

---

## EFFORTS TO INCREASE CHILDRENS'S COURAGE MOTIVATION FOR PERFORMANCE THROUGH ROLE PLAYING STRATEGIES IN RA AL-MUSLIHIN BINJAI

**Akrim<sup>1</sup>,**

Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
akrim@umsu.ac.id

**Paridah<sup>2</sup>**

Guru Raudhtul Athfal Binjai  
paridah02@gmail.com

---

### ABSTRAK

Rendahnya motivasi keberanian anak untuk performance di RA Al- Mushlihin Binjai. Anak kurang berani untuk Performance hal ini disebabkan straregi bermain peran jarang dilakukan dalam proses belajar mengajar. Untuk mendapatkan data dan analisis melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui dua siklus yang dirancang secara sistematis dengan beberapatahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek pada penelitian adalah anak kelompok B RA Al- Mushlihin Binjai. Tahun Pelajaran 2015-2016. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi yaitu hasil penilaian performance anak, lembar kerja anak dan dokumentasi. Hasil analisis data pada grafik prasiklus yang berhasil mencapai rata-rata anak 40%, Siklus I 70% dan siklus II 90%. Dari hasil penelitian Upaya Meningkatkan Motivasi Keberanian Anak Untuk Performance Melalui Strategi Bermain Peran Di RA Al- Mushlihin Binjai meningkat.

---

#### Kata kunci:

Motivasi  
Meningkatkan Motivasi  
Strategi Bermain Peran.

## 1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses usaha sadaryang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap yang benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu. Belajar tidak hanya sekedar memetakan pengetahuan atau informasi yang disampaikan.<sup>1</sup> Istilah “anak usia dini” sudah tidak asing lagi di telinga kita saat ini, terutama sekali di lembaga pendidikan. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang di selenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitaskan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yang mana menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.<sup>2</sup>

PAUD telah berkembang dengan pesat dan mendapat perhatian yang luar biasa terutama di Negara-negara maju, karena mengembangkan Sumber Daya Manusia lebih mudah jika di lakukan sejak usia dini. PAUD berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini meliputi fisik-motorik, perkembangan moral (Kepribadian, Watak dan Akhlak), sosial emosional, intelektual, dan bahasa secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional dinyatakan bahwa “Pendidikan adalah Usaha Sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan seperti ritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecardasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.<sup>3</sup> Pemberian pengalaman belajar, stimulus pada masa peka ini merupakan saat

yang sangat tepat karena dapat mengembangkan kemampuan secara optimal di seuruh aspek perkembangan. Dalam rangka mengoptimalkan Potensi Kognitif pada setiap individu aka para ahli mengemukakan teori “*Primary Mental Abilities*”. Teori yang di kemukakan oleh Thurstone yang berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer yaitu kemampuan:

- a. Berbahasa (*Verbal Comprehension*)
- b. Mengingat (*Memory*)
- c. Nalar atau berpikir logis (*Reasoning*)
- d. Pemahaman Ruang (*Spatial Factor*)
- e. Bilangan (*Numerial Ability*)
- f. Menggunakan kata-kata (*Word Fluency*)
- g. Mengamati dengan cepat dan cermat (*Perceptual Speed*).<sup>4</sup>

## 2. PEMBAHASAN

### A. Pengertian Motivasi

Sebelum membahas tentang pengertian meningkatkan motivasi anak untuk *performance*, terlebih dahulu mengetahui apa itu motivasi. Banyak pendapat dari berbagai sumber tentang Motivasi. Motivasi berasal dari bahasa Inggris *motivation*, yang berarti dorongan pengalasan dan motivasi. *Motive* sendiri berarti alasan, sebab dan tenaga penggerak (Echols, 1984 dalam Imron, 1996). Motif adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorong individu tersebut untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan (Suryabrata, 1984).<sup>5</sup> Motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga yang mempunyai strategi tinggi mempunyai energy yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar. Motivasi sangat berkaitan erat dengan prestasi belajar. Menurut teori

<sup>1</sup> AlRasyidin dan wahyuddin Nur Nasution, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Medan: Perdana publisjng, 2011), h.52.

<sup>2</sup> Soegeng, 2005, *Dasar-dasar Pendidikan TK. Jakarta : Universitas Terbuka*, h.1-3

<sup>3</sup> Masitoh, dkk. 2005. *Stategi Pembelajaran Tk, Jakarta: Univarsitas Terbuka*. h.14

<sup>4</sup> Moeslichatone. 2004. *Metode Pengajaran di TK. Jakarta : Rineke Cipta*. h.157

<sup>5</sup> Ali Imran, 1995 *Belajar dan pembelajaran, Jakarta : PT. Dunia Pustaka jaya*, h. 87

belajar koneksionisme S-R, motivasi belajar adalah mesin yang dikendalikan oleh perinsip-perinsip tetap, dan motivasi tingkah laku berasal dari dorongan-dorongan fisiologis.<sup>6</sup> Teori ini menekankan pengalaman-pengalaman belajar masa lalu untuk menjelaskan tingkah laku masa sekarang, pengalaman-pengalaman inilah yang dijadikan motivasi untuk menjadikan seseorang terus belajar. Motivasi harus ditimbulkan dari situasi yang diciptakan dengan keseimbangan dalam hidup individu. Banyak cara yang dapat dirancang untuk menimbulkan motivasi kepada peserta didik, baik secara individu maupun klasikal didalam kelas. Disin guru berperan sebagai pendidik maupun motivator bagi anak didiknya. Anak yang mempunyai motivasi pada umumnya akan berhasil dan tidak akan mengalami kesulitan untuk mencapai keberhasilan pada dirinya, begitupun sebaliknya anak yang tidak mempunyai motivasi (sekalipun ia mempunyai kemampuan lebih), jika ia hanya mengharapkan keberhasilan seadanya, maka bukan tidak mungkin ia akan tertinggal. Dengan demikian, pencapaian prestasi anak sebenarnya lebih ditentukan oleh motivasi diri untuk berhasil dari pada untuk kekurangan intelegensinya. Pengertian Motivasi dalam belajar merupakan segala daya penggerak di dalam diri siswa yang muncul terhadap kegiatan yang akan menjamin kelangsungan dalam belajar dan mengarahkan pada kegiatan belajar pula sehingga terwujudnya tujuan kegiatan belajar yang dikehendaki. Dorongan seseorang dalam belajar merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam memenuhi segala harapan dan dorongan inilah yang menjadi pencapaian tujuan tersebut.

## B. Pengertian *Performance*

Secara Etimologi *Performance* berasal dari bahasa Inggris "*Performance*" yaitu penampilan, yang digunakan untuk mengilustrasikan aksi atau penampilan seseorang.<sup>7</sup> *Performance* juga mempunyai pengertian lain yaitu pelaksanaan, pengelaran, perbuatan, penyelenggaraan, prestasi, daya guna hasil guna, hasil pertunjukan, *Performance* adalah seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok ditempat dan waktu tertentu, *performance* biasanya melibatkan empat unsur yaitu, waktu, ruang, tubuh seniman dan hubungan seniman dengan penonton. Dalam *Performance* tidak terlepas dari kepribadian (*Personality*), dimanasuatu totalitas psikologi yang kompleks dari individu, sehingga tampak pada tingkah lakunya yang unit.

## C. Pengertian Anak Usia Dini Anak (RA)

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak samadengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Setiap anak unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda, memiliki kelebihan bakat dan minat sendiri. Anak ada yang berbakat menyanyi, ada pula yang berbakat menari, dan ada pula yang berbakat olah raga. Ki Hajar Dewantara (1975) merangkum semua potensi anak menjadi cipta, rasa, dan karsa. anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan

<sup>6</sup> Abdurrahman Assigat dan Sujadi, 2008, *Pendidikan Islam Mazab Kritis, Perbandingan teori Pendidikan Timur dan Barat*, Yogyakarta: Gema Media h.285

<sup>7</sup> Halim Andreas, *Kamus lengkap 800 Juta Inggris, Indonesia Indonesia – Inggris* Surabaya : Sulita jaya h, 211

fundamental bagi kehidupan selanjutnya.<sup>8</sup> Ada beberapa kajian yang dapat dicermati tentang hakikat anak diantaranya yang dikemukakan oleh Bredecamp & Copple, Brenner, serta Kellough, dalam Solehuddin(2000) sebagai berikut.<sup>9</sup>

- a. Anak bersifat unik, masing-masing anak berbeda satu sama lain. anak memiliki bawaan, minat, capabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing.
- b. Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan. Perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli. Tidak ditutupi. Ia akan marah kalau memang mau marah dan ia akan menangis kalau ia memang mau nangis.
- c. Anak bersifat aktif dan energik. Anak lazimnya senang melakukan aktivitas terlebih kalau anak dihadapkan pada kegiatan baru dan menantang. Bagi anak, gerak dan aktivitas merupakan suatu kesenangan.
- d. Anak itu ego sentris. Dengan sifatnya yang egosentris, ia lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- e. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Kreativitas perilaku ini terutama menonjol pada anak usia 4-5 tahun. Karena itu sangat lazim jika anak pada usia ini banyak memperhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya terutama terhadap hal-hal yang baru.
- f. Anak bersifat *eksploratif* dan berjiwa petualang. Terdorong rasa ingin tahu yang kuat terhadap suatu hal, anak lazimnya senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal baru. Misalnya

anak membongkar pasang alat-alat permainannya.

