

## **PENINGKATAN KEMANDIRIAN ANAK TK MELALUI METODE *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA CELEMEK**

**Sulastrri**

TK DW Keraswetan Geneng

### **Abstrak**

Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan yang menyenangkan dengan prinsip belajar sambil bermain bermain seraya belajar. Berangkat dari sinilah pembelajaran yang ada di TK harus dicermati, sehingga apa yang diharapkan, yakni agaar anak-anak lebih mandiri dalam segala hal sesuai dengan kapasitas anak bisa tercapai. Metode pengajaran yang tepat dan cermat akan mengarahkan anak-anak pada hasil yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak taman kanak-kanak melalui metode *role playing* dengan media celemek. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan TK DW Keraswetan 2 Geneng. Adapun subjek penelitian adalah 22 anak analisis data dilakukan berdasarkan tahapan analisa model mengalir yang dikemukakan Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kemandirian mengalami peningkatan. Indikator peningkatan tersebut diantaranya siklus I kemandirian anak dalam memakai sepatu sebesar 41% meningkat menjadi 68% sedangkan dalam memakai baju sendiri juga mengalami peningkatan yakni siklus I kemandirian sebesar 32% meningkat menjadi 64%.

*Kata kunci: Kemandirian, role playing, media celemek.*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan yang menyenangkan dengan prinsip belajar sambil bermain bermain seraya belajar. Berangkat dari sinilah pembelajaran yang ada di TK harus dicermati, sehingga apa yang diharapkan, yakni agaar anak-anak lebih mandiri dalam segala hal sesuai dengan kapasitas anak bisa tercapai. Metode pengajaran yang tepat dan cermat akan mengarahkan anak-anak pada hasil yang optimal.

Macam-macam metode pengajaran diantaranya adalah metode bercerita, permainan bahasa, sandiwara boneka, bercakap-cakap, dramatisasi, bermain peran, karya wisata, demonstrasi, metode pemikiran dan perasaan terbuka, dan pemanasan atau apersepsi.

Tiap-tiap metode tentu mempunyai tujuan secara khusus, sekalipun kadang-kadang antara metode yang satu dengan yang lain mempunyai tujuan yang sama. Hal ini dapat dilihat dalam buku pedoman buku bidang pengembangan berbahasa di Taman Kanak-kanak yang dijelaskan. Metode bercerita mempunyai tujuan melatih daya tangkap, melatih daya pikir, melatih daya konsentrasi, membantu perkembangan fantasi, menciptakan suasana menyenangkan, dan akrab di kelas.

Metode permainan bahasa mempunyai tujuan anak mengerti apa yang dikatakan kepadanya, anak pandai memusatkan perhatiannya pada apa yang didengarnya, anak pandai menarik kesimpulan dan apa yang sudah didengarnya dan anak pandai menarik kesimpulan apa yang sudah didengarnya, dan anak suka mendengarkan pembicaraan prang lain. Metode sandiwara boneka mempunyai

tujuan melatih daya tangkap, melatih daya pikir, melatih daya konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu perkembangan intelegensi, membantu perkembangan fantasi dan menciptakan suasana senang di kelas.

Metode bercakap-cakap mempunyai tujuan mengembangkan kecakapan dan keberanian, menyampaikan pendapat orang lain, memberi kesempatan untuk berekspresi secara lisan, memperbaiki lafal dan ucapan, dan mengembangkan intelegensi. Metode dramatisasi mempunyai tujuan memberi kesempatan yang sebaik-baiknya kepada anak untuk mengekspresikan diri dan memenuhi kebutuhan meniru.

Metode mengucapkan syair mempunyai tujuan memupuk persamaan irama dan perasaan estetis, memperkaya perbendaharaan kata dan melatih daya ingatan. Metode bermain peran mempunyai tujuan melatih daya tangkap, melatih daya konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu perkembangan intelegensi, membantu perkembangan fantasi, dan menciptakan suasana senang. Metode karya wisata mempunyai tujuan mengenal lingkungan secara langsung, membantu perkembangan intelegensi dan menambah perbendaharaan bahasa.

