

KEGIATAN BERMAIN MATEMATIKA

RATIH PERMATA SARI

PGPAUD Universitas Jember
Jl. Kalimantan 37 Kampus Bumi, Jember. E-mail:ratihpspaud@yahoo.com

Abstract: *This study aims to describe the implementation of practices in terms of mathematic-related playing activities, in terms of the locations, the participation of children, games being used, and the principles of early childhood mathematics instruction based on the level of development of children, as practiced in R.A. Kartini Aisyiyah Kindergarten 21, Malang. This type of research is a form of qualitative research case study. The results include: learning activities applied by teachers using the concept of learning by playing, both indoor and outdoor, and either individually or collectively. The games-augmented playing activities are designed along the concept of jovial playful ambiance, corresponds to the developmental characteristics of children aged 4 -5 years.*

Key words: *playing math, case study.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan bermain matematika yang meliputi lokasi, partisipasi anak, permainan yang digunakan, dan prinsip-prinsip pembelajaran matematika anak usia dini berdasarkan tingkat perkembangan anak, seperti yang dilakukan di RA Kartini Aisyiyah TK 21, Malang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif studi kasus. Hasil penelitian meliputi: kegiatan belajar yang diterapkan oleh guru menggunakan konsep belajar dengan bermain, baik indoor maupun outdoor dan baik secara individual maupun kolektif. Kegiatan bermain game dirancang sepanjang konsep riang suasana menyenangkan, sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4 -5 tahun.

Kata kunci: *bermain matematika, studi kasus*

Anak mulai dikenalkan dengan konsep matematika yang bersifat sederhana dan memanfaatkan objek yang berada disekitar anak. Anak usia dini mulai mengenal objek dasar matematika yang bersifat kongkret karena pada anak usia 4-5 Tahun berada pada perkembangan berfikir pra-operasional kongkret misalnya anak belajar matematika dari benda-benda yang ada disekitar anak. Konsep matematika yang kongkret, maka kegiatan pembelajaran yang dirancang guru hendaknya dapat divisualisasikan sesuai dengan benda nyata dan mudah dipahami anak dengan melibatkan benda-benda kongkret. Karena pada dasarnya anak

belajar dari sesuatu yang kongkret menuju sesuatu yang abstrak.

Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan anak (*Student Centre*) lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dengan cara yang tepat, misalnya melalui pengalaman nyata dan riil, melakukan eksplorasi serta kegiatan-kegiatan lain yang bermakna. Guru harus menghubungkan, menyesuaikan, dan mengadaptasi kurikulum sesuai dengan kondisi, kebutuhan, minat, serta kemampuan anak. Akan tetapi, kebanyakan orang tua menginginkan anak-anaknya yang masih berusia dini tumbuh sebagai anak yang pandai berhitung, membaca, dan menulis walaupun usia anak-anak masih sangat dini. Membaca, menulis dan berhitung menjadi satu-satunya hal terpenting dalam pendidikan bagi anak usia dini. Sehingga orang tua menginginkan anaknya bisa membaca, menulis dan berhitung (*calistung*) sebelum masuk ke pendidikan sekolah dasar. Orang tua tidak menyadari bahwa ada banyak kemampuan dalam aspek

perkembangan anak yang harus dicapai. Sedangkan membaca, menulis dan berhitung hanyalah sebagian dari pencapaian pembelajaran yang langsung bisa terlihat dari hasilnya.

Hal ini bertolak belakang dengan tujuan Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 pasal 69 ayat 5 landasan tersebut diperkuat dengan diterbitkannya Surat Edaran Direktur Jenderal Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor: 1839/C.C2/TU/2009 Perihal Penyelenggaraan Pendidikan Taman Kanak-Kanak dan Penerimaan Siswa Baru Sekolah Dasar. Dengan adanya tuntutan orang tua yang menginginkan sekolah untuk mengajarkan berhitung kepada anak-anaknya dengan alasan adanya tes kemampuan membaca, menulis dan berhitung saat masuk sekolah dasar.

Para guru Taman Kanak-Kanak di TK R.A Kartini Aisyiah 21 Malang sepakat dengan Surat Edaran Pemerintah Nomor: 1839/C.C2/TU/2009, bahwa pembelajaran di Taman Kanak-

Kanak dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 Pasal 9 Ayat 1 menyatakan setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai minat dan bakatnya.