- g. Anak umunya kaya dengan fantasi. Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif.
- h. Anak masih mudah frustrasi. Umumnya anak masih mudah menangis atau mudah marah kalau keinginannya tidak terpenuhi.
- i. Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak, termasuk yang berkenaan dengan hal-hal yang membahayakan.
- j. Anak memiliki daya perhatian yang pendek. Anak masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama.

#### D. Strategi Bermain Peran

Bermain peran adalah strategi pengajaran yang termasuk kedalam kelompok model pembelajaran sosial. Strategi ini menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual. Bermain peran ini dikategorikan sebagai strategi belajar yang berumpun kepada periode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat di amati. Manfaat bermain peran *Fledman* berpendapat bahwa didalam area drama, anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktekkan kemampuan bahasa, membangun keterampilan sosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif.<sup>10</sup>

<sup>8</sup> El-Khuluqo, Ihsana, 2015 Manajemen PAUD, Pendidikan Taman Kehidupan Anak, Yogyakarta Uhamka Press, h. 72

<sup>9</sup> Masitoh, dkk. 2005, *Strategi Pembelajaran TK*, Jakarta: Universitas Terbuka, h. 113

<sup>10</sup> Winda Gunarti dkk, 2014, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan dasar anak Usia Dini*, Tangerang Selatan : Universitas Terbuka h.10-11

Bermanin peran mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini karena dapat:

- a. Mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak.
- b. Menggali kreativitas anak.
- c. Melatih motoric kasar anak untuk bergerak.
- d. Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu.
- e. Menggali perasaan anak.

Dalam bermain peran dapat memupuk pemahaman peran sosial dan melibatkan interaksi verbal paling tidak dengan satu orang lain. Dengan bermain peran membantu anak untuk mempelajari lebih dalam mengenai dirinya sendiri, keluarga dan masyarakat sekitarnya. Mereka juga dapat belajar dari temannya tentang cara berinteraksi dalam kondisi sosiodramatik, mampu mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya, seperti mengatasi rasa takut dengan memerankan sebagai tokoh yang sebenarnya, sehingga berfungsi sebagai katharis (pelepasan emosi).<sup>11</sup>

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan Kelas ini dilakukan dikelompokan B-I RA-AL MUSHLIHIN yang bermanfaat di jalan Satria no 34 Binjai Kec. Binjai Kota Kodya Binjai. Waktu Penelitian akan dilaksanakan pada semester satu Tahun Pelajaran 2015-2016, yaitu bulan September sampai Oktober 2015. Penentuan waktu penelitian mengacu kepada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif. Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, Peneliti melakukan pra penelitian. Kemudian melakukan PTK dengan satu siklus untuk melihat upaya meningkatkan keberanian anak untuk performance melalui strategi bermain peran RA AL-Mushlihin Binjai Kec. Binjai Kota. Namun

apabila pada siklus I kemampuan sains anak belum berkembang seperti yang di harapkan maka peneliti menambah satu siklus sampai kemampuan sains anak meningkat dengan demikian kreativitas guru meningkat dalam pembelajaran sains dengan pemanfaatan alam sekitar. Desain siklus I dan II tergambar pada diagram berikut ini. Sebelum pelaksanaan PTK, dilakukan sebagai rencana persiapan pembelajaran yang akan dijadikan PTK yaitu: merencanakan pembelajaran, membuat RKM (Rencana Kegiatan Mingguan), membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian), menyediakan media dan sumber belajar, menyediakan alat observasi serta alat penilaian. Subjek penelitian yang dilakukn adalah anak-anak di kelompok B-I RA AL-Mushlihin terdiri dari 15 anak dengan komposisi perempuan 8 anak dan laki-laki 7 anak.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, wawancara dan diskusi. Dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas dalam kegiatan pembelajaran dan penelitian melakukan penilaian terhadap kemampuan anak dalam pembelajaran sains dengan pemanfaatan alam sekitar. Menurut Margono dalam Denny Setiawan observasi dapat diartikan sebagai Pengamatan dan pencatatan secara sistematis tahap gejala yang tampak pada objek penelitian. Lembar observasi di gunakan untuk mengetahui tingkat keberanian anak dalam performance melalui strategi bermain peran.

