



## PENGARUH GAME BISIK BERANTAI TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA MTS PP AL- WASHLIYAH TANJUNG HALOBAN

**Sahidin Ritonga**

Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi

**Zikra Wahyuni Maiza**

Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi

Alamat: Jl. Gurun Aua, Kubang Putih, Kec. Aur Birugo Tigo Baleh Bukittinggi  
Korespondensi penulis: sahidinritonga123@gmail.com

**Abstract.** *The research was based on the fact that students were less able to understand the lesson material presented by the teacher so that student learning outcomes were not as expected. The aim of this research is to obtain information regarding improving student learning outcomes regarding listening skills by using the chain whisper game method in learning Arabic. The method used in this research is experimental, with the form of pretest and posttest research used to determine the effect of treatment on research subjects. The population of this study was all 8 classes of Mts Al-Washliyah Tanjung Haloban, with a sample of two classes. Data from the results of this research were obtained using an instrument in the form of student learning scores from their supporting teachers during prerest before the learning process was carried out, posttest which was carried out after the learning process. From the research results, the average pretest value was 64.3 and the average posttest value was 81.35. From the results of this data, researchers can conclude that the learning method using the chain whisper game has a very big influence.*

**Keyword:** *Chain whisper game, listening skills*

**Abstrak.** *Penelitian dilatar belakangi bahwa siswa kurang mampu memahami materi pelajaran yang disampaikan guru sehingga hasil belajar siswa kurang sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai peningkatan hasil belajar siswa tentang keterampilan menyimak dengan menggunakan metode game bisik berantai pada pembelajaran bahasa arab. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen, dengan bentuk penelitian pretest dan posttest yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan terhadap subjek penelitian. Populasi dari penelitian ini ada seluruh kelas 8 Mts Al-Washliyah Tanjung Haloban, dengan sampel sebanyak dua kelas. Data dari hasil penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrument berbentuk hasil nilai belajar siswa dari guru pengampuhnya pada waktu prerest sebelum proses pembelajaran di dilaksanakan, posttest yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran. Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pretest 64,3 dan nilai rata-rata posttest 81,35. Dari hasil data tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa metode belajara dengan game bisik berantai memiliki pengaruh yang sangat besar.*

**Kata kunci:** *Game bisik berantai, keterampilan menyimak*

### LATAR BELAKANG

Pembelajaran bahasa Arab berarti pembelajaran aspek-aspek dari bahasa Arab itu sendiri, dan setiap aspek kebahasaan itu mempunyai karakteristik sendiri-sendiri yang berbeda satu dengan yang lainnya. Selain itu perencanaan system pembelajaran bahasa Arab disusun berdasarkan asumsi dasar, prinsip-prinsip yang harus dipegang, dan dasar pemikiran operasional yang jelas dan capability. Asumsi dan prinsip dasar pembelajaran

---

Received September 30, 2022; Revised Oktober 3, 2023; Accepted Oktober 17, 2023

\*Corresponding author, e-mail address

bahasa Arab tersebut terkait dengan hakikat pembelajaran yang sesungguhnya, misalnya siapa saja yang belajar, untuk apa mereka belajar, siapa yang seharusnya mengajar, kapan, dimana dan bagaimana strategi yang digunakan dan seterusnya. <sup>1</sup>

Namun meskipun Bahasa Arab sudah masuk dalam mata pelajaran tersendiri disekolah, tidak semudah membalikkan telapak tangan siswa dapat menyerap, memahami serta menguasai materi Bahasa Arab yang telah diajarkan gurunya, Bahkan diantara mereka yang menganggap bahwa Bahasa Arab sebagai momok yang menakutkan karena terlalu dibebani oleh sederajat hafalan-hafalan teks berbahasa Arab. Jadi permasalahannya sekarang adalah bagaimana cara mempengaruhi siswa dalam meningkatkan kualitas berbahasa Arab yang masih dianggap oleh siswa sebagai bahasa yang sulit. Adapun kurang berhasilnya pembelajaran Bahasa Arab di pengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, faktor dari guru yang kurang memahami arti penting ketepatan dalam pemberian materi, penggunaan metode dan strategi yang pembelajaran yang digunakan.

Dalam sebuah proses pembelajaran mengajar disebuah sekolah, peran seorang guru sangat berpengaruh terhadap kesukaan dan pemahaman murid dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa arab. Oleh sebab itu seorang guru diminta harus bisa mempengaruhi seorang siswa agar suka dan bisa memahami bahasa arab dengan baik, salah satu cara yang harus dilakukan seorang guru adalah dengan cara memperhatikan metodenya dalam mengajarkan bahasa arab tersebut.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menarik, efektif, kreatif dan inovatif dengan pendekatan, strategi dan metode pembelajaran yang sebagian besar prosesnya menitik beratkan pada aktifnya keterlibatan siswa. Pembelajaran konvensional yang terpusat pada dominasi guru, sehingga siswa menjadi pasif, sudah dianggap tidak efektif dalam menjadikan pembelajaran yang bermakna, karena tidak memberikan peluang kepada siswa untuk berkembang secara mandiri. Seringkali seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran kurang memperhatikan pendekatan, strategi dan metode apa yang sesuai yang harus disajikan dalam satu materi atau pokok bahasan.

Untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Arab perlu sekali guru yang memiliki keterampilan, baik tentang kaidah ketatabahasaan Arab maupun keterampilan dalam berbahasa Arab, selain itu juga yang lebih utama untuk diperhatikan oleh guru adalah unsur kreatif dalam mengajarkan materi Bahasa Arab, yaitu dalam perencanaan serta penggunaan berbagai macam strategi pembelajaran Bahasa Arab yang telah diajarkan, tanpa harus mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran Bahasa Arab berlangsung. Metode mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kalau cara yang digunakan dalam pembelajaran yang sesuai, maka pembelajaran akan berlangsung dengan baik serta lancar. Metode yang tidak monoton sangat diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam pembelajaran bahasa arab banyak sekali cara atau variasi baru untuk mengajarkan bahasa arab yang bisa digunakan dalam mencapai tujuan dari pembelajaran, salah satunya adalah game bisik berantai. Permainan bisik berantai adalah permainan

---

<sup>1</sup> Munir, *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*, (Jakarta : Kencana PrenadaMedia Group, 2016), hal. 6

yang dapat mempengaruhi pengembangan aspek-aspek kebahasaan. Aspek-aspek bahasa yang dikembangkan dalam permainan bisik berantai salah satunya adalah menyimak.

Siswa masih banyak yang sulit untuk menyimak terhadap apa yang disebutkan guru. Oleh sebab itu, diharapkan dengan penerapan game bisik berantai dalam pembelajaran Bahasa Arab ini mampu membuat siswa untuk turut berperan secara aktif selama proses kegiatan belajar mengajar. game bisik berantai tersebut dapat membangkitkan motivasi siswa untuk menyimak isi pembicara, dapat membuat suasana menjadi gembira, dan dapat menarik minat siswa untuk menyampaikan kembali isi pembicara (pesan) yang diterimanya kepada orang lain.

Peneliti melihat Pada MTS Tanjung Haloban, belajar bahasa Arab dengan menggunakan Kurikulum 2013. Berdasarkan peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab yakni pada saat mengajarkan *pelajaran bahasa arab* siswa kesulitan memahami terhadap apa yang dikatakan seorang guru, dan minimnya tingkat pemahaman siswa dalam bidang menyimak.

Siswa yang mendapat nilai tertinggi terdapat pada kelas eksperimen yang bernama sahevi yaitu 82, dan yang mendapatkan nilai terendah juga terdapat pada kelas eksperimen yang bernama muhammad angga dengan nilai 45.

Sementara itu, nilai KKM yang diberikan sekolah kepada setiap guru agama adalah 80. Diantara semua siswa yang belajar di kelas kontrol dan eksperimen hanya terdapat empat orang yang nilainya sampai KKM tersebut yaitu diana lestari, marsindi, ajeng srimajaya, sahevi.

Peneliti melihat yang menjadi sebabnya adalah tidak adanya variasi pengajaran pembelajaran yang dapat mempengaruhi dalam mengajarkan bahasa Arab dalam meningkatkan menyimak siswa tersebut. Untuk itu peneliti menawarkan sebuah variasi baru dalam mengajarkan bahasa Arab yang mampu menarik perhatian, semangat dan dapat mempengaruhi siswa dalam belajar menyimak dalam pembelajaran bahasa Arab yakni dengan game bisik berantai.

Beranjak dari permasalahan diatas, dan untuk menjawab permasalahan tersebut maka peneliti tertarik meneliti di MTS PP.AL-WASHLIYAH Tanjung Haloban tentang “ **Pengaruh game Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa MTS PP.AL-WASHLIYAH TANJUNG HALOBAN**” yang diharapkan mampu untuk memberikan inovasi baru bagi guru dalam mengajarkan bahasa Arab.

## **KAJIAN TEORITIS**

Badudu Zain, pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, dalam arti sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dengan kata lain pengaruh merupakan penyebab sesuatu terjadi atau dapat mengubah sesuatu ke bentuk yang kita inginkan.<sup>2</sup>

Menurut Hurlock bermain ialah setiap kegiatan yang dilakukan seorang anak yang menimbulkan perasaan senang. Bagi anak bermain merupakan suatu kegiatan yang serius tetapi mengasyikan, mereka melakukannya secara sukarela tanpa adanya paksaan dari luar atau kewajiban. Permainan memberikan anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensidiri/bakat dan untuk berkeaktivitas. Motivasi anak-anak muncul dari dalam diri mereka sendiri, mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka, untuk

---

<sup>2</sup> Badudu Zain, *Kamus Umum Bahasa Indoensia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996), hlm.

merasakan bahwa mereka mampu dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapat baik yang telah mereka ketahui sebelumnya juga hal-hal yang baru.<sup>3</sup> Menurut Singer oleh Jerome Singer dalam mutiah mengatakan bahwa bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk masuknya rangsangan (stimulus), baik dari luar maupun dari dalam yaitu aktifitas otak yang konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman. Slamet Susanto mengatakan bahwa permainan memang baik untuk mendidik anak, tetapi permainan tersebut harus diberi muatan pendidikan sehingga anak dapat belajar.<sup>4</sup>

Permainan bisik yaitu guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada siswa. Siswa tersebut memberikan pesan atau informasi itu kepada siswa kedua. Siswa kedua membisikkan pesan kepada siswa ketiga begitupun sebaliknya secara berantai. Siswa terakhir menyebutkan pesan itu dengan suara jelas. Guru memeriksa apakah pesan itu sampai pada peserta terakhir atau tidak.<sup>5</sup>

Salah satu strategi belajar mengajar dalam kemampuan bahasa anak adalah bermain bisik berantai. Bermain bisik berantai juga merupakan sebuah bentuk aktivitas permainan bahasa untuk menerjemahkan pengalaman kedalam pesan yang dibisikkan. Dalam permainan ini anak secara langsung bermain membisikkan pesan kepada temannya. Anak yang pertama akan membisikkan pesan atau informasi kepada anak kedua. Anak kedua membisikkan pesan kepada anak ketiga. Begitu seterusnya secara berantai. Anak terakhir menyebutkan pesan itu dengan suara jelas didepan teman-teman yang lain. Kemudian Guru memeriksa apakah pesan itu benar-benar sampai pada anak terakhir atau tidak.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif yang spesifiknya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian, baik tentang tujuan penelitian, subyek penelitian, obyek penelitian, sampel data, sumber data maupun metodologinya penelitian, sampel data, sumber data maupun metodologinya (mulai pengumpulan data hingga analisis data). populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas delapan. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas delapan B yang berjumlah 20 orang sebagai kelas eksperimen. Sedangkan kelas kontrol adalah siswa kelas delapan A yang berjumlah 20 orang. Adapun tehnik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan *t-test* penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\left(\frac{s_1^2}{N_1 - 1}\right) + \left(\frac{s_2^2}{N_2 - 1}\right)}$$

Keterangan:

t = signifikansi perbedaan *mean* tiap kelompok

$x_1$  = *mean* dari kelompok eksperimen

---

3 Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta Barat : 2013) hal.145

4 Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017). hal.97- 98

5 Amalia Fauzia, *Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun*, (Universitas Islam Negeri, Jakarta : 2015), hal.27

$\bar{x}_2$  = mean dari kelompok kontrol  
 $s_1^2$  = deviasi nilai individu dari kelompok eksperimen  
 $s_2^2$  = deviasi nilai individu dari kelompok kontrol  
 $N_1$  = jumlah sampel kelas eksperimen  $N_2$  = jumlah sampel kelas kontrol

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil yang diperoleh siswa kelas VIII A Sekolah Al Wasiliya Tanjung Haluban, hasil skor keterampilan mendengarkan siswa pada kelas remote control Diolah dengan menggunakan SPSS dapat disimpulkan bahwa: dua siswa memperoleh 80, satu orang Dia mendapat 76, dia mendapat 75 dua orang, dia mendapat 72 orang, dia dapat Hingga 70 orang. , yang mendapat skor 68 satu orang, diterima Satu orang mendapat skor 65 dan dua orang mendapat skor 60 Satu orang yang mendapat skor 57. Satu orang yang mendapat skor 55 Dua orang, yang mendapat 52 satu orang mendapat 49 satu orang, dan 48 satu orang, 47 satu orang.

Nilai KKM di Sekolah Tanjung Haluban Link adalah 80. Jumlah siswa dalam kelas Kontrol awal berjumlah 20 orang, dan peneliti dapat menyimpulkan siswa berjumlah 2 orang Mereka memperoleh gelar KKM. Dan yang dibawah nilai KKM adalah 18 Secara langsung. Peneliti juga dapat menyimpulkan bahwa nilai tertinggi yang diraih siswa adalah 80, Skor terendah adalah 47.

Dari hasil yang diperoleh siswa pada post-test kelompok kontrol di Sekolah Sambungan Tanjung Haluban, dimana hasil skor keterampilan dapat disimpulkan Siswa menyimak kategori kontrol setelah diolah menggunakan SPSS menunjukkan bahwa: Satu siswa Dia mendapat nilai 93, siapa yang mendapat nilai 90, dua orang mendapat nilai 85 Dua orang, dia mendapat 82 Dua orang, dia mendapat 80 Lima orang, dia dapat Pada 75 dua orang mendapat 70 tiga orang mendapat 68 dua orang mendapat 70 Mereka mendapat skor 60 satu orang.

pre_eksp					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	45,00	1	5,0	5,0	5,0
	47,00	1	5,0	5,0	10,0
	49,00	2	10,0	10,0	20,0
	55,00	1	5,0	5,0	25,0
	58,00	1	5,0	5,0	30,0
	59,00	2	10,0	10,0	40,0
	61,00	1	5,0	5,0	45,0
	67,00	1	5,0	5,0	50,0
	68,00	3	15,0	15,0	65,0
	70,00	2	10,0	10,0	75,0
	75,00	1	5,0	5,0	80,0
	78,00	2	10,0	10,0	90,0
	80,00	1	5,0	5,0	95,0
82,00	1	5,0	5,0	100,0	

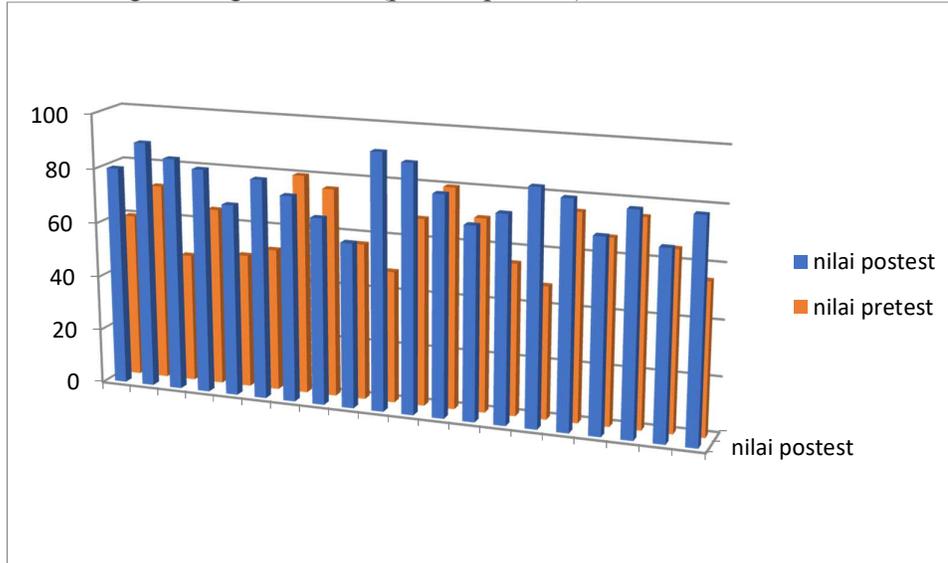
	Total	20	100,0	100,0
--	-------	----	-------	-------

