



**PEMBELAJARAN MEMBACA MELALUI MEDIA PERMAINAN BAGI
SISWA PAUD AL-FITRAH KECAMATAN PALIMANAN KABUPATEN
CIREBON**

Lilik Herawati, MA., M.Pd.*

¹Tadris Bahasa Indonesia, FITK-IAIN Syekh Nurjati;

e-mail: lilikher74@gmail.com

Abstrak

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan pola-pola pelaksanaan pembelajaran membaca melalui media permainan bervariasi. Adapun manfaat hasil penelitian yakni dapat meningkatkan kemampuan guru dalam melakukan perubahan untuk perbaikan pembelajaran pendidikan Bahasa Indonesia khususnya di sekolah PAUD, sehingga dapat menumbuhkan minat aktivitas dan hasil kemampuan siswa terhadap pembelajaran membaca dengan menerapkan pola-pola dan media permainan yang bervariasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Proses penilaian berlangsung beberapa kali pengamatan melalui penelitian dengan kegiatan di kelas atau di luar kelas, pengujian atas pemetaan yang terdiri dari RKH yang merupakan rincian dari program RKM dan bagian pemetaan dari program bulanan semesteran.

Selama proses penelitian berlangsung, guru menunjukkan beberapa perubahan secara bertahap dan meningkat dari mulai pengembangan strategi yang meliputi pengorganisasian materi, pemilihan metode dan media permainan yang bervariasi serta evaluasi kemampuan siswa dalam membaca yang berintegrasi dengan kemampuan komunikasi, kemampuan mendengar, kemampuan pemahaman instruksi, kemampuan berbicara, dan kemampuan memahami gambar.

Dengan demikian hasil penelitian mengatakan bahwa tingkat kemampuan membaca pada anak-anak PAUD dengan menggunakan media permainan sebagai sarana pembelajarannya menunjukkan segala perkembangan yang positif bahkan sangat membantu anak-anak PAUD dalam mengembangkan segala potensinya secara baik dan terarah yang memberikan dampak positif dalam peningkatan pembelajaran di lingkungan PAUD. Karena tidak menutup kemungkinan media permainan menjadi kebutuhan primer dalam proses pembelajaran membaca bagi anak-anak usia PAUD. Untuk itu peranan media permainan harus dimanfaatkan seoptimal mungkin oleh para guru juga dalam pemilihan media permainan pun harus sesuai dengan karakter anak sebagai peserta didik.

Kata Kunci : Pola Pembelajaran, Media Pembelajaran Permainan, Instrumen Kurikulum

Abstract

The aim to be achieved in this research is to obtain patterns of implementing learning to read through various game media. The benefits of the research results are that it can improve the ability of teachers to make changes to pay attention to learning Indonesian language education, especially in kindergarten schools, so that it can foster interest in activities and student outcomes of reading learning by applying various patterns and play media. The research method used is qualitative method. The assessment process takes place several times through observations through research with activities in class or outside the classroom, examination of the mapping consisting of the RKH which is the details of the RKM program and the mapping part of the semester monthly program.

During the research process, the teacher shows several changes gradually and increases, starting from the development of strategies which include organizing material, choosing various methods and game media, and evaluating students' reading abilities that are related to communication skills. listening ability, instruction comprehension ability. speaking ability, and the ability to understand pictures.

Thus the results of the study said that the level of reading ability in kindergarten children by using playing media as a means of learning showed all positive developments and even greatly helped kindergarten children in developing all their potential in a good and directed manner which had a positive impact on improving learning in the environment. Kindergarten. Because it does not rule out the possibility of playing media to be a primary need in the process of learning to read for kindergarten age children. For this reason, the role of game media must be utilized optimally by the teachers as well as in the selection of game media, it must be in accordance with the character of the child as a student.

Key words: Learning Patterns, Game Learning Media, Curriculum InstruMENT

PENDAHULUAN

Bermain adalah dunia anak-anak, dengan belajar sambil bermain mereka akan menemukan kesenangan dan kegembiraan. Karena karakteristik dari anak-anak usia dini yakni (1) aktif (banyak bergerak); (2) mudah bosan; dan (3) tidak suka ditekankan. Oleh karena itu, mengajar anak-anak tidak boleh dilakukan dengan cara orang dewasa. (Yudhianto, 2011) Memahami akan tiga karakteristik anak di muka, sudah tentu memberikan pembelajaran pada anak-anak PAUD, khususnya pembelajaran membaca bukanlah persoalan yang mudah, tapi sebuah persoalan yang pelik dan butuh metode yang sejalan dengan kebutuhan anak. Mungkin belajar sambil melakukan aktivitas yang menghibur dan

menyenangkan adalah alternative untuk mendongkrak kemampuan anak-anak PAUD secara perlahan namun menentukan kearah kecerdasan anak itu sendiri.

