PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN BALOK DI TK MUJAHIDIN I PONTIANAK

Sumiati, Abas Yusuf, Fadilah
PG-PAUD FKIP UNTAN Pontianak 2014
Email : sumiati_faarel@yahoo.com

Abstrak : Tujuan umum dalam penelitian ini adalah memperoleh gambaran mengenai peningkatan kreativitas anak melalui metode bermain balok di TK Mujahidin I Pontianak. Bentuk penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau disebut *Classroom Action Research*. Penelitian dilakukan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui bermain balok. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan 24 orang anak TK Mujahidin I Pontianak. Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan secara umum pada perencanaan pembelajaran dalam Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini khususnya kelompok A usia 4 – 5 Tahun di TK Mujahidin Pontianak, Namun disarankan kepada guru-guru. 1.hendaknya lebih memvariasikan penggunaan alat peraga atau bentuk bentuk balok agar lebih bervariasi dan tidak monoton dan menambah pengetahuan bagi anak, 2. Guru Diharapkan dapat menggunakan media permainan yang sesuai dengan kemampuan anak, media yang digunakan dapat menarik minat anak dan bentuk dan ukurannya.3. Guru lebih meningkatkan kemampuan melalui pengembangan kreativitas dengan mengikuti seminar/ pelatihan. 4. Guru lebih kreatif dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dalam permainan dan melibatkan semua anak agar aktif dalam permainan.

Kata Kunci : Kreativitas Anak, Bermain Balok

Abstract: The general objective of this research is to gain an overview of the increase in children's creativity through playing blocks in the kindergarten method Mujahidin I Pontianak. This research is a form of action research (PTK) or called Classroom Action Research. The study was conducted in the learning process to improve early childhood creativity through playing blocks. Sources of data in this study were teachers and 24 kindergarten children Mujahideen I Pontianak. Based on the research results are a general increase in the learning plan in Increasing Creativity In Early Childhood A particular age group 4-5 years in kindergarten Mujahidin Pontianak, however recommended to teachers. 1. interlocking more varying use of props or form blocks to be more varied and not monotonous and increase knowledge for children, 2 teachers hoped that the game can use the media in accordance with the child's ability, the media used can attract children and their shape and size. 3. Further enhance the ability of teachers through the development of creativity by following seminars / training. 4. more creative teacher in the learning activities to optimize the game and include all children to be active in the game.

Keywords: Child Creativity, Play Beams

Anak usia dini merupakan aset bangsa yang mendapat perhatian dari berbagai pihak yang bertanggung jawab. Keberhasilan pengembangan anak usia dini di berbagai Negara maju terlihat dari komitmen yang tinggi dari penentu kebijakan yaitu pemerintah. Untuk mewujudkan pendidikan anak usia dini bukanlah hal yang sederhana tetapi membutuhkan pemikiran yang mendalam. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Selanjutnya pada pasal 28 dinyatakan bahwa: “Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal dan non formal.” Pendidikan anak usia dini dalam pelaksanaannya berpedoman kepada Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Formal yang membagi perkembangan kemampuan menjadi 5 kelompok. Berikut ini adalah perkembangan kemampuan anak usia dini berdasarkan Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009 adalah:

1. Nilai-nilai agama dan moral
2. Fisik
3. Kognitif
4. Bahasa
5. Sosial Emosional

Moeslichatoen (2004:15) berpendapat bahwa “Sesuai dengan tujuan dan program kegiatan, metode yang dipergunakan berkaitan erat dengan dimensi perkembangan anak dengan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial”.

Diantara beberapa dimensi perkembangan anak di atas, adalah kreativitas. Dimana menurut Rothemberg (2010: 15) “Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide/gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari”. Selanjutnya menurut Mayesty dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono (2010: 38) menyatakan bahwa “Kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain”. Sedangkan Willis dalam Edi Kurnanto (2007: 123) mendefinisikan “Kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan sesuatu yang baru dalam kondisi yang lama (mapan), bersifat spontan dan kebebasan untuk mencipta”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan suatu gagasan dalam berpikir dan menciptakan sesuatu yang original. Karena kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain.

Berikut ini terdapat 9 metode menurut teori Guilford (Hildebrand, Moeslichatoen dalam Yuliani Nurani Sujiono, (2006:7.5) dalam mengembangkan kognitif untuk meningkatkan kreativitas anak TK yaitu:

- a. Bermain
- b. Pemberian tugas
- c. Demonstrasi
- d. Tanya jawab
- e. Mengucapkan syair
- f. Percobaan/eksprimen
- g. Bercerita
- h. Karyawisata
- i. Dramatisasi

Oleh sebab itu bentuk kegiatan yang dapat memberi kesenangan dan kepuasan bagi anak adalah bermain. Begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak karena pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan bagi anak TK merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa diabaikan. Menurut Moeslichatoen dalam Yuliani Nurani Sujiono, (2006: 7.7). “Bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar”.

Dalam melihat kemampuan kreativitas pada anak usia dini termasuk TK, adalah pembelajaran yang di dalamnya memiliki kekhasan tersendiri. Kegiatan pembelajaran pada usia dini mengutamakan bermain sambil belajar, dan belajar sambil bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan mengembangkan kemampuannya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia dini/TK adalah melalui sesuatu kegiatan yang berorientasi bermain. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan.

Menurut Bredecamp dalam Masitoh (2005:1.16) menyatakan bahwa “Bermain pada dasarnya mementingkan proses daripada hasil. Bermain merupakan wahana yang penting untuk perkembangan sosial, emosi, dan kognitif anak yang direfleksikan pada kegiatan.”

Sebagaimana diketahui strategi kegiatan di TK diharapkan lebih banyak menekankan pada aktivitas anak daripada aktivitas guru. Oleh sebab itu dalam penelitian ini peran guru sebagai pembimbing dan fasilitator sangat membantu anak dalam mengembangkan kreativitas atau imajinasinya, dimana salah satu media pembelajaran yang efektif, bermanfaat, dan imajinatif bagi anak di TK Mujahidin 1 Pontianak adalah bermain balok.

Pengamatan awal, diantara 24 orang anak disaat kegiatan bermain balok, hanya 3 anak yang bisa menyusun balok berdasarkan idenya sendiri dan memiliki gagasan dalam membentuk suatu bangunan, sedangkan selebihnya hanya meniru hasil karya temannya atau mencontoh yang sudah ada dan tidak memiliki gagasan sendiri dalam memvariasikan bentuk bangunan. Selain itu juga kurangnya kemampuan anak dalam mengolaborasikan gagasan/ide dan menuangkannya dalam bentuk-bentuk bangunan balok yang dibuat anak. Ini dapat dilihat dalam kegiatan bermain balok dari enam kali pertemuan, anak hanya dapat membuat bentuk yang kurang lebih sama dari pertemuan sebelumnya.

Berbagai balok diperkenalkan kepada anak dalam berbagai bentuk dan ukuran, setiap bentuk diberi warna sama dan berbeda, bahan kayu tentunya

berasal dari bahan yang lembut, ringan dan tidak membahayakan anak. Bentuk balok yang diperkenalkan kepada anak adalah terdiri dari persegi panjang, kubus, segitiga sama kaki, balok panjang, kepingan bulat lubang di tengah, silinder panjang, silinder pendek dan lain sebagainya. Alhasil dari bermain balok dengan berbagai ragam rupa ini dimaksudkan mendorong anak untuk membuat sesuatu dari bentuk balok sesuai dengan daya fantasi dan kreativitas mereka.

Menurut Spodek & Sarcho, 1988 dalam B.E.F.Montolalu (2007: 1.19) hasil penelitian mendukung dugaan bahwa “Bermain dan kreativitas saling berkaitan karena bermain maupun kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol”. Berdasarkan pendapat ini dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak mengingat permainan tersebut cukup tersedia di TK Mujahidin 1 Pontianak.

Aktivitas bermain balok merupakan aktivitas bermain yang digemari anak-anak dan banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan anak secara totalitas. Variasi bentuk, ukuran, warna, dan berat balok menunjang pengalaman belajar anak usia dini.

Saat bermain balok anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan agar dapat bermain dengan kreatif. Menurut Moeslichatoen (2004: 24) ”bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan yang secara imajinatif ditransfortasi sepadan dengan dunia orang dewasa”.

Berdasarkan serangkaian pengamatan di atas, maka penulis berminat untuk meneliti masalah tersebut, dimana penulis ingin mengetahui bagaimana bermain balok dapat meningkatkan kemampuan anak bekerja mandiri dan pembelajaran yang dilakukan guru melalui bermain balok untuk meningkatkan kreativitas anak. Oleh sebab itu penulis mengambil judul dalam penelitian ini adalah peningkatan kreativitas anak usia dini melalui bermain balok di Tk Mujahidin I Pontianak.

METODE

Bentuk penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau disebut *Classroom Action Research*. Penelitian dilakukan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui bermain balok.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Apabila hasil siklus I belum mendapat hasil yang maksimal dalam meningkatkan kreativitas anak, maka dilanjutkan dengan siklus II melalui tema kegiatan. Oleh karena itu, pelaksanaan tindakan siklus I perlu direfleksikan untuk mengkaji apakah dalam bermain balok anak dapat meningkatkan kreativitasnya. Hasil refleksi siklus I digunakan dalam perbaikan rencana dan pelaksanaan tindakan pada siklus I berikutnya, sehingga hasil peningkatan kreativitas anak usia dini melalui bermain balok dapat dilakukan dengan baik.

Dalam memperoleh data untuk mengetahui keberhasilan pada indikator tindakan diberikan nilai 1 (satu) untuk anak yang mulai berkembang dalam melaksanakan kegiatan, nilai 2 (dua) untuk anak yang berkembang sesuai harapan

dalam melakukan kegiatan, dan nilai 3 (tiga) untuk anak yang berkembang sangat baik dalam melakukan kegiatan.

Adapun upaya untuk mendapatkan data tentang aktivitas permainan dilakukan berdasarkan hasil pengamatan observer, dimana observer memberi tanda cheklis (centang) pada kolom kriteria yang disediakan sebagai lembar pengamatan.

Analisis hasil permainan digunakan untuk menghitung kompetensi kreativitas anak. Anak dikatakan memiliki kompetensi pada proses permainan bila mencapai ≥ 6 (kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik).

Dan satu kelompok dikatakan memiliki kreativitas baik jika $\geq 75\%$. Adapun yang memperoleh nilai keberhasilan kreativitas digunakan rumus

$$\text{Nilai persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah anak}} \times 100$$

Sumber: (Evaluasi Pembelajaran TK. Iksan Waseso, dkk. 2007)

Kriteria Penilaian Penelitian Tindakan Kelas

1. Berkemampuan mulai berkembang
2. Berkemampuan berkembang sesuai harapan
3. Berkemampuan berkembang sangat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil Penelitian

1. Siklus ke 1

Observasi dilakukan pada pelaksanaan tindakan. Aspek yang diamati pada setiap siklus adalah aspek Bekerja Mandiri, Memvariasikan Berbagai Macam Bentuk Balok serta mengelaborasi Gagasan Secara Rinci.

Pengamatan anak dilakukan oleh peneliti langsung, pengamatannya dibantu oleh guru kelas kelompok A selaku observer.

Tabel 1
Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui
Bermain Balok Secara Kumulatif Siklus I

Kriteria Penilaian	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang sangat baik	2	8,3 %
Berkembang sesuai harapan	8	33,3%
Mulai berkembang	14	58.3%
Rerata nilai	114:24 = 4,75%	

2. Siklus ke 2

Aspek yang diamati pada siklus II sama dengan aspek yang diamati pada siklus I yaitu peningkatan kreativitas anak usia dini khususnya dalam aspek Bekerja Mandiri, Memvariasikan Berbagai Macam Bentuk Balok serta mengelaborasi Gagasan Secara Rinci.

Pada siklus II ini, guru dinilai telah mampu memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I. Peningkatan atau perbaikan yang terjadi pada siklus II adalah guru lebih serius memotivasi anak sehingga anak lebih percaya diri dan berani dalam mencoba melakukan permainan.

Tabel 2
Hasil observasi Peningkatan Kreativitas anak
secara kumulatif siklus II

Kriteria penilaian	Jumlah anak	Persentase
Berkembang sangat baik	5	20,83 %
Berkembang sesuai harapan	16	66,67 %
Mulai berkembang	3	12,5 %
Rerata nilai	151: 24 = 6,29	

Pembahasan

Dalam penelitian tindakan kelas ini, kriteria keberhasilan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain balok ditetapkan sebagai berikut:

(1) Jumlah anak yang memiliki kreativitas dalam bermain, dengan berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan sebesar 75% dari jumlah keseluruhan anak.

(2) Terjadi peningkatan kemampuan pada setiap siklus

Berdasarkan tingkat peningkatan kreativitas anak dengan bermain balok, diperoleh bahwa kemampuan anak dalam aspek Bekerja Mandiri, Memvariasikan Berbagai Macam Bentuk Balok serta mengelaborasi Gagasan Secara Rinci dalam proses bermain pada siklus I masih rendah karena hanya 8,3% anak yang berkembang sangat baik, dan 33,33% anak yang berkembang sesuai harapan dan 58,33% anak yang mulai berkembang dengan rata-rata daya serap 4,8%. Hal tersebut dikarenakan anak masih banyak yang ragu atau malu dalam mengikuti kegiatan bermain, dan kurangnya motivasi yang diberikan kepada anak. Namun pada siklus II terjadi peningkatan kreativitas anak melalui permainan balok menjadi 20,83% anak yang berkembang sangat baik, 66,67% anak yang berkembang sesuai harapan dan 12,5% anak yang mulai berkembang dengan rata-rata daya serap anak 6,3%. Peningkatan dari siklus I ke dengan siklus II sebesar 1,5% maka salah satu kriteria keberhasilan peneliti telah tercapai yaitu lebih dari 75% yang memiliki peningkatan kreativitas melalui permainan balok.

Dari hasil pengamatan siklus I, sebanyak 14 anak atau 58,33% anak yang memiliki kemampuan mulai berkembang dengan nilai < 2, anak yang memiliki kemampuan berkembang sesuai harapan sebanyak 8 anak atau 33,33%, dan sebanyak 2 anak atau 8,33% anak yang berkembang sangat baik dengan nilai ≥ 2 . Hasil pengamatan siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran dalam permainan pada siklus I kurang berhasil karena anak yang memiliki berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan kurang dari 75%. Setelah dilakukan siklus II Peningkatan Kreativitas anak meningkat, dengan peningkatan sebesar 1,5%

tersebut, anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 16 anak atau 66,67% dan berkembang sangat baik menjadi 5 anak atau 20,83 % dengan nilai ≥ 2 dan sebanyak 3 anak atau 12,5% yang memiliki kemampuan mulai berkembang dengan nilai < 2 . Nilai rata-rata pada pengamatan siklus II adalah 6,29 hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran melalui permainan balok pada siklus II telah berhasil karena telah terjadi peningkatan kreativitas bermain anak.

Dari dua siklus yang dilaksanakan tampak bahwa peningkatan kreativitas anak melalui permainan balok sebesar 1,5% peningkatan kreativitas anak melalui permainan balok pada siklus I sebesar 4,75% dan pada siklus II menjadi 6,29%.

Peneliti dan observer mendeskripsikan tentang hasil penelitian. Dimana kegiatan perencanaan dalam kegiatan pembelajaran melalui bermain balok telah dibuat dengan baik, adapun hal-hal yang telah dilakukan adalah:

- (1) Guru telah membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) sesuai dengan kurikulum TK.
- (2) Guru telah menyeting tempat bermain dengan baik, yaitu media yang sesuai dengan tema, untuk menunjang kegiatan bermain.
- (3) Guru telah mempersiapkan alat-alat dan media yang akan digunakan dalam setiap permainan yang akan dilakukan.
- (4) Guru mampu memotivasi dan melibatkan anak untuk aktif dan kreatif dalam setiap permainan

Kegiatan pelaksanaan telah peneliti laksanakan sesuai dengan isi Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dibuat terdiri dari:

- (1) Kegiatan pembukaan: salam, berdoa sebelum memulai kegiatan, Tanya jawab atau bercakap-cakap tentang kegiatan anak sebelum berangkat ke sekolah dan apersepsi.
- (2) Kegiatan inti: guru memberikan kesempatan pada anak untuk bermain di di dalam kelas, menjelaskan dan mencontohkan permainan yang akan dilakukan dan menyuruh anak-anak secara bergantian untuk mencoba melakukan permainan.
- (3) Kegiatan penutup: guru memberikan kesempatan kepada anak-anak melakukan diskusi ringan mengenai kegiatan yang telah dilakukan, kemudian Tanya jawab seputar kegiatan pembelajaran dalam proses bermain yang telah dilakukan, salam.