Dari hasil nilai yang diperoleh siswa pada ujian pendahuluan kelas tersebut Studi eksperimental di Sekolah Konektivitas Tanjung Haluban, dimana hasil nilai dapat disimpulkan Keterampilan menyimak siswa kelas eksperimen setelah diberi perlakuan menggunakan SPSS antara lain: Skor 82, yang mendapat skor 80, dua orang, yang mendapat skor 78 dua orang, yang mendapat skor Pada satu orang mendapat skor 75, ia mendapat skor 70. Pada dua orang, ia mendapat skor 68 Tiga orang, yang mendapat 67 satu orang, mendapat 61 satu orang, 59 satu orang mendapat, 58 satu orang mendapat, 55 satu orang mendapat, 49 satu orang mendapat, 47 satu orang mendapat, 45 satu orang mendapat.

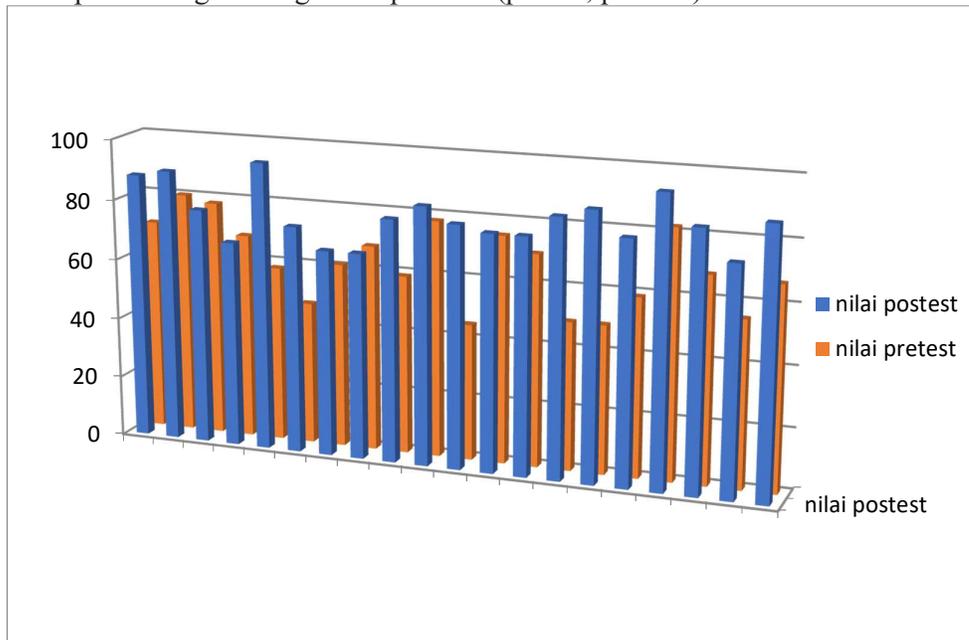
post eksp					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	68,00	3	15,0	15,0	15,0
	75,00	2	10,0	10,0	25,0
	78,00	3	15,0	15,0	40,0
	80,00	3	15,0	15,0	55,0
	85,00	3	15,0	15,0	70,0
	88,00	3	15,0	15,0	85,0
	90,00	1	5,0	5,0	90,0
	95,00	2	10,0	10,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Dari hasil nilai yang diperoleh siswa pada post-test kelas eksperimen Di Sekolah Konektivitas Tanjung Haluban yang dapat disimpulkan hasil skor keterampilannya Siswa menyimak bab eksperimen setelah diolah menggunakan SPSS antara lain sebagai berikut: Dua siswa mendapat 95, satu mendapat 90, tiga Siswa mendapat 88, tiga orang mendapat 85, tiga Orang mendapat 80 poin, tiga orang mendapat 78 poin, Mereka mendapat skor 75 dari dua orang, yang mendapat skor 68 dari tiga orang.