Begitu juga dengan metode-metode yang lain, misalnya metode demonstrasi, metode pemikiran dan perasaan terbuka, maupun metode pemanasan, ataupun apersepsi masing-masing tentu mempunyai tujuan khusus. Metode-metode tersebut adalah sebuah variasi atau pilihan dalam setiap melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diinginkan oleh setiap pengajar, sehingga tidak akan terjadi lagi penggunaan metode yang telah ditentukan melenceng atau tidak sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dalam hal ini misalkan metode cerita dibantu dengan alat peraga yang menarik dan unik akan merangsang anak untuk betul-betul memperhatikan setiap

apa yang akan disampaikan oleh pengajar atau guru.

Kemandirian anak adalah suatu harapan bagi semua pihak baik dari pihak sekolah ataupun orangtua atau wali murid, karena kemandirian adalah suatu hal yang penting yang harus dimiliki oleh setiap anak agar tidak selalu tergantung pada orang lain. Kemandirian adalah " hal atau keadaan dapat berdiri sendiri, tanpa bergantung pada orang lain". (Depdiknas, 2000: 5.55). Oleh karena itu metode bercerita dengan menggunakan metode *role playing* dengan alat peraga celemek serita adalah sebuah pilihan yang tepat.

Secara umum, anak TK memiliki kemandirian yang kurang. Untuk menjadikan agar anak mandiri sehingga anak dapat melakukan tanpa bantuan orang lain adalah suatu harapan bagi semua pihak baik dari pihak sekolah maupun bagi orangtua atau walimurid, karena kemandirian adalah suatu hal yang penting yang harus dimiliki oleh setiap anak agar tidak selalu bergantung pada orang lain.

*Role playing* adalah metode pembelajaran dimana anak diberi peran untuk mempraktekkan metode dan pendengar. Dalam hal ini anak lain diminta untuk bercerita yang disampaikan temannya kemudian mempraktekkan (Zuhairini, 1983: 25). Peningkatan keberhasilan anak dalam belajar adalah tujuan utama dari semua pendidikan, maka dalam suatu kegiatan pendidikan memerlukan metode yang sesuai dengan kebutuhan anak, untuk perkembangan dirinya dalam masa perkembangannya, oleh karena itu metode pembelajaran *role playing* adalah model belajar yang sesuai dengan kebutuhan anak

Kemandirian adalah hal atau keadaan dapat berdiri sendiri, tanpa bergantung pada orang lain. (Depdiknas, 2000: 5.55). Oleh karena itu metode bercerita dengan menggunakan metode *role playing* dengan alat peraga celemek cerita adalah sebuah pilihan yang tepat dan diharapkan

meningkatkan kemampuan bercerita secara optimal.

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan sifat penelitian adalah pendekatan kualitatif karena dalam penelitian ini lebih mengutamakan deskriptif analitik untuk memecahkan konsep-konsep didalamnya bukan menggunakan numerik statistik. Penelitian kualitatif mengandalkan pengamatan, berperan serta (*participant observation*), dan wawancara pendalaman (*indepth interview*) sebagai instrumen. (Bogdan & Biklen, 1982: 13).

Penelitian kualitatif data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka, melainkan data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan memo, dan dokumen resmi lainnya. (Moleong, 2000: 5). Dalam kesempatan lain juga dijelaskan, penelitian sendiri atau dengan bantuan orang lain akan berperan sebagai alat pengumpul data utama. Peneliti disebut juga instrumen kreatif artinya ia sendiri yang harus rajin dan giat menggali beberapa informasi dan sekaligus peneliti juga sebagai pengumpul, penganalisis, dan pembuat laporan penelitian. (Moleong, 2000: 17).

Metode penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Rangkaian tindakan akan melalui tahapan-tahapan, yakni tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, analisis, dan refleksi. Dari hasil analisis dan refleksi setiap akhir kegiatan dilakukan perbaikan dilakukan siklus berikutnya.

