

MANAJEMEN PEMBELAJARAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS PERMAINAN BAGI GURU PAUD

¹Ahmad Samawi, ²Eny Nur Aisyah, ³Annisa, ⁴Sandy Tegariyani

Universitas Islam Negeri Malang

*e-mail: ahmad.samawi.fip@um.ac.id

Abstrak: Pendidikan karakter sangat penting diberikan pada anak karena menjadi dasar pengembangan perilaku anak di masa depan. Penguatan pendidikan karakter pada anak terus dilakukan melalui permainan. Pelatihan manajemen pembelajaran penguatan pendidikan melalui permainan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mengembangkan skenario permainan yang digunakan dalam penguatan pembelajaran pendidikan karakter sehingga meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran di lembaga PAUD. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah menggunakan berbagai informasi, diskusi, dan workshop serta peer teaching dengan menggunakan pendekatan Andragogi. Pelatihan ini menghasilkan pemahaman dan keterampilan sebagian besar (77,5%) peserta sangat baik, sebagian lainnya (17,5%) cukup baik dan 5 % lainnya kurang dalam menyusun skenario permainan. Disimpulkan kemampuan Guru PAUD di kota Malang meningkat setelah mengikuti pelatihan manajemen penguatan pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan di PAUD.

Kata kunci: pembelajaran, pendidikan karakter, permainan

Abstract: Character education is very important given to children because it is the basis for developing children's behavior in the future. Strengthening character education in children continues through games. The education management training for strengthening education through this game aims to increase knowledge and skills in developing game scenarios that are used in strengthening character education learning so as to increase the effectiveness and quality of learning in PAUD institutions. The method used in this training activity is to use various information, discussions, and workshops as well as peer teaching using the Andragogy approach. This training resulted in the understanding and skills of the majority (77.5%) of the participants being very good, some of the others (17.5%) were quite good and the other 5% were lacking in developing game scenarios. It was concluded that the ability of PAUD teachers in Malang increased after attending management training in strengthening learning of character-based game education in PAUD.

Keywords: learning, character education, games

PENDAHULUAN

Kecamatan Sukun terletak di tengah kota Malang yang berbatasan dengan kabupaten Malang di bagian selatan dan barat, kecamatan Kedungkandang di

sebelah timur, kecamatan Klojen di sebelah utara. Wilayah kecamatan Sukun terdiri dari 11 Kelurahan yaitu Kelurahan Gadang, Ciptomulyo, Kebonsari, Bandungrejosari, Sukun, Tanjungrejo, Bandulan, Mulyorejo, Bakalankrajan, Pisangcandi, Karangbesuki. Kecamatan Sukun selain sebagai wilayah perdagangan, industri, juga sebagai wilayah pendidikan yang kepadatan penduduknya sangat tinggi. Di UPTD wilayah pendidikan kecamatan Sukun terdapat 112 lembaga Paud yang terdiri dari 67 lembaga Taman Kanak-kanak (TK) dan satu TK Negeri Pembina III di Kelurahan Bakalankrajan, ada 24 lembaga Kelompok Bermain (KB), ada 21 lembaga Pos Paud (PP) yang sebagian besar dibawah naungan yayasan. Di kecamatan Sukun jumlah guru PAUD ada 544 orang yang terdiri dari guru TK ada 368 orang yang terdiri dari Guru Tetap Yayasan (GTY) dan guru DPK, guru KB ada 93 orang, pengasuh Pos Paud ada 83 orang.

Tingkat Pendidikan Guru TK dan RA di Kecamatan Sukun bervariasi, ada sebagian yang masih lulusan sekolah umum yang tidak pernah mendapat ilmu kependidikan PAUD secara khusus, sebagian lulusan DII PGTK, ada juga yang lulusan S1 PG-PAUD bahkan ada lulusan S1 di luar pendidikan keguruan. Status lembaga PAUD di Kecamatan Sukun sebagian berada di bawah naungan yayasan sehingga ada sebagian menggunakan Kurikulum dari Kemendikbud dan ada yang menggunakan kurikulum dari Kementerian Agama sebagai pedoman pokok pelaksanaan pembelajarannya.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, tumbuh kembang secara cepat (Handayani, Gandamana, & Fariyah, 2017). Keunikan itu tampak pada kemampuan kognitifnya berada pada masa pra operasional, bahasanya tumbuh secara reseptif dan imitative, kemampuan NAM anak berada pada heteronomous dan realistic, serta sosialitasnya masih egosentris. Berdasarkan karakteristik tersebut pengembangan kemampuan anak melalui pembelajaran dilakukan secara menarik, ceria, dan menyenangkan, serta aman dan nyaman. Salah satu bentuk pembelajaran yang menyenangkan tersebut adalah melalui permainan (Fahyuni & Fauji, 2017). Menurut penelitian Suparno (2013) permainan bowling tiruan memiliki dampak positif terhadap kecakapan motoric anak. Melalui permainan itu materi pengembangan dan karakter anak dengan mudah diterima dan dipahami anak karena anak belajar dari teman sebaya dalam permainan. Pembelajaran melalui teman sebaya dalam permainan ini sesuai dengan penelitian Rakimahwati (2013) yang menemukan bahwa penggunaan tutor sebaya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak.

Guru PAUD sebagai tenaga pendidik profesional yang berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran dituntut kreativitasnya untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang memiliki muatan Pendidikan Karakter agar dapat membelajarkan anak didiknya secara berkualitas dan menghasilkan

lulusan yang memiliki nilai-nilai karakter. Agar dapat jadi fasilitator yang baik guru PAUD diharapkan dapat membekali diri dengan wawasan dan keterampilan pengembangan perangkat pembelajarn bermuatan pendidikan karakter sehingga guru dapat menjalankan perannya dengan baik. Tanpa bekal yang cukup guru PAUD tidak akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam melaksanakan tugasnya.

Guru PAUD sebagai tenaga pendidik profesional yang berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran dituntut kreativitasnya untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang memiliki muatan Pendidikan Karakter agar dapat membelajarkan anak didiknya secara berkualitas dan menghasilkan lulusan yang memiliki nilai-nilai karakter. Pendidikan karakter sangat penting diberikan sejak dini, karena menurut Lickona (1992) karakter itu adalah "*value in action*"--nilai yang diwujudkan dalam tindakan.

Nilai adalah apa yang dihargai oleh seseorang dan menjadi jiwa perbuatan lahiriah seseorang. Selain itu, menurut Sadun Akbar (2015), buruknya karakter bangsa diduga karena dalam praktik pembelajaran kurang seimbangnya antara pengembangan "pikiran" dengan "hati". Pengembangan pendidikan karakter di sekolah dapat dilakukan melalui pembudayaan dalam bentuk pembelajaran dan pembiasaan (Kemendiknas, 2011). Kegiatannya disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, sumber belajar yang tersedia, dan kemampuan guru (Kemendiknas, 2010). Agar dapat jadi fasilitator yang baik guru PAUD diharapkan dapat membekali diri dengan wawasan dan keterampilan pengembangan perangkat pembelajarn bermuatan pendidikan karakter sehingga guru dapat menjalankan perannya dengan baik. Tanpa bekal yang cukup guru PAUD tidak akan dapat meningkatkan kwalitas pembelajaran dalam melaksanakan tugasnya.

Pendidikan karakter di sekolah perlu manajemen pendidikan yang baik. Kurniadin dan Machali (2012) menyatakan bahwa manajemen pendidikan pada dasarnya alat-alat yang diperlukan dalam usaha mencapai tujuan pendidikan yang terdiri dari serangkaian proses perencanaan, pengorganisasian, pergerakan, dan pengawasan yang terkait dengan bidang pendidikan.

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sehingga menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan seluruh aspek pengembangannya. Secara fungsional permainan merupakan aktivitas peniruan dari dan persiapan menuju orang dewasa. Bermain adalah kegiatan anak untuk mempersiapkan menjadi orang dewasa (Dharmamulya, 2004). Melalui kegiatan bermain dan permainan itu anak membayangkan dirinya berada dalam berbagai kedudukan dan peran orang dewasa sehingga dapat membangun karakternya. Misalnya bermain dokter-dokteran, anak akan

memerankan seakan jadi dokter ketika menghadapi pasien yang diperankan temannya .

Bermain sebagai permainan merupakan perilaku terstruktur dalam struktur orang dewasa sehingga permainan yang benar-benar milik anak sesuai dengan dunianya kurang mendapat perhatian. Apalagi permainan (games) dengan berbagai teknologi digital yang ada sekarang ini anak-anak seakan hadir dalam realitas orang dewasa. Dengan kata lain melalui kegiatan permainan itu realitas orang dewasa dihadirkan dalam dunia anak. Meskipun kostum dan properti yang ada dalam permainan itu adalah seperti anak-anak. Secara psikologis, melalui kegiatan bermain dan permainan itu anak dapat mengekspresikan perasaannya baik kemarahan maupun kecemasannya sehingga anak belajar mengendalikan diri. Menurut Piaget (dalam Dharmamulya, 2004) bermain dan permainan itu anak dapat belajar berbagai aturan moral ketika bermain kelereng misalnya. Anak dapat melakukan asimilasi dan akomodasi sistem nilai masyarakat di dalam proses kegiatan bermain dan permainan yang disukainya.

Secara sosiologis kegiatan bermain dan permainan merupakan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan anak beradaptasi dengan lingkungan sosialnya (Nurjanah, 2018; Ulinuha & Astuti, 2016). Menurut teori aurosal menjelaskan bahwa bermain dan permainan itu merupakan kegiatan makhluk organisme yang berusaha mempertahankan diri dalam setiap perubahan. Kemampuan aurosal ini anak membuat anak mampu mengubah pikiran dan dunia materi ke dalam situasi baru yang tidak membosankan. Menurut teori pedagogis, bermain dan permainan itu merupakan proses perubahan perilaku seorang anak agar dapat belajar mempertahankan hidup di tengah-tengah lingkungan yang serba berubah. Anak akan memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan baru tanpa harus merasa bosan.

Dari hasil observasi awal dan wawancara singkat dengan beberapa guru dan kepala lembaga PAUD serta pengurus HIMPAUDI dan IGTKI yang ada di wilayah Kecamatan Sukun menunjukkan bahwa para guru TK dan RA pada umumnya mengalami kesulitan dalam meningkatkan penguatan pembelajaran pendidikan karakter berbasis permainan di TK dan RA masing-masing. Keadaan ini disebabkan karena para guru belum memiliki wawasan dan keterampilan yang memadai untuk membuat rancangan atau skenario permainan untuk penguatan pembelajaran pendidikan karakter yang memadai dalam melaksanakan tugasnya. Pelatihan manajemen pembelajaran penguatan pendidikan berbasis permainan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mengembangkan skenario permainan yang digunakan dalam penguatan pembelajaran pendidikan karakter sehingga meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran di lembaga PAUD.

METODE

Target peserta sebagai khalayak sasaran antara yang strategis untuk dilibatkan dalam kegiatan pelatihan ini ada 40 guru. Mereka terdiri atas guru TK wakil dari 11 kelurahan masing-masing diwakili 2 orang jadi jumlahnya 22 orang guru yang diutamakan lulusan sarjana pendidikan agar mampu menyebarluaskan hasil pelatihan pada guru-guru PAUD di sekitarnya. Selain itu, guru Kelompok Bermain (KB) ada 13 lembaga KB masing-masing diwakili 1 orang jadi ada 13 orang. Guru ini diharapkan mampu membina guru-guru lain di KB binaannya dengan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki dari hasil pelatihan. Pengasuh Pos Paud (PP) ada 5 lembaga Pos Paud masing-masing diwakili 1 orang jadi ada 5 orang. . Diharapkan hasil pelatihan dijadikan agenda program kerja Pos Paud dalam membina anggotanya.

Pada akhir kegiatan pelatihan diharapkan guru-guru PAUD se-Kecamatan Sukun Kota Malang memiliki pengetahuan dan keterampilan mengembangkan skenario pembelajaran berkarakter berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga PAUD sekitar khalayak sasaran.

Metode yang digunakan dalam pelatihan meliputi ceramah dan tanya jawab untuk menyampaikan materi pengembangan RPPH dengan model pembelajaran pendidikan karakter di lembaga PAUD. Workshop yaitu untuk membahas materi pengembangan desain dan pemanfaatan bahan dalam membuat jenis jenis media pembelajaran bernilai karakter berbasis permainan untuk lembaga PAUD. Demonstrasi untuk memperagakan tahap-tahap teknik pembuatan berbagai model pembelajaran karakter berbasis permainan untuk lembaga PAUD. Pemberian tugas latihan secara berkelompok untuk membuat satu unit perangkat permainan untuk lembaga PAUD. Simulasi juga digunakan untuk menguji cobakan pemanfaatan perangkat pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran yang sesungguhnya di lembaga PAUD. Diskusi untuk melakukan evaluasi dan mendapat balikan baik tentang proses maupun hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Evaluasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan terhadap proses pelatihan dan hasil pelatihan. Evaluasi proses pelatihan meliputi keaktifan peserta, kerjasama, keterampilan, Evaluasi hasil pelatihan meliputi penguasaan teori materi pelatihan dan produk berupa jenis jenis media pembelajaran hasil latihan.

HASIL & PEMBAHASAN

Para guru PAUD Kecamatan Sukun agar dapat meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran di lembaga PAUD, perlu diberikan pengetahuan dan

keterampilan mengembangkan perangkat permainan dalam pembelajaran karakter yang dapat digunakan dalam melaksanakan tugasnya sehari-hari. Ada beberapa faktor yang dapat menunjang terlaksananya kegiatan ini antara lain : (1) Guru-guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan perangkat permainan dalam pembelajaran, (2) Guru-guru mempunyai motivasi dan kemauan yang keras untuk mengetahui dan memiliki keterampilan tehnik mengembangkan perangkat pembelajaran bernilai karakter dalam meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran di lembaga PAUD masing-masing; (3) Tersedianya instruktur dari satgas yang sesuai dengan bidang keahlian yang dibutuhkan.

Hasil wawancara dengan beberapa guru PAUD dan pengurus IGTKI/IGRA Kecamatan Sukun Kota Malang menunjukkan bahwa guru-guru PAUD se-Kecamatan Sukun menginginkan adanya pembinaan dan pemberian pengetahuan serta keterampilan tentang pengembangan perangkat pembelajaran bernilai karakter berbasis permainan. Guna keperluan tersebut langkah pemecahan masalah yang paling tepat adalah pemberian pelatihan mengembangkan manajemen perangkat pembelajaran berbasis permainan kepada guru-guru se-kecamatan Sukun.

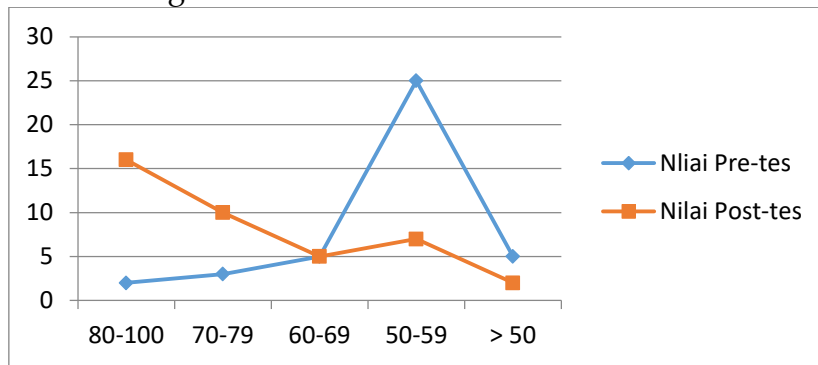
Dampak pelatihan terhadap kemampuan guru TK dalam mengembangkan permainan yang dapat digunakan dalam penguatan pendidikan karakter TK di Sukun meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil pre tes yang dibandingkan dengan pos tes. Hasil tersebut dapat dilihat ada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Komparasi hasil Pre-tes dan Pos-tes

No	Skor	Kualifikasi	Pre tes		Pos tes		Ket.
			f	%	f	%	
1	80-100	Sangat Baik	2	5 %	16	40 %	
2	70-79	Baik	3	7,5 %	10	25 %	
3	60-69	Cukup baik	5	12,5 %	5	12,5 %	
4	50-59	Kurang	25	62,5 %	7	17,5 %	
5	Kurang dari 50	Kurang sekali	5	12,5 %	2	5 %	

Berdasarkan table tersebut, dapat diketahui bahwa pengetahuan dan keterampilan guru dalam manajemen pembelajaran penguatan pendidikan karakter meningkat setelah diberikan pelatihan. Pemahaman dan keterampilan sebagian besar mereka 40 % sangat baik, 25 % baik dan 12,5% cukup baik. Dengan demikian sebagian besar peserta (77,5%) memiliki pengetahuan dan keterampilan mengembangkan permainan pembelajaran karakter di atas standar yang ditetapkan. Hal ini sesuai dengan temuan Aisyah dkk (2018) yang menunjukkan bahwa setelah mengikuti pelatihan dan workshop wawasan dan kemampuan guru TK tentang penyusunan program PPK mengalami peningkatan. Berbagai model yang dilatihkan dipahami guru sangat

bermanfaat untuk pembelajaran karakter di TK. Hal ini sesuai dengan pendapat Lickona (1992) yang menyatakan bahwa permainan dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan karakter anak. Permainan sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Kemendiknas (2015) bahwa pembelajaran efektif di TK harus sesuai dengan karakteristik anak. Gambaran secara grafik Nampak dominasi kemampuan peserta pelatihan sebagaimana berikut:



Gambar 1. Hasil Nilai Pre-tes dan Pos-tes Peserta Pelatihan

Dilihat dari aktivitas, mereka sangat antusias dan semuanya (100%) hadir setiap sesi dalam pelatihan. Dengan kata lain tingkat kehadiran peserta untuk mengikuti pelatihan sangat tinggi. Di sisi lain, mereka tidak hanya hadir tetapi juga aktif dalam kegiatan. Mereka sangat responsif terhadap berbagai pertanyaan dalam diskusi dan workshop mengerjakan tugas kelompok membuat berbagai permainan dan alat permainan edukatifnya. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini sesuai dengan karakteristik peserta sebagai orang dewasa. Pembelajaran orang dewasa (andragogi) itu dilakukan dengan memberdayakan kemampuan (empowering) sehingga mereka merasa dihargai dan diakui keberadaannya. Hal ini sesuai dengan penelitian Rakimawati (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran tutor sebaya dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa PGPAUD Universitas Negeri Padang.

Dilihat produktivitas, pelatihan ini telah menghasilkan 30 macam permainan karakter. Dibandingkan dengan jumlah peserta maka sebagian besar (75%) peserta telah berhasil membuat permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran karakter anak TK. Permainan yang mereka buat bervariasi dan beragam yang kesemuanya dapat dikelompokkan ke dalam permainan individual, berpasangan, dan kelompok. Kreativitas guru TK peserta pelatihan juga meningkat. Hal ini dapat dilihat dari produk yang dihasilkan berdasarkan aspek originalitas, keunikan, kemenarikan, APE yang digunakan, nilai NAM, dan kemudahan dimainkannya permainan tersebut. Dari 30 permainan yang dihasilkan guru yang dilihat dari aspek tersebut, tampak bahwa produk guru benar-benar sangat kreatif. Ketika diujicoba melalui simulasi atau peerteaching

diketahui produk kreatif permainan dapat digunakan di dalam penguatan pendidikan karakter di TK.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan pelatihan dan evaluasi proses dan produk, secara umum dapat disimpulkan bahwa pemahaman dan kemampuan guru PAUD dalam menguatkan pendidikan karakter berbasis permainan pada pendidikan anak usia dini meningkat. Secara khusus pengetahuan dan keterampilan guru TK kecamatan Sukun kota Malang semakin meningkat dalam menyusun skenario permainan untuk penguatan pendidikan karakter di PAUD. Pengetahuan dan keterampilan guru semakin meningkat dalam mengembangkan model permainan untuk penguatan pendidikan karakter di PAUD. Pengetahuan dan keterampilan guru semakin meningkat dalam membuat media dan alat permainan edukatif (APE) yang dapat digunakan dalam penguatan pendidikan karakter di PAUD. Pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat asesmen permainan dalam pembelajaran pendidikan karakter semakin meningkat. Bagi guru-guru PAUD dan pengurus IGTKI/IGRA Kecamatan Sukun yang telah mengikuti pelatihan diharapkan dapat menyebarkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki kepada guru-guru lain di sekitar tempat tugasnya. Kegiatan pengabdian berupa pelatihan bagi guru-guru sebaiknya dilaksanakan lebih lama supaya lebih terampil dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran penguatan karakter berbasis permainan. Bagi Pengelola dana BLU FIP UM sebaiknya lebih awal dalam pencairan dana sehingga kegiatan dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

DAFTAR RUJUKAN

- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(1), 17. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>
- Handayani, P. H., Gandamana, A., & Farihah. (2017). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga. *JURNAL KELUARGA SEHAT SEJAHTERA*, 15(2), 46–56. <https://doi.org/10.24114/jkss.v15i2.8774>
- Nurjanah, D. (2018). Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Berbasis Teori Adaptasi Sister Callista Roy Di Tk Dharma Wanita Sidoarjo. (1), 6.

- Ulinuha, R., & Astuti, T. M. P. (2016). Makna Kegiatan Rehabilitasi Sosial Bagi Remaja di Balai Rehabilitasi Sosial Anak Wira Adhi Karya Kabupaten Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 5(1), 10.
- Darmamulya. (2004). *Permainan Tradisional Jawa*. Jogjakarta.
- Eliyawati, C. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PPTK Dirjen Dikti.
- Aisyah, E.N., Akbar, A., Samawi, A, Wahyuni, S, Puspitasari,L. (2018). *training for competency of teacher to construct a program of strengthening the character education in pre-school of malang*. Jurnal Karinov. Volume 1 N0mr 2.
- Heinich, R. (1993). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. New York: Mc.Millan Publishing Company.
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2010). *Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2011). *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta : Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan.
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar PAUD*. Jakarta : Kemendiknas .
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2011). *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta : Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan.
- Kurniadin, D dan Machali, I. (2012). *Manajemen Pendidikan: Konsep & Prinsip Pengelolaan Pendidikan*. Bandung: Ar-Ruzz Media.
- Lickona, Thomas, (1992). *Educating for Character*, New York: Bantam Books.
- Morrison, G.S. (1988). *Education and Development of Infanis. Toddlens, and Pre-schoolers*. London: Scott,Foresman an Company.
- Rakimawati. (2015). Penerapan model pembelajaran tutor sebaya untuk meningkatkan hasil nbelajar mahasiswa PGPAUD Universitas Negeri Padang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Soeparno. (2012). Penggunaan Media Bowling Modifikasi untuk Meningkatkan kemampuan motorik ABK . *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Volume 2 tahun 2012. Malang LP2M Universitas Negeri Malang.
- Wiyono, B. Budi. (2012). *Model-model Pembelajaran Bahan Ajar PLPG*. Malang : PSG Rayon 15 Universitas Negeri Malang