

# BENTUK PERMAINAN YANG MEMOTIVASI ANAK LEPAS DARI ORANG TUA/PENGASUH DI KELOMPOK BERMAIN

Melati Indri Hapsari dan Heri Martono\*

## Abstract

*Teacher's creativity in identifying and determining kinds of games appropriate to meet their children's needs is required to enable him/her to motivate them to be free from their parents or nurses. How to get the children free from their parents or nurses and to get them into the activities in the playgroup become a problem for the teacher. This research assumed that this problem could be solved by selecting appropriate games for the children. The purposes of this research were to identify the kinds of games and discover the appropriate ones to keep the children free from their parents. Exploring the facts in three play groups (Tunas Bangsa, BBC Kid's Center, and Anak Cerdas) in Semarang, the research discovered a number of games and the appropriate ones to motivate the children to join the activities in the play group. Based on the analysis, the research gave the teachers some recommendations in using the selected games. .*

*Key words : game, play group, motivate, physical and mental development*

## Abstrak

*Kreativitas guru dalam mengidentifikasi dan menentukan jenis permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak diperlukan untuk memotivasi anak-anak jauh dari orang tua maupun pengasuhnya. Cara anak-anak melepaskan diri dari orang tua maupun pengasuhnya dalam mengikuti kegiatan-kegiatan di kelompok bermain menjadi sebuah masalah bagi guru. Penelitian ini berasumsi bahwa masalah ini bisa diatasi dengan memilih permainan yang tepat bagi anak-anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi jenis-jenis permainan dan menemukan cara yang tepat untuk menjaga anak-anak jauh dari orang tua. Penemuan fakta di tiga kelompok bermain (Tunas Bangsa, BBC Kid's Center, and Anak Cerdas) di Semarang, penelitian ini menemukan sejumlah permainan yang sesuai untuk memotivasi anak-anak bergabung pada kegiatan dalam kelompok bermain. Berdasarkan analisis, penelitian memberikan guru beberapa rekomendasi dalam penggunaan permainan yang dipilih.*

*Kata-kata kunci: permainan, kelompok bermain, motivasi fisik dan perkembangan mental*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Masyarakat sudah semakin menyadari pentingnya pendidikan, sehingga pendidikan sudah ditempatkan sebagai kebutuhan pokok. Orang tua sudah semakin sadar agar anak-anaknya mendapatkan pendidikan sejak usia dini, dengan memasukkan ke lembaga-lembaga pendidikan atau kelompok-kelompok bermain

yang tersedia.

Pemerintah melalui Undang-undang Nomor 20/2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional, memberikan perhatian khusus terhadap pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini dimaksudkan sebagai 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 mema-

\* P2PNFI Regional II Semarang

suki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2003).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan prasekolah yang diselenggarakan untuk membantu meletakkan dasar pendidikan kepada anak di luar pendidikan dalam keluarga serta membantu menyiapkan anak memasuki masa sekolah. Usia dini adalah masa peka yang sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan. Dalam masa ini, anak peka untuk menerima rangsangan dari lingkungannya dan belajar dari rangsangan tersebut. Salah satu bentuk rangsangan yang memudahkan proses belajar anak serta membantu terbentuknya perilaku anak adalah bermain. Usia anak-anak terutama usia antara 2 sampai dengan 6 tahun adalah usia bermain, sehingga kurikulum yang diberikan untuk anak-anak usia dini pun lebih banyak berupa kegiatan-kegiatan bermain.

Menyesuaikan diri di lingkungan yang baru adalah proses yang harus dialami oleh seseorang. Hal ini juga dialami oleh seorang anak dalam menyesuaikan diri di kelompok bermain. Anak pada umumnya masih sangat sulit berpisah dari orang tua atau pengasuhnya pada awal masa belajarnya di kelompok bermain. Seorang anak, membutuhkan proses dan waktu untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan barunya di kelompok bermain. Anak tidak dapat begitu saja berpisah dengan orang tua atau pengasuh yang mengantarkannya ke kelompok bermain, untuk mengikuti kegiatan-kegiatan yang diberikan pendidik.