Adapun metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode-metode *role playing* dengan penggunaan alat peraga celemek serita untuk menarik perhatian anak pada saat pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan berlangsung dalam beberapa siklus dan dalam setiap siklus dibagi atas dua pertemuan. Satu pertemuan

menggunakan waktu 2 jam pelajaran. Fokus tindakan setiap siklus berupa implementasi metode *role playing* dalam melatih kemandirian anak, diantaranya: 1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni cara memakai sepatu dan baju melalui sebuah cerita, 2. Anak dikelompokkan menjadi 3-4 anak, 3. Guru memberi contoh pemakaian sepatu dan baju dari masing-masing kelompok 2 anak, 4. Guru memandu kepada anak-anak secara bersama-sama untuk memakai sepatu dan baju yang benar, 5. Guru meminta guru yang lain menjadi model dalam memakai baju dan sepatu, 6. Guru meminta anak mencoba memakai baju sendiri dengan bimbingan.

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan berbagai data yang diperlukan serta mengetahui kendala yang dihadapi guru dan anak berkaitan dengan kemandirian anak. Dengan kata lain, kegiatan pengamatan ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemandirian (baik proses maupun hasil) yang terjadi sebagai akibat dari tindakan.

Pada pelaksanaan tindak peneliti berkedudukan sebagai pengamat untuk memantau secara kritis dan objektif pelaksanaan pembelajaran serta untuk mengetahui kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan yang dilakukan oleh guru. Untuk mendapatkan hasil yang komprehensif, peneliti menggunakan instrumen pengumpul data yang telah dibuat sebelumnya.

Instrumen kunci atau utama dalam penelitian ini adalah peneliti. Dalam hal ini peneliti secara berkesinambungan mengamati, mencatat, merefleksi, dan mempelajari secara mendalam seluruh rangkaian pembelajaran. Rangkaian pembelajaran ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengevaluasian.

Instrumen pendukung penelitian yang digunakan adalah lembar pedoman observasi, lembar catatan lapangan, lembar refleksi, dan

lembar penugasan. Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan pada saat pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini dilakukan terhadap aktifitas anak dalam pembelajaran. Kegiatan observasi diarahkan untuk memperoleh data tentang kegiatan yang dilakukan anak saat pembelajaran.

Pada akhir tindakan setiap tahap pembelajaran, dilakukan kegiatan refleksi. Dalam kegiatan ini, peneliti dan praktisi mendiskusikan dan membahas secara kritis dan seksama hasil-hasil pengamatan maupun penunjang lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran kemandirian dengan metode *role playing*. Hal-hal yang dibahas dan didiskusikan, yaitu 1. Tindakan yang telah dilakukan, 2. Perbedaan antara perencanaan tindakan dengan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan, 3. Kendala-kendala yang ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran dan mencari solusinya, dan 4. Melakukan interpretasi, pelaksanaan dan penyimpulan data yang diperoleh.

Analisis data dilakukan berdasarkan tahapan analisa model mengalir yang dikemukakan Miles dan Huberman (1992: 18). Kegiatan analisis tersebut ada 3 tahapan yakni 1. Tahap reduksi data, 2. Tahap penyajian data, 3. Tahap penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan pada saat dan sesudah kegiatan pengumpulan data berupa aktifitas, latar, dan situasi pembelajaran berlangsung. Penyajian data dilakukan dengan memaparkan semua data yang telah direduksi. Data penelitian sudah diorganisasikan dan diklasifikasikan pada masing-masing tahapan. Melalui penyajian data ini diharapkan akan tergambar bagaimanakah penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan kemandirian anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana diketahui bahwa subjek penelitian ini adalah anak TK yang berjumlah 22 anak dengan rincian 11 anak laki-laki dan 11

anak perempuan. Secara umum anak belum memiliki kemandirian terutama dalam memakai sepatu dan baju sendiri. Oleh karena itulah penelitian siklus 1 ini dilakukan.

### Siklus 1

Penelitian ini peneliti selain sebagai subjek penelitian juga sebagai objek penelitian, yang dibantu oleh guru lain. Dengan demikian objek penelitian selain peneliti sendiri juga terdapat guru lain. Oleh karena itu pemahaman konseptual sampai dengan persiapan-persiapan administrasi pengajaran harus tertata dengan baik. Adapun yang perlu dipahami dan disiapkan adalah penentuan tema yang harus diajarkan, kemudian pembuatan program mingguan, dilanjutkan dengan satuan kegiatan harian, setelah itu persiapan alat peraga atau sumber belajar yang dalam bagian alat peraga ini harus diperjelas tentang alat peraga yang digunakan, yakni celemek cerita sedangkan selanjutnya adalah persiapan instrumen observasi.

Dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Dalam pembelajaran ini selalu menggunakan alat peraga celemek cerita dengan gambar anak pandai memakai sepatu dan anak pandai memakai baju.

Hasil di lapangan setelah guru bercerita tentang anak memakai sepatu dan memakai baju dengan menggunakan alat peraga celemek cerita bergambar anak mempraktikkan memakai sepatu dan memakai baju dengan dipandu oleh dua guru. Setelah guru bercerita di depan anak dengan menggunakan celemek cerita yang ditempel gambar anak pandai memakai sepatu dan gambar anak pandai memakai baju, anak disuruh mempraktikkan memakai sepatu dan memakai baju dengan dipandu oleh dua guru.

Setelah guru bercerita anak memakai sepatu dan memakai baju dengan menggunakan alat peraga celemek cerita bergambar anak mempraktikkan memakai sepatu dan memakai baju dengan dipandu oleh dua guru dengan

mengelompokkan anak menjadi tiga kelompok. Setelah guru bercerita tentang anak memakai sepatu dan memakai baju dengan menggunakan alat peraga celemek cerita bergambar anak pandai memakai sepatu dan gambar anak pandai memakai baju, selanjutnya anak disuruh mempraktikkan memakai sepatu dan memakai baju dengan dipandu oleh dua guru dengan pengelompokkan menjadi 5 kelompok masing-masing hasilnya anak mampu melakukan tanpa bantuan.

Setelah penerapan siklus I dari 22 anak diketahui bahwa (1) dalam hal memakai sepatu sebanyak 27% belum mampu, 32% telah mampu dengan bantuan, 27% telah mampu tanpa bantuan, dan 14% telah mampu melebihi program guru, (2) dalam hal memakai baju, sebanyak 41% belum mampu, 27% telah mampu dengan bantuan, 23% telah mampu tanpa bantuan, 9% telah mampu melebihi program guru. Dengan demikian dapat dipastikan bahwa setelah penerapan siklus I jumlah anak yg telah mampu memakai sepatu sendiri sebesar 41% dan yg telah mampu memakai baju sendiri sebesar 32% anak. Oleh karena itu perlu dilanjutkan pada siklus II dengan beberapa perubahan tindakan, diantaranya:

1. Jika siklus I guru masih banyak menjelaskan langkah pembelajaran maka pada siklus II guru langsung pada penjelasan materi saja.
2. Jika pada siklus I anak yang ditunjuk untuk menjadi model dipilih guru maka pada siklus II anak yang ditunjuk sesuai dengan kesiapan anak yang dilakukan secara bergantian.
3. Jika siklus I guru hanya memberikan contoh cara memakai sepatu dan baju maka pada siklus II guru meminta guru lain untuk menjadi model dalam permainan.
4. Jika siklus I penilaian dilakukan oleh guru pada murid melalui penunjukkan

maka pada siklus II penilaian dilakukan sesuai dengan kesiapan anak.

## Siklus II

Penelitian siklus II selain masih menggunakan metode yang sama juga melaksanakan beberapa rekomendasi dari siklus I. Adapun yang perlu dipahami dan disiapkan adalah penentuan tema yang harus diajarkan, kemudian pembuatan program mingguan, dilanjutkan satuan kegiatan harian, setelah itu persiapan alat peraga atau sumber belajar yang dalam bagian alat peraga ini harus diperjelas tentang alat peraga yang digunakan, yakni celemek cerita, sedangkan selanjutnya adalah persiapan instrumen observasi.

Siklus kedua ini sistematis yang peneliti gunakan sama tidak jauh berbeda dengan siklus pertama. Pada siklus ini juga terdapat 4 tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap tindakan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Pada tiap tahap terbagi atas beberapa pertemuan.

Dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Dalam pembelajaran ini selalu menggunakan alat peraga celemek cerita dengan gambar anak pandai memakai sepatu dan anak pandai memakai baju. Adapun langkah kegiatan siklus II diantaranya 1). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yakni cara memakai sepatu dan memakai baju melalui sebuah cerita secara sekilas terutama cara yang belum dipahami anak. 2). Anak dikelompokkan menjadi 3-4 anak dengan anggota yang berbeda dengan siklus I, 3). Guru memberi contoh pemakaian sepatu dan baju dari masing-masing kelompok dua anak secara bergantian, 4). Guru memandu kepada anak secara bersama-sama untuk memakai sepatu dan baju yang benar, 5). Guru meminta kepada guru yang lain untuk menjadi model dalam memakai baju dan sepatu, 6). Guru meminta anak untuk mencoba memakai baju sendiri dengan bimbingan, 7). Guru meminta dua anak untuk menjadi model dalam memakai sepatu dan baju, dan 8). Setiap

anak yang mampu mempraktikkan dengan benar, guru memberikan penghargaan berupa permen atau tepuk tangan

Setelah guru bercerita tentang anak memakai sepatu dan baju dengan menggunakan alat peraga celemek cerita bergambar anak mempraktikkan memakai sepatu dan baju dengan dipandu oleh guru dengan pengelompokan anak menjadi tiga kelompok. Setelah guru bercerita tentang anak memakai sepatu dan baju dengan menggunakan alat peraga celemek cerita bergambar anak pandai memakai sepatu dan baju, selanjutnya anak disuruh mempraktikkan memakai sepatu dan baju dengan dipandu oleh dua guru dengan pengelompokan anak menjadi lima kelompok masing-masing hasilnya anak mampu melakukan tanpa bantuan.

Setelah penerapan siklus II diketahui bahwa dari 22 anak diketahui bahwa (1) dalam hal memakai sepatu sebanyak 9% belum mampu, 23% telah mampu dengan bantuan, 36% telah mampu tanpa bantuan, dan 32% telah mampu melebihi program guru, (2) dalam hal memakai baju sebanyak 9% belum mampu, 27% telah mampu dengan bantuan, 41% telah mampu tanpa bantuan, dan 23% telah mampu melebihi program guru. Dengan demikian dapat dipastikan bahwa setelah penerapan siklus II jumlah anak yang telah mampu memakai sepatu sendiri 68% dan yang telah mampu memakai baju sendiri sebesar 65% anak.

Hasil penerapan siklus II menunjukkan bahwa bahwa tingkat kemandirian anak sudah lebih baik dari siklus I. Indikator tersebut dapat dilihat dari tingkat presentase kemandirian masing-masing jenis kegiatan yakni memakai sepatu dan memakai baju. Dengan hasil ini maka penelitian tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya atau siklus III.

## PEMBAHASAN

Guru mengajar dengan memakai celemek cerita yang ditempel gambar anak

yang pandai memakai sepatu dan gambar anak yang pandai memakai baju. Penempelan gambar tersebut dilakukan secara bergantian, mula-mula gambar yang ditempelkan adalah gambar anak yang pandai memakai sepatu dan selanjutnya adalah gambar anak yang pandai memakai baju. Untuk menguji apakah anak-anak secara mayoritas atau minoritas sudah bisa memakai sepatu dan baju tanpa bantuan orang lain, maka guru tanpa banyak komentar tentang bagaimana cara memakai sepatu atau baju. Akan tetapi guru secara langsung memerintahkan kepada anak agar melepas sepatu yang dikenakan kemudian memakainya kembali.