### 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum mengadakan penelitian tindakan kelas, peneliti mengadakan pra penelitian berupa observasi dan pengumpulan data pada kelompok yang akan diberikan tindakan. Kondisi awal dibutuhkan untuk mengetahui tindakan yang tepat sehingga dapat memotivasi anak dalam pembelajaran dan percaya diri. Kondisi yang terjadi pada saat ini menunjukkan kemampuan performance anak sangat rendah. Hal ini terlihat dari aktivitas dan kreativitas anak

<sup>11</sup>Winda Gunarti dkk, 2014, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan dasar anak Usia Dini*, Tanggrang Selatan : Universitas Terbuka h.10-12

dalam melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga pada saat melakukan kegiatan menyebutkan nama-nama malaikat, nama-nama sholat lima waktu, bernyanyi di depan kelas Anak belum mampu dan tidak berani untuk tampil dan malu-malu. Melihat kondisi ini, penulis mencoba untuk merencanakan pembelajaran dengan mempersiapkan strategi, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, motivasi serta memberikan pengarahan kepada anak agar dapat meningkatkan motivasi anak untuk performance melalui strategi bermain peran. Pada perbaikan siklus I dan beberapa temuan yang menjadi perhatian baik bagi guru maupun teman sejawat. Adapun temuan tersebut sebagai berikut:

- a. Anak benar-benar terhibur dengan kegiatan yang dilakukan.
- b. Anak merasa tertantang untuk melakukan kegiatan yang lain.
- c. Ada dua anak yaitu Wildan dan Arfan Fikri yang masih belum dapat melakukan kegiatan dengan baik.

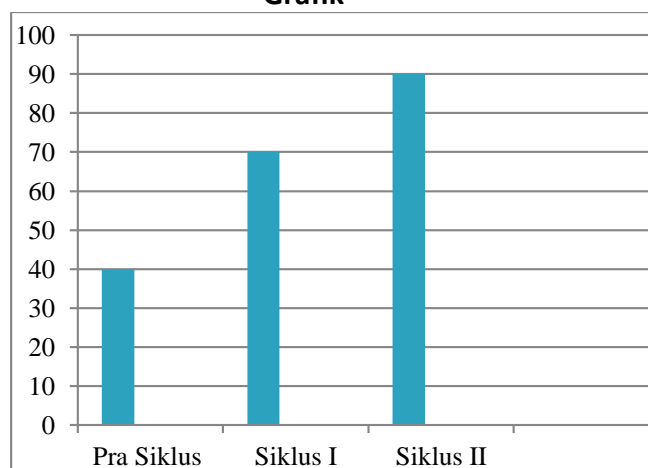
Secara umum perbaikan pembelajaran pada siklus II menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal-hal yang menonjol dan menjadi perhatian peneliti:

- a. Kegiatan pembelajaran berlangsung sangat menyenangkan. Keadaan ini dapat tercapai karena seluruh aspek pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan bekerjasama dengan teman sejawat. Peneliti juga melakukan motivasi melalui dorongan dan memuji anak yang dapat melakukan kegiatan bermain peran.
- b. Sebagian anak melakukan kegiatan bersemangat karena dapat melakukan kegiatan dan memahami proses yang terjadi sehingga kegiatan tersebut menjadi menarik dan menyenangkan. Anak merasa tertantang untuk melakukannya untuk meningkatkan Motivasi Performance Anak di kelompok B RA Al-Mushlih Binjai dapat dikatakan berhasil. Peningkatan pembelajaran dari pra penelitian sampai siklus kedua

berdasarkan BSH-BSB dapat dilihat pada grafik berikut ini:

**Peningkatan Penerapan strategi bermain peran untuk meningkatkan Motivasi Performance Anak Pra penelitian, Siklus I dan Siklus II**

**Berdasarkan BSH-BSB Grafik**



## 5. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dilakukan penelitian tindakan, yang dilakukan di kelompok B-1 RA AL-MUSHLIHIN Kecamatan Binjai Kota dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan performance anak melalui strategi bermain peran. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan kemampuan performance anak, dan ada beberapa manfaat yang didapat anak dalam meningkatkan performance anak melalui strategi bermain peran yaitu:

1. Melalui bermain peran anak berani tampil mengurutkan bilangan 1-10
  2. Melalui bermain peran anak dapat dengan mudah mengingat dan berani menyebutkan nama-nama Malaikat dan nama-nama nabi
  3. Melalui bermain peran anak melafazkan huruf abjad dan Hijaiyah di depan kelas
  4. Membantu anak dalam mengembangkan bahasa serta pembendaharaan kata
  5. Memberikan keberanian kepada anak untuk mengekspresikan perasaan
  6. Secara komunikasi membantu mengungkapkan perasaan dan ide-ide dalam pembelajaran
  7. Membuat anak merasa senang dan mudah dalam mengingat dalam suatu pembelajaran
  8. Dari hasil observasi dan penelitian yang telah dilakukan bahwa adanya peningkatan kemampuan daya ingat anak di kelompok B RA Al-Maushlihin prasiklus 35%, Siklus I meningkat menjadi 60%, Siklus II meningkat menjadi 90%
- mengawali imajinasinya dan pemahamannya.
- e. Menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi anak dengan bermain tidak hanya berpatokan pada buku-buku saja.
  - f. Membimbing anak dengan kasih sayang serta memberikan motivasi dengan sanjungan, menghargai hasil karya anak dengan hadiah/reward.
  - g. Diharapkan bagi RA Al-Muslihin untuk lebih melengkapi media pembelajaran khususnya untuk strategi bermain peran, agar metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat lebih bervariasi dan bermakna bagi anak.
  - h. Implementasi bermain peran dengan kreativitas yang tinggi sebagai modal dasar yang akan berguna di kehidupan anak nanti dan model pembelajaran dapat dicoba pada aktivitas lain dengan bahan dan metode atau teknik yang lain pula.

#### DAFTAR PUSTAKA

Berdasarkan simpulan di atas, hasil terhadap penelitian tindakan kelas ada beberapa hal yang penting untuk dapat disarankan yaitu:

- a. Diharapkan kepada guru dan Kepala Sekolah RA Al-Muslihin agar lebih menambah pengetahuan dalam pembelajaran terutama dalam pengembangan metode yang digunakan guru harus bervariasi dan terutama rancangan pembelajaran metode/strategi.
- b. Kegiatan pembelajaran jangan hanya berpatokan pada majalah dan buku-buku saja.
- c. Hasil penelitian ini mampu mendepan penelitian motivasi guru dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain peran.
- d. Dengan adanya praktek langsung pada dengan strategi bermain peran dapat mempermudah anak didik dalam

Al-Tabany, Triantono Ibnu Badar, 2015, *Desain Pengembangan Tematik*

BAEI, Anak Usia, dkk, 2011, *Bermainan dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka

Winda Gunarsi dkk, 2014, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar*

Titi Chandrawati, Yupiart, 2014, *Profesionalitas Guru PAUD*, Tangerang Selatan, Universitas Terbuka

Whitherington, 1991, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta

Muhbinsyah, M.. Ed, 2006, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Masitoh, dkk, *Strategi Pembelajaran TK*, Jakarta, : Universitas Terbuka

Arikunto, Suharsmi, dkk. 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara

- Istiwidayanti, dkk, 2000, *Psikologi Pengembangan Anak*, Jakarta: Erlangga
- Soegeng, 2005, *Dasar-dasar Pendidikan TK*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Montolalu, dkk, 2005, *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Aisyah, Siti, 2007, *Perkembangan dan Konsep Dalam Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Khadijah, 2015, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing
- Woolfolk, Anita E dan Nicolach, Lorraine McCune, 2004, *Mengembangkan Kepribadian dan Kecerdasan Anak-anak (Psikologi Pembelajaran I)*, Jakarta: Inisiasi Press
- W. Santrock, John, 2011, *Masa Perkembangan Anak*, Jakarta: Salemba Humanika
- B. Hurlock, 1990, *Psikologi Perkembangan; Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Alih Bahasa oleh Istidayanti dan Sujarwo), Jakarta: Erlangga
- Muchlis, Mansur, 2011, *Melaksanakan PTK Itu Mudah*, Jakarta: Bumi Aksara
- Suyanto, Slamet, 2005, *Pembelajaran Untuk Anak TK*, Jakarta: Depdiknas
- Zaman, Badru, dkk, 2005, *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Ibnu Badar Al-Tabany, Trianto, 2013, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Predana Media
- Sholehudin, dkk, 2012, *Pembaharuan Pendidikan TK*, Tangerang Selatan, Universitas Terbuka
- Ali Imron, 1996, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya
- Suyadi, 2010, *Psikologi Belajar PAUD*, Yogyakarta: Pedagogia
- Rozi Sastra Purna dan Anum Sukma Kinasih, 2015, *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Permata Puri Media
- Ihsana El-Khuluq, 2015, *Manajemen PAUD, Pendidikan Taman Pendidikan Aneh*, Yogyakarta: Uhamka Press