Pembelajaran didesain menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta dan tidak merasa terpaksa. Guru memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal dan mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Hasil observasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung adalah guru menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan kriteria pembelajaran anak usia dini yang berorientasi pada: tujuan pembelajaran sesuai dengan tugas-tugas perkembangan disetiap rentang usia anak, materi kegiatan bermain sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan yang sesuai dengan perkembangan anak *DAP*

(*Developmentally Appropriate Practice*), metode yang digunakan bervariasi sesuai dengan tujuan kegiatan belajar dan melibatkan anak secara aktif dan kreatif serta aman dan menyenangkan. Media dan lingkungan bermain yang digunakan harus aman, nyaman, dan menimbulkan ketertarikan bagi anak sehingga anak dapat bereksplorasi, dan evaluasi kegiatan bermain melalui observasi yang dilihat, didengar, dan diperbuat oleh anak.

Model pembelajaran didesain menggunakan berbagai pendekatan yang sesuai dengan pembelajaran anak usia dini yaitu belajar melalui bermain yang kemudian dikembangkan melalui *learning by doing, learning by stimulating dan learning by modeling*. Di TK R.A Kartini Aisiyah 21 Malang saat pembelajaran berlangsung anak-anak tampak begitu antusias dan gembira saat anak belajar matematika. Wajah-wajah anak tampak ceria, penuh senyum bahkan tawa dan canda.

Saat Observasi tampak pula interaksi antara guru dengan anak, anak dengan teman sebayanya, serta anak dengan lingkungan sekitar yang

terjalin secara aktif dan harmonis. Anak belajar matematika melalui kegiatan bermain yang menarik sehingga anak antusias dan ingin selalu mencoba. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak hanya dilakukan di kelas tetapi guru melakukan pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Ketika guru mengajukan pertanyaan seputar materi pengenalan konsep matematika, anak tampak berlomba-lomba mengangkat tangan sampai naik-naik ke atas bangku dan berebut ingin menjawab pertanyaan guru. Di kesempatan lain, anak tampak begitu senang mengerjakan tugas atau lembar kerja yang diberikan guru. Selama kegiatan penelitian ini, peneliti tidak mendapati suasana pembelajaran matematika yang monoton dan menegangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif studi kasus. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti

adalah sebagai instrumen kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2007: 1-2). Metode kualitatif dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena atau tentang sesuatu yang belum diketahui. Metode kualitatif dapat memberikan rincian yang lebih kompleks tentang fenomena yang sulit diungkapkan oleh metode kuantitatif (Anselm Strauss dan Juliet Corbin, 1990: 19). Tempat penelitian adalah TK R.A Kartini Aisiyah 21 yang beralamat di Jl. Kebon Jeruk V No. 7 Malang Jawa Timur, pada kelompok A sebanyak 15 anak. Teknik dan prosedur pengumpulan data penelitian ini melalui teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan membuat catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan kegiatan bermain matematika adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak

secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif. Oleh karena itu, pada kegiatan bermain matematika di Taman Kanak-kanak R.A Kartini Aisyah 21 Malang dapat berjalan dengan baik diperlukan strategi pembelajaran bagi anak usia dini yang berorientasi pada: tujuan, materi, metode, media atau alat permainan, dan evaluasi yang sesuai dengan perkembangan anak yang diperoleh berdasarkan hasil pengamatan, wawancara dan dokumentasi.

Deskripsi kegiatan bermain matematika pada kegiatan awal anak melakukan kegiatan berhitung yang dilakukan oleh anak dilakukan di luar ruangan sebelum memasuki kelas dengan tujuan untuk mengingat urutan angka, membilang angka 1-10 dan menyebutkan macam-macam kendaraan yang ada di darat. Kegiatan bermain matematika di dalam kelas dilakukan dengan bertepuk tangan dua pola, menyebutkan jumlah temannya yang tidak hadir di kelas, bercerita tentang pengalaman pribadi, menyebutkan nama hari, tanggal, bulan dan tahun, dan aktivitas kegiatan motorik.

Kegiatan inti yang dilakukan di luar kelas yaitu bermain garis grafik, menyebutkan nama kendaraan di jalan raya, bermain hitung langkah, bermain dimana ikanku dan pengamatan perahu. Kegiatan bermain matematika yang dilakukan di dalam kelas yaitu menjiplak bentuk geometri, bermain mobil-mobilan, mengerjakan lembar kerja siswa, mengurutkan benda dari yang terbesar hingga yang terkecil, melipat bentuk ikan, membuat perahu dan membentuk kereta dari kepingan geometri.

