

PENERAPAN BERMAIN *MIND MAPPING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI TAMAN KANAK-KANAK

Ermala, Thamrin, Halida

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNTAN

Email: Ermalanam@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan bermain *mind mapping* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 Tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*action research*) dengan bentuk penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, lembar penilaian, IPKG, catatan lapangan dan dokumentasi. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sampel penelitian ini adalah 11 anak. Kemampuan membaca permulaan dapat dilihat bahwa dari siklus ke 1 pertemuan ke 1 sampai siklus ke 2 pertemuan ke 3 sebelum dilakukan tindakan sebanyak 3 anak mencapai persentase 27,27%, setelah dilakukan tindakan meningkat 8 anak yang mencapai persentase 72, 72% target yang dikategorikan baik.

Kata Kunci: *Bermain Mind Mapping, Membaca permulaan, Anak usia dini*

Abstract: This study aimed to analyze the application of mind mapping play in improving the reading ability of children beginning at the age of 5-6 years. The method used is action research (action research) in the form of research is descriptive. The instruments used in this research is observation, assessment sheets, IPKG, field notes and documentation. The measures used in this study is the planning, implementation, observation, and reflection. The sample was 11 children. Early reading ability can be seen that from cycle 1 to cycle the meeting to 1 to 2 to 3 meetings before the child reaches the action as much as 3 percentage 27.27%, after the act of an increase of 8 children who reach the percentage of 72, 72% were categorized as good targets.

Keywords: *Playing Mind Mapping, Reading starters, Early childhood*

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan yang dapat memberikan stimulasi atau ransangan bagi perkembangan potensi yang dimiliki sejak lahir. Dengan menanamkan sikap dan akhlak yang mulia. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar, melakukan apapun untuk memenuhi rasa ingin tahunya, selain itu secara naluri anak-anak aktif bergerak mereka menuju kemana saja dengan minat dan kesenangannya. Dengan aktivitas tersebut anak memenuhi kebutuhan belajarnya. Belajar bagi anak juga akan terjadi sebagai dampak dari partisipasinya dengan baik, dengan anak-anak lain sebayanya serta orang-orang terdekatnya termasuk guru dan orang tuanya.

Usia dini merupakan periode perkembangan yang panjang dari masa kanak-kanak sekitar usia 5 sampai 6 tahun. Namun diperiode ini merupakan masa prasekolah pada anak. Masa kanak-kanak lebih cenderung belajar sambil

bermain dan melatih kemandirian pada diri anak. Karena dimasa ini anak lebih senang untuk menghabiskan waktunya bermain. Bermain itu merupakan proses tahap perkembangan untuk mencapai pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari anak itu sendiri.

Pada usia 4-6 tahun kemampuan anak dalam berpikir dan menemukan gagasan ide yang memecahkan suatu masalah semakin berkembang, dilihat dari aktivitas anak biasanya upaya pertama mencoret-coret, menggambar dan menulis mereka tidak peduli dimana saja yang mereka inginkan dan senangi. Kemampuan membaca dan menulis akan terus meningkat tahap demi tahap akan lebih lancar jika diberikan stimulus melalui kegiatan khusus yang digemari anak.

Montessori dan Hainstock (dalam Dhieni, 2008:5.4) menyatakan, “pada anak usia 4-5 tahun anak sudah bisa diajarkan membaca dan menulis. Bahkan membaca dan menulis merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini.” Jadi, pengembangan kemampuan membaca dan menulis di TK dapat dilaksanakan selama masih dalam batas-batas aturan praskolastik dan sesuai dengan karakteristik anak.

Membaca merupakan salah satu kunci penting yang dibutuhkan anak dalam mengarungi dunia pengetahuan (Aulia 2012:60). Banyak metode belajar membaca yang bermunculan guna membantu para guru dan orang tua dalam mengajarkan keterampilan ini. Sebenarnya, metode saja tidak cukup. Sebab anak memiliki keunikan tersebut membutuhkan layanan metode yang berbeda-beda. Karena pada dasarnya membaca merupakan kemampuan memahami bahasa lisan, dengan adanya kemampuan memahami, maka memahami makna dari tulisan juga dapat dilakukan dengan mudah. Kalau anak memahami makna “berenang” dalam bahasa lisan, akan mudah baginya belajar membaca dengan bahan-bahan itu (gambar), kemampuan memahami bahasa lisan adalah suatu dasar penting untuk belajar membaca dini.

Menurut Montolalu (2007:1.2), bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniyah. Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang selalu memberikan kepuasan baginya. Menurut Miller (2010: 6), “*Play is any activity freely entered into that is fun or enjoyable and that is appropriately matched to one's skill to represent an attainable challenge.*” Bermain merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan menantang dengan apa yang dilakukannya. Kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar, dan belajar secara menyenangkan, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat di mana ia hidup.

Menurut Indriyani (2013), “*mind mapping* sebuah metode visualisasi pengetahuan secara grafis untuk mengoptimalkan eksplorasi seluruh area kemampuan otak.” Aini (2012), *mind mapping* adalah sebuah strategi dalam pembelajaran yang berusaha mengaktifkan otak kanan dan otak kiri bekerja secara seimbang. *Mind mapping* terdapat gambar, warna, garis, dan kata-kata yang bisa

menolong untuk lebih baik dalam mengingat, menuangkan ide menghemat dan memanfaatkan waktu.

Mind mapping merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan fikiran sedemikian rupa sehingga kerja otak alami dilibatkan sejak awal (Buzan 2013:5). *Mind mapping* atau pemetaan pikiran adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak yang menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. *Mind map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam dan ke luar otak, *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita.

Maka dari itu peneliti berharap dengan bermain *mind mapping* akan dapat meningkatkan kemampuan membaca, menumbuhkan ide yang kreatif dan membangun ide belajar yang menyenangkan bagi anak khususnya pada anak TK Pertiwi Disbun pada kelas B2 usia 5-6 Tahun.

METODE

Menurut Yatini Ay (dalam Emzir 2014:257), penelitian ini merupakan penelitian tindakan melalui tiga siklus. Penelitian tindakan digunakan dalam rangka pengumpulan data dalam rangka perbaikan dan peningkatan pengetahuan dalam berbagai hal dibidang pendidikan seperti kurikulum, pembelajaran, dan belajar sehingga terwujud suatu perbaikan pada aktivitas belajar mengajar. Penelitian tindakan bersifat kolaboratif karena melibatkan pihak lain (kolaborator) dalam penelitiannya. Dengan keterbukaan dirinya terhadap kritik dan masukan dari kolaborator dan mahasiswa, pengajar mengetahui hal-hal yang perlu diubah dan tingkatkan. Penelitian tindakan yang digunakan bersifat kualitatif karena penulis berinteraksi dengan subjek penelitian secara alamiah, dalam arti penelitian berjalan sesuai dengan jalannya proses belajar mengajar, dengan cara mengadakan pengamatan, melakukan penelitian secara sistematis, dan menarik kesimpulan sebagaimana layak dilakukan oleh penelitian kualitatif.

Subjek dalam penelitian tindakan (*action research*) ini adalah Guru Kelas B2 dan anak usia 5-6 tahun dikelompok B1 di TK Pertiwi Disbun, dengan jumlah anak sebanyak 11 orang.

Penelitian tindakan ini dilakukan dalam 2 siklus dan pada setiap siklus tiga kali pertemuan. Tiap siklus terdiri atas empat tahap kegiatan yaitu, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan peneliti akan bekerjasama dengan guru kelas untuk berusaha mengembangkan fokus masalah berdasarkan refleksi awal yang dilakukan terhadap sumber data (anak) mengenai kesulitan maupun hambatan yang ditentukan selama melaksanakan kegiatan pembelajaran. Adapun perencanaan tindakan sebagai berikut:

- a. Menentukan tema dan sub tema
- b. Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar
- c. Menentukan tujuan pembelajaran
- d. Menyediakan media pembelajaran
- e. Membuat pedoman penilaian kemampuan anak
- f. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) adapun isi RKH antara lain:

Siklus ke 1 Pertemuan ke 1

Tema: Alam Semesta Sub tema: Jenis-Jenis Benda langit

Siklus ke 1 Pertemuan ke 2

Tema: Alam Semesta Sub tema: Gejala Alam

Siklus ke 1 Pertemuan ke 3

Tema: Alam semesta Sub tema: Siang Malam

Siklus ke 2 Pertemuan ke 1

Tema: Transportasi Sub Tema: Jenis-jenis alat transportasi

Siklus ke 2 Pertemuan ke 2

Tema: Transportasi Sub tema: Alat transportasi modern

Siklus ke 2 Pertemuan ke 3

Tema: Transportasi Sub tema: Rekreasi/ Taman Buah

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan mengacu pada rencana kegiatan harian (RKH) yang telah dirancang sebelumnya. Tindakan yang diberikan adalah menyampaikan pembelajaran dengan media kartu gambar dan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak, yang meliputi: 1) Pijakan lingkungan, 2) Pijakan sebelum bermain, 3) Pijakan saat bermain, 3) Pijakan setelah bermain.

Pengamatan

Pada saat tindakan pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi aktivitas anak dan kinerja guru menggunakan lembar observasi aktivitas anak dan kinerja guru yang telah dirancang sebelumnya.

Refleksi

Untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan tindakan berkaitan dengan hasil belajar anak dilakukan kegiatan analisis. Kegiatan analisis yang dilakukan, antara lain menganalisis hasil observasi guru, menganalisis hasil observasi anak.

Selanjutnya dilakukan refleksi berdasarkan hasil analisis kegiatan siklus sebelumnya. Refleksi berfungsi memperbaiki segala kekurangan yang terjadi pada siklus selanjutnya tidak terulang kekurangan yang sama.

Menurut Iskandar (2011:11), dalam penelitian hasil observasi terhadap guru maupun anak di hitung dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P\% = \frac{F}{N} \times 100$$

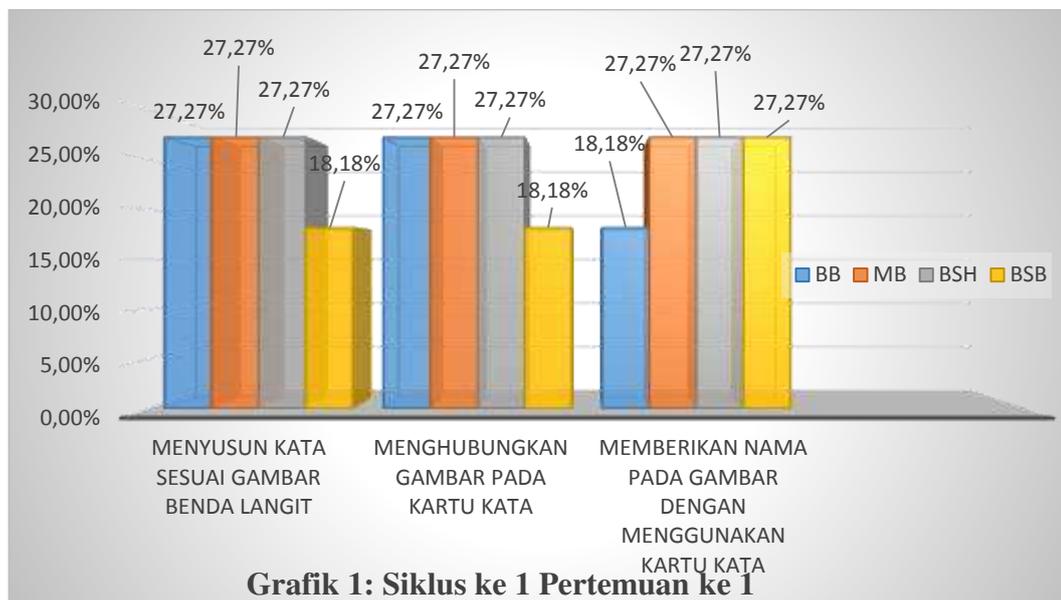
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, disetiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Jadi jumlah pertemuan dalam penelitian ini sebanyak enam kali pertemuan, adapun penerapan bermain *mind mapping* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan sebagai berikut:

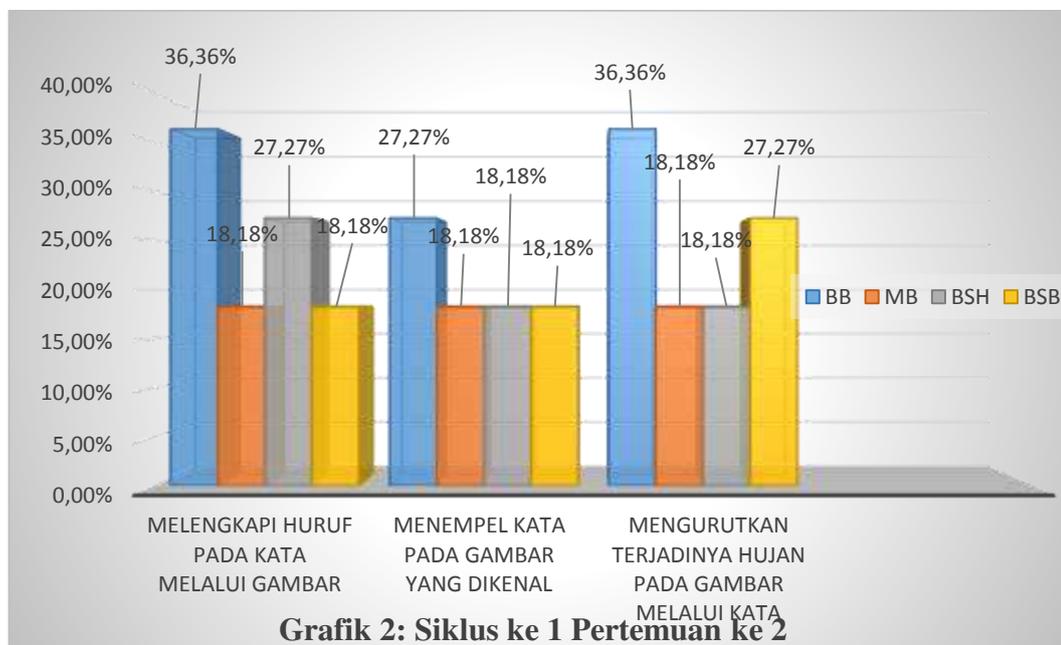
Deskriptif Siklus 1 Pertemuan ke 1

Hasil belajar yang akan ditingkatkan pada siklus ke 1 pertemuan ke 1 belum dapat diperoleh dengan optimal sesuai dengan tujuan penelitian. Selain itu metode yang diberikan yakni bermain *mind mapping*. Adapun kegiatan sebelum main yang dilakukan sudah menempatkan media, namun pada kegiatan saat bermain guru belum dapat mengaitkan *mind mapping* dengan indikator penilaian yang akan dicapai, sehingga kegiatan pembelajaran anak belum dapat dilakukan

dengan baik. Kegiatan bermain yang dilakukan belum dapat memberikan kesan pada anak tentang pembelajaran yang telah disampaikan.



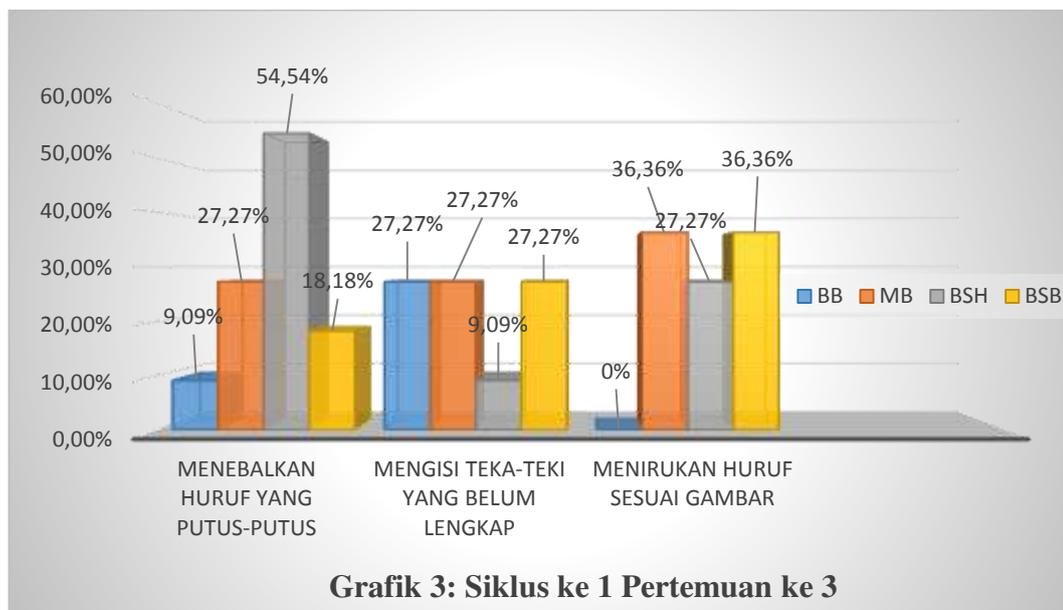
Meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak melalui bermain *mind mapping* dalam melakukan eksplorasi menghubungkan kata pada gambar dengan menarik garis tersebut juga masih dikategorikan mulai berkembang. Dari kelemahan yang telah dikemukakan tersebut, maka penelitian dilanjutkan pada siklus ke 1 pertemuan ke 2.



Deskriptif Siklus ke 1 Pertemuan ke 2

Hasil belajar yang akan ditingkatkan pada siklus ke 1 pertemuan ke 2 sudah mengarah pada tujuan penelitian, akan tetapi materi yang disajikan belum fokus pada tema yang diangkat. Selain itu dalam hal ini hanya ada beberapa orang

saja yang melakukan kegiatan di dalam pelaksanaan pembelajaran ketika sedang berlangsung. Terdapat anak masih terpaku pada bimbingan yang selalu diarahkan dan dibantu oleh guru. Anak belum mampu mandiri dan masih kurang dalam mengenal lambang huruf dalam kegiatan pembelajaran, sehingga anak belum maksimal dalam mengerjakan kegiatan bermain *mind mapping* tersebut. Untuk mengoptimalkan anak, maka penelitian dilanjutkan pada siklus ke 1 pertemuan ke 3.



Grafik 3: Siklus ke 1 Pertemuan ke 3

Deskriptif Siklus ke 1 Pertemuan ke 3

Pada siklus ke 1 pertemuan ke 3 meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui bermain *mind mapping* sudah mulai meningkat, guru dapat mengarahkan materi pelajaran sesuai dengan RKH yang telah dibuat.

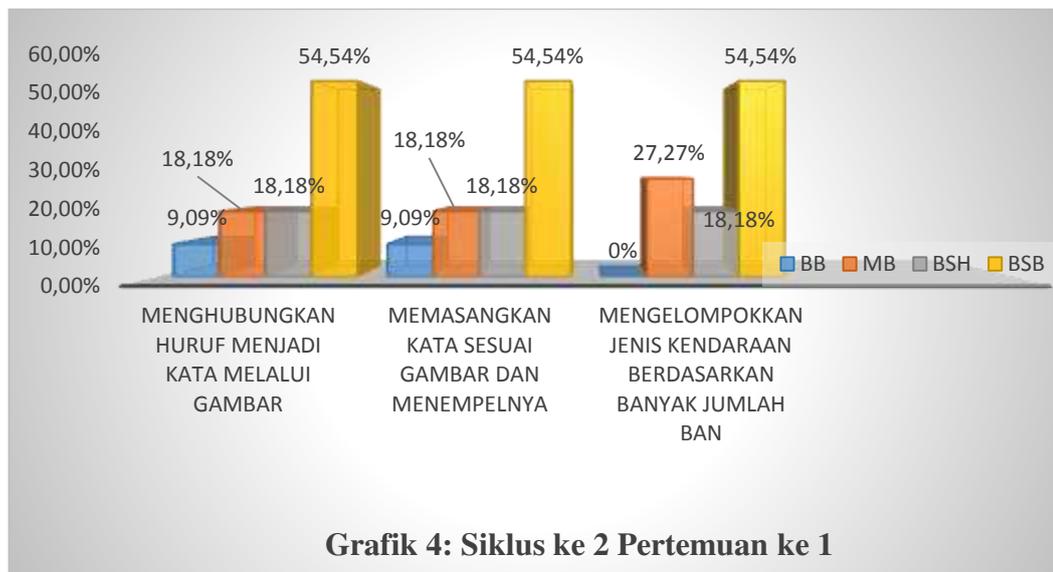
Kegiatan sebelum main yang telah dilakukan guru sudah baik dengan menempatkan media pembelajaran pada meja anak, dan kegiatan saat bermain yang dilakukan guru sudah mulai baik, dalam hal ini guru sudah mengaitkan materi dengan kehidupan anak disekitarnya. Namun hanya saja guru belum dapat memberikan motivasi kepada anak agar cepat mengenal huruf dan membaca permulaannya. Sehingga kemampuan membaca permulaan di kelas B2 itu belum mencapai optimal masih beitu rendah, maka dari itu untuk mengoptimalkan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaannya maka dilanjutkan pada siklus ke 2.

