

**VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN LEMARI PINTAR DI RA AL KHOLAFIYAH
PROBOLINGGO**

¹ Rofikha Nuriyanti, ² Linda Kurnia Supraptiningsih

Universitas Panca Marga Probolinggo

¹rofikanuriyanti@upm.ac.id, ²linda.kurnia@upm.ac.id

ABSTRAK

Masalah pada penelitian ini adalah Kondisi riil adalah pembelajaran pada anak TK/RA belum lengkap dan tidak tersedia media pembelajaran berbentuk visual yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif peserta didik. Hal ini dikarenakan dilihat dari karakteristik materi tersebut membutuhkan penjelasan visual yang berupa benda diam namun dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif. Selain itu buku cetak dirasa kurang memotivasi dan meningkat daya tarik siswa dalam belajar sehingga hasil belajarnya tidak bisa maksimal. Dari permasalahan tersebut maka kondisi ideal yang ingin dicapai adalah perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran berupa media interaktif dan inovatif yang dapat memberikan pengetahuan kepada siswa. Dengan media yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi, daya tarik siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Validasi, Media Pembelajaran, Lemari Pintar*

PENDAHULUAN

Salah satu bentuk satuan pendidikan adalah taman kanak-kanak. Menurut peraturan pemerintah republik indonesia nomor 27 tahun 1990, taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan pra-sekolah di jalur pendidikan sekolah. Usia TK atau pra-sekolah berlangsung antara 3 sampai 6 tahun merupakan masa awal yang penting untuk perkembangan psikis anak (Mayke, 1994). Selain itu usia 3 sampai 6 tahun adalah masa peka bagi anak, dimana masa peka adalah terjadinya kematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan baik keluarga, sekolah bahkan lingkungan masyarakat. Untuk mematangkan fungsi-fungsi tersebut dibutuhkan program pendidikan yang sesuai dengan karakteristik anak TK. Pendidikan TK mempunyai tujuan untuk membentuk, meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, keterampilan, kognitif yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan perkembangan selanjutnya. Agar tujuan dan fungsi tersebut dapat di capai maka kegiatan belajar anak dilakukan

sambil bermain sesuai dengan usianya yaitu usia bermain.

Dengan bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai macam eksperimen dan bereksplorasi untuk mengembangkan dirinya (Sugianto, 1995). Dalam kaitannya belajar anak TK agar dapat mengembangkan diri dan berkreasi diperlukan media pembelajaran. Dalam pembelajaran di TK media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang digunakan dalam mempermudah. Kegiatan belajar agar dapat tercapai secara optimal. Pembuatan media pembelajaran di TK harus disesuaikan dengan tingkat kebutuhan anak usia TK. Oleh sebab itu media pembelajaran yang dibuat perlu di validasi agar tujuan, sasaran dan pemanfaatannya dapat terpenuhi. Sebagai guru TK harus dapat menciptakan alat peraga atau media untuk dapat melaksanakan proses belajar mengajar dengan baik.

Walaupun di TK AL Kholafiyah di kabupaten probolinggo terdapat media pembelajaran lemari pintar akan tetapi masih kurang memenuhi syarat dan belum tervalidasi. Oleh karena itu peneliti

ingin mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran lemari pintar pada kelompok B di TK AL Kholafiyah Kabupaten Probolinggo.

Validasi adalah proses untuk menemukan apakah suatu program pembelajaran atau media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan telah direncanakan (Ibrahim, 2001). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Ibrahim, 2001). Media pembelajaran adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi (Ibrahim, 2001) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan belajar atau materi sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan anak dalam kegiatan atau proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Media pembelajaran sederhana sebagai karya manual masih banyak digunakan oleh guru sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan pada muridnya. Hal demikian masih disenangi karena mudah dibuat dalam waktu yang tidak terlalu lama dengan biaya yang relatif ringan atau murah dalam pengadaannya. Pembelajaran melalui komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari guru melalui saluran atau media tertentu kepada murid. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran yang ada di dalam kurikulum dan pengertian dari mrdia adalah semua bentuk saluran yang digunakan dalam proses penyampaian pesan atau informasi. Fungsi media pembelajaran yaitu 1) membangkitkan motivasi dan merangsang anak belajar, 2) sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, 3) memberikan kemudahan bagi siswa dalam proses belajar, 4) mempertinggi daya serap anak terhadap materi pembelajaran, 5) memberikan motivasi dan merangsang siswa untuk

belajar, 6) memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan sekitar. Beberapa landasan penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Landasan psikologis

Belajar adalah proses yang kompleks dan unik karena dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu: keadaan alat indra, perhatian dan minat, pengalaman, kejelasan objek.

2. Landasan teknologis

Teknologi pendidikan/pembelajaran berfungsi untuk memecahkan masalah pendidikan/pembelajaran dengan cara yaitu pendekatan system, riantasi pada pelajar (student), pendayagunaan sumber belajar

3. Landasan empirik yaitu a) ada korelasi antara penggunaan media dan hasil belajar, b) penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa.

4. Landasan filosofis

Teknologi dan humanitis bukan dua hal yang harus dipertentangkan tapi keduanya merupakan variabel dalam proses pembelajaran yang dapat berskala tinggi atau rendah.

Media lemari pintar merupakan suatu media pembelajaran yang digunakan di taman kanak kanak kelompok A. Media ini dinamakan lemari pintar karena selain anak dapat mengenal warna anak juga dapat mengenal jenis hewan, transportasi, buah, angka, huruf dan bentuk geometri. Disamping itu cara bermain atau penggunaannya pun sangat bervariasi yaitu dengan perintah guru maupun dengan kreatif anak sendiri. Media ini berbentuk lemari yang terdiri dari beberapa rak yang masing masing rak berbeda tema.

Pengembangan media pembelajaran menurut Sadiman (2009) menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Miarso (dalam Susilana dan Riyana, 2008), media adalah

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, metode maupun teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berhasil guna.

Ciri ciri media lemari pintar yaitu mudah dalam penggunaannya, menarik minat anak, mudah dimengerti anak, mudah dalam pembuatannya. Asas komposisi dalam pembuatan media lemari pintar adalah kesederhanaan, keseimbangan, penonjolan, irama, keindahan, kegunaan, kemenarikan. Faktor yang mempengaruhi pembuatan media sederhana lemari pintar adalah: tujuan, siswa, waktu, biaya, efisiensi, kualitas dan kuantitatif. Keuntungan menggunakan media sederhana lemari pintar adalah: 1) dapat memberi motivasi pada anak untuk agar lebih giat belajar, 2) tahan lama dan mudah perawatannya, 3) dapat dipakai berulang ulang, 4) mempermudah guru dalam proses belajar mengajar, 5) memberi nuansa belajar sambil bermain dapat berkreasi sendiri, 6) sasaran media lemari pintar di peruntukkan untuk anak usia 4-6 tahun, khususnya TK kelompok A. Untuk melatih perkembangan dan pertumbuhan potensi anak dan mempersiapkan anak untuk mempersiapkan ke jenjang sekolah dasar. Aspek yang dikembangkan melalui media pembelajaran lemari pintar adalah:

1. Mengenalkan macam warna pada anak
2. Mengenalkan angka, hewan, buah, transportasi dan huruf
3. Memberikan variasi dalam pembelajaran
4. Meningkatkan kemampuan motorik anak
5. Memberi kesempatan anak untuk bergaul dan bermain dengan teman
6. Meningkatkan kerjasama dengan sesama teman
7. Melatih daya ingat anak
8. Mengenalkan pada anak lambang bilangan 1-50

Tujuan diadakannya media lemari pintar adalah 1) untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan pembuatan, fungsi penggunaan media pembelajaran lemari pintar yang digunakan dalam proses belajar mengajar, 2) untuk mendeskripsikan kekurangan dan kelebihan media pembelajaran lemari pintar, 3) untuk memperoleh hasil belajar anak setelah mempergunakan media pembelajaran lemari pintar.

Validasi media pembelajaran adalah proses untuk menentukan apakah suatu program pembelajaran atau media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan (Ibrahim, 2001). Validasi adalah proses uji coba dan revisi sebelum media yang telah di buat digunakan di kelas. Tujuan di lakukannya validasi media pembelajaran lemari pintar adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan validasi media lemari pintar
2. Untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan pembuatan, fungsi penggunaan media pembelajaran lemari pintar yang digunakan dalam proses belajar mengajar
3. Untuk mendeskripsikan kekurangan dan kelebihan media pembelajaran lemari pintar
4. Untuk memperoleh hasil belajar anak setelah menggunakan media pembelajaran lemari pintar.

Sedangkan cara penggunaan media lemari pintar sebagai berikut:

1. Langkah pertama anak membuka rak sesuai dengan yang di perintahkan oleh guru dan berlari terlebih dahulu
2. Langkah berikutnya anak mengambil benda yang di dalam rak sesuai perintah guru dan menempelkannya di papan flanel.
3. Penggunaan atas perintah guru. Anak di perintahkan guru untuk mengamati disamping lemari dan kemudian guru menyuruh untuk mengambil huruf sampai membentuk suatu kata. Sama seperti diatas guru menyuruh anak mengambil gambar atau hewan dan memberinya

huruf (tulisan sesuai gambar) dan anak disuruh memberikan angka secara urut. Disini juga dapat memberikan materi belajar mengenai konsep nama dan berhitung.

METODE

Rancangan validasi pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh masukan tentang apakah media pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di rencanakan, oleh karena itu peneliti ingin menentukan tiga kompeonen kesiapan dalam kegiatan validasi yaitu:

1. Menyusun petunjuk pemanfaatan

Petunjuk pemanfaatan media di buat dengan tujuan agar pemakaian media pembelajaran dapat menggunakannya seperti yang dimaksud peneliti. Selain itu untuk mempermudah pengguna media untuk memahami media lemari pintar.

2. Menyusun instrumen

Instrumen merupakan seperangkat alat untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran TK/RA. Dalam kegiatan validasi medialemari pintar adalah dengn menyebarkan angket yng diberikan kepada ahli medi, ahli materi dan siswa. Masing masing angket di sebarakan untuk diisi dengan cara menyilang salah satu huruf sebagai jawaban yang dipilih oleh responden dan juga memberikan pernyataan tertulis apabila dalam pemilihan pertanyaan masih kurang lengkap.

3. Menentukan validator

Untuk memperoleh data data yang objektif tentang media pembelajaran yang dibuat mulai dari kesesuaian bahan, alat dan tujuan yang hendak di capai serta respon udien terhadp penggunaan media pembelajaran yang dibuat. Validator ahli media dalam penelitian ini adalah Shofia Hattarina S.Pd, M.Pd yang memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran sehingga dapat memberikan penjelasan dan penilaian yang sesuai tentang pembelajaran yang di validasi. Untuk validator ahli materi dalam penelitian ini adalah Nur Hakimah, S.PdI merupakan

seorang yang memiliki kompetensi di bidang pengembangan anak TK dalam penelitian ini ahli materi adalah kepala sekolah RA yang memahami tentang kebenaran yang disampaikan melalui media yang dibuat. Sedangkan untuk validator siswa/audien peneliti menentukan 20 orang responden audien.

Instrumen merupakan seperangkat alat untuk memperoleh sejumlah data tentang ketepatan dan kesesuaian penyusunan fungsi media atau alat permainan media lemari pintar yang berhubungan dengan kebiatan belajar mengajar TK/RA. Adapun kisi instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Kisi kisi instrumen ahli media

- a. Kesesuaian media dengan pembelajaran TK/RA
- b. Keamanan media pembelajaran untuk digunakan di TK/RA
- c. Keindahan dan kemenarikan media pembelajaran
- d. Kualitas fisik media pembelajaran
- e. Kesesuaian denga tema dalam pembelajaran

2. Kisi kisi instrumen untuk ahli materi

- a. Kesesuaian media dengan karakteristik anak TK
- b. Penggunaan media mengembangkan sikap perilaku anak
- c. Ketertarikan anak TK/RA dalam menggunakan media
- d. Kesesuaian tema dalam pembelajaran TK/RA
- e. Penggunaan media pembelajaran dalam mengenalkan bentuk geometri
- f. Penggunaan media pembelajaran mengembangkan kreatifitas anak
- g. Keindahan dan kemenarikan media pembelajaran
- h. Penggunaan media pembelajaran mengembangkan kerjasama anak
- i. Penggunaan media pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif anak TK/RA

3. Kisi kisi instrumen untuk Audien/Siswa
 - a. Anak mau mengikuti kegiatan
 - b. Anak mau bekerjasama
 - c. Anak mau berkonsentrasi
 - d. Anak dapat melakukan 2-3 perintah
 - e. Anak dapat menyebutkan bentuk geometri
 - f. Anak dapat mengenal huruf dan angka
 - g. Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan jenis dan bentuk

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan validasi dilakukan dengan beberapa langkah yaitu:

A. Validasi ahli media

Pelaksanaan validasi oleh ahli media dilaksanakan pada hari selasa tanggal 23 Juli 2019 pada pukul 09.00 s.d selesai di kampus Universitas Panca Marga Probolinggo. Adapun langkah langkah pelaksanaan adalah sebagai berikut:

1. Persiapan
 - a. Peneliti menyiapkan media lemari pintar
 - b. Peneliti menyiapkan instrumen untuk ahli media
2. Pelaksanaan
 - a. Peneliti menjelaskan maksud dari penggunaan media lemari pintar
 - b. Ahli media mengadakan tanya jawab dengan peneliti
 - c. Ahli Media mengisi angket yang telah di siapkan
 - d. Ahli media memberikan kritik dan saran
3. Hasil validasi

Dari hasil validasi dari ahli media mendapatkan respon 90% dan dinyatakan sangat valid untuk untuk pembelajaran di TK/RA kelompok A. Adapun saran saran teknis dari ahli media yaitu untuk memperkuat bagian lemari pintar dan gambar depan lemari pintar serta memberi gambar pada panca indera dan bentuk geometri yang berguna dapat di manipulasi oleh anak.

B. Validasi Ahli materi

Pelaksanaan validasi oleh ahli materi dilaksanakan pada hari Senin tanggal 26 Juli 2019 pada pukul 09.00 s.d selesai di kampus Universitas Panca Marga Probolinggo. Adapun langkah langkah pelaksanaan adalah sebagai berikut:

1. Persiapan
 - a. Peneliti menyiapkan media pembelajaran lemari pintar
 - b. Peneliti menyiapkan instrumen untuk ahli materi
2. Pelaksanaan
 - a. Peneliti menjelaskan maksud media lemari pintar
 - b. Ahli materi mengamati media pembelajaran
 - c. Ahli materi mengisi angket yang tersedia
 - d. Ahli materi memberi kritik dan saran tentang media
3. Hasil validasi

Dari hasil validasi ahli materi yaitu media lemari pintar sangat cocok untuk pembelajaran di TK/RA, sehingga mendapat respon 97,5 % dan dapat di nyatakan sangat valid untuk pembelajaran di TK/RA. Adapaun saran untuk memperbaiki lemari pintar pada bagian gambar panca indera.

C. Validasi audien

Validasi anak atau audien sangat antusias untuk memainkannya dengan arahan dari guru. Antusias anak dapat di lihat pada saat anak mencari tulisan dan gambar kemudian menempelkannya pada papan flanel.

Teknik analisis data

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk mengetahui tingkat ke validan sebuah media pembelajaran, yang dilaksanakan validator dalam rangka memvalidasi media pembelejaran lemari pintar. Peneliti menggunakan beberapa pengumpulan data yaitu:

a. Angket

Angket merupakan teknik yang digunakan untuk memproleh informasi yang di harapkan

dengan mengajukan beberapa pertanyaan tertulis sehingga di peroleh informasi yang lebih luas.

- 1) Angket Ahli Media. Angket ini diisi oleh orang yang ahli dalam media pembelajaran khususnya media pembelajaran untuk taman kanak kanak yang hasilnya akan di gunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran media lemari pintar.
- 2) Angket Ahli Materi. Angket ini di isi oleh orang orang yang menguasai materi pembelajaran TK/RA dan hasilnya di gunakan untuk mengetahui dan menilai apakah media pembelajaran lemari pintar dapat di gunakan dalam belajar mengajar di TK/RA.

b. Observasi

Observasi adalah salah satu cara yang di gunakan untuk memperoleh data tentang kesesuaian media pembelajaran untuk di gunakan usia TK/RA serta minat anak terhadap media pembelajaran lemari pintar. Observasi dilaksanakan dengan cara mengamati secara langsung dan mengevaluasi kegiatan atau kemampuan serta minat anak terhadap media pembelajaran lemari pintar selama proses belajar mengajar.

2. Teknik pengolahan data

Merupakan tindak lanjut dari kegiatan merencanakan dan melaksanakan validasi media pembelajaran lemari pintar. Data yang dikumpulkan

dengan menyebarkan angket di kelompokkan sesuai dengan kategori penilaian yang ditetapkan.

Hasil validasi adalah sebagai berikut:

1. Pengolahan data dari angket ahli media

Berdasarkan perhitungan dan hasil analisis data responden ahli media di peroleh angka 90 % sehingga dapat di kategorikan sangat valid. Walaupun media tersebut dikatakan sangat valid namun catatan yang bersifat teknis dan membangun dari ahli media yang patut untuk diperhatikan yaitu hendaknya memberi bentuk geometri dan panca indera yang dapat dimanipulasi oleh anak, laci laci kotak diperkuat dan gambar tempel diperkuat agar tidak mudah lepas.

2. Pengolahan data dari angket ahli materi

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis data responden ahli materi maka di peroleh angka 97,5% sehingga di kategorikan sangat valid. Tidak ada catatan yang bersifat teknis dan ahli materi hanya memberikan saran bahwa media lemari pintar coco dan baik untuk usia TK/RA.

3. Pengolahan data dari angket siswa/audien

Berdasarkan perhitungan dan analisis data responden audien, maka di peroleh 93 % sehingga dikategorikan sangat valid.

Dengan demikian hasil pengolahan data validasi melalui pengumpulan angket dan lembar observasi dari ahli media, ahli materi dan audien maka dapat di interpretasikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengolahan data Validasi

Responden	Hasil validasi	Kategori	Keterangan
Ahli media	90 %	Sangat valid	Tanpa revisi
Ahli materi	97 %	Sangat valid	Tanpa revisi
Audien	93 %	Sangat valid	Tanpa revisi

Hasil dari ketiga responden yaitu ahli media sejumlah 90 %, ahli materi sejumlah 97 % dan audien sejumlah 93 % sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran lemari pintar sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran di TK/RA Kelompok A.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi dan audien/siswa terhadap media lemari pintar di TK/RA maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Ditinjau dari hasil validasi ahli media yang diperoleh dapat dikatakan bahwa media lemari

pintar dapat dikatakan sudah sesuai dengan kurikulum yang ada.

- b. Ditinjau dari hasil validasi ahli materi yang diperoleh dapat dikatakan bahwa media lemari pintar dapat dikatakan sudah sesuai dengan teori yang ada.
- c. Ditinjau dari hasil validasi dari angket siswa yang diperoleh dapat dikatakan bahwa media lemari pintar dapat dikatakan sudah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan masukan pada saat proses penelitian berlangsung di TK/RA AL Kholafiyah maka saran yang di kemukakan adalah sebagai berikut:

- a. Saran dari hasil pemanfaatan produk yang telah di implementasikan di sekolah hendaknya produk sejenis dan lebih variatif lebih dikembangkan sesuai dengan kebutuhan materi kurikulum dan karakteristik siswa.
- b. Bagi peneliti lainnya hendaknya mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan jenjang pendidikan yang relevan sesuai kebutuhan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S., & dkk. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research An Introduction* (Fourth Ed). New York: Longman Inc.
- Byl, J., & Kloet, B. V. (2014). *The Effect of The Physical Classroom Environment on Literacy Outcome*. America: United States of America.
- Cheryan, & Dkk. (2014). Designing Classrooms to Maximize Student Achievement Volume. *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences, Education, 1*, 123–130.
- De Porter, B., & Hernacki, M. (2006). *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Mizan Pustaka.
- Fernanda, G., & Dkk. (2014). Interiorperabot kelas Sekolah Dasar dengan Pendekatan Konsep Permainan Tradisional pada Program Full day School di Malang. *E-Jurnal Arsitektur Universitas Brawijaya*, 3(1).
- Hindun, I. (2005). Model Pengembangan Pendidikan Multiple Intelegences (Life Skill) pada Sekolah Umum Tingkat Menengah di Kota Batu. *Jurnal Humanity*, 1(1), 29–35.

Jensen, E., & Dabney, M. (2000). *Learning Smarter: The New Science of Teaching*. San Diego: Calif Brain Store.

- Karwati, E., & Priansa, D. J. (2014). *Manajemen Kelas: Classroom Management*. Bandung: Alfabeta.
- Krathwohl, & Anderson. (2010). *Optimal Learning Spaces: Design Implications for Primary Schools*. England: Salford Centre for Research and Innovation in the built and human environment (SCRI) University of Salford.
- Maisyaroh, & Dkk. (2004). *Pengembangan Manajemen Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyono. (2008). *Manajemen Administrasi & Organisasi Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Salahuddin, A. (2011). *Filsafat Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Semiawan, C. R. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Syaifurahman, & Ujiati, T. (2013). *Manajemen dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Indeks.
- Vogel, N. (2012). *Arranging the Active Learning Environment High Scope Implementation: Setting up the Preschool Classroom*. -: highscope.org.
- Wetherill, E. A. (2002). *Classroom Design for Good Hearing*. America: The Noise Pollution Clearinghouse.
- Williamson, J. A. (2008). *Literacy In The Student-Centered Classroom: A Practical Approach to Setup, Design, and Implementation*. New York: United States of America.
- Wulsin, R. L. (2013). *Classroom Design - Literature Review*. -: Princeton University.