Media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran di PAUD, khisisnya pembelajaran membaca. Pada prinsipnya peran media adalah untuk mendekatkan persepsi dan pemahaman guru dengan daya tangkap anak. Dengan penggunaan media, mutu dan kualitas pembelajaran akan meningkat. Karena proses pembelajaran dengan melibatkan fungsi media yakni memperjelas informasi atau materi dan mudah dipahami oleh audien dengan apa yang disampaikan oleh persentator. Persentator sebagai guru dan anak PAUD

sebagai audien. Jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu bagian yang bersifat integral dan seluruh sistem pembelajaran.

Pentingnya media permainan dalam pembelajaran membaca untuk pemula seperti anak-anak PAUD yang melibatkan banyak anak dalam sebuah kelompok belajar. Ini memberikan efek pada kemampuan dan perkembangan anak, karena pengaruh belajar sambil bermain yang menumbuhkan suasana yang riang gembira, rilek dan tanpa tekanan bagi anak dalam menerima segala ilmu yang diberikan dari guru. Untuk itulah bahwa media permainan atau sarana dan alat permainan dalam pembelajaran membaca bagi anak usia dini, haruslah memenuhi persyaratan sebagai berikut, yakni, mengandung nilai pendidikan, tidak berbahaya bagi anak, menarik secara visual, menyesuaikan dengan minat dan taraf perkembangan anak, bisa diikuti oleh anak, mudah diperoleh, awet, tidak mudah rusak, dan mudah pemeliharaannya, usia anak yang berbeda menjadi tolak ukur dalam sebuah permainan, dapat memberikan efek pada kemampuan dan perkembangan anak. (Aqid, 2011: 66) Media permainan dalam pembelajaran membaca menghantarkan siswa pada tujuan pendidikan.

Peranan media permainan pada pembelajaran membaca di bangku PAUD sangat efektif, yakni, dapat memperjelas penyajian pesan dan mengurangi materi pembelajaran, dapat memperdalam pemahaman anak didik terhadap materi pelajaran, mengonversi pengertian yang masih abstrak kepada pengertian yang lebih konkret dan jelas, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kondisi manusia, media pembelajaran yang tepat dapat mengatasi sifat pasif anak didik, dapat mengatasi sifat unik pada anak didik yang diakibatkan oleh lingkungan yang menurutnya asing, media juga mampu

memberikan variasi dalam proses belajar-mengajar, memberi kesempatan pada anak didik untuk mereview pelajaran yang diberikan, dan memperlancar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan mempermudah tuas mengajar guru. (Dheini, 2005: 2-5).

Metode mengajar membaca untuk pemula sangatlah beragam. Oleh sebab itu, perbedaan pendapat dan pemikiran akan kita temukan dalam metode pembelajaran membaca untuk pemula ini. Tidak sedikit pendapat yang kontra dalam berbagai metode ini, dengan alasan itu jangan jadikan kebingungan untum kita, kenali saja konsep yang ditawarkan begitupun dengan teknik pembelajaran membaca untuk pemula dengan kata lain pemula adalah anak PAUD itu sendiri . Ketika konsep dan teknik pembelajaran mudah dipahami dan bisa diikuti oleh anak menjadikan kita termotivasi lebih lagi untuk melaksanakan pembelajaran.

Sejauh ini dalam metode pembelajaran dikenal dua istilah metode yakni, metode terstruktur dan metode tidak terstruktur (acak). Keduanya memiliki kedudukan yang setara dengan metode lainnya. Metode terstruktur dan tidak terstruktur bisa salng menyempurnakan sesuai fungsi dua bagian belahan sisi otak kita yang berbeda fungsi ini populer dengan istilah left brain dan right brain. Selain metode pembelajaran, partikularisme setiap anak harus kita pahami untuk menerapkan teknik pembelajaran yang meningkatkan rasa simpatik anak untuk mengikuti pembelajaran.