Deskriptif Siklus ke 2 Pertemuan ke 1

Kemampuan membaca permulaan pada anak melalui bermain *mind mapping* sudah meningkat dibandingkan pertemuan sebelumnya, selain itu kegiatan yang dilakukan dapat berjalan sesuai dengan desain yang telah dirancang dala RKH.

Sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan menarik minat membaca anak dan memperbanyak kosa kata pada anak. Selanjutnya kegiatan sebelum main yang dilakukan guru yakni menyampaikan apersepsi dengan menanyakan kegiatan yang telah dilakukan pada waktu yang lalu dan

mengaitkan kegiatan yang dilakukan pada hari ini. Pada kegiatan intinya anak dilatih untuk melakukan kegiatan tanpa bimbingan guru. Cukup guru mendemostrasikan sebelum masuk pada kegiatan pembelajaran dimulai. Dalam hal ini anak sudah mulai berkembang dalam kegiatan yang diberikan oleh gurunya, hanya beberapa anak yang masih rendah itu pun sudah ada peningkatan pada diri anak dalam mengenal huruf dan kata yang diberikan melalui gambar. Untuk itu lebih bertambahnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan, maka dilanjutkan pada siklus ke 2 pertemuan ke 2.



Grafik 4: Siklus ke 2 Pertemuan ke 1

Deskriptif Siklus ke 2 Pertemuan ke 2

Pada siklus ke 2 pertemuan ke 2 ini perkembangan anak mulai bertambah kemampuan dalam membacanya terlihat dari proses belajar dan kegiatan yang diberikan oleh guru. Untuk itu kegiatan yang dilakukan perlu mendapatkan stimulasi lebih lanjut, maka penelitian dilanjutkan pada siklus ke 2 pertemuan ke 3. Hasil perkembangan kemampuan membaca permulaan, dapat dilihat pada grafik siklus ke 2 pertemuan ke 2.

