



MENINGKATKAN NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI KELOMPOK B₁ TK MUTIARA HATI KENDARI

Anggi Zaskia DP¹⁾, Bambang Sugianto²⁾

¹Alumni Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

²Dosen Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan nilai-nilai agama dan moral anak melalui metode bermain peran di kelompok B₁ Taman Kanak-Kanak Mutiara Hati Kendari. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Tahapan dalam penelitian ini yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik di kelompok B₁ TK Mutiara Hati Kota Kendari berjumlah 14 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar anak didik dari siklus I terdapat 2 orang anak memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik dan 7 orang anak memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan dengan persentasi 64,28%, pada siklus II terdapat 10 orang anak memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik dan 13 orang anak memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan dengan persentasi 92,85%. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai agama dan moral anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain peran di Kelompok B₁ TK Mutiara Hati Kendari.

Kata kunci: Nilai Agama, Nilai Moral, Bermain Peran.

THE IMPROVING RELIGIOUS VALUES AND MORALS OF CHILDREN THROUGH ROLE PLAYING METHODS IN GROUP B₁ TK MUTIARA HATI KENDARI

Abstract

The research aims to increased of religion values and children morals through role playing methods in group B TK Mutiara Hati Kendari. This research is a classroom action research (PTK) conducted in two cycles. Stages in this research are planning, action, observation, and reflection. Subjects in this study were teachers and students in group B₁ TK Mutiara Hati Kendari amounted to 14 people. The results of this study indicate an increase in learning outcomes of students from cycle I there are 2 children get the value of Very Good Developing and 7 children get value Expanding Expectations with a percentage of 64.28%, in cycle II there are 10 children get value Developing Very Good and 13 children got the value of Expanding Expectations with a percentage of 92.85%. This research can be concluded that the religious and moral values of children can be improved through role playing activities in Group B1 TK Mutiara Hati Kendari

Keywords: Religious Value, Moral Value, Role Playing.

PENDAHULUAN

Perkembangan moral anak ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma, dan etika yang berlaku (Suyanto, 2005: 67). Tujuan mengembangkan keimanan, ketaqwaan dan akhlak mulia adalah memfasilitasi anak untuk menampilkan totalitas

pemahaman ke dalam kehidupan sehari-hari, baik di TK maupun di lingkungan yang lebih luas (keluarga, kawan, masyarakat).

Notonegoro dalam Hermansyah, dkk (2000: 20) mengatakan bahwa nilai moral yaitu nilai yang berkaitan dengan baik buruknya sikap dan perilaku manusia dalam berhubungan

dengan orang lain. Beliau memasukkan nilai moral ke dalam kelompok nilai kerohanian.

Penerapan nilai-nilai agama, sangat erat kaitannya dengan penanaman akhlak kepada anak yang dimulai sejak masa balita, bahkan semenjak anak dalam kandungan, terutama bagi kedua orang tua. Pengembangan nilai-nilai agama untuk anak TK, berkisar pada kegiatan kehidupan sehari-hari. Secara khusus penerapan nilai-nilai keagamaan bagi anak TK adalah meletakkan dasar-dasar keimanan, kepribadian atau budi pekerti yang terpuji, dan kebiasaan ibadah sesuai dengan kemampuan anak.

Beberapa indikator nilai-nilai dan perilaku agama dalam kehidupan sehari-hari anak semenjak usia 1 hingga usia 6 tahun antara lain : (a) mengenal sopan santun dengan berterima kasih, memaafkan, (b) mengucapkan salam bila bertemu dengan orang lain, (c) berlatih untuk selalu tertib dan patuh pada aturan, (d) mengurus diri sendiri, (e) menjaga kebersihan lingkungan, dan (f) bersikap sopan santun (Pusat Kurikulum, 2002: 45).

Upaya dalam mencapai keberhasilan pembentukan kepribadian anak bertujuan agar mampu terwarnai dengan nilai-nilai agama, maka perlu di dukung oleh unsur keteladanan dari orang tua dan guru. Untuk tujuan tersebut dalam pelaksanaannya guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran secara bertahap dan menyusun program kegiatan rutinitas, program kegiatan terintergrasi dan program kegiatan khusus.

Hurlock dalam Aisyah (2010: 8.7) mendefinisikan perilaku moral sebagai perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok sosial. Menurut Driyarkara dalam Gunarti (2008: 5.28) bahwa moral berarti nilai yang sebenarnya bagi manusia, itu artinya moral merupakan kesempurnaan sebagai manusia atau kesusilaan yaitu tuntutan kodrat manusia. Menurut Notonegoro dalam Hendriyani (2015: 5) mengatakan bahwa nilai moral yaitu nilai yang berkaitan dengan baik buruknya sikap dan perilaku manusia dalam berhubungan dengan orang lain. Beliau memasukkan nilai moral ke dalam kelompok nilai kerohanian.

Lebih lanjut Kohlberg dalam Otib (2005: 24) dalam teori perkembangan moral dan pandangan aliran perilaku (*behaviorist*) tentang pembentukan perilaku moral pada anak. Ia mengemukakan “pada awalnya anak berperilaku baik agar ia mendapatkan pujian terhindar dari hukuman, dan agar ia di terima oleh lingkungan sekitar dan terhindar dari kecaman orang lain”.

Begitu pula menurut Musfiroh (2005: 19) mengatakan bahwa perkembangan moral anak berlangsung secara berangsur-angsur tahap demi tahap. Terdapat tiga tahap dalam pertumbuhan ini: Tahap amoral (anak tidak mempunyai rasa benar atau salah), tahap konvensional (anak menerima nilai-nilai atau norma dari orang tua dan masyarakat), tahap otonomi (anak membuat pilihan sendiri secara bebas).

Hidayat dalam Hendriyani (2015: 6-8) mengungkapkan adapun tujuan pendidikan moral adalah untuk mempersiapkan anak sedini mungkin dalam mengembangkan sikap dan perilaku yang didasari oleh nilai-nilai moral agama dan Pancasila. Lebih lanjut, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan nilai-nilai keagamaan pada diri anak, yaitu: (a) faktor pembawaan (internal), (b) faktor Lingkungan (eksternal).

Perkembangan nilai-nilai agama dan moral dipengaruhi oleh: keluarga sebagai sekolah pertama bagi anak, sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki tujuan menanamkan nilai-nilai budi pekerti dan sopan santun juga tentang aturan-aturan yang berlaku, masyarakat mempengaruhi dalam pembentukan anak melalui cara pandang dan perlakuan terhadap anak (Hendriyani, 2015: 9).

Metode yang digunakan dalam menyampaikan pendidikan agama pada anak tentu berbeda dengan metode yang dilaksanakan untuk orang dewasa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Daradjat (2008: 290) sebagai berikut: “Anak-anak bukanlah Orang dewasa yang kecil, kalau kita ingin agar agama mempunyai arti bagi mereka, hendaklah disampaikan dengan cara-cara lebih konkrit dengan bahasa yang dipahaminya dan tidak bersifat dogmatik saja”. Metode yang sesuai ialah dengan metode bermain peran.

Bermain merupakan salah satu yang termasuk aktivitas dan kebutuhan anak usia dini, dengan bermain mereka mendapatkan suatu pengalaman yang menyenangkan, selain itu dengan bermain mereka dapat bersosialisasi dan berkomunikasi. Bermain tidak tertuju pada hasil kegiatan tetapi pada proses saat anak bermain, melalui bermain anak-anak mendapatkan pemenuhan kebutuhan yang berkaitan dengan aspek perkembangannya.

Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu bentuk pembelajaran, dimana anak-anak ikut terlibat aktif dalam memainkan peran-peran tertentu. Bermain peran dapat disebut juga

dengan main simbolik atau main purapura, fantasi imajinasi atau main drama. Khoerunnisa (2015: 84) bermain peran adalah memerankan karakter atau tingkah laku, dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali atau situasi imajinatif. Anak-anak sebagai pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter yang telah dibentuk pada tokoh tersebut. Begitu pula Moeslichatoen (2004: 38) bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal anak yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. Bermain peran sering pula disebut *role playing*.

Vygotsky dan Erickson dalam Bambang (2006: 35) bahwa “bermain peran disebut juga main simbolik, pura-pura, fantasi, imajinasi, atau main drama sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun”.

Bermain peran dalam proses pembelajaran ditujukan sebagai usaha memecahkan masalah (diri, sosial) melalui serangkaian tindakan pemeranan (Dhieni, 2007: 7.33). Mayke (2001: 58) “bermain peran bermanfaat untuk membantu penyesuaian diri anak. Dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu ia belajar tentang aturan-aturan atau perilaku apa yang bisa diterima oleh orang lain, baik dalam berperan sebagai ibu, ayah, guru, murid dan seterusnya”.

Dhieni, dkk (2007: 7.35) berpendapat ada beberapa kaidah penting yang harus diperhatikan oleh guru dalam metode bermain peran, yaitu:

- a. Guru tidak diperkenankan menilai baik dan buruk terhadap peran yang dimainkan, terutama dalam hal pendapat dan perasaan peserta didik.
- b. Guru harus mampu berperan sebagai dinamisator sehingga mampu mengeksplorasi permasalahan dari berbagai dimensi, dengan kata lain guru harus mampu menangkap esensi dan pandangan peserta didik, merefleksikan dan menyesuaikannya dengan baik.
- c. Anak didik dibuka wawasannya bahwa terdapat berbagai alternatif pemeran dalam suatu alur cerita dengan berbagai konsekuensi yang menyertainya. Berbagai kemungkinan inilah yang bagus untuk dieksplorasi.

- d. Mengkaji ketepatan pemecahan masalah untuk anak.

Langkah bermain peran juga dikemukakan oleh Djamarah (2005: 238), ada lima langkah dalam bermain peran yaitu: (a) penentuan topik, (b) penentuan anggota pemeran, (c) mempersiapkan peranan, (d) latihan singkat dialog, (e) pelaksanaan permainan peran.

METODE

Jenis penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan guru di dalam kelasnya sendiri melalui kegiatan refleksi diri, untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Miil dalam Wardani dan Kuswaya (2008:1.4) mendefinisikan penelitian tindakan sebagai “*systematic inquiry*” yang dilakukan guru, kepala sekolah, atau konselor sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai praktik yang dilakukannya.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B₁ TK Mutiara Hati Kendari pada tanggal 8 bulan September sampai 7 bulan Oktober 2016. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017. Subjek penelitian ini adalah guru dan anak kelompok B₁ Taman Kanak-kanak Mutiara Hati Kendari dengan jumlah 14 anak didik yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan.

Faktor yang ingin diteliti dalam penelitian ini, yaitu :

1. Faktor Anak

Melihat aktivitas anak melalui metode bercerita untuk meningkatkan nilai-nilai agama dan moral. Dimana anak dapat belajar berperilaku baik dan sopan seperti, bertutur kata dengan baik dan sopan kepada orang yang lebih dewasa, membiasakan anak mengucapkan kata maaf ketika bersalah, mengucapkan kata tolong jika meminta bantuan, anak memiliki sikap tolong meolong, sebagaimana mencerminkan perilaku yang sesuai nilai dan moral agama

2. Faktor Guru

Melihat kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan bagaimana upaya guru dalam meningkatkan nilai-nilai agama dan moral anak di Kelompok B₁ Taman Kanak-kanak Mutiara Hati Kendari.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dibagi dalam dua siklus yaitu sesuai dengan

rencana seperti apa yang telah didesain dan faktor yang diselidiki. Secara umum teknik penelitian di TK menggunakan tanda sebagai berikut: * = belum berkembang (BB), ** = mulai berkembang (MB), *** = berkembang sesuai harapan (BSH), **** = berkembang dengan baik (BSB) (Depdiknas, 2004).

Teknik pengumpulan data merupakan bagian yang terpenting dalam suatu penelitian, bahkan merupakan suatu keharusan bagi seorang peneliti. Maka dalam penelitian tindakan kelas, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah sistem atau rencana untuk mengamati perilaku. Selain itu observasi juga diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.

2. Wawancara

Wawancara dapat dilakukan dengan cara melakukan percakapan atau tanya jawab dengan orang lain atau responden yang berhubungan dengan penelitian. Hal ini dibutuhkan untuk memperkuat data yang didapat melalui observasi

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen. Dokumen-dokumen yang dimaksud adalah dokumen pribadi siswa, foto-foto aktivitas guru dan anak, referensi-referensi seperti rapor siswa dan absensi siswa. Data ini dapat bermanfaat bagi peneliti untuk menguji, menafsirkan bahkan untuk meramalkan jawaban dari permasalahan penelitian.

Pengolahan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan teknik penilaian di Taman Kanak-kanak Mutiara Hati yaitu dengan menggunakan tanda sebagai berikut: * = belum berkembang (BB), ** = mulai berkembag (MB), *** = berkembang sesuai harapan (BSH), **** = berkembang dengan baik (BSB) (Depdiknas, 2004 : 26).

Indikator kinerja dalam penelitian ini ditentukan oleh Taman Kanak-kanak Mutiara Hati Kendari yang terdiri dari indikator proses dan indikator hasil (nilai) anak didik. Dari segi indikator proses pembelajaran, tindakan dikatakan berhasil apabila minimal 80% proses pelaksanaan tindakan sesuai dengan skenario pembelajaran, baik yang dilakukan oleh guru maupun anak didik. Dari segi indikator hasil, tindakan dikatakan berhasil apabila anak didik

telah mencapai nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) minimal 75% baik secara individual maupun klasikal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I (3x pertemuan) dan siklus II (3x pertemuan). Berdasarkan hasil penelitian siklus I (pertemuan 1 sampai 3) menunjukkan bahwa rata-rata perolehan nilai anak didik berada pada taraf nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Data hasil observasi/pengamatan Siklus I seperti yang ditampilkan pada Tabel 1, maka dilakukan analisis keberhasilan tindakan secara klasikal dan diperoleh hasil seperti berikut ini:

Tabel 1. Perhitungan Nilai Klasikal pada Tindakan Siklus I

Kategori	Jumlah	Persentase
Banyak anak memperoleh BSB	2	14,3%
Banyak anak didik memperoleh BSH	7	50%
Banyak anak memperoleh MB	5	35,7%
Banyak anak memperoleh nilai BB	0	0%
Presentase keberhasilan (BSB+ BSH)	9	64,28%
Jumlah	14	100%

Berdasarkan perolehan nilai anak didik yang ditampilkan pada tabel di atas dapat dinyatakan bahwa kegiatan dalam meningkatkan nilai-nilai agama dan moral anak melalui bermain peran pada Kelompok B₁ TK Mutiara Hati Kendari secara klasikal pada siklus I mencapai tingkat keberhasilan sebesar 64,28% yang dicapai oleh 9 orang anak didik. Hal ini menjadi fokus perhatian bagi guru/peneliti agar di siklus selanjutnya kemampuan anak haruslah semakin menunjukkan peningkatan dalam perkembangannya.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II (pertemuan 1 sampai pertemuan 3) menunjukkan bahwa rata-rata perolehan nilai anak didik berada pada taraf nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Data hasil observasi/pengamatan siklus II seperti yang ditampilkan pada Tabel 2, maka dilakukan

analisis keberhasilan tindakan secara klasikal dan diperoleh hasil seperti berikut:

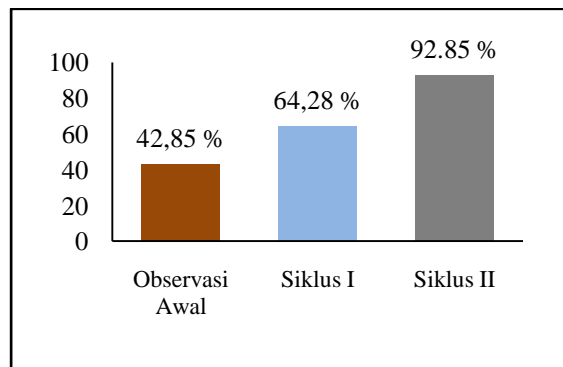
Tabel 1. Perhitungan Nilai Klasikal pada Tindakan Siklus I

Kategori	Jumlah	Persentase
Banyak anak memperoleh BSB	10	71,4%
Banyak anak memperoleh BSH	3	21,4%
Banyak anak memperoleh MB	1	7,1%
Banyak anak memperoleh BB	0	0%
Presentase keberhasilan (BSB+ BSH)	13	92,85%
Jumlah	14	100

Berdasarkan data hasil perolehan nilai anak didik yang ditampilkan pada Tabel 2 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa secara klasikal perolehan nilai anak didik dalam meningkatkan nilai-nilai agama dan moral anak melalui bermain peran pada Kelompok B₁ TK Mutiara Hati Kendari mengalami peningkatan yaitu sebesar 92,85%. Anak didik yang memperoleh nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu sebanyak 10 orang anak didik dengan persentase 71,4%, nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu sebanyak 3 orang anak didik dengan persentase 21,4%, Hal ini menunjukkan peningkatan terhadap perkembangan anak yang sangat baik karena secara umum dapat dikatakan bahwa program kegiatan atau rangkaian pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan nilai-nilai agama dan moral anak melalui bermain peran melalui pada Kelompok B₁ TK Mutiara Hati Kota Kendari dipandang telah terselesaikan dan mencapai indikator kinerja yaitu 75%.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh juga dapat diketahui perbandingan jumlah anak yang memiliki nilai-nilai agama dan moral anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sebelum tindakan/observasi awal sebanyak 6 orang anak didik, setelah pelaksanaan siklus I mengalami peningkatan menjadi 9 orang anak didik dan siklus II meningkat lagi menjadi 13 orang anak didik. Data hasil penilaian seperti yang ditampilkan

pada histogram, maka dapat dilakukan analisis keberhasilan tindakan secara klasikal dan diperoleh hasil seperti tampak pada histogram berikut.



Gambar 1. Histogram hasil rekapitulasi analisis secara klasikal nilai-nilai agama dan moral anak melalui bermain peran.

Selama kegiatan penelitian berlangsung, data hasil temuan yang diperoleh dapat diasumsikan bahwa kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan nilai-nilai agama dan moral anak melalui bermain peran yang dirancang, disusun dan dilaksanakan secara baik dan optimal oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru Kelompok B₁ pada setiap pertemuan siklus I dan siklus II sangat memberikan manfaat pada anak didik.

Jika dilihat dari pemahaman anak didik mulai dari pelaksanaan siklus I sebesar 64,28%, dibandingkan pada tahapan observasi awal/prasiklus penelitian yang hanya mencapai 42,85%, dan pada tindakan siklus II mencapai persentase sebesar 92,85%, hal ini menunjukkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya, karena dari segi indikator hasil untuk anak didik yang ditetapkan telah tercapai yaitu minimal 75% maka penelitian ini dapat dihentikan. Hasil ini menandakan bahwa anak didik sudah mampu memahami kegiatan yang diberikan, sangat memberikan manfaat pada anak didik dengan pengalaman langsung dan konkret, serta penanaman nilai-nilai agama dan moral anak menunjukkan peningkatan terlihat dari kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran dalam dan luar kelas. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai agama dan moral anak melalui bermain peran di kelompok B₁ TK Mutiara Hati Kendari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan pada anak didik kelompok B₁ TK Mutiara Hati Kota Kendari diperoleh kesimpulan bahwa pada observasi awal sebelum tindakan diperoleh 42,85%. Pada siklus I mencapai 64,28%, dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan 92,85% ketuntasan secara klasikal.

Peneliti menyarankan hal-hal diantaranya: (1) diharapkan kepada guru, dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya mempertimbangkan materi, media, dan strategi yang tepat untuk anak didik dan guru dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak.,(2) bagi sekolah, diharapkan dapat menuntut tenaga pendidik menjadi guru yang kreatif, inovatif dalam pengembangan kegiatan-kegiatan pembelajaran untuk anak sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bambang. 2006. *Bahan Ajar Media Permainan Edukatif Kreatif*. Jakarta: Depdiknas.
- Darajat, Zakiyah. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2004. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djamarah. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Gunarti, Winda., dkk. 2008. *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Hendriyani, Devi. 2015. *Meningkatkan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Melalui Metode Karyawisata Pada Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita I Padangan Desa Padangan Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015*. Kediri : Universitas Nusantara PGRI. [Online]. Tersedia: <http://simki.unpkediri.ac.id>. [2 Januari 2016).
- Hermansyah, dkk. 2000. *Metode Pengembangan Agama, Moral, Disiplin, dan Afeksi*. Bandung: Depdiknas.
- Khoerunnisa, Nisa. 2015. *Optimalisasi Metode Bermain Peran dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif dalam Mengasah Percaya Diri Anak Usia Dini*. Samarinda: (PAUDI) IAIN.
- Mayke. 2001. *Bermain, Main dan Permainan*. Jakarta: Gramedia.
- Moeslichatoen 2004. *Metode Pengajaran di TK* : Rineka Cipta.
- Musfiroh, Takdiroatun. 2005. *Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Otib. 2005. *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Agama*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Pusat Kurikulum Kemdikbud. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Wardani, IGAK & Kuswaya Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (edisi 1)*. Jakarta: Universitas Terbuka.