

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI BERMAIN RANCANG BANGUN BALOK
DI PAUD IT AL FATIH KOTA BANDA ACEH**

**Yuhasriati
Dewi Wahyuni**

Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Syiah Kuala Darussalam, Banda Aceh, Indonesia
Email: dewi.cutwahyuni28@gmail.com

Abstract

Playing can help developing children's skill of solving simple problem creatively. Therefore, this study rose a problem of how the development of children's cognitive skill through block play in Al Fatih Integrated Islamic Preschool of Banda Aceh City was. This study aimed to develop children's cognitive skill through block play in Al Fatih Integrated Islamic Preschool of Banda Aceh City. This study used qualitative method with classroom action research approach that was conducted for 2 cycles. Each cycle consisted of three activities of block play and it was conducted through planning, implementation, observation, and reflection step. The subject of the study was 12 children in Al Fatih Integrated Islamic Preschool of Banda Aceh City in the age of 5-6 years old, consisted of 4 girls and 8 boys. The data were collected through interview observation and performance that was then analyzed by using qualitative descriptive analysis technique. The result of the study showed that the children who developed well in cycle I, in the first activity were 2 children, second activity 2 children, and third activity 3 children. Children who developed in cycle II, in first activity were 7 children, second activity 8 children, and third activity 10 children. Based on the result of the study, it can be concluded that the development of children's cognitive skill through block play in Al Fatih Integrated Islamic Preschool of Banda Aceh City can be developed that the children are able to build the blocks confidently and independently based on the building of the subtheme and able tell his/her works. The researcher motivates and appreciates the children for block play.

Keywords: cognitive development, playing, block play

Abstrak

Bermain dapat membantu mengembangkan keterampilan anak cara menyelesaikan masalah sederhana secara kreatif, maka penelitian ini mengangkat masalah bagaimana perkembangan kemampuan kognitif anak melalui bermain rancang bangun balok di PAUD IT Al-Fatih Kota Banda Aceh? Penelitian ini bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui bermain rancang bangun balok di PAUD IT Al-Fatih Kota Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama

2 siklus. Pada setiap siklus terdiri tiga jenis kegiatan bermain balok dan dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak PAUD IT Al-Fatih Kota Banda Aceh usia 5-6 tahun berjumlah 12 orang anak terdiri atas 4 perempuan dan 8 laki-laki. Data dikumpulkan melalui observasi wawancara dan unjuk kerja kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang berkembang sangat baik (BSB) pada siklus I kegiatan pertama sebanyak 2 orang anak, kegiatan kedua sebanyak 2 orang anak, dan kegiatan ketiga sebanyak 3 orang anak. Meningkat pada siklus II yaitu kegiatan pertama sebanyak 7 orang anak, kegiatan kedua sebanyak 8 orang anak, dan kegiatan ketiga sebanyak 10 orang anak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif anak melalui bermain rancang bangun balok di PAUD IT Al-Fatih Kota Banda Aceh dapat berkembang yaitu anak sudah dapat merancang bangunan dari balok dengan percaya diri dan mandiri sesuai bangunan yang ada pada sub tema dan dapat menceritakan hasil karyanya. Peneliti memotivasi dan mengapresiasi anak dalam bermain rancang bangun balok.

Kata kunci: pengembangan kognitif, bermain, rancang bangun balok

PENDAHULUAN

Bermain memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak bisa mengembangkan kreativitas dengan praktek langsung sehingga mampu menemukan hal-hal yang baru. Anak akan merasa sangat puas ketika pada saat mereka bermain mereka dapat mengembangkan kreativitasnya. Dengan kegiatan rancang bangun balok dapat memicu munculnya kreativitas anak karena dapat merangsang bereksplorasi anak dan diharapkan selanjutnya anak dapat mengembangkan aktivitasnya dan menemukan gagasan-gagasan yang baru. Anak belajar melalui bermain, dimana anak dapat mengeksplorasi setiap hal yang mereka sentuh, lihat dan rasakan.

Piaget (Mutiah 2010:116) mengatakan bahwa “main

pembangunan atau rancang bangun dapat membantu anak mengembangkan keterampilan yang mendukung tugas-tugas sekolah dikemudian hari”. Saat masa prasekolah telah selesai maka nantinya anak akan memasuki pendidikan yang lebih yaitu sekolah dasar, dengan adanya simulasi saat di PAUD dengan bermain pembangunan dapat membantu kemandirian anak dalam menghadapi tugas-tugas disekolahnya dikemudian hari.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan beberapa kali pada PAUD IT Al-Fatih Banda Aceh, kemampuan anak dalam merancang sebuah bangunan dari balok tidak beraturan sehingga tidak menyerupai rancang bangun dari balok, masih dalam posisi ke atas dan ke samping saja serta masih meniru punya teman dan kurangnya pengarahan, Piaget (Susanto 2011:49)

bahwa “usia 5-6 tahun ini merupakan tahap pra-operasional kongkret”. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek simbol, termasuk kata kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini. Seperti balok-balok akandirancang oleh anak menjadi sebuah bangunan yang bervariasi sesuai ide yang anak dapatkan saat anak berkreasi dan bereksplorasi dalam permainan rancang bangun balok.

Hurlock (Susanto 2011:50) menyatakan bahwa “anak usia 3-5 tahun adalah masa permainan”. Bermain dengan benda atau alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai pada puncaknya 5-6 tahun. Seperti yang telah kita ketahui dunia anak adalah bermain.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Bermain Rancang Bangun Balok di Kelompok TK B PAUD IT Al-Fatih Kota Banda Aceh**” yang dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana perkembangan kemampuan kognitif anak melalui bermain rancang bangun balok di PAUD IT Al-Fatih Kota Banda Aceh?

LANDASAN TEORITIS

Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan

yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Nuraini (2009:17) mengatakan bahwa “PAUD mengembangkan potensi anak secara komprehensif”. Posisi anak usia dini disatu pihak berada pada masa yang sangat penting dan potensi untuk mengembangkan masa depannya, akan tetapi dipihak lain termasuk masa rawan dan labil manakala anak kurang mendapat rangsangan yang positif dan menyeluruh. Pemberian rangsangan melalui PAUD perlu dilakukan secara komprehensif, dalam makna anak tidak hanya dicerdaskan otaknya, akan tetapi juga cerdas pada aspek-aspek lain seperti kehalusan budi dan berinteraksi dalam kehidupannya

Bermain Bagi AUD

Piaget dalam Mayesty (Nuraini 2010:42) mengatakan bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang”. Sedangkan menurut Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat member kesempatan anak bereksplorasi, menemukan mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara

menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain juga dapat membantu anak mengenalkan tentang diri sendiri serta lingkungan dimana ia hidup.

Irawati (Nuraini 2010:35) berpendapat bahwa “bermain adalah kebutuhan semua anak, terlebih bagi anak-anak yang berada direntang usia 3-6 tahun, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan dan megembangkan imajinasi anak spontan dan tanpa beban”. Pada saat kegiatan bermain berlangsung hampir semua aspek perkembangan anak dapat tertsimulasi dan berkembang dengan baik termasuk di dalamnya perkembangan kreativitas.

Implementasi Rancang Bangun Balok

Memberikan kesempatan kepada anak berarti mendorong mereka untuk berani mencoba. Apabila kesempatan untuk berani mencoba terus-menerus diberikan pada anak, anak akan mampu mengembangkan proses berpikirnya sehingga meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Cantron dan Allen (Nuraini 2009:63) menjelaskan bahwa “Bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak”. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk

menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif terus terstimulasi dengan pengalaman anak yang terus bertambah yakni dengan bermain yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan gagasan anak.

Menurut Plato (Tedjasaputra 2003:1) “anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak, juga melalui pemberian alat permainan miniature balok balok kepada anak usia dini pada akhirnya akan mengantar anak anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan”. Anak beraktivitas melalui dari apa yang mereka lihat, para orang tua dan guru tidak dibenarkan membatasi anak anak untuk bermain apa yang ingin mereka eksplorasi, karena salah satu karakteristik anak usia dini adalah peniru yang ulung dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Konsep Kemampuan Kognitif AUD

Gardner (Nuraini 2010:49) Kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki oleh manusia. Tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi permasalahan yang muncul dalam kehidupannya. Kecerdasan jamak adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk

memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu.

Beberapa ahli pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat seperti halnya definisi intelegensi menurut Gardner (Susanto 2011:47) mengemukakan bahwa “intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih”.

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak-anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk tuhan.

Kartadinata (Susanto 2011:48) dalam jurnal ilmu pendidikan pedagogia vol. 1 April 2003, menyebutkan bahwa “perkembangan otak, struktur otak anak tumbuh terus setelah lahir. Sejumlah riset menunjukkan bahwa, pengalaman usia dini, imajinasi yang terjadi, bahasa yang didengar, buku yang ditunjukkan, akan turut membentuk jaringan otak”. Dengan demikian melalui perkembangan kognitif, fungsi berpikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

Pada rentang usia 3 sampai 6 tahun, anak mulai memasuki masa

prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Menurut Montesori (Susanto 2011:49) bahwa “masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui pancaindra”. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak, itu artinya bahwa apabila orang tua mengetahui anaknya telah memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulasi yang tepat, maka mempercepat penguasaan tugas-tugas perkembangan pada usianya

Piaget (Susanto 2011:49) berpendapat bahwa “anak pada rentang usia 5-6 tahun, masuk dalam perkembangan berpikir pra-operasional kongkret”. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata, pikiran anak anak sudah dapat bekerja secara aktif semenjak anak dilahirkan. Hari demi hari pemikirannya berkembang sejalan dengan pertumbuhannya, misalnya dalam hal-hal berkaitan dengan belajar tentang orang lain, belajar tentang sesuatu, belajar keterampilan baru, mendapatkan kenangan yang indah, mendapatkan pengalaman baru.

Jika anak berkembang pikirannya dengan cepat dan baik, maka anak akan menjadi lebih kognitif. Anak akan berkembang lebih optimal dalam kehidupan sejalan dengan tumbuh kembang anak yang bersangkutan. Dalam segala aktivitasnya, anak ini juga dapat beraktivitas dengan baik dan optimal.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di kelas TK B PAUD IT Al-Fatih, jalan Nuri No. 21 Kampung Keuramat Kota Banda Aceh. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2015/2016, yaitu Bulan Februari 2016. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender pendidikan karena pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses pembelajaran yang efektif dikelas.

Subjek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah seluruh anak kelas TK B usia 5-6 tahun di PAUD IT Al-Fatih tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 12 orang yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Karena jumlah subjek penelitian tidak terlalu banyak, maka peneliti mengambil seluruh anak untuk dijadikan objek penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan yang sangat penting dalam setiap penelitian. Fokus pengumpulan data penelitian ini adalah tingkat kemampuan anak dalam merancang sebuah bangunan dari balok-balok berdasarkan RPPM dan RPPH. beberapa teknik dan alat pengumpulan data sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi yang peneliti lakukan dengan melibatkan semua indera

(penglihatan, pendengaran, penciuman, pembau, perasa) pada kelompok TK B PAUD Al-Fatih. Observasi dilakukan oleh tim kolaborasi dengan menggunakan instrumen pengumpulan data yaitu lembar pengamatan.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap anak-anak kelas TK B sebagai tindak lanjut dari pada observasi untuk mendapatkan data yang *valid*.

c. Unjuk Kerja

Unjuk kerja merupakan teknik yang digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan anak secara perorangan. Teknik ini digunakan juga untuk mengetahui kinerja anak selama kegiatan pembelajaran. Adapun kegiatan yang diamati pada saat disentra balok adalah sebagai berikut:

Siklus I terdiri atas tiga kegiatan yaitu:

1. Membangun jembatan dari potongan balok
2. Merancang bangunan bebas dari balok
3. Menempatkan simbol-simbol dari balok sesuai tempatnya dan merancang jembatan panjang.

Siklus II terdiri atas tiga kegiatan yaitu:

1. Merancang balok menjadi bandara pesawat terbang
2. Membuat api unggun dari balok
3. Menyusun balok menjadi kolam renang.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan tidak mengabaikan kuantitatif. Teknik ini menggunakan kata-kata untuk menjelaskan, menggambarkan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang terjadi didalam kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Indikator Kinerja

Di PAUD khususnya di Taman Kanak-Kanak keberhasilan anak dalam mencapai hasil belajarnya dapat dikembangkan dengan tanda bintang. Indikator kinerja yang menjadi ukuran keberhasilan dalam penelitian ini menggunakan kriteria penilaian dengan acuan 80% anak mendapat bintang 3 (BSH) dan bintang 4 (BSB) sebagai berikut:

BSB (Berkembang Sangat Baik) Bila anak sudah dapat merancang bangunan dari balok dengan percaya diri dan mandiri sesuai bangunan yang ada pada sub tema dan dapat menceritakan hasil karyanya.

BSH (Anak Berkembang Sesuai Harapan) Bila anak sudah mampu menyusun balok secara bervariasi tanpa dibantu guru.

MB (mulai Berkembang) Bila anak sudah mulai mengenal serta hanya dapat menyusun kekanan dan kekiri saja.

BB (Belum Berkembang) Bila anak sudah mengenal bentuk-bentuk serta ukuran

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan pada kegiatan inti terlebih dahulu yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan penjelasan mengenai kegiatan-kegiatan main hari ini yaitu di sentra balok alam melalui tiga kesempatan bermain. Pada sentra balok ini seperti yang telah dijelaskan sebelumnya guru akan membuka tiga kesempatan main yaitu; merancang balok menjadi bandara pesawat, membuat api unggun dari balok, dan menyusun balok menjadi kolam renang. Peneliti terus memberi motivasi dan mengapresiasi hasil karya rancang bangun balok anak

Guru menjelaskan teknik bermain dengan cara menunjukkan kepada anak kegiatan yang telah disediakan di sentra balok. Guru terlebih dahulu mendemonstrasikan dan memberi contoh bagaimana cara menggunakan media balok dalam merancang bangunan. Setelah mendemonstrasikan semua kegiatan, guru mengajak anak untuk menyepakati aturan bermain di sentra. Guru melontarkan pertanyaan seputar bentuk-bentuk geometri kepada anak,

Kemampuan kognitif anak melalui bermain rancang bangun balok telah berhasil diimplementasikan pada kelompok TK B PAUD IT Al-Fatih Kota Banda Aceh dengan indikator keberhasilan anak dengan jumlah cenderung berkembang sangat baik yaitu mendapat bintang 4. Peningkatan

kemampuan kognitif anak tidak akan terjadi jika tidak diberi tindakan atau tsimulasi kepada anak pada siklus I dan siklus II. Pada Prasiklus tidak ada anak katagori berkembang sangat baik atau mendapat bintang 4 sehingga pada siklus I dan II sudah meningkat perkegiatannya.

Pada Siklus I Kegiatan pertama membangun jembatan dari potongan balok yaitu 2 dari 12 orang anak berkembang sangat baik (BSB), Kegiatan kedua merancang bangunan bebas dari balok yaitu 2 dari 12 orang anak berkembang sangat baik (BSB), kegiatan ketiga menempatkan simbol dari balok dan merancang jembatan panjang yaitu 3 dari 12 orang anak berkembang sangat baik (BSB) yang diberi bintang 4

Sedangkan pada Siklus II Kegiatan pertama merancang balok menjadi bandara pesawat terbang yaitu 7 dari 12 orang anak berkembang sangat baik (BSB), Kegiatan kedua membuat api unggun dari balok yaitu 8 dari 12 orang anak berkembang sangat baik (BSB), Kegiatan ketiga menyusun balok menjadi kolam renang yaitu 10 dari 12 orang anak berkembang sangat baik (BSB). Dengan melakukan tahap pelaksanaan tindakan kelas yaitu dari perencanaan, tahap pelaksanaan, pengamatan hingga tahap refleksi untuk membahas kekurangan serta peningkatan selama pembelajaran di kelas TK B.

Hal ini menjadi kaca perbandingan terhadap pelaksanaan

kedua siklus dalam proses pelaksanaan penelitian berlangsung bahwa penggunaan media di sentra balok yang mudah dipakai oleh anak dapat membuat anak tertarik dalam melakukan kegiatan bermain sambil belajar, secara tidak langsung anak juga diajarkan untuk belajar memecahkan masalah sederhana dan kreatif. Guru juga sudah dapat mendampingi anak secara bergiliran sehingga anak yang mengalami kendala dalam melakukan kegiatan dapat diberi solusi. Pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan media balok beserta simbol-simbolnya, sederhana, mudah didapatkan, dan tidak berbahaya karena dibuat dari bahan yang ringan membuat anak merasa senang dan termotivasi dalam bermain sambil belajar sehingga kemampuan kognitif anak melalui bermain balok dapat berkembang.

Berdasarkan hasil akhir di atas maka hasil pembahasan ini menunjukkan pengembangan kognitif anak melalui bermain rancang bangun balok telah berhasil karena berdasarkan indikator keberhasilan yang menyatakan bahwa kriteria hasil akhir dianggap berhasil karena anak telah mencapai bintang 3 yaitu berkembang sesuai harapan dan bintang 4 yaitu berkembang sangat baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok TK B PAUD IT Al-Fatih Banda Aceh dalam sentra balok melalui kegiatan merancang bangun balok dan menempatkan simbol-simbol umumnya anak berkembang sangat baik yaitu Anak sudah dapat merancang bangunan dari balok dengan percaya diri dan mandiri sesuai bangunan yang ada pada sub tema dan dapat menceritakan hasil karyanya.
2. Pengembangan kemampuan kognitif anak yaitu Guru memberikan tiga jenis kegiatan bermain balok pada siklus I dan II dan menilai setiap perkembangan anak dengan rubrik penilaian kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah sederhana yaitu mampu merancang potongan-potongan balok menjadi sebuah bangunan, dalam merancang bangunan dari balok guru selalu memberi motivasi serta apresiasi terhadap.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Agar mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui sentra balok dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan dan pemilihan media dalam kegiatan belajar anak yang menarik di sentra balok.
2. Sebaiknya guru membuat perencanaan pembelajaran yang lebih baik dengan dengan mempersiapkan rencana kegiatan harian (RPPH) serta menyediakan media/ alat dan bahan yang tepat dalam pembelajaran.
3. Dunia anak adalah dunia bermain, oleh karena itu proses bermain harus tetap dilaksanakan untuk membuat anak belajar dengan menyenangkan bukan terpaksa, yaitu belajar melalui permainan yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, Shofa. 2014. *Peningkatan kognitif mengenal warna melalui permainan mencampur warna dengan media bahan alam pada anak*. Jurnal ilmiah, (online), volume2, No.2 <https://www.google.co.id/url/sa=t&source=web&rct=j&ei=c1>

- MVcOa A SGkYDo
[Dg&url =http://ejournal.ikip-veteran](http://ejournal.ikip-veteran), diakses pada tanggal 31 januari 2016 jam 19.33
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumiaksara.
- Koenig, J Larry.2003. *Menanamkan Disiplin dan Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Pada Anak*.Jakarta :Gramedia.
- Mariyana, Rita, dkk.2009. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Bandung:Kencana.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta:Kencana.
- Rachmawati, Kurniati.2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Sugiono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Y. Nuraini, Sujiono Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak..* Jakarta:Indeks.
- Sujiono, Y. Nuraini. 2009.*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Indeks.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Tedjasaputra, Mayke S, 2003. *Bermain, Mainan, dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Yamin, M.2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada (GP).