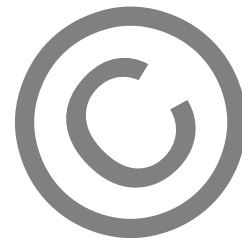


TUGAS AKHIR

MEDIA STIMULASI VERBAL UNTUK ANAK USIA 2,5 – 4 TAHUN



Disusun Oleh :

EMY SUSANTI
24. 07. 0058

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA
2012

TUGAS AKHIR

MEDIA STIMULASI VERBAL UNTUK ANAK USIA 2,5 – 4 TAHUN

Diajukan kepada Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk

Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta,
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar

Sarjana Desain

Disusun oleh:

EMY SUSANTI

24070058

Diperiksa di: Yogyakarta

Tanggal: 3 Februari 2012


Dosen Pembimbing



Bertha Bintari W., ST.MT.MAID



Mengetahui
Ketua Program Studi,



Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch.

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : MEDIA STIMULASI VERBAL UNTUK ANAK USIA 2,5 – 4 TAHUN
Nama Mahasiswa : Emy Susanti
No. Mahasiswa : 24 . 07 . 0058
Mata Kuliah : Tugas Akhir
Semester : VIII
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Kode : PD 8388
Tahun: 2011/2012
Prodi : Desain Produk

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta
dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana pada tanggal :
26 Januari 2012

Yogyakarta, 3 Februari 2012

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II



Dra. Puspitasari Darsono, M.Sc.



R. Tosan Tri Putro, M.Sn.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi :

MEDIA STIMULASI VERBAL UNTUK ANAK USIA 2,5 – 4 TAHUN

Adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain yang dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi dari skripsi ini maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan saya akan kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta 3 Februari 2012



EMY SUSANTI

24. 07. 0058

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas kasih karunia-Nya, dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul Media Stimulasi Verbal untuk Anak usia 2 – 4 tahun. Semua ini tidak terlepas dari peran beberapa pihak yang telah membantu saya selama mengikuti tugas akhir. Dengan ini saya ucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Keluarga saya yang telah mendukung secara materiil maupun moral, khususnya Mama yang selalu setia mengasahi, mengantar dan memberi dukungan dan doa. I LOVE YOU, MOM dan sangat bersyukur Tuhan ijinke emy punya mama, mamaku ini, semoga emy bisa mewujudkan harapan mama. Amin.
2. Bapak dan Ibu Gembala Sidang Hagios Family Sosrowijayan, Pak Sammuel J Suwondo dan Tante Netty Suwondo, atas keyakinan dan kepercayaannya mempercayakan saya untuk menempuh dan menyelesaikan strata satu ini. Karya dan Kasih Tuhan menjodohkan hidup kita, memberi contoh nyata didepan mata saya, dan menjadi pengajaran yang akan saya pegang teguh dalam nama Yesus, karena kasih terbesarNya. Terima kasih, Immanuel.
3. Ibu Bertha Bintari W.,ST.,MT.,MAID sebagai dosen pembimbing saya yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga dan senantiasa memberikan dukungan, kritik yang membangun, perhatian, dan motivasi selama membimbing penulis menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Pak Eko, Bu Winta, Bu Lusiana, Bu Koni, Pak Tosan, Pak Dwi, Mas Nano, Pak Hendro, Pak Yul, Pak Hartoto, Pak Wisnu, Pak Pur, Pak Khrisna yang sudah dengan sabar membimbing di setiap mata kuliah yang telah kami tempuh
5. Ibu Bernadetta Dwi Retno Aryanti, Psi. yang memberi kesempatan pengamatan, wawancara, konsultasi dan membagi pengalamannya kepada penulis selaku peserta TA untuk melaksanakan observasi dan wawancara. Sehingga penulis senantiasa semangat melaksanakan kerja tugas akhir dengan sukacita hingga proyek selesai tepat waktu. Dan Ms. Fenty Triana Palupi, selaku *head teacher* dan koordinator kurikulum di Kinderstation yang telah membantu dalam mengumpulkan data lapangan dan wawancara konfirmasi sebagai bahan dalam pembuatan laporan ini.
6. Seluruh staff pengajar dan karyawan Kinderstation, atas bimbingan, bantuan, dan kesediaannya menerima penulis selama melaksanakan observasi di Kinderstation
7. Teman-teman seperjuangan tugas akhir, Anita, Iyya, Nia, Hans, Dudul, Momo, Vero. Dan 'Sodara-sodara' Despro khusus buat Stephanie Caroline, David Satria, Lusiana, Lisa Marcelina, Anton Andi Nugroho, Vero tanpa kalian semangatku mungkin sudah habis, terimakasih^^ Tuhan selalu memberkati kita semua, mari jadi kesaksian yang hidup!
8. Mas Pur yang membuat model pertama, Pak jahit tas yang membuat prototype

Demikian laporan ini dibuat, semoga dapat digunakan dengan sebaik – baiknya dan berguna bagi pembacanya. Sangat penulis sadari akan adanya kelemahan dan kekurangan di dalam laporan ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar dapat memicu perbaikan di kemudian hari.

Yogyakarta, 3 Januari 2012,

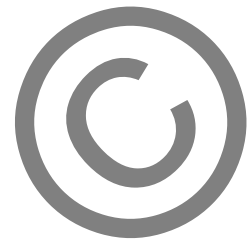
Hormat saya

Emy Susanti

Moto

“Keterbatasan bukanlah halangan untuk menekuni sebuah usaha. Yang paling utama adalah mengerti keterbatasan dan memahami kelebihan kita. Kemudian menyeimbangkannya lewat proses yang alami.”

Anne Avantie



© UKDWN

Daftar Isi

Halaman Judul	
Halaman Persetujuan	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Pernyataan Keaslian	iii
Kata Pengantar	iv
Motto	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel.....	x
Abstrak	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Pernyataan Desain	2
C. Maksud dan Tujuan.....	2
D. Batasan Masalah Desain.....	3
E. Metode dan Sistematis Berpikir	3
Mapping 5W1H.	4
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	5
A. Masa Peka Anak Menurut Montessori.....	5

B. Rentang Konsentrasi Anak.....	5
C. Ergonomi Antropometri Anak.....	5
D. Perkembangan Anak	6
1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah	6
2. Perkembangan Bahasa	7
3. Perkembangan Emosi dan Sosial	7
E. Stimulasi.....	7
1. Tujuan Stimulasi	7
2. Fungsi Stimulasi.....	7
3. Stimulasi Verbal-Visual.....	8
4. Stimulasi Lingkungan	8
F. Bermain dan Belajar.....	8
G. Minat	9
J. Warna	10
K. Bentuk	10
BAB III KAJIAN DATA LAPANGAN	12
A. Subyek Pengamatan	12
B. Subyek Wawancara	12
C. Wawancara	12

BAB IV

D. Pengamatan.....	14
E. Potensi Desain	20
F. Produk Sejenis	21
KONSEP	23
A. Design Brief	23
Pohon Tujuan.....	25
B. Atribut Produk dan Spesifikasi Produk	26
1. Atribut Produk.....	26
2. Spesifikasi Produk	29
C. IMAGEBOARD.....	31
D. Sistem Kinerja Produk	33
E. Urutan Penggunaan Produk.....	34
F. SCAMPER	35
G. PROSES KREATIF DESAIN.....	38
1. Sketsa Pembobotan	38
2. Teknik Pengerjaan	42
3. Study Model	43
Kesimpulan Model	48
H. Perwujudan Prototype.....	49

	I. Proses Produksi	50
	J. Pengujian Prototype.....	51
BAB V	PRESENTASI DESAIN	52
	A. Gambar Teknik Media Stimulasi.....	52
	Gambar Teknik	53
	Gambar Ungkah	54
	B. Pola Boneka	55
	C. Pola Alfabet	57
	D. Gambar Teknik Papan Alfabet	58
	F. Kesimpulan dan Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....		60



Daftar Tabel

BAB II	Tabel 1. Tabel Ukuran Tangan Berdasarkan Usia.....	6
	Tabel 2. Bentuk Produk Sejenis.....	10
BAB III	Tabel 3. Jumlah anak di kelas <i>pre-school</i> Kinderstation.....	12
	Tabel 4. Tema untuk Kelas <i>preschool</i> Kinderstations.....	13
	Tabel 5. Analisa Pengamatan Media Edukasi dan Minat Anak.....	14
	Tabel 6. Analisa Media yang Digunakan dikelas.....	19
	Tabel 7. Analisa Produk Sejenis.....	21
BAB IV	Tabel 8. Detail Desain Brief.....	23
	Tabel 9. Tabel Atribut Produk.....	26
	Tabel 10. Spesifikasi Produk.....	29
	Tabel 11. SCAMPER.....	35
	Tabel 12. Sketsa Pembobotan Media Stimulasi.....	38
	Tabel 13. Sketsa Pembobotan Boneka Manusia.....	40
	Tabel 14. Sketsa Pembobotan Kantong Boneka.....	41
	Tabel 15. Sketsa Pembobotan Papan Alfabet.....	42
	Tabel 16. Analisa Study Model.....	43

Abstrak

Masa peka anak belajar merupakan periode emas dimana orangtua maupun pengajar mengembangkan kemampuan otak anak secara maksimal. Seperti halnya spon menyerap air, demikian juga anak, untuk menyerap pengetahuan, anak membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan perkembangan usianya.

Usia *pre-school* adalah usia dimana anak belajar dengan membangun konsep, secara kontekstual dengan imajinasi dan kemampuan motoriknya sesuai dengan perkembangan usianya. Dengan membangun konsep, anak mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa dan emosi sosialnya. Diantara cara yang dilakukan dalam membangun konsep, stimulasi dapat memaksimalkan perkembangan otak anak, dan membantu memberikan kesempatan pada anak untuk mencapai potensi intelektualnya melalui lingkungannya.

Oleh sebab itu dilakukan pengamatan mengenai stimulasi yang dibutuhkan anak usia *pre-school* yang sesuai dengan kebutuhan perkembangannya sesuai dengan usia, yakni yang melibatkan indera anak, dan bagian dari lingkungan terdekat anak, dengan pendekatan kebebasan kreativitas anak namun tetap dalam bimbingan orangtua/pengajar. Yang memudahkan anak belajar, membuat yang tidak jelas menjadi jelas, mudah dioperasikan, dan disenangi anak-anak.

BAB I

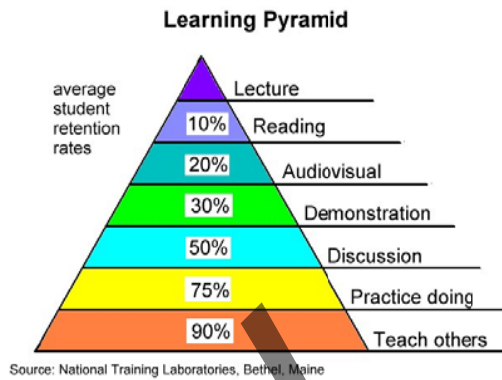
PENDAHULUAN

A. Latar belakang



Dunia pendidikan modern, anak diperkenalkan dengan bahasa sedini mungkin di sekolah berbasis kurikulum Internasional. Salah satunya di **Kinderstation**, mulai dari *daycare*, **pre-school** sampai *early year* anak diperkenalkan dengan bahasa Inggris sebagai pengantar, dan bahasa Mandarin dan Bahasa Indonesia sebagai bagian dari materi yang disampaikan. Kebutuhan untuk mengenalkan dan menguasai bahasa dipenuhi dengan salah satunya menggunakan media pengajaran *flashcard*.

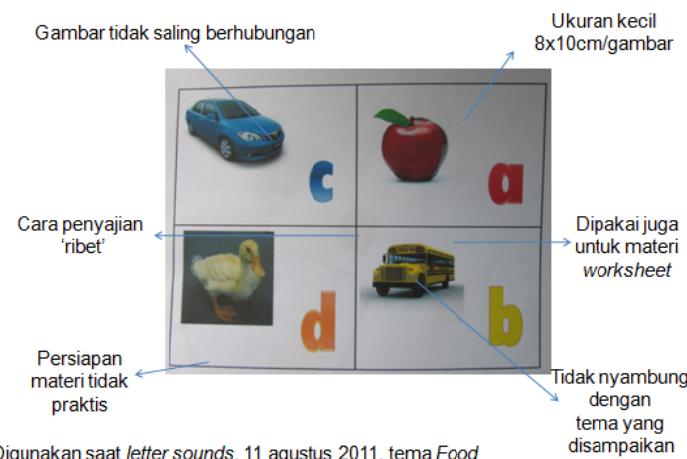
Penggunaan media ditujukan untuk mengenalkan nama benda-benda terutama yang ada disekitar mereka, bagaimana mengucapkan, bagaimana visualnya, yang diujikan dengan eksperimen untuk memperkuat kematangan bahasa anak. Eksperimen dilakukan dengan melihat, memegang dan merasakan benda-benda yang diperkenalkan salah satunya dengan **minitrip** (tempat dimana benda-benda tersebut bisa dijumpai secara nyata), sehingga anak tidak hanya membayangkan, mengkoleksi dalam kepalanya tetapi juga anak mempunyai pengalaman sendiri sehingga **kebahasaannya** berkembang.



Dr. Moore mengatakan, teori membaca dan menulis bersifat '*autotelic*', artinya mempunyai daya tarik bagi anak-anak kecil yang ingin belajar demi kesenangan dan bukan karena didorong rasa takut, persaingan ataupun pujian (Beck, 1994). Belajar membaca sewaktu kecil justru mengurangi tekanan yang dialami oleh

anak, karena anak-anak belajar membaca ketika otaknya masih peka menerima bahasa. Mengenalkan bahasa verbal kepada anak membantu anak untuk praktek verbal, mendorong berkomunikasi dan bersosialisasi yang juga merupakan esensi dari berkomunikasi, yaitu penggunaan bahasa yang bermakna untuk komunikasi dan memahami bahasa yang digunakan orang lain (Hurlock, 1991).

Dari penggunaan media edukasi *flashcards* seperti *flashcard* Glen Doman dan *flashcard giants* yang digunakan di lapangan merupakan muatan dari luar negeri, mulai dari materi, bahasa yang digunakan, sampai dengan gambar yang asing atau jarang ditemui di



lingkungan anak, sedangkan dilapangan mayoritas anak adalah anak Indonesia yang tinggal dan menetap di Indonesia yang tinggal dan menetap di Indonesia.

Penggunaan flashcard yang dikreasikan pengajar, bermasalah

karena walaupun hanya gambar

dengan alfabet, memerlukan persiapan yang memakan waktu, dan penggunaannya tidak praktis, serta ukuran terlalu kecil dan tidak memiliki dimensi, yang mengakibatkan anak tidak langsung mengerti dengan menyebut nama benda yang diajarkan. Dan minat anak belajar dengan imajinasi benda yang seperti nyatanya tidak tercipta. Sedangkan anak membutuhkan stimulasi dengan benda yang seperti nyatanya untuk mengembangkan kemampuan verbalnya dengan penambahan pembendaharaan kata.

B. Pernyataan Desain

Maka dibutuhkan desain **media stimulasi** yang menarik bagi anak, yang praktis, ukuran tidak terlalu kecil dan memiliki dimensi yang dapat membangun konsep cerita tentang lingkungan terdekat anak. Untuk kasus ini mengambil tema mengenai pengenalan dilingkungan rumah, anggota keluarga, dan tanaman. Mengenai pengenalan tanaman, mengambil materi dari lagu 'Kebunku' yang isinya mengenai kebun, ada bunga, ada pengenalan warna bunga, merawat tanaman. Dan yang berperan dilingkungan rumah, termasuk binatang peliharaan yang sering dijumpai di lingkungan rumah orang Indonesia, yaitu kucing.



Media stimulasi yang diharapkan belum tersedia. Media stimulasi yang akan didesain merupakan media edukasi, itu sebabnya harus memenuhi kriteria standar idealnya. Adapun **spesifikasi kriteria media edukasi** idealnya : memudahkan anak belajar, membuat yang tidak jelas menjadi jelas, mudah dioperasikan, dan

disenangi anak-anak. Dengan demikian akan menjadi media edukasi yang ideal untuk membangun lingkungan belajar yang disenangi anak-anak.

C. Maksud dan Tujuan

1. Media edukasi untuk stimulasi verbal ini, dimaksudkan untuk memudahkan anak belajar mengenai lingkungan terdekat anak, yaitu lingkungan sekitar rumah dengan pertimbangan inspirasi dari lagu anak Indonesia 'Kebunku', karya Ibu Sud.
2. Mudah penggunaannya dan menyenangkan bagi anak karena anak dapat bereksplorasi sesuai kreasi anak sehingga **essensi komunikasi** anak melalui bertanya dapat terbentuk dengan perasaan gembira dari penggunaan media ini
3. Dengan bertahap, anak mengenali benda yang dimaksud, menyebutkan nama benda,
4. Kemudian dapat menyusun kata benda dengan menggunakan alfabet yang didesain
5. Serta melatih motorik halus anak dalam menyusun dan meletakkan benda-benda, huruf dan juga dapat digunakan untuk berlatih menulis dan membaca.

Tujuan utama produk Tugas Akhir ini,

1. Saat melihat obyek anak dapat menyebutkan nama obyek dengan mengerti, bukan hafalan. Sehingga anak belajar dari pengalaman belajar menggunakan produk ini.
2. Anak dapat bereksplorasi dan kreasi dengan produk ini, sesuai dengan kemampuan pemahaman anak, sehingga anak menikmati pembelajaran dengan perasaan gembira (*fun*).
3. Memudahkan anak belajar, membuat yang tidak jelas menjadi jelas, mudah dioperasikan, dan disenangi anak-anak.

Harapan dari media yang didesain:

1. Anak mengetahui **arti kata** yang digunakan dan mengkaitkannya dengan obyek yang diwakilinya (verbal-visual).
2. Anak dapat **melafalkan** kata-katanya sehingga orang lain **memahami** dengan mudah dengan cara metode mencontoh (*immitating*) baik dari lagu, guru, maupun orangtua dan melakukannya sendiri (Hurlock, 1991).

D. Batasan Masalah Desain

Yang diamati adalah kelas pre-school dengan usia anak 2,5 - 4tahun, kompetensinya adalah anak mengenal, memahami (mencari tahu dengan caranya sendiri), dan mengerti materi yang didapat, yang perkembangan dan raportnya dipantau setiap minggu dan dipantau oleh orangtua tiap 7minggu sekali, sesuai dengan tema yang disampaikan. Mengingat kompetensi di *pre-school* anak **mengenal dan mengerti** materi, maka desain produk yang akan didesain membuat anak **mengenal, memahami, dan memaknai** materi yang disampaikan dan bisa meng**komunikasikan** dengan pengajar maupun teman sebaya sehingga memunculkan **essensi komunikasi dari produk yang digunakan**.

Batasan desain, besaran produk disesuaikan dengan ergonomi anak usia dini, seperti jangkauan jarak pandang, besar dimensi benda yang digenggam dan warna. Material yang digunakan untuk bagian board menggunakan kayu lunak, ringan. Untuk bagian media stimulasi menggunakan material kain dengan teknik jahit dengan struktur dan detail latar belakang grafis(2D). Sedangkan untuk benda edukasinya, menggunakan material kain, tetapi bukan flanel, karena material kain aman, tidak keras, lembut, beberapa jenis kain yang dipakai adalah kaos, tidak cepat 'mbladus' atau kusam dan mudah dibersihkan dengan cara dicuci serta warnanya lebih beragam, diisi dengan dakron dan magnet tujuannya benda dipasangkan pada papan dengan berdiri, atau sesuai dengan kreasi anak.

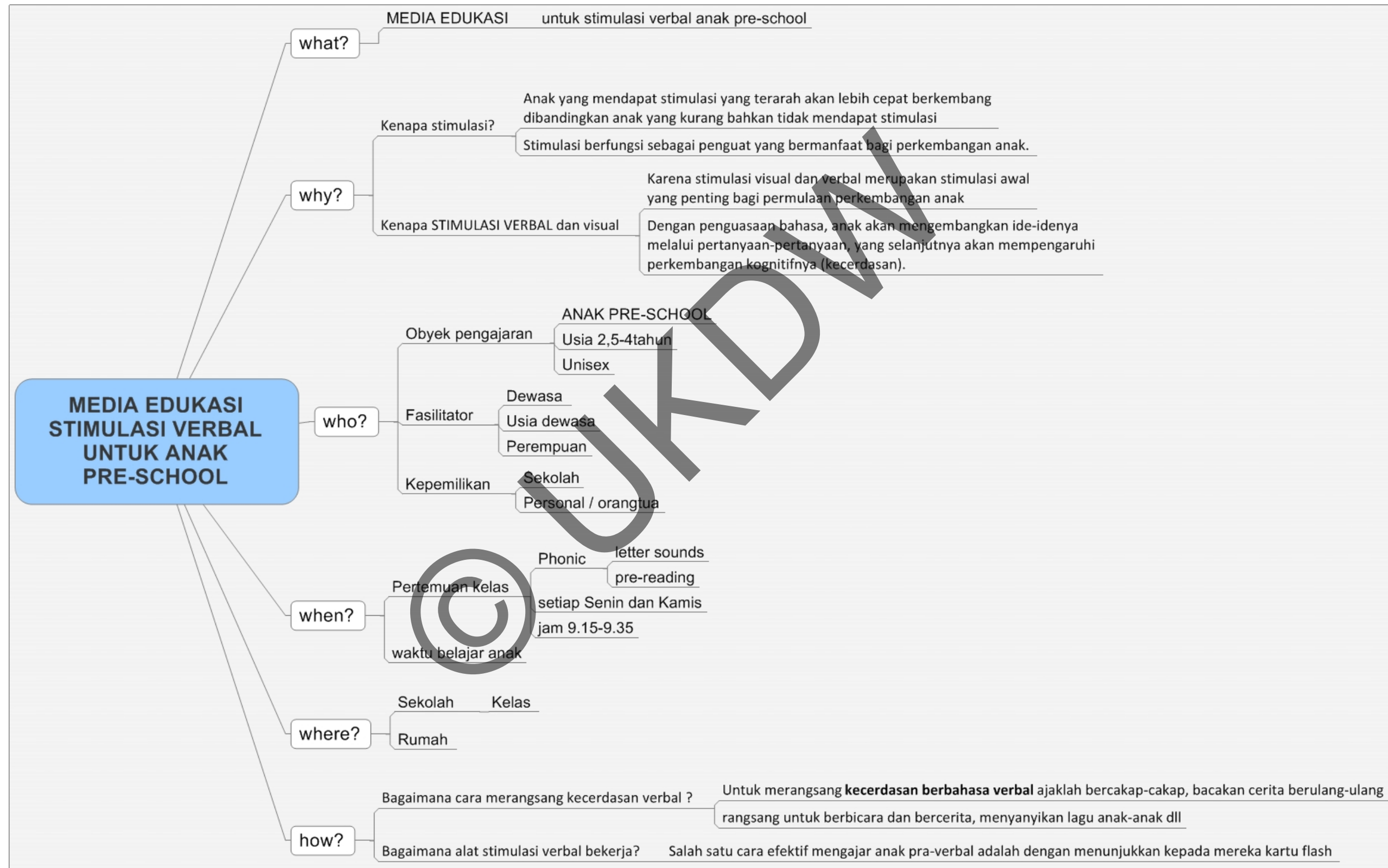
E. Metode dan Sistematis Berpikir

Menggunakan metode Tinjauan Pustaka, metode 5W1H , Data Lapangan menggunakan wawancara ahli dan penelitian lapangan dengan pengamatan dan penggunaan metode SCAMPER pada desain produk.

- Tinjauan pustaka menggunakan buku-buku yang relevan dengan tema yang diangkat untuk proyek Tugas Akhir, seperti mengenai menumbuhkembangkan kecerdasan otak anak, menumbuhkan minat baca anak usia dini, mengenai perkembangan anak usia, dan beberapa buku tentang bahasa dan pikiran.
- Pengamatan dan wawancara,data dikategorikan berdasarkan tingkat kemampuan anak, minat anak, hasil wawancara dan masukan dari ahli dan narasumber.
- Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya (Best, 1982:119). Data lapangan yang diperoleh dengan pengamatan dan menggunakan metode wawancara. Data dikategorikan berdasarkan target kemampuan anak pre-school, rentang konsentrasi dan minat anak, wawancara dan masukkan dari narasumber dan ahli.

Menggunakan metode penelitian kualitatif, merupakan suatu proses penyelidikan yang mirip dengan kegiatan detektif (Miles, 1992 dalam Prastowo, 2010:13).

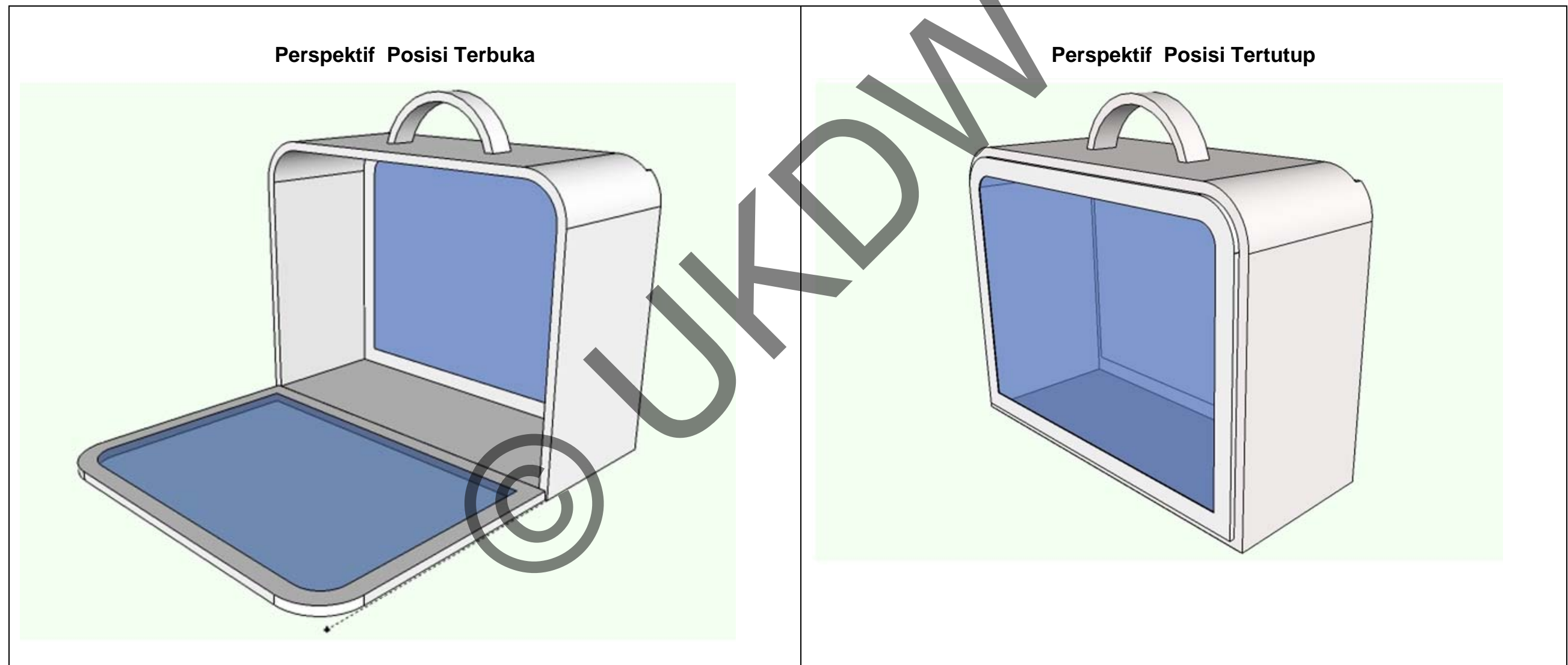
Mapping 5W1H

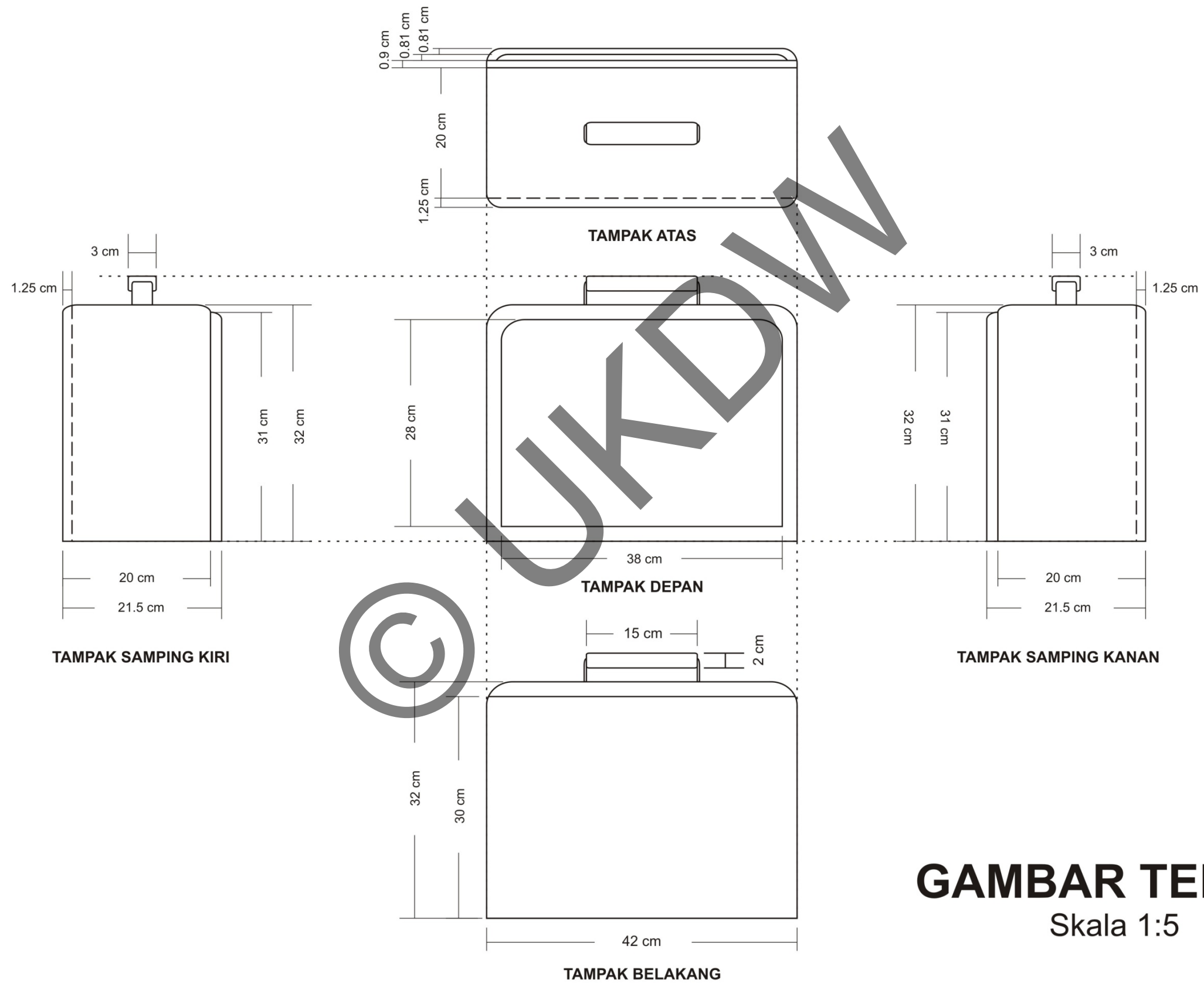


BAB V
PRESENTASI DESAIN

A. Gambar Teknik Media Stimulasi

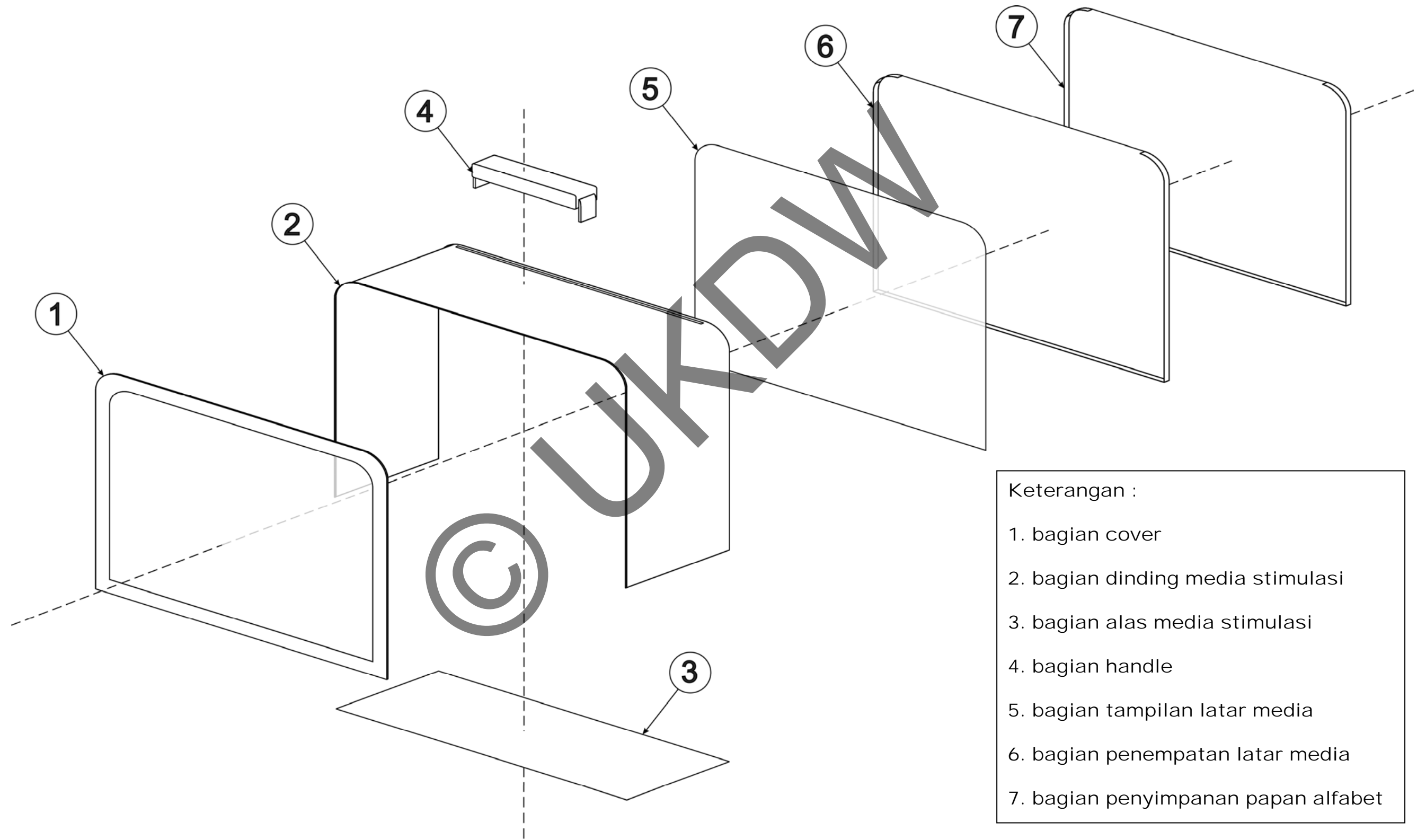
Tabel 12. Gambar Perspektif





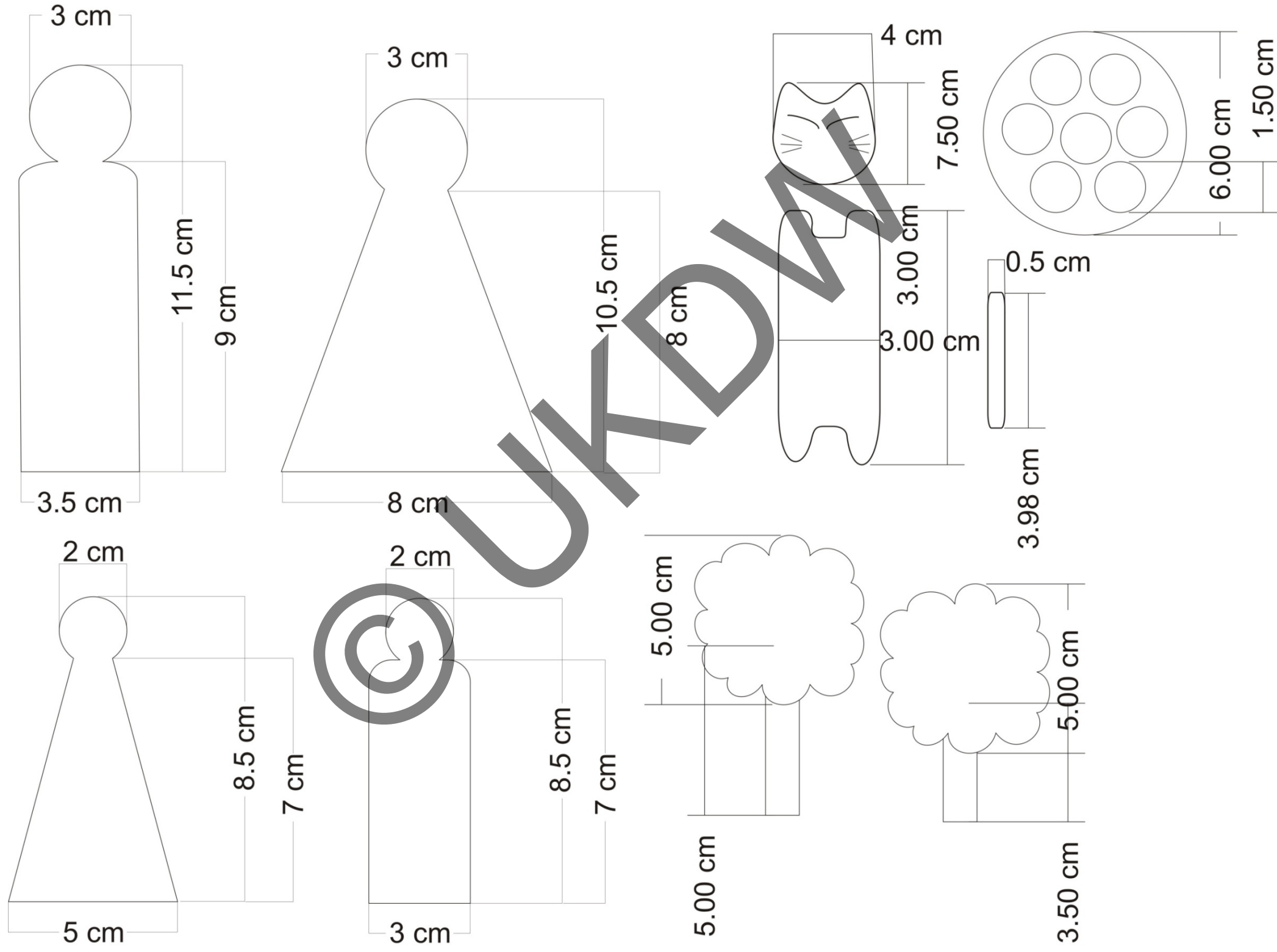
GAMBAR TEKNIK
 Skala 1:5

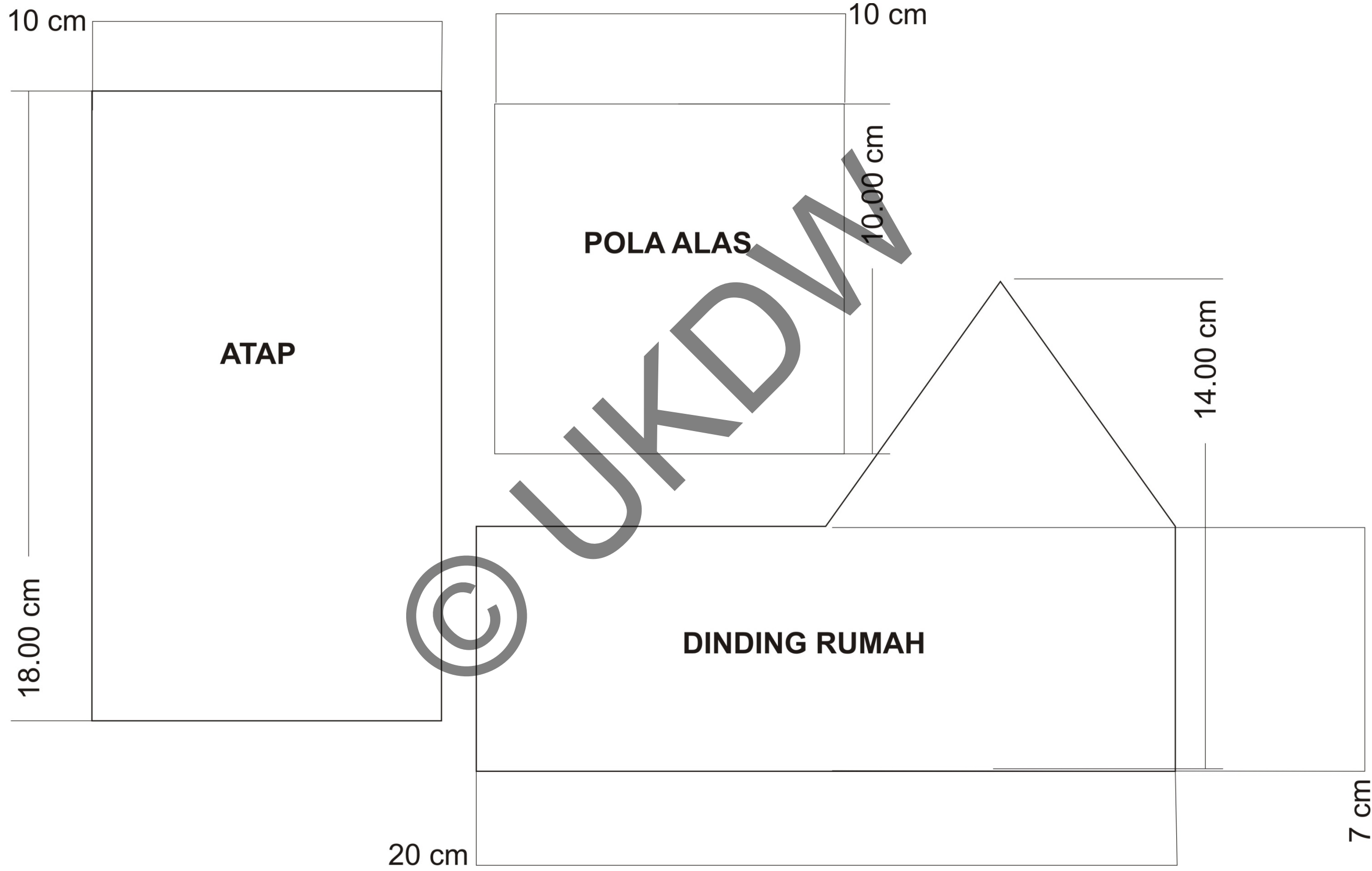
GAMBAR UNGKAH



- Keterangan :
- 1. bagian cover
 - 2. bagian dinding media stimulasi
 - 3. bagian alas media stimulasi
 - 4. bagian handle
 - 5. bagian tampilan latar media
 - 6. bagian penempatan latar media
 - 7. bagian penyimpanan papan alfabet

B. Pola Boneka

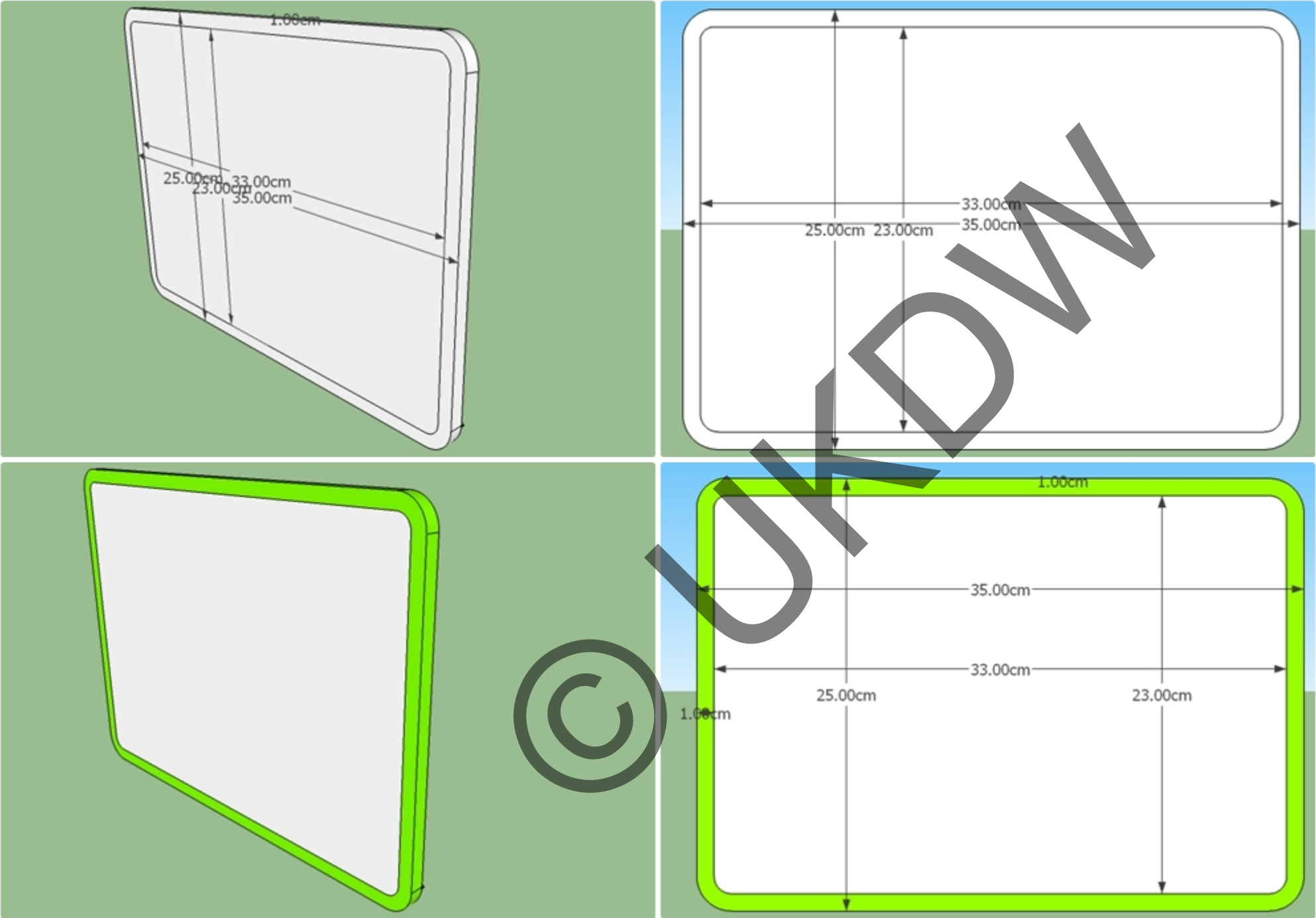




C. Pola Alfabet

a	b	c	d	e	f	g
h	i	j	k	l	m	n
o	p	q	r	s	t	u
	v	w	x	y	z	

D. Gambar Teknik Papan Alfabet



F. Kesimpulan dan Saran

Dari pengujian produk di lapangan didapat kesimpulan, dari pihak pengguna, yaitu anak yang berusia 3.5 tahun, bergender laki-laki, dapat mengenali detail-detail dari MESTIVA berupa boneka benda dan alfabet. Hanya saja, masih ada beberapa detail yang masih perlu dievaluasi, yaitu:

- Detail benda yang diadaptasi dari materi lagu 'Kebunku' belum sepenuhnya terjawab sepenuhnya seperti dalam konten lagu, pada MESTIVA masih berupa detail perwakilan
- Detail boneka benda lebih diperjelas, bertujuan anak lebih jelas mengetahui perbedaan detail, dengan warna dan bentuk yang lebih spesifik
- Pada MESTIVA, konsep penggunaan tidak harus menggunakan lagu, karena konten lagu yang digunakan lebih diwujudkan pada spesifikasi detail benda untuk stimulasi belajar verbal anak
- Styling, memperhatikan struktur media stimulasi dengan pertimbangan material, karena pada konsep MESTIVA yang sekarang, menggunakan material kain dengan struktur dalam menggunakan spon dan seng
- Style boneka benda, ditentukan kiblat mengenai teknik pembuatan, sampai karakter wajah dari boneka manusia
- Warna, yang digunakan pada bagian luar media stimulasi dapat dibuat sama, sekaligus mendukung latar media stimulasi
- Konsep karakter tema, menjadi konsep koleksi, dapat dari media stimulasinya atau dari boneka benda stimulasi
- Karakter MESTIVA, berkaitan dengan teknis, menggunakan teknik-teknik yang memudahkan saat produksi, dapat menggabungkan beberapa teknik tetapi tidak semua teknik
- Kemungkinan penempatan dan penyimpanan MESTIVA, tidak terbatas di meja

Saran

- Mengenai unsur musik atau lagu, menjadi satu dengan MESTIVA, sehingga didapat kesatuan media belajar anak yang praktis penggunaannya, mudah digunakan, mudah penyimpanan, perawatan dan fungsional yang maksimal, karena inti konsep dari MESTIVA anak tidak sebatas belajar sambil bermain melainkan juga meningkatkan tahap perkembangan kemampuan anak dalam belajar.

Akhir kata, tidak ada proses yang sia-sia, sekalipun belum sempurna, tetapi berfungsi sesuai dengan konsep lebih bisa diambil hikmah, pembelajaran dan syukur, karena pengalaman yang didapat jauh lebih berharga, banyak dan baik, dibandingkan pendapat yang sinis dan meremehkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alang, Alang Timur. (2011). *Ca Ba Ca Belajar Baca Sistematis Mudah dan Menyenangkan Mulai Usia Pra-TK*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Beck, Joan. (1994). *Kunci Sukses Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: DELAPRATASA.
- Budd, D., Whitney, P., and Turley, K.J. (1995). *Individual Differences in Working memory Strategies for Reading Expository Text*. *Journal Memory and Cognition*, vol.23. Psychonomic society, Inc. Washington
- Carter, Margie. (Juli/Agustus 2007). *Making Your Enviroment "The Third Teacher"*. Redmond: Exchange, The Early Leaders' Magazine Since 1978. (www.ChildCareExchange.com)
- Chauchard, Paul. (1983). *Bahasa dan Pikiran*. Yogyakarta: Kanisius.
- Gunawan, Adi.W. (2003). *Born to be a Genius Kunci Mengangkat Harta Karun dalam diri Anak Anda*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock, Elizabeth. (1978). *Child Development Sixth Edition*. McGraw-Hill, Inc.
- Hurlock, E. B. 1991. *Perkembangan Anak Jilid 1* (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichach Zarkasih). Jakarta : Erlangga.
- Kania, Nia. (11 Maret 2006). *STIMULASI TUMBUH KEMBANG ANAK UNTUK MENCAPAI TUMBUH KEMBANG YANG OPTIMAL*. Seminar Tumbuh kembang Anak, Bandung.
- Mayang Sari, Sriti. (Juni 2004). *PERAN WARNA INTERIOR TERHADAP PERKEMBANGAN DAN PENDIDIKAN ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK*. **Dimensi Interior**, Vol. 2, No. 1, Juni 2004: 22 – 36. (<http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/>). Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain – Universitas Kristen Petra.
- Muliawan, Jasa Ungguh. (2009). *TIPS JITU MEMILIH MAINAN POSITIF & KREATIF UNTUK ANAK ANDA*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Munandar, dkk (1987). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2009). *MENUMBUHKEMBANGKAN BACA-TULIS ANAK USIA DINI*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana.
- Nurmianto, Eko. (1998). *ERGONOMI Konsep Dasar dan Aplikasinya edisi pertama*. Jakarta: Guna Widya.
- Oswari, E. 1990. *Tubuh Anak*. Jakarta: Diagram Group
- Patmonodewo, Soemiarti. (2000). *PENDIDIKAN ANAK PRASEKOLAH*. Jakarta: Rineka cipta.
- Pink, Daniel H. (2008). *Misteri Otak Kanan Manusia*. Yogyakarta: Think.
- Pratiwi, K. Veronika. (2007). *Panduan Mengasah Otak Anak Menumbuhkan Kecerdasan*. Yogyakarta: GrAHA PUSTAKA.
- Prastowo, Andi. (2010). *Menguasai Teknik-Teknik Koleksi Data Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Pujiarto, Purnama S. (2005). *Seri Kesehatan Anak Intisari, Bayiku Anakku*. Jakarta: PT Intisari Mediatama Gedung Gramedia Majalah.
- Santrock, John W. (1995) *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga.
- Shahib, Nurhalim M. (2003). *Pembinaan Kreativitas Menuju Era Global*. Bandung: PT Alumni.

Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia. Peningkatkan Penguasaan Bahasa Sunda Melalui Penggunaan Media Flash cards. Bandung.

Sobur, Alex. (2003). SEMIOTIKA KOMUNIKASI. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudono, Anggani. (2000). Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini. Jakarta: PT Grasindo.

Stynder, rg, dkk. (1975). Physical Characteristics of Children. Michigan: The University of Michigan Ann Arbor.

Raharjo, Trubus. (Juni, 2009). MEMAHAMI PERBEDAAN KEMAMPUAN DAYA INGAT PADA INDIVIDU DENGAN PENGARUH STIMULASI VISUAL DAN STIMULASI VERBAL. Mawas. Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus.

Yuniarti. 2010. KOMPETENSI TINDAK TUTUR DIREKTIF ANAK USIA PRASEKOLAH (KAJIAN PADA KELOMPOK BERMAIN ANAK CERDAS P2PNFI REGIONAL II SEMARANG) .Tesis syarat strata s2. Universitas Diponegoro Semarang.

WOODSON W.E.,1981.*HUMAN FACTOR DESIGN HANDBOOK*. NEW YORK: McGRAW-HILL BOOK COMPANY.

WEBSITE:

<http://www.anneahira.com/kesehatan-anak/>

<http://bermaindanbelajar.com/hasil-riset-menarik-tentang-permainan-dan-perkembangan-anak.html>

<http://www.bintangbangsaku.com/content/rentang-konsentrasi>

<http://www.infoanak.com/merangsang-pengalaman-intelektual-bayi-dan-anak/>

<http://www.reading-skills-pyramid.org/phonemicawareness.htm>

http://www.sekolahrumah.com/index.php?option=com_content&task=view&id=1044&Itemid=131

http://www.internationalparentingassociation.org/Early_Learning/flashcards.html

http://repository.upi.edu/operator/upload/s_a0151_0701136_chapter2.pdf

<http://umprodipaud.blogspot.com/2010/11/kederdasan-multiple-inteligensi-pada.html>

<http://lutfifauzan.wordpress.com/2009/11/05/bahasa-dan-komunikasi-verbal/>

http://pustaka.unpad.ac.id/wp-content/uploads/2010/02/stimulasi_tumbuh_kembang_anak_optimal.pdf

<http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=1498>

<http://wulang.wordpress.com/2010/04/15/stimulasi-dini-pada-bayi-dan-balita-untuk-mengembangkan-kecerdasan-multiple-dan-kreativitas-anak/>

<http://www.truceteachers.org/docs/infant-toddler-guide-color.pdf>