Perbandingan kategori kontrol (pretest, posttest)



Nilai perbandingan kategori eksperimen (pretest, posttest)



Dalam perbandingan diagram batang ini, peneliti menggunakan dua warna untuk melihatnya diagram batang untuk pretest dan posttest yang berwarna merah dan biru. Menampilkan grafik Bilah merah menunjukkan nilai pretes, sedangkan diagram batang biru menunjukkan nilainya Pasca tes.

#### Uji normalitas

Fungsi uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah suatu datu itu normal atau tidak, Dengan ketentuan, jika itu akibat (nilai signifikan) lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan normal, Namun jika hasilnya kurang dari 0,05 maka datanya tidak normal.

Tests of Normality							
	kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
hasil	post_eks	,122	20	,200*	,947	20	,330
	pre_eks	,143	20	,200*	,947	20	,330
	post_cont	,185	20	,070	,962	20	,579
	pre_cont	,117	20	,200*	,926	20	,132
*. This is a lower bound of the true significance.							

Berdasarkan data kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, peneliti melakukan tes Normalitas menggunakan SPSS 24 yang menunjukkan normalitas kategori uji Nilai posttest sebesar 0,200 merupakan nilai normal untuk kategori pretest Skor eksperimen sebesar 0,200, dan skor normal kategori pretest eksperimen sebesar 0,200. Skor normalitas kelas uji sebesar 0,070, dan skor normalitas kelas sebesar, Set pra-tes adalah 0,200. Berdasarkan ketentuan tersebut, peneliti dapat Disimpulkan nilai data untuk kategori eksperimen (pre-test, post-test) dan kategori Kontrol (pretest, posttest). normal. Uji homogenitas

Untuk menguji homogenitas uji ini jika tingkat statistik lebih besar dari 0,05, data dinyatakan homogen.

Test of Homogeneity of Variances			
hasil			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,237	3	76	,091

Berdasarkan hasil nilai data uji homogenitas varians dapat diketahui signifikansinya Variabel hasil belajar keterampilan mendengarkan siswa pada kelompok kontrol tes (pre-test dan post-test) dan eksperimen (pre-test dan post-test) sebesar 0,091. Karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05 maka data mengenai hasil belajar siswa Dalam keterampilan mendengarkan konsonan.

#### UJI KORELASI

Uji korelasi digunakan untuk mengukur hubungan keterampilan berbicara siswa (X) dengan hasil belajar bahasa Arab (Y). Peneliti menggunakan analisis statistik dengan rumus Korelasi momen produk.

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Selanjutnya hasil rumus ini akan dibandingkan dengan skor indeks 'Produk Momen' Korelasi (Rxy), sebagai berikut: 0,00-0,20 Korelasi sangat lemah / Nyaris tidak ada korelasi

0,20 - 0,40 Korelasi lemah

0,41 - 0,70 korelasi normal

0,71 – 0,90 berkorelasi sangat tinggi  
 0.91-1.00 sangat erat hubungannya

Correlations			
		control	expe
control	Pearson Correlation	1	,135
	Sig. (2-tailed)		,571
	N	20	20
expe	Pearson Correlation	,135	1
	Sig. (2-tailed)	,571	
	N	20	20

Setelah dilakukan pengujian dengan spss, diperoleh nilai untuk satu kelas Untuk kontrol 0,571, dan untuk varietas eksperimen 0,571. Karena nilainya lebih besar dari 0,05, Peneliti dapat menyimpulkan bahwa cara ini dapat menghasilkan efek yang lebih kuat.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Penggunaan Metode Permainan Bisik Berantai pada peningkatan keterampilan menyimak siswa MTS Al-Washliyah Tanjung Haloban dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan proses pembelajaran ditandai dengan aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan. Dapat dilihat dari hasil nirai rata-rata siswa tanpa menggunakan metode game bisik berantai adalah 64,3, dan nilai siswa memiliki peningkatan ketika menggunakan metode game bisik berantai adalah 81,35.

### DAFTAR REFERENSI

- Ahmad Susanto. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.  
 Amalia Fauzia. 2015. *Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun*. Universitas Islam Negeri.  
 Badudu Zain. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indoensia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan  
 Munir. , 2016. *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*. Jakarta : Kencana PrenadaMedia Group.  
 Yuliani Nurani Sujiono. : 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat.