuk pembelajaran pendidikan Agama Islam untuk kelas I. Guru diharapkan mengembangkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, maka sekolah diharapkan dapat menganjurkan atau mendorong para guru untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, interaktif, dan menyenangkan. Sekolah memberikan fasilitas, baik fisik maupun pengetahuan melalui nara sumber atau bentuk pelatihan yang lainnya.

Daftar Pustaka

- Anita Yus. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana.
- Depdiknas. (2005). *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Diana Mutiah. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana
- Utomo Dananjaya. (2012). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa