

PENGENALAN BAHASA ARAB MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK-ANAK PRASEKOLAH

Zukhaira dan Hasan Busri

Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Email:
zukhaira_unnes@yahoo.com

Abstrak. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk memperkenalkan bahasa Arab melalui permainan puzzle pada anak-anak prasekolah di kelurahan Patemon Kecamatan Gunungpati Semarang, dan untuk mengetahui proses pengenalan bahasa Arab melalui permainan puzzle pada anak-anak prasekolah di kelurahan Patemon Kecamatan Gunungpati Semarang. Alternatif pemecahan masalah yang diterapkan adalah mengadakan pengajaran untuk memperkenalkan bahasa Arab pada anak-anak usia prasekolah yang ada di lingkungan kelurahan Patemon kecamatan Gunungpati Semarang. Metode yang digunakan adalah menyusun, merangkai dan bermain dengan puzzle bahasa Arab. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah; (1) Melalui media puzzle yang diajarkan dengan metode bermain yaitu bermain secara individu, bermain secara kelompok, dan diselingi dengan menyanyi bersama-sama sesuai dengan tema yang dipelajari, maka anak-anak usia prasekolah dapat dengan mudah mengenal kosata-kosakata bahasa Arab. (2) Anak-anak usia prasekolah memiliki minat yang tinggi dalam mengenal bahasa Arab. Hal ini dapat dilihat dari antusias anak-anak ketika mengikuti kegiatan dengan permainan puzzle berbahasa Arab yang diajarkan.

Kata kunci : bahasa Arab, permainan puzzle, anak pra sekolah

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar menyiapkan peserta didik untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mewariskan nilai-nilai luhur budaya bangsa sehingga membentuk manusia yang berkualitas. Pendidikan bertujuan agar budaya yang merupakan nilai-nilai luhur budaya bangsa dapat diwariskan dan dimiliki oleh generasi muda. Agar tidak ketinggalan zaman, senantiasa relevan dan signifikan dengan tuntutan hidup.

Diantara sekian banyak budaya yang perlu diwariskan kepada generasi muda adalah bahasa, karena bahasa merupakan alat yang sangat penting untuk berkomunikasi.

Bahasa juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan jiwa seseorang. Maksudnya, bahwa bahasa dapat mengekspresikan perasaan yang signifikan maupun yang tidak signifikan serta dapat menuangkan keindahan-keindahan sehingga dapat diketahui, dan dirasakan oleh orang lain.

Setiap negara mempunyai bahasa nasional sendiri-sendiri. Biasanya bahasa itu tersusun dari bahasa-bahasa daerah yang ada, sehingga memungkinkan adanya penggunaan dua bahasa atau lebih dalam berkomunikasi. Masyarakat Indonesia mengenal berbagai macam bahasa ketika masih kanak-kanak dikenal bahasa ibu yaitu bahasa daerah,

setelah masuk sekolah menengah diajarkan bahasa-bahasa asing pada sekolah-sekolah. Dan salah satu bahasa Asing yang diajarkan di sekolah-sekolah tersebut adalah bahasa Arab, terutama di sekolah-sekolah Islam dan pondok pesantren.

Bahasa Arab sebagai bahasa yang hidup, baik berbentuk klasik atau kuno maupun yang modern (klasik, susah dipahami, modern mudah dipahami) mempunyai kegunaan yang penting dalam agama, ilmu pengetahuan dalam pembinaan dan pembentukan kebudayaan nasional, bahkan hubungan internasional.

Mengingat pentingnya bahasa Arab, maka perlu ditanamkan kepada generasi-generasi muda dari sejak kecil. Masa kecil adalah masa yang ajaib, ini dapat dilihat kala anak lahir. Ia tidak mempunyai apapun. Aktivasinya kebanyakan hanya tidur, makan, dan menangis. Tetapi tiga tahun kemudian, kita bisa melihatnya telah dapat melakukan berbagai aktivitas dan telah menjadi manusia sesungguhnya. Dapat juga menyaksikan berbagai perubahan drastis pada usia prasekolah dalam sekejap mata. Dalam tiga tahun anak telah berkembang dari bayi yang masih merangkak dan tidak dapat berbicara sama-sekali menjadi manusia sesungguhnya yang bisa berbicara dan bisa berjalan (Borden, 2001:13). Pada masa inilah bimbingan orang tua, guru dan lingkungan sekitar mempunyai peranan yang sangat *urgen*.

Namun ada hal penting yang harus diperhatikan dalam proses belajar mengajar termasuk belajar bahasa adalah anak belajar tidak disertai stres. Awalnya, lakukan cara-cara belajar dengan fleksibel atau melalui permainan agar menarik bagi anak. Hendaklah kita jangan memaksa dalam mengenalkan sesuatu pada anak terutama anak usia dini. Dan salah satu teknik yang dapat dilakukan untuk mengajarkan bahasa termasuk mengenalkan bahasa asing adalah melalui permainan puzzle, karena melalui kegiatan ini anak dapat mengenal dan mempelajari bahasa dengan

suasana senang gembira.

Berdasarkan analisis situasi diatas, maka perumusan masalah pengabdian ini adalah : (1) Bagaimana pengenalan bahasa Arab melalui permainan puzzle pada anak-anak prasekolah di kelurahan Patemon kecamatan Gunungpati Semarang? (2) Bagaimana proses pengenalan bahasa Arab melalui permainan puzzle pada anak-anak prasekolah di kelurahan Patemon kecamatan Gunungpati Semarang?

Tujuan dilaksanakannya kegiatan ini adalah: (1) Memperkenalkan bahasa Arab melalui permainan puzzle pada anak-anak prasekolah di kelurahan Patemon Kecamatan Gunungpati Semarang. (2) Mengetahui proses pengenalan bahasa Arab melalui permainan puzzle pada anak-anak prasekolah di kelurahan Patemon Kecamatan Gunungpati Semarang.

Adapun manfaat dari kegiatan penerapan Ipteks ini adalah: (1) Anak usia prasekolah di kelurahan Patemon Kecamatan Gunungpati Semarang dapat mengenal bahasa Arab melalui permainan puzzle. (2) Pengenalan bahasa Arab dengan permainan yang sesuai untuk anak usia prasekolah di kelurahan Patemon Kecamatan Gunungpati Semarang.

Menurut Biechler dan Snowman yang dikutip Soemiarti Patmonodewo (2003:19), anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah dan *kindergarten*. Menurut teori Erikson yang membicarakan kepribadian seorang dengan titik berat pada perkembangan psikososial tahapan 0-1 tahun, berada pada tahapan *oral sensorik* dengan krisis emosi antara '*trust versus mistrust*', tahapan 3-6 tahun, mereka dalam tahapan dengan krisis '*autonomy versus shame and doubt*' (2-3 tahun), *initiative versus guilt*, (4-5 tahun) tahap usia 6-11 tahun mengalami krisis '*industry versus inferiority*' (Soemiarti, 2003:19).

Dulay sebagaimana dikutip Abdul Chaer (2003:257), menerangkan bahwa kualitas lingkungan bahasa sangat penting bagi

seseorang pembelajar untuk dapat berhasil dalam mempelajari bahasa baru (bahasa kedua) yang dimaksud dengan lingkungan bahasa adalah segala hal yang didengar dan dilihat oleh pembelajar sehubungan bahasa ke dua yang sedang dipelajari. Kualitas lingkungan bahasa ini merupakan sesuatu yang penting bagi pembelajar untuk memperoleh keberhasilan dalam mempelajari bahasa kedua. Lingkungan bahasa ini dapat digolongkan atas (a) lingkungan formal seperti di kelas dalam proses belajar mengajar, dan bersifat artifisial, dan (b) lingkungan informal atau natural/alamiah.

Kesadaran akan semakin pentingnya peranan bahasa asing sebagai media komunikasi dewasa ini dipandang sangat perlu. Sehingga pengenalan bahasa asing dalam hal ini bahasa Arab sebaiknya diberikan kepada anak sejak usia dini (prasekolah) tanpa adanya unsur paksaan. Alasannya adalah anak usia prasekolah yaitu berdasarkan hasil riset otak mutakhir, perkembangan otak 95% terjadi pada usia dini, yaitu di bawah umur 7 tahun. Dan masa 3 tahun pertama adalah saat membangun pondasi struktur otak yang akan berdampak permanen. Jaringan komunikasi antar sel terbentuk karena adanya rangsangan (stimulasi) dari luar. Semakin kaya pengalaman dan rangsangan, semakin kompleks jaringan sel otak.

Ketika anak tertarik pada sesuatu dan mempelajarinya, semakin kompleks jaringan sel otak (Anggani, 2000:97). Oleh karena itu, pola pengasuhan yang penuh kasih sayang sangat diperlukan. Dan, menciptakan lingkungan yang bebas dari ketakutan dan beban. Dengan demikian diharapkan anak akan tumbuh dalam suasana yang kreatif, lepas dan tanpa beban.

Untuk memilih dan menentukan strategi pembelajaran bahasa Arab untuk anak, guru hendaknya terlebih dahulu memahami dengan baik prinsip-prinsip pembelajaran bahasa Arab untuk anak dan karakteristik anak yang

akan diajar. Karakteristik anak tersebut antara lain bahwa anak (a) masih belajar dan senang berbicara tentang lingkungan mereka, (b) senang bermain, (c) senang mempraktekkan sesuatu yang baru diketahui/ dipelajarinya, (d) cenderung suka bertanya, (e) cenderung suka mendapatkan penghargaan, dan (f) cenderung mau melakukan sesuatu karena dorongan dari luar. Berdasarkan karakteristik tersebut guru dapat memilih strategi pembelajaran bahasa Arab untuk anak yang sesuai.

Berikut ini dikemukakan strategi pembelajaran bahasa Arab untuk anak secara umum. Salah satu karakteristik anak adalah bahwa pengetahuan mereka masih sangat terbatas pada lingkungan hidup mereka sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut, maka materi pelajaran sebaiknya dipilih hal-hal yang terkait dengan lingkungan mereka. Misalnya tentang diri mereka sendiri, orang tua (bapak/ibu), saudara kandung, rumah dan isinya, binatang piaraan, mainan, lingkungan sekolah, dan teman bermain.

Untuk memotivasi agar anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, guru dapat melakukan variasi, variasi ini dapat dilakukan dari segi materi, metode/teknik, media, dan tempat.

Dalam memilih metode atau teknik pembelajaran bahasa Arab untuk anak, guru juga perlu melihat salah satu karakteristik yang menonjol pada anak, yaitu bahwa mereka senang bermain. Melihat karakteristik seperti itu, maka metode yang relevan untuk pembelajaran bahasa Arab untuk anak adalah metode bermain dengan berbagai tekniknya. Bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain yang lebih relevan bagi mereka karena pada dasarnya mereka cenderung menyukai aktivitas. Guru hendaknya dapat mengemas aktivitas tersebut dalam permainan dan sekaligus pembelajaran.

Permainan puzzle merupakan jenis permainan merangkai potongan-potongan gambar maupun benda menjadi gambar atau

benda tiga dimensi yang utuh. Kreatifitas dan logika anak sangat dibutuhkan agar dapat menyelesaikan permainan puzzle secara tepat dan cepat. (<http://www.ceriacerdas.com>)

Permainan puzzle dapat menuntun anak untuk berpikir kreatif. Merangkai puzzle membutuhkan daya kesabaran dan ketelitian agar dapat ditemukan sebuah jawaban dan rangkaian puzzle yang telah tersusun.

Dalam kehidupan masyarakat istilah permainan puzzle sering dikenal dengan permainan bongkar pasang. Biasanya berbentuk gambar yang terbentuk dan rangkaian potongan-potongan yang jika disatukan akan membentuk satu kesatuan utuh yang memiliki makna. Sejalan dengan pemikiran ini, maka puzzle adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar yang telah ditentukan. (<http://hukumonline.com/detail.asp?>)

Permainan puzzle sangat digemari oleh anak-anak, puzzle atau bongkar pasang selain untuk media permainan juga merupakan media pembelajaran, melalui permainan puzzle akan melatih kecepatan, ketelitian, kecerdasan dan sistem motorik anak dengan suasana yang menyenangkan.

METODE

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini maka bentuk kegiatan yang akan dilakukan adalah pengajaran dengan teknik bermain yaitu pengenalan bahasa Arab melalui permainan puzzle pada anak usia prasekolah.

Dalam prosesnya kegiatan dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik permainan seperti bermain secara individu, bermain secara kelompok, dan lomba kecepatan dalam menyusun puzzle baik secara individu maupun berkelompok. Adapun materi yang diajarkan akan disesuaikan dengan psikologi

anak, materi pembelajaran diawali dengan pengenalan huruf-huruf bahasa Arab dengan permainan puzzle, kemudian dikenalkan kata-kata bahasa Arab seperti nama-nama anggota keluarga, alat-alat sekolah, dan benda-benda lainnya yang ada disekitar kehidupan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengenalan bahasa Arab melalui media puzzle pada anak-anak usia prasekolah yang ada di lingkungan kelurahan Patemon kecamatan Gunungpati Semarang ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan yakni satu minggu sekali selama satu bulan. Dan untuk efektifitas pelaksanaan pengajaran, maka kegiatan ini dilaksanakan bertempat di Mushola "*Nurul Furqon*", salah satu mushola yang ada di kelurahan Patemon. Jumlah peserta yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah anak-anak usia prasekolah yang ada di lingkungan kelurahan Patemon kecamatan Gunungpati Semarang yang berjumlah 15 orang.

Bentuk kegiatan yang dilakukan adalah pengajaran dengan teknik bermain yaitu pengenalan bahasa Arab melalui permainan puzzle pada anak usia prasekolah. Dalam prosesnya kegiatan akan dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik permainan seperti bermain secara individu, bermain secara kelompok, dan lomba kecepatan dalam menyusun puzzle baik secara individu maupun berkelompok dan diselingi dengan menyanyi bersama-sama sesuai dengan tema yang dipelajari. Adapun materi yang diajarkan disesuaikan dengan psikologi anak, materi pembelajaran diawali dengan pengenalan huruf-huruf bahasa Arab dengan permainan puzzle, angka-angka dalam bahasa Arab, kemudian dikenalkan kata-kata bahasa Arab seperti nama-nama anggota keluarga, alat-alat sekolah, dan benda-benda lainnya yang ada disekitar kehidupan anak.

Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pengenalan bahasa Arab melalui media puzzle pada anak-anak usia prasekolah yang ada di lingkungan kelurahan Patemon kecamatan Gunungpati Semarang ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 4 Oktober 2010. Materi bahasa Arab yang diajarkan pada pertemuan pertama ini adalah **“Huruf-Huruf Hijaiyah”**. Pada pertemuan ini anak-anak usia prasekolah di kelurahan Patemon diajarkan tentang huruf-huruf hijaiyah, anak-anak prasekolah ini tidak hanya diajarkan cara membaca (melafalkan) huruf-huruf hijaiyah ini saja, tetapi juga diajarkan cara menuliskan huruf-huruf hijaiyah tersebut. Adapun huruf-huruf hijaiyah (huruf Arab) yang diajarkan yaitu :

ض ص ش س ز ر ذ د خ ح ج ت ب ا
ي ء ال ه و ن م ل ك ق ف غ ع ظ ط

Pada pertemuan pertama ini anak-anak usia prasekolah di kelurahan Patemon diajarkan tentang huruf-huruf hijaiyah melalui permainan puzzle dengan teknik bermain yaitu bermain secara kelompok, anak-anak ini dibagi dalam dua kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 anak, dan secara bersama-sama menyusun puzzle tentang huruf-huruf hijaiyah. Mereka juga bermain secara individu, dimana setiap anak diberi kesempatan untuk menyusun puzzle tentang huruf-huruf hijaiyah sendiri-sendiri. Dan pada akhir pertemuan diadakan lomba kecepatan dalam menyusun puzzle huruf-huruf hijaiyah itu secara individu.

Pada pertemuan pertama ini anak-anak usia prasekolah yang ada di lingkungan kelurahan Patemon kecamatan Gunungpati Semarang ini mengikuti kegiatan pengenalan bahasa Arab dengan semangat karena mendapatkan pelajaran dengan media yang belum mereka pelajari sebelumnya.

Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pengenalan bahasa Arab melalui media puzzle pada anak-anak usia prasekolah yang ada di lingkungan kelurahan Patemon kecamatan Gunungpati Semarang ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 11 Oktober 2010. Pada pertemuan kedua ini, disamping mengulang materi tentang huruf-huruf hijaiyah yang sudah diajarkan pada pertemuan pertama untuk mengingat kembali dan memperlancar materi tersebut, juga diajarkan tentang materi yang baru melalui permainan puzzle yaitu tentang **“Angka-Angka Hijaiyah”**. Pada pertemuan kedua ini anak-anak usia prasekolah di kelurahan Patemon diajarkan tentang angka-angka hijaiyah, anak-anak prasekolah ini tidak hanya diajarkan cara membaca (melafalkan) angka-angka hijaiyah ini saja, tetapi juga diajarkan cara menuliskan angka-angka hijaiyah tersebut. Adapun angka-angka hijaiyah (angka Arab) yang diajarkan yaitu :

١ ٠ ٩ ٨ ٧ ٦ ٥ ٤ ٣ ٢ ١

Pada pertemuan kedua ini anak-anak usia prasekolah di kelurahan Patemon ini dibagi dalam dua kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 anak. Selanjutnya secara bersama-sama setiap kelompok menyusun puzzle tentang angka-angka hijaiyah. Penulis mengucapkan salah satu angka, dan anak-anak prasekolah tersebut bersama dengan kelompoknya menyusun puzzle angka hijaiyah sesuai dengan yang penulis ucapkan. Begitu seterusnya sampai semua angka tersusun dengan baik. Dan diakhir pembelajaran, anak-anak pra sekolah bersama-sama mengucapkan angka-angka hijaiyah dengan melihat pada hasil puzzle yang telah mereka susun.

Pada pertemuan kedua ini anak-anak usia prasekolah yang ada di lingkungan kelurahan Patemon kecamatan Gunungpati Semarang

ini mengikuti kegiatan pengenalan bahasa Arab dengan semangat karena media puzzle yang penulis buat didesain dengan gambar-gambar dan warna-warna yang bervariasi sehingga anak-anak pra sekolah tersebut tertarik untuk mengikuti kegiatan ini dengan penuh semangat.

Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga pengenalan bahasa Arab melalui media puzzle ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 18 Oktober 2010. Pada pertemuan ketiga ini, disamping mengulang materi tentang angka-angka hijaiyah yang sudah diajarkan pada pertemuan sebelumnya, juga diajarkan tentang materi yang baru melalui permainan puzzle yaitu tentang «مسجل اعضاء (Anggota Badan)».

Pada pertemuan ketiga ini anak-anak usia prasekolah yang ada di lingkungan kelurahan Patemon kecamatan Gunungpati Semarang ini dikenalkan pada kata-kata (kosakata) yang berhubungan dengan panca indra seperti : ن ع yang berarti mata, أنف yang berarti hidung, فم yang berarti mulut, dan نذ أن yang berarti telinga. Dan pada pertemuan ketiga ini juga diajarkan kosakata yang berhubungan dengan anggota tubuh, seperti د ي yang berarti tangan, dan ل ج ر yang berarti kaki.

Pada pertemuan ketiga ini materi diajarkan dengan menggunakan beberapa teknik permainan seperti bermain secara individu, bermain secara kelompok, dan lomba kecepatan dalam menyusun puzzle baik secara individu maupun berkelompok dan diselingi dengan menyanyi bersama-sama sesuai dengan tema yang dipelajari yaitu tentang anggota badan.

Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat pengenalan bahasa Arab melalui media puzzle pada anak-anak usia prasekolah yang ada di lingkungan kelurahan Patemon kecamatan Gunungpati

Semarang ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 25 Oktober 2010. Pada pertemuan keempat ini diajarkan tentang materi yang baru melalui permainan puzzle yaitu tentang «آلة مدرسة (Alat-alat Sekolah)».

Pada pertemuan keempat ini anak-anak usia prasekolah yang ada di lingkungan kelurahan Patemon kecamatan Gunungpati Semarang ini dikenalkan pada kata-kata (kosakata) yang berhubungan dengan alat-alat sekolah seperti : كتاب yang berarti buku, قلم yang berarti pensil atau polpen, قلمون yang berarti penggaris, dan حقيبة yang berarti tas sekolah.

Pada pertemuan keempat ini materi diajarkan dengan menggunakan beberapa teknik permainan seperti bermain secara individu, bermain secara kelompok, dan lomba kecepatan dalam menyusun puzzle baik secara individu maupun berkelompok.

Pada pertemuan keempat ini, juga diajarkan kembali materi-materi yang sudah diajarkan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Hal ini dimaksudkan sebagai evaluasi hasil terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. Untuk memotivasi anak-anak diberikan penghargaan terhadap anak-anak prasekolah yang dapat menyusun puzzle berbahasa Arab yang sudah diajarkan dengan baik dan benar. Hasilnya 70% yakni 7 orang anak dapat menyusun puzzle berbahasa Arab dengan baik disertai dengan pengucapan dan pemahaman kosakata yang sudah diketahui anak-anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Melalui media puzzle yang diajarkan dengan metode bermain yaitu bermain secara individu, bermain secara kelompok, dan lomba kecepatan dalam menyusun puzzle baik secara individu maupun

berkelompok dan diselingi dengan menyanyi bersama-sama sesuai dengan tema yang dipelajari, maka anak-anak usia prasekolah dapat dengan mudah mengenal kosata-kosakata bahasa Arab

2. Anak-anak usia prasekolah memiliki minat yang tinggi dalam mengenal bahasa Arab. Hal ini dapat dilihat dari antusias anak-anak ketika mengikuti kegiatan dengan permainan puzzle berbahasa Arab yang diajarkan.

Saran

Setelah pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat, maka disarankan kepada guru atau orang tua yang memiliki anak usia pra sekolah dalam mengenalkan bahasa asing sebaiknya menggunakan metode yang menyenangkan seperti melalui permainan puzzle, yang dalam pembuatannya dapat dilakukan sendiri oleh guru atau orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Borden, Marian Edelman. 2001. *Smart Start: The Parents 'Complete Guide To Prescool Education*. Terj. Ary Nilandri. Cet. I. Bandung: Kaifa
- Chaer, Abdul. 2003. *Psikolinguistik Kajian Teoritik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Effendy, Ahmad Fuad. 2005. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat
- Keraf, Gorys. *Komposisi: Sebuah kemahiran Keterampilan Berbahasa*. Cet. IX. Jakarta: Nusa Indah
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rahardjo, Mudjia. 2001. *Bahasa: Antara Pikiran dan Tindakan*, dalam Ulul Albab: Jurnal Studi Islam, Vol. 3, No. 2. Malang: STAIN Malang
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber belajar dan Alat Permainan (untuk Anak Usia Dini)*. Bandung: Grasindo
- Sumarsono. 2004. *Buku Ajar Filsafat Bahasa*. Jakarta: Grasido