ISSN 2797-930X (media cetak) ISSN 2797-9261 (media online)

PENINGKATAN KINERJA DAN MUTU GURU SECARA KOMPETITIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI SDN 1 OKUMEL KECAMATAN LIANG KABUPATEN BANGGAI KEPULAUAN TAHUN PELAJARAN 2019/2020

JIDON YABINOE
SDN 1 Okumel, Kecamatan Liang, Kabupaten Banggai Kepulauan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: a) Mendeskripsikan implikasi positif pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif terhadap peningkatan kematangan emosi peserta didik, b) Untuk mendapatkan suatu gambaran tentang pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kinerja dan mutu guru secara kompetentif di SDN 1 Okumel Kecamatan Liang Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2019/2020, c) Untuk mendapatkan benang merah antara pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dengan kualitas proses belajar mengajar di kelas sehingga muara akhirnya yang berupa peningkatan proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap mutu pendidikan dapat tercapai. 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 di SDN 1 Okumel Kecamatan Liang Kabupaten Banggai Kepulauan. 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 1 Okumel Kecamatan Liang Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2019/2020? (b) Apakah pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kinerja dan mutu guru secara kompetentif di SDN 1 Okumel Kecamatan Liang Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2019/2020? (c) Apakah pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas? Hasil penelitian secara rinci diperoleh peningkatan kinerja dan mutu guru secara kompetentif pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif di SDN 1 Okumel Kecamatan Liang Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2019/2020 yaitu pada Siklus I hasil observasi kelas model pembelajaran permainan edukatif nilai rata-rata 64,4, siswa tuntas 15 dan persentase ketuntasan secara klasikal 62,5 sedangkan pada Siklus II nilai rata-rata 76,3, siswa tuntas 21 dan persentase ketuntasan secara klasikal 87,5.

Kata kunci : kinerja dan mutu guru, alat permainan edukatif

PENDAHULUAN

Kepala sekolah yang mampu menjalankan fungsi sebagai pendidik, manajer, administrator, supervisor, leader, inovator dan motivator dengan baik dapat dikatakan kepala sekolah memiliki kemampuan memimpin yang baik.

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 pengarahan model pembelajaran yang bersifat rekreatif bagi pengajaran bahasa Indonesia di kelas rendah yaitu dengan memperkenalkan model pembelajaran permainan edukatif.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan alat permainan yang bernilai edukatif merupakan salah satu acuan untuk mendorong anak dalam mengembangkan kemampuan yang dimlikinya, guru berperan sebagai fasilitator dan tanggungjawab untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan prakarsa, motivasi, dan

tanggungjawab anak untuk belajar. Dengan menggunakan metode APE dalam pembelajaran dapat memberikan gambaran kongkrit pada anak, sehingga meningkatkan minat anak mengikuti pembelajaran dan anak dapat tumbuh sesuai dengan tahapan perkembangan yang diinginkan.

Permainan dapat diintegrasikan ke dalam seluruh isi kurikulum terpadu, misalnya dengan bahasa, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, Bahasa Indonesia , 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).

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 PTS

1. Apakah pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kematangan emosi peserta didik di SDN 1 Okumel Kecamatan Liang Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2019/2020?
2. Apakah pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kinerja dan mutu guru secara kompetentif di SDN 1 Okumel Kecamatan Liang Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2019/ 2020?
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 1 Okumel Kecamatan Liang Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2019/ 2020.
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. 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 terutama di Lingkungan Pendidikan Tingkat Dasar di Kecamatan Liang 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.

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.

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 tertentu.

Pola Pengintegrasian Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dewey menyatakan bahwa interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak (dalam Polito, 1998).

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian Tindakan Kolaboratif

Penelitian ini berfokus pada masalah tindakan guru materi pelajaram Bahasa Indonesia dengan menerapkan konsepsi cara belajar aktif model pembelajaran permainan edukatif. Sedangkan jenis penelitian adalah penelitian kelas (*classroom reaserch*) yang berkolaborasi dengan tindakan sekolah, dimana penulis selaku peneliti hanya melakukan observasi di kelas dan guru materi pelajaran Bahasa Indonesia melakukan tindakan kelas, penelitian ini biasa lazim disebut penelitian tindakan kolabaratif.

Tempat, Waktu dan Subyek Penelitian

Tempat penelitian tindakan sekolah ini di SDN 1 Okumel, Kecamatan Liang, Kabupaten Banggai Kepulauan. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai Februari pada semester Genap tahun pelajaran 2019/2020. Adapun subyek penelitian adalah beberapa guru yang sedang dan pernah mengajar materi pelajaran bahasa Indonesia di SDN 1 Okumel Kecamatan Liang Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2019/2020.

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 menganalis 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 sklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (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.

Metode Pengumpulan Data

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pengolahan metode pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia.

Teknik Analisis Data

Adapun untuk mengetahui keefektivan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui Kinerja Guru yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon

siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Untuk mengalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu: 1) Untuk menilai ulangan atau soal ujian. Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata soal ujian dapat dirumuskan: jumlah semua nilai siswa dibagi jumlah siswa. 2) Untuk ketuntasan belajar. Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunju 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%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut: jumlah yang tuntas belajar dibagi jumlah siswa dikalikan 100%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

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 12 Januari 2020 di Kelas II SDN 1 Okumel Kecamatan Liang Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2019/2020 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 pelaksaaan 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 penelitian pada siklus I berdasarkan Hasil Observasi kelas Terhadap Penerapan Model pembelajaran Permainan Edukatif Pada Siklus I adalah : 1 siswa memperoleh nilai 30; 1 siswa memperoleh nilai 35; 2 siswa memperoleh nilai 40; 2 siswa memperoleh nilai 50; 3 siswa memperoleh nilai 60; 7 siswa memperoleh nilai 70; 2 siswa memperoleh nilai 75; dan 6 siswa memperoleh nilai 80. Nilai rata-rata 64,4. Jumlah siswa tuntas 15. Persentase ketuntasan 62,5%.

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 64,4 dan ketuntasan belajar mencapai 62,5 % atau ada 15 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 62,5 % 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 26 Januari 2020 di Kelas SDN 1 Okumel Kecamatan Liang Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2019/2020 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 penelitian pada siklus II berdasarkan Hasil Observasi kelas Terhadap Penerapan Model pembelajaran Permainan Edukatif Pada Siklus II adalah : 1 siswa memperoleh nilai 50; 2 siswa memperoleh nilai 60; 8 siswa memperoleh nilai 70; 7 siswa memperoleh nilai 80; 1 siswa memperoleh nilai 85; 4 siswa memperoleh nilai 90; dan 1 siswa memperoleh nilai 95. Nilai rata-rata 76,3. Jumlah siswa tuntas 21. Persentase ketuntasan 87,5%.

Dari data di atas diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 76,3 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 meteri yang telah diajarkan oleh guru.

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 duraikan 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 peneilitian 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 sklus 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 isiwa 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

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 SDN 1 Okumel Kecamatan Liang Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2019/ 2020 dalam setiap siklus.
2. Penerapan metode pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa SDN 1 Okumel Kecamatan Liang Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2019/ 2020 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 mempu 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: Depdikbud.

Elliot, John. 1999. *Action Research Educational Change*. Philadelphia: Open University Press.

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 Wayan. 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.