Pada awal-awal masa belajar, anak pada umumnya masih sangat tergantung dan sulit dipisahkan dari kedekatan dengan orang tua ketika mengikuti kegiatan. Melarang orang tua untuk tidak mengikuti dan mendampingi anaknya dalam kelompok bermain tentu saja bukan merupakan langkah yang bijaksana, baik untuk anak maupun orang tua. Hal ini dapat menyebabkan anak takut dan sulit menyesuaikan diri di lingkungan barunya. Mau lepas dari orang tua/pengasuh adalah salah satu program yang diberikan di kelompok

bermain. Anak didorong untuk tidak terus menerus bergantung dan lekat dengan orang tua atau pengasuhnya terutama di kelompok bermain dan mengikuti kegiatan bersama teman-teman dan gurunya.

Pendidik memiliki peran yang besar untuk mengatasi masalah yang biasa muncul saat awal masa-masa belajar ini. Beberapa model pendekatan dapat dilakukan untuk mengatasi masalah ini. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah bentuk permainan karena bermain merupakan metode yang paling tepat untuk anak-anak usia dini. Kreativitas pendidik dalam memilih bentuk permainan yang sesuai untuk anak-anak dan disesuaikan dengan kebutuhan sangat diperlukan. Pada masa-masa penyesuaian awal ini, pendidik hendaknya memilih permainan yang dapat memotivasi anak untuk lepas dari orang tua atau pengasuhnya dalam mengikuti kegiatan-kegiatan di kelompok bermain. Pendidik perlu mendapatkan referensi bentuk permainan yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah penyesuaian diri anak di kelompok bermain, terutama melatih anak untuk berpisah dengan orang tuanya di masa awal keikutsertaannya di kelompok bermain.

Berdasarkan uraian di atas masalah yang perlu diteliti ialah (a) bagaimana bentuk permainan yang memotivasi anak lepas dari orang tua/pengasuh di kelompok bermain, dan (b) belum adanya referensi bagi pendidik kelompok bermain tentang bentuk permainan yang memotivasi anak lepas dari orang tua/pengasuh di kelompok bermain. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk (a) menemukan bentuk permainan yang memotivasi anak berpisah dengan orang tua atau pengasuhnya dalam mengikuti kegiatan di kelompok bermain, dan (b) memberikan referensi kepada pendidik kelompok bermain tentang bentuk permainan yang dapat digunakan untuk memotivasi anak berpisah dengan orang tua atau pengasuhnya ketika mengikuti kegiatan di kelompok bermain.

## KAJIAN TEORETIS

Bermain adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenalnya sampai pada yang diketahuinya dan dari yang tidak dapat dilakukannya, sampai mampu melakukannya. Bermain mempunyai arti yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan serta proses belajar anak.

Semiawan (2002) mengemukakan bahwa "Bermain bagi anak adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai keingintahuannya terwujud. Bermain adalah

aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan untuk memperoleh hadiah dan pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhan. Berbagai permainan sebaiknya dirancang secara sengaja (*intentionally*) dengan maksud agar anak meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar anak."

Gross (dalam Monks dkk, 1989) membuat formulasi mengenai teori permainan sebagai suatu bentuk latihan yang harus dipandang sebagai latihan fungsi-

fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa nanti. Hall (dalam Monks dkk, 1989) memandang permainan berdasarkan teori rekapitulasi yaitu sebagai ulangan (rekapitulasi) bentuk-bentuk aktivitas manusia, sehingga permainan merupakan sisa-sisa periode perkembangan manusia waktu dulu sebagai stadium transisi dalam perkembangan individu. Sedangkan Ljubinskaja (dalam Monks dkk, 1989) memandang permainan sebagai pencerminan realita dan bentuk awal memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan macam atau jenisnya, kegiatan bermain terdiri dari bermain bebas dan spontan, bermain konstruktif, bermain peran, bermain eksplorasi, dan bermain musik. Kegiatan membaca komik, menonton film, mendengarkan radio atau musik, juga termasuk dalam kegiatan bermain bagi anak. Kegiatan bermain bagi anak membutuhkan adanya alat permainan dan teman bermain. Segala sesuatu yang terdapat di lingkungan anak dapat menjadi alat permainan, seperti pasir, air, alam, dan alat-alat permainan edukatif dengan berbagai bentuk, ukuran, dan warna. Bentuk-bentuk permainan juga merupakan alat bermain yang penting bagi anak (Tedjasaputra, 1999).

