

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK MELALUI METODE *FUN TEACHING*

Ni Made Sulastri¹

¹Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas FIPP Universitas Pendidikan Mandalika
Email : nimadesulastri@undikma.ac.id

ABSTRAK

Kata Kunci:
*motivasi belajar,
fun teaching*

Dunia Pendidikan tidak dapat terlepas dari peran serta teknologi pembelajaran, dalam proses pembelajaran, suasana belajar mengajar harus dapat diciptakan, sehingga dapat memotivasi siswa agar senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Diperlukan metode yang menyenangkan dalam mendukung motivasi belajar siswa agar dapat ditingkatkan, para pendidik dituntut untuk melakukan inovasi pembelajaran yang efektif, efisien, inovatif dan menyenangkan menarik bagi anak sehingga materi pembelajaran akan dapat diterima oleh anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses dan hasil belajar dalam penerapan kegiatan *fun teaching* untuk meningkatkan motivasi belajar Model penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Taggart dengan subyek penelitian adalah anak di TK Darul Muhsinin. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif yang digunakan untuk menentukan persentase kenaikan kemampuan motorik kasar anak setelah tindakan. Analisis kualitatif digunakan untuk menjelaskan hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar anak setelah pemberian kegiatan *fun teaching* melalui siklus penelitian. Implikasi dari penelitian ini adalah proses pembelajaran anak usia dini perlu menggunakan strategi untuk kegiatan *fun teaching* dapat dianggap sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar.

ABSTRACT

Keyword:
*learning
motivation, fun
teaching*

The world of education cannot be separated from the role of learning technology, in the learning process, a teaching and learning atmosphere must be created, so that it can motivate students to always study well and enthusiastically. Fun methods are needed to increase student learning motivation so that it can be increased, educators are required to carry out learning innovations that are effective, efficient, innovative and fun to attract children so that learning material will be accepted by early childhood. This study aims to describe the process and learning outcomes in the application of fun teaching activities to increase learning motivation. The research model used is the Kemmis and Taggart model with the research subjects being children at Darul Muhsinin Kindergarten. Data collection techniques were carried out through observation, interviews and documentation. The data analysis technique used in this research is qualitative and quantitative data analysis. Quantitative data analysis used to determine the percentage increase in children's gross motor skills after the action. Qualitative analysis is used to explain the research results. The results showed an increase in children's learning motivation after giving fun teaching activities through the research cycle. The implication of this research is that early childhood learning processes need to use strategies for fun teaching activities that can be considered as a medium to increase learning motivation.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memang sudah sedemikian pesatnya, sehingga perkembangan dunia ilmu Pendidikan tidak dapat terlepas dari peran serta teknologi pembelajaran, Dalam proses pembelajaran, suasana belajar mengajar harus dapat diciptakan, sehingga dapat memotivasi siswa agar senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Diperlukan metode yang menyenangkan dalam mendukung motivasi belajar siswa agar dapat ditingkatkan. Pembelajaran pada saat ini mengalami perbedaan yang sangat jauh dari pembelajarannya sebelumnya karena tidak dapat dipungkiri bahwa Indonesia bahkan dunia sedang dilanda pandemic, keadaan ini menuntut para pendidik untuk melakukan inovasi pembelajaran yang efektif, efisien, inovatif dan menyenangkan, pembelajaran tatap muka juga tidak mungkin dilakukan dengan optimal sehingga perlu dilakukan pembelajaran berbasis terbuka dan jarak jauh yang didukung dengan media pembelajaran. Meskipun dilakukan dengan jarak jauh tetapi tujuan pembelajaran harus dapat tercapai dengan optimal.