Ada beberapa partikularisme anak secara garis besar yaitu : konsentrsi lebih pendek (relatif), tidak suka diatur/dipaksa, tidak suka dites. Dengan tiga partikularisme anak secara garis besar tersebut bisa kita pahami bahwa teknik belajar membaca untuk usia dini tidak disamakan dengan teknik belajar orang dewasa. Kita perlu metode

pembelajaran yang kreatif dan adaptif untuk proses pembelajaran membaca bagi anak usia dini. Salah satu usaha yang bisa kita lakukan untuk metode pembelajaran sesuai tiga partikularisme diatas yaitu: bermain.

Mengapa? Karena bermain adalah salah satu hasrat yang melekat pada anak-anak. Ketika bermain, anak-anak menemukan sebuah kebebasan untuk mengekspresikan diri, ketika bermain pula mereka menemukan kesenangan mereka. (Pujiati, 2012:1) Belajar membaca perlu kesungguhan dan kesabaran dari pihak guru maupun orang tua. Meskipun demikian, tidak sedikit orang tua yang kurang memahami hal ini dan menyerahkan pendidikan anaknya secara penuh kepada guru di sekolah. Kurang banyaknya peran orang tua tidak menjadikan alasan guru untuk tidak mempelajari anak untuk cepat menguasai keterampilan membaca, sekarang guru tetap berusaha untuk menajidakan anak itu lancar dalam membaca.

Tentu merupakan tugas utama bagi seorang guru menjadikan anak didiknya berkembang dengan baik dan memberikan ilmu dengan berbagai rintangan kesulitan tetapi seorang guru akan tetap berusaha. Seperti yang diketahui, bahwa para pendidik, khususnya guru, harus memikirkan metode yang tepat supaya peserta didik dapat menangkap ilmu dalam pembelajaran membaca, karena metode pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan suatu program pembelajaran. Hal ini Djunaidi (1987: 27) berpendapat bahwa, suksesnya suatu program pembelajaran bahasa seringkali dinilai melalui teknik atau metode pembelajaran yang digunakan, karena hal tersebut berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran bahasa.

Metode atau teknik yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah metode yang bisa membuat anak lebih termotivasi untuk perkembangannya secara mandiri.

Tentunya merode pembelajaran membaca untuk usia dini atau pemula mempunyai karakteristik tersendiri. Metode seyogyanya disesuaikan dengan gaya dan kebutuhan anak. Tidak semua anak tanggap dalam mengikuti proses pembelajaran tetapi ketanggapan setiap anak berbeda antara satu dengan yang lain. Prinsip belajar sambil bermain memberikan suasana yang menyenangkan bagi anak usia dini. Bagi anak belajar sambil bermain merupakan satu hal yang bisa membantu mereka agar lebih tanggap dalam proses belajar.

Hal ini berdasarkan asumsi bahwa anak adalah pembangun teori yang aktif. Bermain menjadi cara utama bagi mereka untuk melatih diri. Bermain merupakan alat bantu anak dalam proses belajar. Bila cara bermain anak sesuai kemampuannya dan bisa ia lakukan sendiri, secara tidak langsung seorang anak melatih dirinya sendiri untuk belajar sambil bermain. (Agustin, 2005). Dengan memahami arti bermain bagi anak, maka simpulan yang dapat diambil adalah bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak dan tentunya pengabaian terhadap hal tersebut akan berdampak tidak baik untuk pertumbuhan anak selanjutnya .

Penelitian yang dilakukan oleh Odom, Mc Connel dan Chandler (Semiawan, 2000) mengatakan bahwa kegiatan bermain bagi anak 75% berkontribusi positif terhadap perkembangan ketrampilan sosialnya. Kegiatan belajar untuk anak sebenarnya berpijak pada perspektif apa yang hendak dijadikan acuan. Hal yang populer terjadi sekarang memandang bahwa paham konstruktivistik merupakan suatu aliran yang sangat memengaruhi dunia pendidikan anak usia dini di negara-negara maju.

Aliran konstruktivistik berasumsi bahwa anak pada dasarnya sudah memiliki kemampuan untuk membangun dan mengkreasi pengetahuan, pendekatan aliran ini sangat menekankan kepada pentingnya

keterlibatan anak dalam proses belajar. Proses belajar dibuat secara alami, akrab dan menyenangkan melalui bermain dan berinteraksi secara harmonis dengan teman dan lingkungannya. Pada sisi yang lain, variasi individual dan minat anak juga sangat diperhatikan sehingga motivasi belajar anak muncul secara intrinsik. Asumsi ini menandung arti bahwa proses belajar yang bermakna terjadi kalau anak berbuat atas lingkungannya.

Hal utama dalam proses belajar adalah memberikan kesempatan anak untuk mengeluarkan kreativitasnya dalam memanipulasi objek atau ide. Anak akan lebih banyak belajar dengan cara bermain berupa berbuat dan mencoba langsung daripada dengan cara mendengarkan orang dewasa memberikan penjelasan kepadanya. Dengan berpijak pada pandangan konstruktivistik. Berdekamp dan Rosegrant (Solahuddin, 1997) menyimpulkan bahwa kegiatan belajar sambil bermain yang akan memberikan kebermaknaan bagi anak adalah perihal hal-hal sebagai berikut: Anak merasa aman dalam aspek psikologis dan kebutuhan-kebutuhan fisiknya terpenuhi. Anak mengkonstruksi pengetahuan. Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya. Memerhatikan unsur variasi individual anak.

Media permainan ternyata memiliki peran yang besar untuk menentukan keberhasilan anak usia dini dalam hal belajar membaca. Di samping permainan yang menyuguhkan suasana riang-gembira dan rileks, sehingga sikap peka anak yang memiliki sifat rasa ingin tahu akan berkembang dengan baik. Sebagaimana hasil penelitian, Maria Montessori dan Glen Doman (dalam musthafa) menjadi orang yang memelopori pengembangan metode belajar membaca dan matematika bagi anak-anak usia dini.

Pengalaman tersebut diperolehnya setelah menangani anak-anak bermental

terbelakang. Melalui kegiatan yang dilakukan secara rutin setiap harinya merupakan salah satu cara alami yang berdampak pada perkembangan anak yang lebih baik. Pada usia yang sangat belia sudah meniki kemamouan untuk membaca dan menulis tidak terbebani Sedikit pun. Mentessori menciptakan alat-alat belajar dari benda-benda yang akrab di sekeliling kita. Ia membuat alat belajar seperti perlengkapan bermain. Untuk mengajar anak-anak membaca, dia papan kayu atau kertas tebal untuk membuat kartu huruf. Sedikit alat bantu belajar untuk menarik simpatik anak-anak yaitu Selain anak anak mengucapkan huruf tersebut, juga menyentuhnya untuk memperhatikan bentuk huruf.

Kartu-kartu huruf dari papan kayu atau kertas tebal dikelompokkan berdasarkan jenis hurufnya. Dengan cara tadi anak-anak bisa menerima materi pelajaran dengan mudah, termasuk membaca, menulis juga berhitung. Bahkan bukan hanya itu, mereka bisa saja diberi tentang sejarah, geografi. Jerome Bruner menyatakan, setiap materi pelajaran bisa diajarkan sesai dengan kelompok usia dan perkembangannya. (Supriadi, 2002:40). Kuncinya adalah pada permaian atau bermain. Permainan atau bermain merupakan alat bantu yang paling utama dalam perkembangan anaka usia dini. Dia sebagai media sekaligus sebagai substansi pendidikan itu sendiri, dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain melbatkan semua indra anak.

Bruner dan Donaldson hasil penelitiannya menemukan bahwa setengah pelajaran terpenting dalam kehidupan kita yakni diperoleh semasa kita masih kanak-kanak atau pemula dan pelajaran itu diperoleh dengan bermain. Sayangnya, Samples mengatakan bahwa bermain merupakan gagasan yang dijaitkan dengan metode pembelajaran yang mendapat paresiasi rendah dalam lingkungan kebudayaan. (Suoriadi, 2002:40) Bermain merupakan

kegiatan yang serius tetapi asyik untuk dilakukan bagi anak-anak. Conny R. Semjawan (Jalal, 2002: 16) Bermain juga merupakan aktivitas yang dilakukan dan dipilih sendiri oleh anak-anak dengan alasan menyenangkan, bukan alasan untuk mendapatkan hadiah atau pujian.

Secara tidak langsung pertumbuhan seorang anak bisa ditingkatkan melalui permainan ini sendiri. Dalam sebuah permainan seorang anak bebas mengekspresikan dirinya untuk meningkatkan pertumbuhannya dan memperkuat hal-hal yang baru diketahuinya. Melalui metode belajar sambil bermain berpotensi dan mengoptimalkan perkembangan fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karenanya, bermain dapat diibaratkan sebagai jembatan bagi anak-anak dalam perkembangannya pada semua aspek. Kritik yang diajukan kepada sejumlah PAUD bukan karena mereka mengejarkan berhitung, membaca, dan menulis melainkan caranya yang salah seakan-akan menjadikan PAUD sebagai miniatur SD.

Padahal PAUD merupakan jenjang yang sangat berbeda dengan landasan psikologis dan pedagogis yang berbeda pula. Belajar Quantum dari De Porter & Hernacki serta revolusi belajar yang dibawa oleh Dryden & Vos (Supriadi, 2002: 41) meletakkan titik berat pada pendidikan belajar pada anak dengan memilih cara-cara yang sesuai, bukan pengakademikan belajar pada usia dini - dua hal yang sangat besar perbedaannya.

Beberapa metode yang dapat diterapkan pada pembelajaran pada anak usia dini (Direktorat PAUD, 2001; Depdikbud, 1998), diantaranya yaitu: Metode bercerita Metode bernyanyi Metode dermawisata Metode bermain peran Metode peragaan/demonstrasi Metode pemberian tugas Metode latihan

METODE PENELITIAN

Pada saat penulis akan memulai penelitian di PAUD Al-Fitrah, pertama-tama penulis mendata mulai dari profil PAUD tersebut dengan selang pandangannya, guru-guru yang mengajar, siswa-siswanya, serta situasi lingkungan sekolah. Juga alat media yang digunakan pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, visi, misi, strategi dan tujuan serta keberadaan struktur komite sekolah.

Data ini bisa diperoleh dari sumber arsip dokumen, data kepustakaan, maupun catatan arsip lainnya yang dianggap dokumen penting yang berkorelasi dengan observasi secara langsung yang dilakukan untuk mengkaji dan menganalisis secara sistematis untuk menunjang proses penelitian agar bisa mendapatkan hasil yang optimal. Sesuai dengan hakikat penelitian kualitatif, maka penggunaan penelitian kualitatif dalam pendidikan bertujuan untuk: Mendeskripsikan profil proses kegiatan pembelajaran membaca melalui media permainan berdasarkan apa yang terjadi di lapangan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk menemukan dan mengetahui kekurangan dan kelemahan pendidikan sehingga dapat ditemukan upaya penyempurnaannya.

Menganalisa dan menafsirkan sebuah fakta, gejala dan peristiwa pembelajaran yang terjadi di lapangan yang sebagaimana adanya konteks ruang waktu serta situasi lingkungan pendidikan secara alami. Menyusun hipotesis berkenaan dengan konsep dan prinsip pembelajaran berdasarkan data informasi yang terjadi di lapangan (induktif) untuk dilakukan pengujian lebih lanjut melalui pendekatan kualitatif. (Zuhriah, 2006: 102-103), Instrument penelitian adalah alat yang dapat membantu untuk memudahkan sebuah proses penelitian untuk mengumpulkan atau mencari data-data penelitian, meliputi: Teknik observasi lapangan terhadap objek

penelitian, penulis menyiapkan alat penelitian yang berupa lembar pengamatan, panduan pengamatan, panduan observasi dan daftar cocok. Studi dokumentasi yakni memanfaatkan data-data tertulis yang dipandang penting sebagai data penelitian.

Belajar sambil bermain dengan menggunakan 5 macam indikator membaca yang didemonstrasikan ke dalam 5 bentuk permainan yang dijadikan satu hari, tetapi dirinci sesuai dengan agenda kegiatan yang telah sebelumnya tertuang dalam RKH, yang meruokan penjabaran silabus dari RKM dan promes di PAUD.

HASIL PENELITIAN

Kaitannya dengan implementasi media permainan dalam metode pembelajaran membaca untuk anak PAUD. Untuk itu penggunaan media dalam permainan harus benar-benar efektif dan sejalan dengan kebutuhan anak, sehingga media yang digunakan tidak sia-sia.

Ini semua disandarkan pada prinsip-prinsip penggunaan media yang bisa diimplementasikan pada metode pembelajaran membaca untuk usia dini, yakni: tidak menggunakan satu media dalam pembelajaran. Penggunaan media secara bertahap. Media harus menjadi bagian yang integral atau menyatu dari kegiatan belajar-mengajar. Dalam menggunakan media anak didik harus dipersiapkan dan diperlakukan sebagai peserta yang aktif. Kesempatan untuk memanfaatkan media digunakan untuk melatih perkembangan bahasa anak didik, baik lisan atau tulisan.

Secara umum perlu diusahakan penampilan yang positif daripada yang negatif. Anak didik harus ikut serta bertanggungjawab untuk apa yang terjadi selama menggunakan media. Penggunaan atau implementasi media (khususnya media permainan) bukan untuk guru, tetapi ditunjukkan agar memperjelas materi yang

diajarkan guru bagi anak didik. Oleh karena itu, anak didik harus bertanggungjawab atas penggunaan media. Misalnya sebelum menggunakan media memberikan tata tertib dan langkah kerja yang jelas dan pada saat menggunakannya guru dapat memotivasi dan memfasilitasi anak didik.

Kemudian setelah menggunakan media, adakan kegiatan seperti review, evaluasi, remedial atau resitasi, dalam hal untuk mengembangkan akan kemampuan belajar membaca bagi anak-anak PAUD. Sebelum anak-anak siap untuk membaca, guru dapat membantu mereka untuk menyadari secara umum adanya huruf dan kata-kata yang tertulis dan kegunaannya dalam semua situasi. Sebagaimana peneliti, contohkan bentuk permainan memasukkan bola ke dalam keranjang, pada bola ditulis huruf (misal BA), maka sang anak ketika mau memasukkan bola ke dalam keranjang, guru meminta untuk menyebutkan huruf yang ada pada bola tersebut.

Karena sebelumnya sudah diberikan arahan oleh guru. Pada pola-pola yang demikian inilah, pembelajaran membaca pada usia anak PAUD menunjukkan pembelajaran yang berbeda dengan pembelajaran ditingkat SD. Karena pada hakikatnya PAUD adalah dunia permainan sambil belajar untuk mengembangkan potensi anak secara alamiah, tanpa ada tekanan atau unsur paksaan dari pihak

SIMPULAN

Hasil penelitian mengatakan bahwa tingkat kemampuan membaca pada anak-anak TK dengan menggunakan media permainan sebagai sarana pembelajarannya menunjukkan segala perkembangan yang positif bahkan sangat membantu anak-anak TK dalam mengembangkan segala potensinya secara baik dan terarah yang memberikan dampak positif dalam

peningkatan pembelajaran di lingkungan TK. Karena tidak menutup kemungkinan media permainan menjadi kebutuhan primer dalam proses pembelajaran membaca bagi anak-anak usia TK. Untuk

DAFTAR RUJUKAN

Ashsofa, Burhan, 1998. Metode Penelitian Hukum, Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi, 2002. Prosedur penelitian Pendekatan Praktek. Rineka Cipta.

Baradja, M.F, 2002. Sekilas Mengenai Penelitian Kelas. Makalah Disajikan dalam
Kuliah Perdana Mahasiswa PPS
UM 6 September 2000.

Bidang Kajian PAUD, 2007. Konsep dan Wawasan Pendidikan Anak Usian dini,
Bandung : BP PLSP Regional II.

Bruner, J. 1972. Natur and Uses of Immaturity. American Psychologist (Agust),
687-707.

.....1983. Play. Tahouhg ang Language. Peabody Journal of Education. 60, 60-69.

.....1983. Child's talk: Leraning to use Language. New York . W.W. Noroton & Company.

Dhieni, Nurbiana dkk, 2005, Metode Pengembangan Bahasa, Pusat Penerbitan UT, Jakarta.

Erni, Sukma, Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Dalam Mata Pelajaran
IPS SD Kurikulum KTSP, Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska
Riau, e-mail: ernie@yahoo.com.

Fakhruddin, Asef Umar. 2010. Sukses Menjadi Guru TK-PAUD. Jogyakarta:
Penerbit Bening.

itu peranan media permainan harus dimanfaatkan seoptimal mungkin oleit para guru juga dalam pemilihan media permainan pun harus sesuai dengar karakter anak sebagai peserta didik.

Fuller, Cheri. 2010. Sekolah Berawal Dari Rumah. Bandung: Penerbit Khasanah Bahari.

Kurikulum Taman Kanak-Kanak. 2010. Pedoman Pengembangan Silabus di

Taman Kanak-Kanak, Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.

.....
2010. Pedoman Pengembangan
Pembelajaran Kurikulum Taman Kanank-Kanak, Jakarta: Kementerian

Pendidikan Nasional.

.....
2010. Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak, Jakarta:
Kementerian Nasional.

Musthafa, Bachrudin. 2008. Dari Literasi Dini ke Literasi Teknologi. Bandung: Penerbit
Yayasan CREST.

Santoso, Soegeng, 2005. Dasar-dasar Pendidikan TK, Pusat Penerbitan UT,
Jakarta.

Sumarni, Sri. 1994. Perkembangan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Prasekolah.

Bandung: Program Pasca Sarjana IKIP Bandung.

Suparti, Membangun Karakter Peserta Didik Mampu Berbahasa Melalui Pembelajaran

Language Experience Approach, UPBJJ-UT Surabaya, ttd

