

ASPEK EDUKATIF TAMAN PINTAR YOGYAKARTA

EDUCATIONAL ASPECTS IN THE TAMAN PINTAR YOGYAKARTA

Oleh: Nur Hidayah (10110241011),
Filsafat dan Sosiologi Pendidikan, Prodi Kebijakan Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta,
lyla.laly16@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) kebijakan yang melatarbelakangi berdirinya Taman Pintar; 2) media yang ada di Taman Pintar; dan 3) aspek edukatif Taman Pintar. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. *Setting* penelitiannya adalah Taman Pintar Yogyakarta di JL. Panembahan Senopati No. 1-3. Subjek penelitian sebanyak 16 orang, yaitu pengelola Taman Pintar Bagian Penelitian sebanyak 1 orang, pengunjung orangtua (umum) sebanyak 5 orang, pengunjung siswa sebanyak 5 orang, dan pengunjung mahasiswa sebanyak 5 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data diuji menggunakan metode triangulasi sumber dan teknik kemudian data dianalisis dengan cara mereduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Taman Pintar dibangun sebagai tempat rekreasi yang mendidik atas wujud peduli Pemerintah Kota Yogyakarta dalam dunia pendidikan terutama untuk bidang *sains* dan teknologi. Media yang ada di Taman Pintar sangat beragam yang sudah dibagi menjadi enam zona, yaitu *playground*, gedung PAUD, gedung oval, gedung kotak, gedung memorabilia, dan planetarium dengan alat peraga yang sudah disesuaikan dengan kurikulum pendidikan di Indonesia kecuali pada gedung PAUD. Aspek edukatif (kognitif, afektif, psikomotor) di Taman Pintar sudah diterapkan dan yang paling ditekankan di Taman Pintar adalah aspek kognitif (pengetahuan) terutama pada bidang *sains* dan teknologi.

Kata kunci: *aspek edukatif, taman pintar, media pendidikan.*

Abstract

This study aimed to determined: 1) the policy behind the establishment of the Taman Pintar, 2) media in the Taman Pintar, and 3) educational aspects in the Taman Pintar. This research is qualitative descriptive study. Setting this research is Taman Pintar located on Panembahan Senopati street No. 1-3 Yogyakarta. subjects of the research a total of 16 peoples, that is Manager is Taman Pintar a total of one people, general visitor a total of five peoples, students visitor a total of five peoples, and collage students a total of five peoples. Data collection techniques used observation, interviews, and documentation. The validity of the data is tested using the method of triangulation of sources and techniques and than data analyzed with data reduction, data display, and conclusion.. the result showed tat teh Taman Pintar was built as a place of recreation aducation centre by City Government Yogyakarta for education science and technology. Media in the Taman Pintar is divided into six zones: the Playground building, the PAUD building, the Oval building, the Squares building, the Memorabilia building, and Planetarium building with props that have been adjusted to the curriculum in Indonesia except in building PAUD. Educational aspect (cognitive, affective, psychomotor) in Taman Pintar has been appliethe most is cognitive (knowledge) aspects particularly in science and technology.

PENDAHULUAN

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Dwi Siswoyo, 2008: 19).

Pendidikan sebagai sebuah proses belajar memang tidak cukup dengan sekedar mengejar masalah kecerdasannya saja melainkan sebagai proses sosial. Berbagai potensi anak didik atau subjek belajar lainnya juga harus mendapat perhatian yang proporsional agar berkembang secara optimal, karena itulah aspek lain perlu mendapat kesempatan yang sama untuk berkembang.

Pendidikan tidak hanya didapatkan melalui sekolah saja melainkan bisa didapatkan diluar sekolah dengan memanfaatkan alam

atau lingkungan sekitar. Proses belajar juga bisa dilakukan di luar sekolah dengan melakukan kunjungan ke tempat yang mengandung unsur mendidik sehingga anak tidak akan jenuh dengan keadaan yang selalu dilakukan diruang kelas saja. Dengan adanya proses belajar di luar kelas anak akan mendapatkan pengalaman yang mengesankan dan pengetahuan yang lebih banyak di bantu dengan media belajar sebagai sarana penunjang dalam proses belajar.

Salah satu tempat rekreasi sekaligus mengandung unsur mendidik adalah Taman Pintar Yogyakarta yang merupakan sebuah wahana rekreasi dan pendidikan yang dibangun oleh pemerintah daerah Yogyakarta. Terletak di pusat kota Yogyakarta. Tujuan dibangunnya Taman Pintar ini untuk merangsang minat anak-anak pada ilmu pengetahuan melalui imajinasi, hiburan, percobaan dan permainan. Taman Pintar tersedia wahana bermain anak dan juga wahana IPTEK, jadi jelas Taman Pintar tidak hanya untuk bermain-main saja tetapi juga sebagai sarana untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Taman Pintar merupakan taman rekreasi edukasi yang sangat jarang ada di kota lain selain Kota Yogyakarta. Taman Pintar adalah tempat wisata berbasis pengetahuan dan sains yang diresmikan pada tanggal 20 Mei 2006 bertepatan dengan hari Pendidikan Nasional dengan bangunan yang memanfaatkan bekas gedung *shopping center* di Jalan Penembahan Senopati Yogyakarta. Munculnya Taman Pintar ini tak lepas dari perkembangan dunia sains yang berkembang sangat pesat, terutama Teknologi Informasi, yang kemudian telah mengangkat peradaban manusia menuju era globalisasi. Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan alam, pengertian dan wawasan manusia terhadap fakta dan gejala lingkungannya menjadi bertambah luas dan mendalam. Teknologi mampu berkembang dan dimanfaatkan di berbagai bidang kehidupan. Mengingat pentingnya teknologi aplikasi sebagai disiplin ilmu untuk memecahkan suatu persoalan dalam wawasan pengetahuan alam mendorong manusia untuk menciptakan suatu kemudahan dalam pemenuhan kebutuhan. Perkembangan sains ini adalah sesuatu yang patut

disyukuri dan tentunya menjanjikan kemudahan-kemudahan bagi perbaikan kualitas hidup manusia, sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta komunikasi yang mengalami kemajuan sangat pesat dan kemudian berpengaruh terhadap pola pendidikan dan komunikasi di masyarakat.

Menghadapi realitas perkembangan masyarakat yang sedemikian itu dan wujud kepedulian terhadap pendidikan, maka pemerintah kota Yogyakarta menggagas sebuah ide untuk pembangunan wisata “Taman Pintar” sebagai suatu sarana belajar yang menyenangkan. Pada dasarnya, masyarakat terutama pelajar menginginkan suatu perubahan dalam dunia pendidikan yang terkesan monoton dan menjenuhkan. Tuntutan masyarakat yang semakin besar terhadap pendidikan dan hiburan yang mampu menciptakan suasana pendidikan yang menyenangkan membuat sebuah penerapan pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja.

Taman Pintar dibuka untuk menunjang pendidikan dasar dan menengah, sebagian besar peraga di

dalamnya sesuai kurikulum. Untuk mengurangi kebosanan terhadap pelajaran, konsep itu dikemas ke dalam permainan atau wahana interaktif yang menyenangkan. Konsep *smart and fun* itu sangat diminati masyarakat. Dari sebuah fasilitas penunjang pendidikan, Taman Pintar menjadi objek wisata fenomenal.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) kebijakan yang melatar belakangi berdirinya Taman Pintar Yogyakarta, (2) media-media yang ada di Taman Pintar Yogyakarta, dan (3) aspek edukatif pada media di Taman Pintar Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Deskriptif merupakan suatu metode penyajian data dengan menggunakan data dengan menggunakan kata-kata, gambar dan bukan angka (Lexy J. Moleong, 2007: 11). Penelitian kualitatif adalah memahami fenomena ada yang telah dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi,

motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan dengan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Lexy J. Moleong, 2007: 6).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan September tahun 2014 sampai bulan Desember 2014. Lokasi penelitian berada di Taman Pintar Yogyakarta JL. Panembahan Senopati No. 1-3 Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah pengelola Taman Pintar bagian penelitian, pengunjung dari peserta didik sekolah dasar, pengunjung mahasiswa, dan pengunjung orangtua (umum) sebanyak 16 orang.

Teknik Pengumpulan Data Dan Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi 4 tahap, yaitu:

pengumpulan data, reduksi data (penyederhanaan), *display* data (disajikan), dan verifikasi atau penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sejarah Berdirinya Taman Pintar Yogyakarta

Taman Pintar didirikan sebagai wujud peduli pemerintah dalam dunia pendidikan. Taman Pintar sebagai tempat wisata dan sekaligus sebagai tempat edukasi yang menyediakan peraga-peraga pendidikan yang berkualitas yang dapat menambah pengetahuan *sains* dan IPTEK. Pembangunan Taman Pintar dimulai sejak tahun 2004 dibangun di eks kawasan *Shopping Center* yaitu kawasan yang sangat terkenal dikalangan pelajar dan mahasiswa Yogyakarta di era tahun 1970-an sebagai pusat penjualan buku yang murah. Dalam rangka meningkatkan kualitas lingkungan perkotaan maka dilaksanakan penataan ulang kawasan tersebut dan dibangunlah fasilitas pendidikan yang berupa Taman Pintar.

Taman Pintar Yogyakarta dibangun secara bertahap, karena menggunakan anggaran pemerintah yang dicairkan secara bertahap juga selama beberapa tahun. Oleh karenanya, proses penyelesaian kawasan Taman Pintar Yogyakarta pun dilakukan bertahap. Pembukaan pertama (*Soft Opening*) dilaksanakan oleh Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Bambang Soedibyo pada tanggal 20 Mei 2006 dengan zona layanan meliputi *Playground* dan Gedung PAUD Barat dan Timur.

Soft Opening II diresmikan oleh Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Bambang Soedibyo dan Menteri Riset dan Teknologi Republik Indonesia, Kusmayanto Kadiman, serta dihadiri oleh Gubernur DIY, Sri Sultan Hamengku Buwono X pada tanggal 9 Juni 2007 dengan penambahan fasilitas layanan Gedung Oval lantai satu dan dua serta Gedung Kotak lantai satu.

Sedangkan *Grand Opening* dilaksanakan oleh Presiden Republik Indonesia, Susilo Bambang Yudhoyono pada tanggal 16 Desember 2008, yang merupakan tanda berakhirnya pembangunan tahap III, meliputi semua

fasilitas layanan Taman Pintar termasuk Gedung Kotak lantai dua dan tiga, Tapak Presiden dan Gedung Memorabilia.

Meskipun tampak fisik pembangunan gedung Taman Pintar telah berakhir sejak dilaksanakan *grand opening* oleh Presiden Republik Indonesia, namun pengembangan *content* dilaksanakan secara terus-menerus untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan fasilitas publik di bidang pendidikan yang berkualitas.

Pencetus Berdirinya Taman Pintar

Pendiri sekaligus sebagai pencetus Taman Pintar adalah Walikota Yogyakarta pada saat itu yaitu Bapak Herry Zudianto atas inisiatif dan ide Pemerintah Kota Yogyakarta untuk menyikapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat. Terbentuknya Taman Pintar sebelumnya terinspirasi dari berdirinya pusat peragaan IPTEK yang sudah ada sebelumnya yang berlokasi di Taman Mini Indonesia Indah Jakarta.

Tujuan Taman Pintar Didirikan

Adapun tujuan didirikannya Taman Pintar Yogyakarta sebagai berikut: (1) Menyediakan sarana pembelajaran *sains* bagi siswa yang mendukung kurikulum pendidikan, (2) memotivasi anak dan generasi muda untuk mencintai *sains*, (3) membantu guru dalam mengembangkan pengajaran di bidang *sains* dan IPTEK, (4) menyebarkan informasi ilmu pengetahuan *sains* dan teknologi sesuai perkembangan usia anak, dan (5) memberi alternatif wisata *sains*.

Makna, Visi, Misi, Motto, dan Filosofi Taman Pintar

Makna Taman Pintar sebagai *science center* yang ada di kota Yogyakarta ditetapkan sebagai patent atau hak karya intelektual berdasarkan surat dari: Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Kantor Wilayah D.I.Y dengan No. Agenda : C.22.2006.0008.

Visi Taman Pintar yaitu “Sebagai wahana apresiasi, ekspresi dan kreasi *sains* dalam suasana yang menyenangkan”.

Sedangkan misi Taman Pintar yaitu “Menumbuhkembangkan minat anak dan generasi muda terhadap *sains* melalui imajinasi, percobaan dan permainan dalam rangka pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas”.

Motto dari Taman Pintar Yogyakarta, “Mencerdaskan dan menyenangkan”.

Sedangkan filosofi Taman Pintar Yogyakarta digunakan Taman Pintar adalah mengejawantahkan salah satu ajaran dari Bapak Pendidikan Ki Hadjar Dewantara, yaitu: *Niteni* (memahami), *Niroake* (meniru), dan *Nambah* (mengembangkan).

Media Taman Pintar

Media yang terdapat di Taman Pintar terbagi dalam beberapa zona yaitu: playground, gedung PAUD, gedung memorabilia, gedung oval, gedung kotak, dan planetarium.

Zona Taman Pintar

Zona yang terdapat di Taman Pintar terdapat enam zona yaitu: playground, gedung PAUD, gedung

memorabilia, gedung oval, gedung kotak, dan planetarium.

Zona playground sebagai ruang publik dan penyambutan bagi pengunjung Taman Pintar, yang menyediakan berbagai media edukatif yang menyenangkan bagi pengunjung. Zona playground dapat diakses secara cuma-cuma/gratis.

Gedung PAUD ini menempati sebuah bangunan cagar budaya (*hiterage*) peninggalan Belanda yang masih tetap dijaga keasliannya. Gedung PAUD terbagi dua gedung yaitu: Gedung PAUD Barat dan Gedung PAUD Timur. Gedung PAUD menampilkan media edukatif dan alat peraga bermain bagi anak-anak khususnya anak usia Pra-TK sampai TK. Media digedung ini secara modern, interaktif, dan menyenangkan.

Gedung memorabilia menampilkan media edukatif tentang pengetahuan sejarah Indonesia, seperti sejarah Kasultanan dan Paku Alaman Yogyakarta, tokoh-tokoh pendidikan, dan tokoh-tokoh presiden RI hingga saat ini. Media pada gedung ini dan alat peraganya dikemas secara modern, interaktif, menyenangkan dan dilengkapi dengan tombol penjelasan

ICT (*information and communication technology*) yang menampilkan teks-teks dan narasi penjelasan, gambar, maupun video.

Gedung oval merupakan zona pembelajaran yang berada pada suatu gedung berbentuk oval dengan atap berbentuk kubah. Bentuk gedung itu sendiri merupakan materi pembelajaran bagi siswa karena struktur *dome* (kubah) menyebabkan setiap gelombang suara yang ada di area kubah akan terkumpul pada titik fokus *dome* dan dipantulkan lagi dalam bentuk suara yang menggema. Hal ini menyebabkan keunikan tersendiri bagi pengunjung Taman Pintar. Selain keunikan struktur gedung, di dalam gedung oval ditampilkan materi peraga pembelajaran yang sangat menarik sesuai *fase* dalam kehidupan yaitu mulai dari *fase* kehidupan air, kehidupan purba dan *fase* peradaban dengan kemajuan teknologinya.

Gedung kotak menampilkan media edukatif dengan alat peraga yang berbasis *sains* yang dikemas secara modern, menyenangkan, dapat diperagakan dan dilengkapi dengan ICT (*information and communication*

technology). Pada gedung ini dapat diakses oleh semua lapisan pengunjung.

Gedung planetarium menampilkan peralatan peraga berbentuk pertunjukan film pengetahuan tentang antariksa dan tata surya.

Media di Zona Taman Pintar

Playground

Zona playground sebagai zona penyambutan pengunjung terdapat 19 media edukatif dan alat peraga yang bisa langsung diperagakan diantaranya: prasasti, tapak presiden, gong perdamaian, tapak prestasi, peraga sistem katrol, rumah pohon dan istana pasir, taman air menari, labirin, menjadi seorang *archeolog*, permainan putaran, tapak pintar, forum batu, pipa bercerita, spektrum warna, dinding berdendang, parabola berbisik, klimatologi mini, desaku permai, dan rumah batik.

Gedung PAUD

Gedung PAUD di Taman Pintar ada dua gedung yaitu Gedung PAUD Barat dan Gedung PAUD Timur. Gedung PAUD Barat terdiri dari ruang tunggu, ruang *sains* dan teknologi

(replika pesawat terbang, replika kapal selam, dan *puzzle*), ruang religi dan budaya, ruang profesi, ruang perpustakaan dan jati diri. Gedung PAUD Timur terdiri dari ruang tunggu, *smart kids*, ruang petualangan, dan ruang pertunjukan.

Gedung Memorabilia

Gedung memorabilia terdapat pembelajaran sejarah dan budaya yang meliputi tentang sejarah kesultanan keraton, sejarah pendidikan, dan sejarah kepresidenan. Gedung memorabilia mengandung aspek kognitif dimana pengetahuan yang banyak ditekankan adalah pengetahuan tentang pendidikan sejarah (kesultanan keraton, pendidikan, dan kepresidenan).

Gedung Oval

Gedung oval terdapat kurang lebih 34 media edukatif dengan alat peraga yang bisa diperagakan langsung, yaitu: zona pertamina, zona teknologi pengolahan susu, zona agro, zona jembatan sains, baterai tangan, mas jerangkong, anatomi tubuh manusia, sistem peredaran darah, sistem panca indra, ekosistem, rantai makanan,

peraga metamorfosis, polimer sintesis, ict matematika, peraga sistem katrol, peraga turbulensi, optik, cermin, bayangan berwarna, gaya tak tampak, paku ajaib, peraga hukum *archimedes*, pipa berbisik, zona indonesiaku (borobudur, zona gamelan, zona wayang, zona batik, zona keris), zona teknologi otomotif, zona teknologi populer, hologram, dirgantara, dan teknologi nuklir.

Gedung Kotak

Gedung kotak terdapat tujuh zona yaitu zona pertamina, zona teknologi pengolahan susu, zona agro, zona jembatan sains, zona Indonesiaku, zona teknologi otomotif, dan zona teknologi populer.

Planetarium

Planetarium Taman Pintar memiliki keistimewaan yaitu penggunaan proyektor digital untuk memperagakan benda-benda langit, dalam setiap pertunjukan menampilkan simulasi suasana langit kota Yogyakarta pada malam hari beserta berbagai macam benda angkasa dan

susunan bintang yang tampak pada saat itu.

Aspek Edukatif Taman Pintar Yogyakarta

Aspek edukatif ditentukan dengan beberapa aspek yaitu aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), psikomotor (keterampilan) dimasing-masing media Taman Pintar.

Aspek Edukatif Zona Playground

Zona Playground yang terdapat 19 media/alat peraga yang paling ditekankan aspek edukatifnya adalah aspek kognitif (pengetahuan) dan aspek psikomotor (keterampilan), untuk aspek afektif (nilai dan sikap) hanya ada di beberapa media/alat peraga saja.

Aspek Edukatif Gedung Oval

Gedung Oval terdapat 25 media/alat peraga yang menekankan aspek kognitif (pengetahuan) tentang sains.

Aspek Edukatif Gedung Kotak

Gedung Kotak terdapat 34 media/alat peraga yang mengandung aspek edukatif dan yang paling

ditekankan adalah aspek kognitif (pengetahuan) tentang sains.

Aspek Edukatif Gedung Memorabilia

Gedung Memorabilia menunjukkan bahwa aspek edukatif yang paling ditekankan adalah aspek kognitif (pengetahuan) tentang sejarah baik sejarah kesultanan Keraton Kota Yogyakarta, sejarah tokoh pendidikan, dan sejarah kepresidenan sampai sekarang ini.

Aspek Edukatif Gedung PAUD

Gedung PAUD sudah ditekankan aspek edukatif yang ditekankan adalah aspek kognitif (pengetahuan) dan aspek psikomotor (keterampilan).

Aspek Edukatif Gedung Planetarium

Gedung *Planetarium* terdapat aspek kognitif (pengetahuan) tentang susunan benda angkasa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pada pembahasan di bab sebelumnya, penelitian tentang aspek edukatif Taman Pintar dapat

disimpulkan sebagai berikut: (1) kebijakan yang melatarbelakangi berdirinya Taman Pintar merupakan wujud pemerintah walikota Yogyakarta sebagai wujud peduli pemerintah terhadap dunia pendidikan terutama pada *sains* dan teknologi yang sekarang berkembang pesat, (2) media Taman Pintar dilengkapi dengan alat peraga yang modern dan dilengkapi juga dengan ICT (*information communication technology*) semua dikemas secara interaktif dan menyenangkan agar peserta didik tidak bosan dan merasa senang dan nyaman dalam mempedalam pengetahuann tentang *sains* dan IPTEK. Media Taman Pintar banyak sekali yang sudah dibedakan sesuai zona yang ada yaitu ada enam zona/gedung dan didalamnya ada media/alat peraga yang mendukung, dan (3) aspek edukatif Taman Pintar sudah ditekankan karena media yang ada sudah disesuaikan dengan kurikulum pendidikan di Indonesia kecuali pada Gedung PAUD Barat dan PAUD Timur. Aspek edukatif (kognitif, afektif, psikomotor) Taman Pintar yang paling ditekankan adalah aspek kognitif (pengetahuan).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

Bagi lembaga

Taman Pintar disarankan perbanyak media edukatif yang tidak hanya menekankan aspek kognitif saja melainkan semua aspek sehingga semua aspek edukatif (kognitif, afektif, psikomotor) terbagi secara rata dan pengelola harus memuat selogan atau ajakan yang mendidik agar siswa termotivasi di setiap zona.

Bagi Pengelola

Peneliti menyarankan untuk perbanyak himbauan yang tertulis disetiap sisi gedung bahwa “Taman Pintar Kawasan Bebas Asap Rokok” dan ada sanksi apabila peraturan itu dilanggar, perbaikan gedung/alat peraga yang sudah mulai rusak., misal alat peraga sistem katrol, saluran air di taman air menari, atap bangunan di zona kerajinan yang sudah pada bocor, dsb., adanya pendamping pada zona lukis kaos untuk memberi arahan dalam membuat pola kepada anak yang belum terbiasa melukis dengan kuas.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Lexy J. Moleong. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Rosda.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia.
- Puger Harjuno. (2014). Strategi Peningkatan Kualitas Pelayanan di Taman Pintar Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta. FE UNY.
- Dwi Siswoyo. (2008). *Ilmu Pendidikan*, Yogyakarta: UNY Press.