Guru memerintahkan agar anak memakai baju yang telah disiapkan dari rumah. Hasilnya dapat diketahui dari 22 anak yang bisa memakai sepatu hanya beberapa anak saja. Cara tersebut tampaknya kurang berhasil, maka selanjutnya cara yang digunakan oleh guru anak bisa memakai sepatu dan baju tanpa bantuan orang lain adalah dengan cara mempraktikkan. Yaitu memanggil dua anak ke depan sebagai peragaan baju secara bergantian dengan bantuan seorang guru. Setelah itu seluruh anak dengan cara dikelompokkan mempraktikkan cara memakai sepatu dan cara memakai baju.

Setelah penerapan metode *role playing* dengan media celemek diketahui bahwa tingkat kemandirian mengalami peningkatan. Indikator peningkatan tersebut diantaranya siklus 1 dari 22 anak diketahui bahwa (1) dalam hal memakai sepatu sebanyak 27 % belum mampu turun menjadi 9%, telah mampu dengan bantuan sebanyak 32% turun menjadi 23% telah mampu tanpa bantuan sebanyak 27% menjadi 36% dan telah mampu melebihi program guru dari 14% meningkat menjadi 32%, (2) dalam hal memakai baju, sebanyak 41% belum mampu turun menjadi 9%, telah mampu dengan bantuan sebanyak 27% menjadi 24%, telah mampu tanpa bantuan sebanyak

23% meningkat 49% dan telah mampu melebihi program guru dari 9% meningkat menjadi 23%. Dengan demikian dapat dipastikan bahwa setelah penerapan metode *role playing* tingkat kemandirian anak mengalami peningkatan yakni jika siklus 1 kemandirian anak dalam memakai sepatu sebesar 41% meningkat menjadi 68% sedangkan memakai dalam memakai baju sendiri juga mengalami peningkatan yakni jika siklus 1 kemandirian sebesar 32% meningkat menjadi 64% anak.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa 1) metode pembelajaran bercerita dengan alat peraga celemek cerita dalam rangka untuk meningkatkan kemandirian anak adalah suatu pilihan yang tepat dan cermat, 2) setelah penerapan metode *role playing* dengan media celemek diketahui bahwa tingkat kemandirian mengalami peningkatan. Indikator peningkatan tersebut diantaranya jika siklus 1 kemandirian anak dalam memakai baju sendiri juga mengalami peningkatan yakni jika siklus 1 kemandirian sebesar 32% meningkat menjadi 64% anak.

### **Saran**

Agar pembelajaran menjadi menarik seorang pengajar harus pandai-pandai memilih metode yang tepat dan cermat dalam setiap melaksanakan kegiatan belajar mengajar, jangan hanya terpaku pada metode dan penggunaan alat peraga yang ada dalam buku, maka pada giliran selanjutnya adalah anak merasa bosan dan jenuh karena metode yang digunakan oleh guru monoton.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Depdiknas. 2000. *Mendidik Kusus Pengembangan Daya pikir di Taman*

*Kanak-kanak*. J. 63 Departemen Pendidikan Nasional.

Depdikbud. 1996. *Pedoman Guru Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Depdiknas. 1997. *Metode Kusus Pengembangan Ketrampilan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Moleong, Lekxy J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja.

Bogdan, R.C., & Biklen, S.K. 1982 *Qualitative Research for Education: An introduction to theory and methods (Third Edition)*. Boston: Allyn and Bacon.

Miles, Matthew dan Huberman, A. Michael. 1992. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UI Press.

Saleh, Chasman. 1988. *Pedoman Guru Bidang Pengembangan Kemampuan Berbahasa di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Zuhairini, dkk. 1993. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Rineka Cipta.