Desain pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dengan tetap memperhatikan karakteristik peserta didik, khususnya dalam karakteristik anak usia dini, pembelajaran yang diberikan seraya bermain, sifat materi bahan ajar dan fasilitas yang diberikan kepada anak harus sesuai dengan tahapan perkembangannya. Anak-anak dapat menerima pembelajaran dengan cara-cara yang menyenangkan, menarik bagi anak sehingga materi pembelajaran akan dapat diterima oleh anak usia dini. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Tujuan pembinaan bermakna menemukan potensi dalam diri anak melalui stimulus yang dilakukan sejak dini dari aspek perkembangan yang dimiliki anak. Salah satu aspek tersebut adalah aspek kemampuan motorik kasar. Tetapi kenyataannya di tengah pembelajaran jarak jauh yang sudah diterapkan masih banyak kendala yang ditemukan, kurangnya motivasi belajar pada siswa menjadi permasalahan karena siswa belajar dengan media online dan tidak ada tatap muka dengan guru sehingga mereka merasa tidak belajar sesungguhnya, peserta didik hanya akan belajar disaat memiliki tugas setelah tugas selesai maka mereka akan abai dan tidak mengingat materi sebelumnya, belajar hanya sebatas tugas selesai tanpa adanya pemahaman makna dari materi tersebut.

Peran pendidik sangat penting dalam menentukan dan meningkatkan motivasi belajar anak, terutama di masa pandemic agar pertumbuhan dan perkembangan anak agar dapat berkembang dengan optimal, tumbuh kembang anak juga harus didukung dengan semangat dan motivasi dari. Pada dasarnya anak usia dini sudah seharusnya dan diharapkan anak dapat melakukan kegiatan belajar yang mudah diterima anak melalui kegiatan yang menyenangkan, Salah satu kegiatan yang menyenangkan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak adalah melalui kegiatan fun teaching diantara kegiatan bernyanyi, bercerita, games, sulap dan yang paling terbaru adalah kegiatan tik tok pembelajar, perlu dibutuhkan kegiatan-kegiatan yang berbeda agar agak tidak merasa bosan dan motivasi mereka meningkat, kegiatan fun teaching adalah belajar yang dapat menimbulkan perasaan nyaman dan senang pada anak, sehingga anak tidak terpaksa dalam menerima materi pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Berdasarkan kenyataan diatas, maka sangat perlu diadakan penelitian pengembangan dalam “Peningkatan Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Fun Teaching Dalam Rangka Mendukung Merdeka Belajar.

KAJIAN TEORI

Motivasi berpangkal dari kata motif, yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat jika anak memiliki motivasi yang kuat untuk belajar. Motivasi merupakan tenaga pendorong bagi seseorang agar memiliki energi atau kekuatan melakukan sesuatu dengan penuh semangat. Motivasi sebagai suatu kekuatan yang mampu mengubah energi dalam diri seseorang dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Oemar Hamalik dalam Abdurrahman (2009:114) mengemukakan bahwa Motivasi merupakan suatu perubahan energi dalam suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan).

Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari apa yang dilakukannya, maka seseorang memiliki motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan untuk

mencapainya. Sementara itu, motivasi menurut Hamzah B. Uno (2006:1) mengungkapkan bahwa, motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Dari paparan di atas, penulis dapat mengartikan motivasi sebagai dorongan mental terhadap perorangan atau orang-orang sebagai anggota masyarakat. Selain itu, motivasi juga dapat diartikan sebagai proses untuk mencoba mempengaruhi orang atau orang-orang yang dipimpinya agar melakukan pekerjaan yang diinginkan, sesuai dengan tujuan tertentu yang ditetapkan lebih dahulu. Menurut Abdurrahman (2009:118), agar motivasi belajar dapat tumbuh dengan baik maka guru harus berusaha (a) Merancang atau menyiapkan bahan ajar yang menarik, (b) Mengkondisikan proses belajar aktif, (c) Menggunakan metode dan teknik pembelajaran yang menyenangkan, (d) Mengupayakan pemenuhan kebutuhan siswa di dalam belajar (misalnya kebutuhan untuk dihargai, tidak merasa tertekan dan sebagainya), (d) Meyakinkan siswa bahwa mereka mampu mencapai suatu prestasi, (e) Mengoreksi sesegera mungkin pekerjaan siswa dan sesegera mungkin pula memberitahukan hasilnya kepada siswa, (f) Memberitahukan nilai dari pelajaran yang sedang dipelajari siswa dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata sehari-hari.

Fun Teaching merupakan suatu metode belajar dengan sejumlah siswa dimana siswa tersebut merasa senang, nyaman, tenang dan tidak ada tekanan dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan akan selalu menggugah rasa ingin tahu murid terhadap sesuatu. (Marsudi, 2016:88). Fun teaching adalah salah satu metode pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan. Bukan berarti menciptakan suasana glamour dan hura-hura. Tujuan kegembiraan disini menciptakan suasana yang happy, membangkitkan minat (gairah untuk belajar/motivasi), merangsang keterlibatan penuh Serta menciptakan pemahaman atas materi yang dipelajari. (Sintaria, 2016:149). Sehebat apapun sebuah metode jika tidak didukung oleh suasana yang mengasyikkan maka akan menyebabkan rasa malas bagi anak untuk diajak belajar. Seorang guru harus bisa menciptakan sebuah kesan bahwa belajar bagi anak adalah sesuatu yang mengasyikkan karena belajar dengan cara mengasyikkan akan memudahkan anak untuk menguasai materi yang lebih cepat. Fun adalah prinsip belajar yang menyenangkan, Teaching adalah mengajak anak untuk belajar, jadi Fun Teaching adalah mengajak anak untuk belajar dengan prinsip yang menyenangkan. Dengan metode yang sederhana ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang asyik, gembira serta menyenangkan. Upaya memberikan motivasi sesuai dengan materi yang diajarkan dan sesuai dengan pola pikir siswa, serta tidak lagi menggunakan perspektif pembelajaran dengan harga mati. Seorang guru bisa melakukannya dengan kerangka balik yaitu persepsi bahwa anak, mempunyai perspektif yang sama dalam hal kesenangan. Disisi lain, pembelajaran yang menyenangkan berarti penerapan metode belajar dengan suasana sosioemosional yang positif. Para siswa akan merasakan bahwa proses belajar yang mereka alami bukan merupakan sebuah penderitaan, melainkan berkah yang harus disyukuri. (Jamal Ma'mur Asmani, 2016:34).

Adapun macam-macam metode fun teaching menurut (Jamal Ma'mur Asmani, 2016:34). adalah sebagai berikut: Game atau permainan“ Bermain adalah hal yang paling disukai siswa. Bagi mereka, bermain adalah tugasnya. Melalui bermain, banyak yang dipelajari siswa. Mulai dari belajar bersosialisasi, menahan emosi, atau belajar hal lain yang semuanya diperoleh secara integrasi, bagi guru permainan merupakan kendaraan untuk belajar. Lewat permainan, siswa bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial, dan secara umum memperkuat seluruh aspek kehidupan anak sehingga membuat anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian atau model pengembangan penelitian yang digunakan peneliti mengacu

pada model penelitian tindakan kelas atau penelitian tindakan yang bersifat partisipatif dan kolaboratif. Penelitian tindakan merupakan salah satu cara yang strategis bagi pendidik untuk meningkatkan atau memperbaiki layanan pendidikan dalam konteks pembelajaran kelas (Arikunto, 2008:106). Hal ini menunjukkan bahwa dalam dunia pendidikan, penelitian tindakan merupakan cara yang dimaksudkan untuk memperbaiki praktik-praktik pendidikan yang dilakukan secara kolaboratif dengan partisipan seperti guru atau praktisi pendidikan lainnya. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif.

Pendekatan kualitatif menjelaskan peristiwa yang dilakukan dalam penelitian ini sehingga mendapat gambaran dan penjelasan yang lengkap dalam pelaksanaan penelitian tindakan. Pendekatan kuantitatif yang digunakan untuk menganalisa data hasil proses belajar mengajar atau membandingkan nilai peserta didik sebelum dan sesudah penelitian tindakan dilakukan. Nilai ini akan diuji kebenarannya melalui metode tersebut untuk melihat seberapa besar signifikan peningkatan nilai sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Penelitian tindakan memiliki dua aktifitas yang dilakukan secara simultan, yaitu aktivitas tindakan dan aktivitas penelitian research (Tatang, 2008:3). Bentuk pemberian tindakan yaitu dengan memberikan tindakan pada subjek yang diteliti dengan menggunakan kegiatan tari kreasi.

Desain penelitian tindakan yang akan digunakan dalam penelitian adalah model Kemmis dan Taggart, yang menggunakan empat komponen penelitian tindakan yaitu: (1) perencanaan; (2) tindakan; (3) observasi; (4) refleksi. Model penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki praktek pembelajaran dan meningkatkan mutu proses pembelajaran. Kolaborator dalam hal ini adalah guru kelas melakukan tindakan, peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan dan perilaku anak. Pada tahap refleksi, dapat dilihat peningkatan yang terjadi akibat dari intervensi tindakan yang diberikan dan memungkinkan untuk melakukan siklus lanjutan untuk siklus berikutnya. Tahapan-tahapan ini berlangsung secara berulang sampai tujuan penelitian ini tercapai. Rancangan penelitian tindakan ini berupa siklus mempunyai langkah-langkah yang harus dilalui peneliti dan partisipan, untuk setiap siklus dilakukan delapan kali pertemuan.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 15 orang, jadi populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari umlah populasi siswa Di TK Darul Muhsinin sebanyak 15 orang siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Darul Muhsinin yang merupakan sumber data primer. Selain itu sumber data lain adalah kolaborator yang terlibat dalam penelitian yaitu guru kelas serta kepala TK yang secara langsung ikut terlibat dalam mengontrol kegiatan kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengamatan. Pengamatan dilakukan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar anak sebelum dan sesudah perlakuan.

Peneliti melakukan analisis terhadap keseluruhan temuan dalam proses peningkatan motivasi belajar melalui kegiatan fun teaching. Analisis datanya menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah skor tes yang diperoleh anak dalam kegiatan fun teaching yang dinilai oleh observer melalui instrumen berupa lembar instrumen. Skor tes yang dimaksud meliputi skor yang diperoleh saat asesment awal maupun skor tes yang diambil di akhir siklus. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelaksanaan penelitian dilaksanakan melalui dua siklus tindakan, kegiatan yang dilaksanakan sebelum penelitian adalah pemberian kegiatan pra penelitian atau pra siklus pertama yang bertujuan mengetahui tingkat motivasi belajar anak. Dari hasil pra siklus pemantau tindakan yang menunjukkan bahwa pendidik dapat menerapkan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan fun

teaching saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Walaupun dengan pemerolehan hasil yang belum optimal. Berdasarkan hasil pengamatan pada pra kegiatan siklus terdapat 10 orang anak yang memiliki persentase di bawah rata-rata kelas dari 15 orang anak, Hasil pengamatan 15 orang anak dikategorikan dalam kemampuan anak belum berkembang dan lima anak lainnya memiliki kemampuan mulai berkembang. Sehingga dapat dikategorikan motivasi belajar anak di TK Darul Muhsinin masih rendah dan belum mencapai target yang diinginkan.

Pada tahap penelitian siklus pertama terdapat tujuh orang anak yang memiliki motivasi belajar yang cukup rendah dan berada di bawah rata-rata presentase kelas. Sedangkan delapan orang anak dikategorikan pada kemampuan yang belum mencapai standar keberhasilan tindakan yang diharapkan. Dalam penelitian ini peneliti merujuk pada standar keberhasilan yang diungkapkan oleh Mills yaitu penelitian Tindakan dapat dikatakan berhasil jika 71% dari keseluruhan anak pada kelompok B TK Darul Muhsinin, dan sudah mencapai standar katagori keberhasilan penelitian yang sudah disepakati oleh sekolah dan kolaborator yaitu sebesar 75 %. Hasil pemberian tindakan pada siklus pertama memperoleh hasil berupa peningkatan motivasi belajar dengan presentase 75,02%. Pada kegiatan Tindakan ke siklus kedua, kemampuan motivasi belajar anak yang memiliki persentase di atas kemampuan di atas presentase kemampuan siklus pertama, jika di presentasekan sebesar 86,65% dari 15 jumlah anak. Maka dapat disimpulkan motivasi belajar anak kelompok B TK Darul Muhsinin pada kegiatan tindakan siklus kedua, sudah dapat dikategorikan mencapai standar keberhasilan 71%, maka untuk tindakan kegiatan siklus ketiga tidak perlu dilakukan.