Melalui permainan balok yang berpusat pada kegiatan pembelajaran peningkatan kreativitas anak menjadi lebih meningkat karena dengan metode permainan balok secara langsung melibatkan anak dalam sebuah kegiatan pembelajaran dalam permainan yang mengharuskan mereka untuk berpikir serta memusatkan diri pada sesuatu dalam permainan untuk memperkuat kreativitasnya. Menurut Catron dan Allen, (1999:163) dengan bermain pada anak usia dini yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Dengan kegiatan pembelajaran melalui permainan balok yang dipilih dapat dilatih berbagai macam kecerdasan, salah satunya kecerdasan kinestetik yakni pada kecerdasan motorik halus anak. Permainan balok juga akan membuat anak memiliki pengalaman baru dan suasana yang

menyenangkan, anak dapat bereksplorasi dengan lingkungannya, berimajinasi serta memperluas ide-ide kreatifnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Secara umum kesimpulan dalam penelitian ini adalah Peningkatan kreativitas anak usia dini dapat meningkat melalui bermain balok khususnya pada kelompok A Usia 4 -5 Tahun TK Mujahidin I Pontianak. Dan berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan secara spesifik yaitu, 1) Merencanakan pembelajaran melalui metode bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak yang baik pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Mujahidin I, hal ini dapat dilihat dari hasil Penilaian Perencanaan dan Pelaksanaan Perbaikan Pembelajaran RKH dan APKG pada siklus I ke siklus II yang semula 94,1 % menjadi 96,17 %, 2) Melalui pembelajaran dengan metode bermain balok dapat meningkatkan kemampuan anak bekerja mandiri. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian berdasarkan observasi anak pada siklus I ke siklus II yaitu mulai berkembang (MB) 66,67% menjadi 25%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 20,83% menjadi 45,83 %, Berkembang Sangat Baik (BSB) 12,5% menjadi 29,17 %, 3) Melalui pembelajaran dengan metode bermain balok dapat meningkatkan kemampuan anak memvariasikan berbagai bentuk. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian berdasarkan observasi anak pada siklus I ke siklus II yaitu mulai berkembang (MB) 54,17% menjadi 20,83 %, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 33,33% menjadi 50 %, Berkembang Sangat Baik (BSB) 12,5% menjadi 29,17 %, 4) Melalui pembelajaran dengan metode bermain balok dapat meningkatkan kemampuan anak mengolaborasikan gagasan secara rinci. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian berdasarkan observasi anak pada siklus I ke siklus II yaitu mulai berkembang (MB) 41,67% menjadi 16,67 %, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 45,83% menjadi 50 %, Berkembang Sangat Baik (BSB) 12,5% menjadi 33,33 %.

Saran

Berdasarkan uraian yang telah dilakukan dalam penelitian ini memberikan hal yang positif maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut, 1) Guru diharapkan dapat menggunakan media permainan yang sesuai dengan kemampuan anak, media yang digunakan dapat menarik minat anak dan bentuk dan ukurannya, 2) Guru diharapkan lebih kreatif dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dalam permainan dan melibatkan semua anak agar aktif dalam permainan, 3) Guru diharapkan lebih meningkatkan kemampuan melalui pengembangan profesi dengan mengikuti seminar/ pelatihan tentang kreativitas anak 4) Guru lebih meningkatkan pendekatan kepada anak yang kurang fokus. agar semua anak mendapatkan pengetahuan dan informasi yang sama.

DAFTAR RUJUKAN

- Kurnanto, Edi.2007. *Menjadi Cerdas di Usia Dini*. Pontianak: STAIN Pontianak Press
- Moeslichatoen.R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kana-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009
- Sujiono, Yuliani Nuraini dan Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: PT Indeks