Pada kegiatan bermain matematika guru menggunakan pendekatan bermain, bernyanyi, bercerita, karya wisata, bercakap-cakap, tanya jawab dan dramatisasi. Semua pendekatan yang digunakan guru merupakan kegiatan bermain, dimana saat anak melakukan kegiatan bermain anak senang dan gembira. Esensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka menjadi jiwa setiap kegiatan. Kegiatan bermain matematika ditinjau dari partisipasi anak meliputi kegiatan individual dan kelompok. Bermain

individual merupakan bermain yang dilakukan oleh seorang anak seperti kegiatan berhitung sesuai dengan urutan, menghitung dengan jari anak sendiri bilangan 1-10, menyebutkan kendaraan darat dan bercerita tentang pengalaman pribadi anak. Dari kegiatan ini guru memiliki tujuan untuk mengetahui kemampuan masing-masing individu anak tentang pengetahuan yang anak peroleh selama belajar di sekolah maupun pengetahuan yang diperoleh anak sendiri untuk diceritakan kepada guru dan teman-temannya.

Bermain kelompok merupakan bermain yang dilakukan oleh beberapa orang anak seperti: bertepuk tangan 2 pola, menyebut jumlah teman yang hadir dan tidak hadir di kelas, dan aktivitas motorik. Kegiatan tersebut dilakukan secara klasikal atau kelompok di dalam kelas karena guru bertujuan untuk mengetahui antusias anak-anak di kelas dengan keikutsertaan anak dalam kelompok, mengamati perkembangan anak melalui interaksi anak dengan temannya, anak dengan gurunya secara harmonis. Kegiatan

secara individual ini guru memiliki tujuan untuk mengetahui kemampuan masing-masing individu anak tentang kemampuan yang dimiliki anak sebagai laporan perkembangan hasil belajar anak secara individu.

Belajar melalui bermain anak dapat memanipulasi benda yang dilihat anak dan anak dapat bereksplorasi, berimajinasi, dan berkreasi sendiri terhadap alat permainan, sumber belajar dan media yang digunakan pada kegiatan bermain matematika. Kegiatan bermain matematika ditinjau dari alat dan bahan permainan yang digunakan oleh anak di TK R.A Kartini Aisyiyah 21 Malang. Hasil wawancara dengan guru kelas, anak-anak diajarkan konsep matematika melalui kegiatan bermain dengan menggunakan alat dan bahan permainan yang ada di sekitar anak dan menggunakan benda kongkret, misalnya menggunakan anggota tubuh anak melalui tepuk tangan, jumlah keluarga, nomor rumah anak, jumlah teman, dan lain sebagainya. Oleh karena itu guru menganggap

bahwa lingkungan sekitar anak merupakan laboratorium terbesar sebagai sumber belajar anak dan melalui lingkungan juga anak dapat belajar banyak hal, dapat berimajinasi, berksplorasi melalui bermain dan yang pastinya anak merasa senang melalui kegiatan bermain.

Pada kegiatan bermain matematika dengan menggunakan benda-benda konkret dan dilakukan secara langsung oleh anak, dimana kelima alat indera anak terlibat secara langsung sehingga anak memperoleh pengetahuan dari interaksi anak dengan lingkungan secara langsung, kegiatan bermain juga disesuaikan dengan tahap perkembangan anak sesuai dengan usianya dan diperlukan suasana kelas yang kondusif dan bervariasi agar anak tidak bosan dan jenuh dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Prinsip kegiatan bermain matematika memiliki sejumlah fungsi, diantaranya adalah untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak sesuai dengan tahapan perkembangannya, dapat mengenalkan anak dengan dunia

sekitarnya, dapat mengembangkan sosialisasi anak, mengenalkan aturan sederhana dalam permainan dan menanamkan disiplin anak, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati bermainnya.

Rancangan kegiatan bermain matematika di TK R.A Kartini Aisyiah 21 Malang, matematika yang diajarkan pada kegiatan bermain matematika adalah sebagai berikut: isi kegiatan bermain matematika harus kaya, bervariasi, berorientasi pada konsep, dan fokus pada tujuan., Untuk mengerti matematika anak diajarkan tentang konsep matematika melalui kegiatan bermain, kegiatan bermain matematika harus memberikan kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah sederhana, lingkungan fisik harus mencakup media kongkrit yang bisa dimanipulasi (balok, 10 dasar balok, balok berpola, berbagai macam balok, tangram dan lain sebagainya), media simbol (dadu, domino, garis bilangan, grafik, program komputer, dan media visual lainnya) dan media abstrak (plastik angka, daftar bahan makanan, 100 tabel, rencana bangunan, calculator,

computer dan lain sebagainya) dan guru mempertimbangkan kemampuan anak secara spesifik di kelas.

Rancangan proses kegiatan bermain matematika diperlukan perencanaan, interaksi dengan anak, menciptakan lingkungan yang kondusif (*moving class*), sekolah menjalin hubungan kerjasama dengan orang tua dan melakukan penilaian seluruh aspek perkembangan anak untuk dilaporkan kepada orang tua.

Bermain sebagai implementasi dari pembelajaran pada anak usia dini memberikan berbagai manfaat untuk mengembangkan semua potensi perkembangan anak. Seperti yang dikemukakan oleh Freeman dan Munandar manfaat yang diperoleh dari bermain yaitu: sebagai penyalur energi berlebih yang dimiliki anak, sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa, sebagai pelanjut citra kemanusiaan, untuk membangun energi yang hilang, untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak diperolehnya, bermain

memungkinkan anak untuk melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya, dan memberi stimulus pada pembentukan pribadinya (dalam Ismail, 2006: 16).

Berdasarkan konsep tersebut, hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di TK R.A. Kartini Aisiyah 21 Malang telah menggunakan konsep bermain sambil belajar dengan pendekatan bermain dan bernyanyi. Pembelajaran disusun dengan menyenangkan, menggembirakan, dan demokratis agar menarik anak untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Anak tidak hanya duduk tenang mendengarkan ceramah gurunya, tetapi anak aktif berinteraksi dengan berbagai benda dan orang di lingkungannya, baik secara fisik maupun mental. Untuk itu, dalam proses pembelajaran pada anak usia dini diperlukan penataan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan variatif, kegiatan bermain matematika ditinjau dari tempat pelaksanaannya kegiatan bermain matematika dapat dilaksanakan di dalam dan di luar ruangan.

Hasil pengamatan di TK R.A Kartini Aisyiah 21 Malang suasana kelas yang didesain dengan kondusif, perubahan pola dalam kelas yang terstruktur dengan hiasan-hiasan yang sesuai dengan anak dan peletakan alat-alat bermainnya juga diletakkan dengan rapi sehingga anak leluasa saat melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan bermain matematika di dalam ruangan seperti kegiatan bertepuk tangan, menjiplak geometri, menyusun kepingan geometri menjadi kereta, menggambar, melipat dan lain sebagainya. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain matematika dapat dilakukan di luar ruang kelas, karena di luar lingkungan kelas anak lebih leluasa bermain dengan bebas berekspresi, bereksplorasi dan berimajinatif berinteraksi dengan lingkungan, teman, dan orang disekitar anak.

Kegiatan bermain matematika ditinjau dari partisipasi anak di TK R.A Kartini Aisyiah 21 Malang anak dapat bermain secara individual maupun berkelompok, sesuai dengan pembelajaran anak

usia dini antara lain: anak-anak belajar melalui bermain, anak belajar dengan teman sebayanya, pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak dan mengajar secara terpadu. Anak-Anak Belajar melalui Interaksi yaitu: Anak-anak belajar melalui alat-alat permainan dan interaksi dengan orang-orang disekitar anak. Lingkungan belajar anak usia dini perlu diperkaya dengan pengalaman-pengalaman belajar. Alat-alat permainan dan perlengkapannya hendaknya dipilih berdasarkan pada sejumlah kriteria, yaitu: sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, desain bermutu dan sesuai dengan karakteristik anak, tahan lama, fleksibel dan multifungsi dalam segi penggunaannya, aman bagi anak (cat tidak beracun, tidak tajam bagian sisi dan sudut-sudutnya), dan warna dan bentuknya menarik.

Aktif tidaknya anak dalam belajar diawali dengan timbulnya rasa ketertarikan dan minat anak itu sendiri dalam mengikuti pelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran bukan dilihat dari terpenuhinya target materi yang harus diberikan,

melainkan seberapa tertariknya anak untuk mengetahui dan memahami materi ajar, untuk itu diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan bagi siswa, salah satunya dengan bermain sambil belajar.

Anak belajar melalui bermain karena dengan bermain merupakan kegiatan yang mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir. Jenis permainan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan, usia dan kemampuan anak, sehingga semua jenis permainan berangsur-angsur dapat dikembangkan mulai dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) ke tingkat belajar sambil bermain (unsur belajar lebih besar). Hal ini, sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru TK untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermuatan permainan, lebih-lebih untuk anak usia dini. Guru TK seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan

adanya unsur permainan di dalamnya.

Bermain merupakan sebuah instrumen penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak. Selain itu, juga sebagai sebuah refleksi atas perkembangan anak. Bermain juga dapat menumbuhkan daya kreativitas anak. Selama bermain, seorang anak belajar untuk mengatasi emosi, berinteraksi dengan orang lain, mengatasi konflik-konflik, dan mendapatkan perasaan kompeten. Melalui bermain, anak-anak dapat mengembangkan imajinasi-imajinasi dan kreativitas-kreativitas anak. Dengan kata lain, bermain menjadi kebutuhan yang penting bagi anak-anak.

Selain mengemukakan pentingnya belajar dengan perbuatan melalui keterlibatan aktif sebagai elemen kunci pembelajaran sesuai *Developmentally Appropriate Practice* (DAP), Gronlund juga memperkenalkan ide “*play with intent atau purpose*” yakni bermain dengan maksud dan tujuan (Gronlund, 1997: 78). Pada dasarnya dunia anak

adalah dunia yang identik dengan bermain, terutama pada usia dini. Bermain dapat menunjang pertumbuhan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Melalui aktivitas bermain sambil belajar, konsep-konsep matematika yang abstrak dapat lebih mudah dipahami siswa. Oleh karena itu, inisiatif dan dukungan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang mengakomodasi kebutuhan bermain anak, merupakan komponen esensial dalam praktek pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Kegiatan Bermain Matematika memiliki sejumlah fungsi, diantaranya adalah untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak sesuai dengan tahapan perkembangannya, dapat mengenalkan anak dengan dunia sekitarnya, dapat mengembangkan sosialisasi anak, mengenalkan aturan sederhana dalam permainan dan menanamkan disiplin anak, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati bermainnya.

SIMPULAN

Kegiatan bermain matematika di TK R.A. Kartini Aisyiah 21 Malang menggunakan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dengan beberapa pendekatan belajar melalui bermain. Pada setiap kegiatan pembelajaran guru merancang kegiatan pembelajaran berdasarkan konsep belajar melalui bermain. Sehingga melalui kegiatan bermain anak-anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal dan mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Kegiatan bermain dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas, secara individual atau kelompok, dan menggunakan alat atau tidak menggunakan alat. Satu kegiatan dapat menjadi wahana belajar berbagai hal bagi anak yaitu melalui bermain sambil belajar, dimana di dalam esensi bermain menjiwai setiap kegiatan pembelajaran amat penting bagi anak usia dini. Esensi bermain pada anak usia dini meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka menjadi jiwa setiap kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- AhmadSusanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Andang Ismail. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media, 2006.
- Bredekamp, Sue. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children From Birth Through Age 8*. Washington: NAEYC, 1986.
- Moloeng, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001.
- _____. *Teori Implikasi Kecerdasan Jamak pada PAUD*, disampaikan pada Seminar dan Lokakarya Nasional PAUD. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional dan UNJ, 2004.
- Peraturan Pemerintah Nomor 7 Tahun 2010. *Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas, 2010.
- Strauss, Anselm dan Juliet Corbin. *Basic of Qualitative Reseach: Grounded Theory Procedures and Techniques*, Newbury Park: SAGE Publications, 1990.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: CV. Alfabeta, 2007.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks, 2010.
- Surat Edaran Dirjen No. 1839/C.C2/TU/2009 ,tentangPenyelenggaraan Pendidikan Taman Kanak-Kanak dan Penerimaan Siswa Baru Sekolah Dasar. Jakarta: Depdiknas, 2009.
- Syamsu Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001.