Hasil dari penelitian mendapatkan pemerolehan data secara kualitatif dan kuantitatif. Peneliti dapat membuktikan bahwa kegiatan fun teaching berupa pemberian kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dapat menumbuhkan motivasi belajar anak. Hasil penelitian ini membuktikan dari kegiatan pengembangan kegiatan pertama ke pengembangan kegiatan ke dua mengalami peningkatan kemampuan motivasi belajar pada anak melalui kegiatan fun teaching. Proses kegiatan pemberian tindakan dalam penelitian bertujuan mengembangkan motivasi belajar anak melalui kegiatan fun teaching mengacu pada teori Hurlock bahwa dalam kegiatan pembelajaran anak akan menirukan model yang tepat. Model dalam penelitian adalah guru dan tim peneliti dalam proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara menyenangkan, sehingga proses kegiatan pembelajaran akan dapat berjalan tanpa memaksa anak untuk mendapatkan motivasi, karena motivasi akan terbentuk ketika anak merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini motivasi yang merupakan suatu pendorong atau penggerak dalam melakukan sesuatu. Motivasi bisa berasal dari luar maupun dalam diri anak. Motivasi dari dalam diri adalah dorongan yang berasal dari hasil yang umumnya disebabkan karena kesadaran akan pentingnya sesuatu. Dalam penelitian ini guru telah menjalankan perannya dengan memberikan arahan, bimbingan dan motivasi. Hal ini juga terlihat pada instrumen pemantau tindakan guru yang menunjukkan bahwa guru juga telah menjalankan peranannya dalam penelitian ini.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui kegiatan fun teaching di TK Darul Muhsinin sifatnya sangat menyenangkan. Proses kegiatan penelitian untuk meningkatkan motivasi anak melalui tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi. Langkah pertama adalah perencanaan yaitu kegiatan dilakukan untuk mempersiapkan berbagai alat dan media untuk kegiatan fun teaching. Langkah kedua adalah pelaksanaan kegiatan yaitu penjelasan tentang kegiatan fun teaching, berupa berbagai macam kegiatan yang menyenangkan anak seperti bermain, bernyanyi, bercerita, bermain peran, karyawisata dan lainnya. Langkah ketiga adalah observasi dan evaluasi yaitu mengamati pelaksanaan kegiatan fun teaching, dan mengevaluasi

hal-hal yang telah dilakukan serta bertanya tentang perasaan anak setelah kegiatan untuk mengetahui perasaan anak dan bisa menjadi bahan evaluasi bagi tindakan berikutnya. Kegiatan fun teaching dapat meningkatkan motivasi belajar anak, Hal ini dibuktikan dengan data hasil pra intervensi hingga pelaksanaan kegiatan siklus pertama maupun kegiatan siklus kedua. Data hasil pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar anak sesuai kriteria keberhasilan yang telah disepakati antara peneliti dan kolaborator, yaitu anak menunjukkan motivasi belajar anak yang berkembang sangat baik.

SARAN

Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah bagi orang tua agar dapat terlibat aktif dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki motivasi belajar melalui kegiatan fun teaching. Bagi Lembaga sekolah hendaknya dapat memiliki kreativitas yang lebih baik dalam mengembangkan aspek pertumbuhan dan perkembangan anak melalui berbagai kegiatan, serta dapat memfasilitasi media pembelajaran bagi anak dengan kegiatan fun teaching sehingga motivasi belajar anak akan berkembang. Bagi peneliti hendaknya memberikan anak kesempatan yang banyak untuk mencoba melakukan aktivitas yang bisa menstimulasi motivasi belajar anak. Bagi pendidik hendaknya penerapan kegiatan fun teaching dapat menjadi alternatif kegiatan belajar dalam meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak khususnya motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Emzir. *Metodologi Penelitian Tindakan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada .2014.
- Hilda L, Jackman. *Early Education Curriculum. A Child's Connection To The World*, Delmar: Cengage Learning.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga. 1997.
- Janice J Beaty. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta. 2013.
- K. Eileen Allen Lynn R. Marotz. *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Jakarta: PT Indeks. 2010.
- Kussudiarjo, Bagong. *Tentang Tari*. Yogyakarta: CV Nur Cahaya. 1981.
- Mayke S, Tedjasaputra. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo. 2001.
- Mills Geoffrey, E. *Action Research: A Guide for The Teacher Researcher Second Edition*. New
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana. 2010.
- Parwanto, Ngalim. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* Bandung: Remaja Rosdakarya. 2008.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2010.
- Suwarsih, Madya. *Penelitian Tindakan Action Research*. Bandung: Alfabeta. 2011.
- Yaumi Muhamad dan Muljono Damopoli. *Action Research (Teori, Model Dan Aplikasi)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group .2014.
- Yuliani Nurani Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks. 2009.