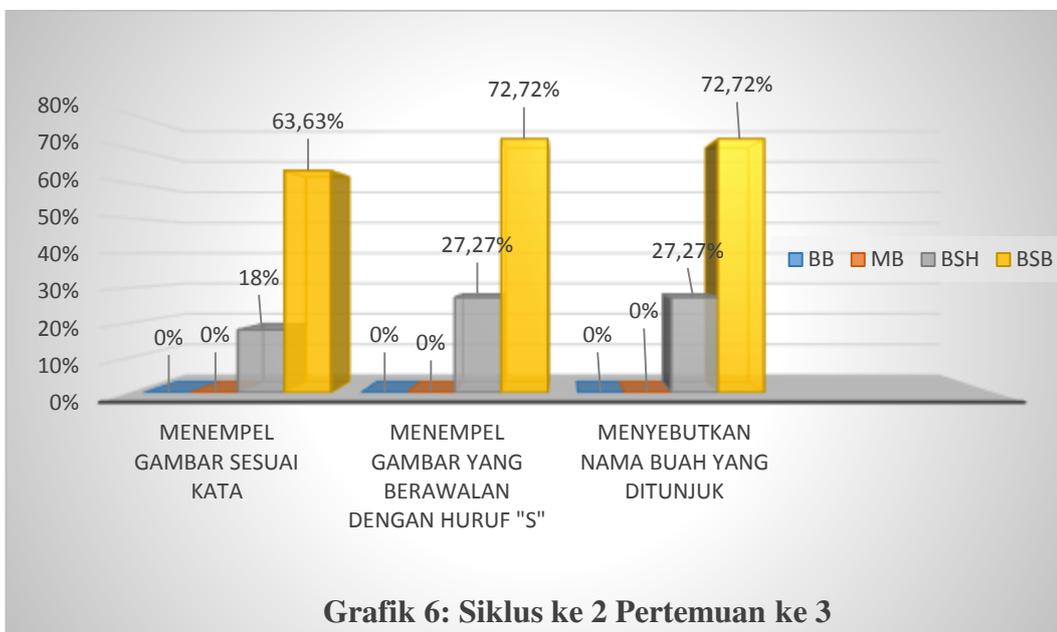
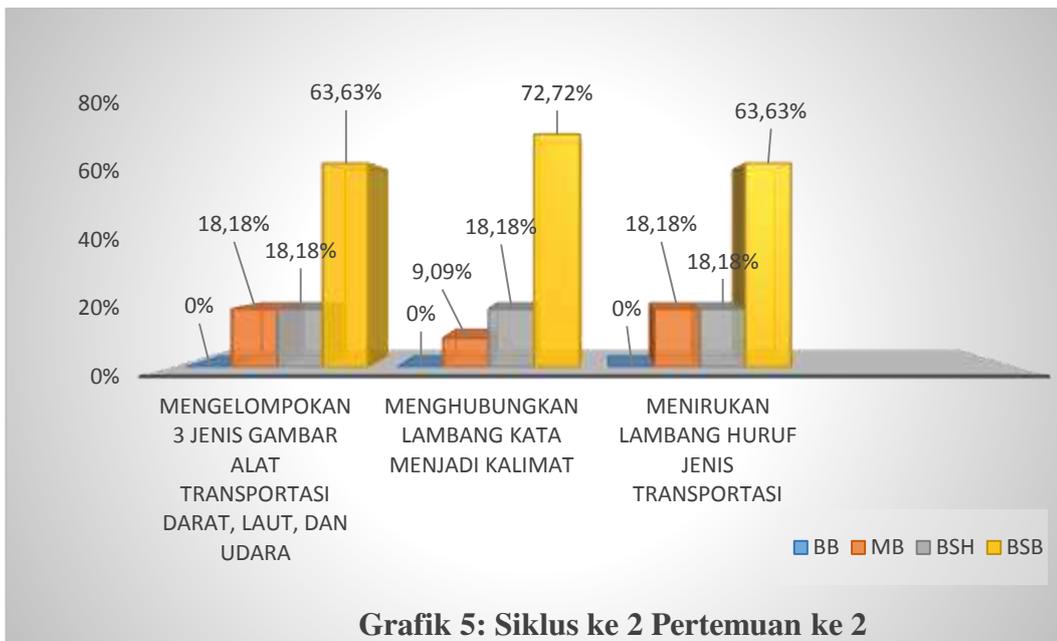
Deskriptif Siklus ke 2 Pertemuan ke 3

Pada siklus ke 2 pertemuan ke 3 ini sebagian anak sudah dapat mengenal lambang huruf dan membaca permulaan, bahkan ada anak yang sudah bisa membaca per suku kata maupun per kalimat yang digaris bawahi kalimat yang tidak terlalu panjang. Namun ini merupakan sudah dikategorikan meningkat dalam kemampuan membaca permulaan pada anak di kelas B2. Hasil perkembangan kemampuan membaca permulaan, dapat dilihat pada grafik siklus ke 2 pertemuan ke 3.

Pembahasan

Pembahasan yang peneliti lakukan dalam penelitian ini untuk membahas permasalahan yang ada sesuai dengan rumusan masalah, adapun pembahasan sebagai berikut: (1) Perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak melalui bermain *mind mapping* usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Disbun Kecamatan Pontianak Tenggara.

Mulyati (2010:64) mengemukakan bahwa “kemampuan membaca untuk kelompok pemula sama dengan meluk huruf, yakni dapat mengenal lambang-lambang tulis dan bunyinya dengan lafal yang benar”. Perencanaan pembelajaran bermain *mind mapping* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Disbun, yang dilakukan guru yakni merumuskan tujuan pembelajaran, memilih tema, mencakup standar kompetensi, menilai hasil belajar. Pembahasan dilanjutkan pada berikutnya di bawah grafik 6.



Perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru khususnya dalam merencanakan kegiatan meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak melalui bermain *mind mapping* sesuai dengan aspek yang ditingkatkan guru dinilai baik. Hal ini sesuai dengan teori yang telah dikemukakan di atas dan dapat

ditarik kesimpulan bahwa perencanaan pembelajaran harus dapat mengembangkan tema yang diangkat dalam pembelajaran tersebut, (2) Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui bermain *mind mapping* anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Disbun Kecamatan Pontianak Tenggara. Adriyani (2013), mengemukakan bahwa *mind mapping* merupakan sebuah metode visualisasi pengetahuan secara grafis untuk mengoptimalkan eksplorasi seluruh area kemampuan otak. Seperti halnya membuat sebuah permainan kartu kata dan kartu gambar yang dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Pelaksanaan pembelajaran dalam penerapan bermain *mind mapping* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun yakni dimulai dari kegiatan awal yakni menata media pembelajaran pada setiap anak, melaksanakan kegiatan awal sebelum kegiatan inti yakni membuka pelajaran, memberikan apersepsi tentang tema yang akan diangkat dan dikaitkan dengan kegiatan yang akan dilakukan, melakukan kegiatan inti yakni meminta anak melakukan kegiatan yang diberikan setiap anak dalam suatu kegiatan berupa permainan kartu kata dan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Selanjutnya melaksanakan kegiatan setelah main yakni memberikan kesempatan pada anak untuk mengemukakan kesulitan dalam kegiatan pembelajaran, memberikan pesan-pesan sebelum pulang sekolah dan menutup pembelajaran. Pelaksanaan yang dilakukan dinilai baik karena dapat dilaksanakan secara sistematis sehingga anak mendapat penjelasan yang jelas terhadap kegiatan yang diberikan. Selain itu anak terlibat langsung dalam penggunaan media dengan melakukan kegiatan pembelajaran.

Penerapan bermain *mind mapping* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Disbun Kecamatan Pontianak Tenggara.

Menurut Dalman (2013:85) beberapa yang mencakup dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan sebagai berikut:

- a. Pengenalan bentuk huruf
- b. Pengenalan unsur-unsur linguistik
- c. Pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis)
- d. Kecepatan bertarap lambat.

Penerapan bermain *mind mapping* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun antara lain melakukan eksplorasi suatu kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Mengulang kembali dalam mengenal lambang huruf, bacaan pada permainan kartu gambar dan kata.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan bermain *mind mapping* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Disbun Kecamatan Pontianak Tenggara sudah dapat dikategorikan baik. Dapat dilihat bahwa dari siklus ke 1 pertemuan ke 1 sampai siklus ke 2 pertemuan ke 3 sebelum dilakukan tindakan sebanyak 3 anak mencapai persentase 27,27%,

setelah dilakukan tindakan meningkat 8 anak mencapai persentase 72,72% target yang dikategorikan baik.

Saran

Melalui hasil yang diperoleh dalam penelitian tindakan (*action research*), maka penelitian dalam penerapan bermain *mind mapping* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Disbun Kecamatan Pontianak Tenggara antara lain: (1) Guru agar dapat lebih banyak melakukan demonstrasi atau contoh untuk menstimulasi perkembangan anak dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan, (2) Guru berupaya lebih bervariasi dalam menyampaikan materi kepada anak agar tidak hanya terfokus pada kegiatan yang akan diberikan, supaya dapat menarik minat anak dalam belajarnya, (3) Guru-guru dapat lebih meningkatkan kemampuan membaca permulaan yang menyenangkan bagi anak dan cepat dalam mengenal lambang huruf.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Annisa, dkk. 2012. *Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal: Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya. FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Aulia, 2012. *Revolusi Pembuat Anak Candu Membaca*. Jakarta:FlashBook.
- Buzan, Tony. 2013. *Buku Pintar Mind Mapping*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Emzir. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Indriyani, Pratiwi, Made, dkk 2012.*Penerapan Metoda Mind Mapping Berbantuan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa*.Jurnal: Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Iskandar.2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:GP Press.
- Miller, Elissa, dkk. (2010). *Activiy Analysis, Creativity, and Playfulness In Pediatric Occupational Therapy*. Canada: Jones and Bartlett.
- Montolalu, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyati, Yeti, dkk. 2008. *Bahasa Indonesia*.Jakarta: Universitas Terbuka.