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini dalam acuan menu pembelajaran pada anak usia dini menyebutkan bahwa bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode, materi/ bahan, dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan benda-benda di sekitarnya (Depdiknas, 2002).

Eksperimen, manipulasi, dan proses penemuan baru terjadi dalam bermain. Permainan anak melibatkan kemampuan berbicara, berkomunikasi, dan mengemukakan ide secara simbolis. Permainan di kelompok bermain memudahkan proses interaksi anak-anak dengan orang dewasa dan teman seusianya. Bermain merupakan metode yang sangat sesuai untuk anak-anak prasekolah, termasuk kelompok bermain, dibandingkan metode pembelajaran klasikal. Bermain sebagai alat hiburan sekaligus belajar dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam perkembangan psikologis anak, meliputi perkembangan sosial, psikomotorik, intelektual, dan emosional. Kurikulum untuk anak-anak lebih sesuai diberikan dalam berbagai bentuk permainan (Margoline, 1982).

Permainan bagi anak dipengaruhi beberapa faktor yang membedakan anak yang satu dengan yang lain dalam kegiatan permainan yang dilakukannya. Faktor-faktor tersebut antara lain kesehatan, perkem-

bangsan motorik, inteligensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosial ekonomi, waktu, dan alat-alat permainan. Semakin tinggi tingkat kesehatan seorang anak, maka akan semakin aktif dalam bermain. Perkembangan motorik dan inteligensi yang baik pada seorang anak, menjadikan anak dapat bermain dengan lebih baik, dan lebih mampu menguasai permainan. Di samping itu juga terdapat perbedaan permainan pada anak laki-laki dan anak perempuan. Anak laki-laki lebih mampu dalam permainan yang melibatkan motorik kasar, sedangkan anak perempuan lebih mampu dalam permainan motorik halus. Lingkungan dan status sosial ekonomi yang berbeda juga membedakan ketertarikan anak terhadap jenis-jenis permainan tertentu. Anak yang memiliki waktu luang, kesempatan, dan peralatan bermain yang beraneka ragam, dapat lebih banyak mengikuti kegiatan bermain (Hurlock, 1978).

Bermain dapat bermanfaat untuk merangsang perkembangan fisiknya karena anak menggunakan sebagian besar tubuhnya. Bermain juga memberikan anak dorongan untuk berkomunikasi dengan orang lain, teman sebaya, maupun orang-orang lain yang terlibat dalam permainan. Melalui bermain, anak juga dapat menyalurkan energi emosionalnya yang terpendam serta menyalurkan keinginan dan kebutuhannya. Anak dapat memperoleh sumber belajar dari berbagai jenis permainan, belajar bermasyarakat, dan belajar standar moral. Anak akan mendapatkan rangsangan bagi kreativitas melalui eksperimennya dalam bermain, sehingga selanjutnya dapat diterapkan dalam kehidupan nyata, di luar dunia permainan (Hurlock, 1978).

Pendidik perlu memfokuskan proses permainan agar dapat menjadi sarana belajar. Pendidik menstimulasi anak dalam permainan yang digunakan agar tujuan permainan dapat tercapai. Misalnya dalam permainan *puzzle*, pendidik hendaknya tidak menyusun *puzzle* untuk anak, tetapi memberikan dorongan dan arahan agar anak dapat menyusun *puzzle* dengan tepat (Danoff, et al, 1977).

Bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak. Proses pendidikan yang diberikan kepada anak hendaknya dirancang untuk dilakukan sambil bermain, sehingga anak akan belajar sesuai dengan tugas perkembangannya. Kalau kebutuhan untuk bermain bagi anak tidak terpenuhi secara maksimal, maka akan ada salah satu tahap perkembangan yang terlewat. Dampak dari terlewatnya salah satu tahap perkembangan ini tidak akan serta merta nampak pada masa anak, tetapi baru akan terlihat setelah menginjak remaja (Semiawan, 2002).

Pada hari-hari pertama seorang anak mengikuti kegiatan di kelompok bermain, anak-anak pada umum-

nya masih merasa tidak nyaman dan takut dalam menjalin hubungan dengan orang lain termasuk dengan teman-temannya maupun dengan gurunya. Bermain dapat memotivasi anak mengembangkan kemandirian dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Melalui bermain, anak mengimitasi, mengeksplorasi, dan mempraktikkan rutinitas dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mengembangkan kemampuannya menjalani kehidupannya. Bermain dapat mengembangkan kemampuan hidup, penyesuaian diri, serta kemampuan personal anak. Bermain juga penting dalam mengembangkan kemampuan anak dalam berinteraksi sosial (Catron & Allen, 1999).

Pada bulan-bulan pertama, kegiatan di kelompok bermain hendaknya dirancang dalam bentuk permainan

pada kelompok kecil yang dapat membimbing anak menjadi lebih percaya diri dan merasa nyaman dalam mengikuti kegiatan di kelompok bermain, misalnya saling bergandengan tangan antara anak yang satu dengan yang lain serta dengan guru (Catron & Allen, 1999).

Anak-anak yang sudah mau lepas dari orang tua/pengasuhnya nampak dari perilakunya di kelompok bermain dan cara berinteraksi dengan lingkungannya. Anak yang sudah mau lepas akan mengikuti kegiatan di kelompok bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuhnya dari dekat, tidak menunjukkan perilaku menangis atau sedih jika jauh dari orang tua/pengasuhnya dan mengikuti kegiatan bermain bersama pendidik dan teman-temannya dengan senang.

## METODOLOGI PENELITIAN

Dilihat dari metode yang dipergunakan, penelitian ini termasuk studi eksplorasi. Subjek penelitian ini adalah anak-anak usia antara 3-4 tahun dan pendidik/pengasuh di kelompok bermain Tunas Bangsa, *BBC Kid's Center*, dan Anak Cerdas di Semarang, Penelitian dilakukan dari April - Mei 2008.

Penyajian data menggunakan metode deskriptif yaitu memberikan gambaran dan gagasan tentang bentuk-bentuk permainan yang ada di masing-masing kelompok bermain yang biasa digunakan oleh pendidik pada masa-masa awal kegiatan di kelompok bermain.

## HASIL PENELITIAN

### **Kelompok Bermain "Anak Cerdas" P2PNFI Regional II Jawa Tengah**

#### 1. Permainan Kereta Api

Permainan kereta api ini diikuti oleh 30 anak, yang terdiri dari 18 anak laki-laki dan 12 anak perempuan dengan 4 orang pendidik. Permainan dilakukan di luar ruangan. Permainan ini dilakukan pada 30 menit pertama kegiatan di kelompok bermain, dilakukan setelah kegiatan berdoa atau pembukaan. Sebelum permainan dimulai, pendidik terlebih dahulu menjelaskan kepada anak, bahwa anak-anak akan di-ajak naik kereta api. Semua anak yang mau ikut naik kereta api, memegang pundak teman yang ada di depannya.

Salah satu pendidik berdiri paling depan, kemudian tangan anak memegang pinggang pendidik tersebut. Kemudian diikuti anak yang lain memegang pundak anak yang ada di depannya, sehingga membentuk barisan panjang yang mirip bentuk kereta api. Guru menyanyikan lagu naik kereta api kemudian diikuti anak-anak sambil berjalan sehingga barisan kereta api tersebut berjalan menyusuri jalan-jalan yang ada di ruang alami kelompok bermain.

Sebelum permainan ini, 20 anak (67 %) masih

belum mau lepas dari orang tua/pengasuhnya, sedangkan 10 (33 %) anak lainnya sudah mau lepas sejak sebelum mengikuti permainan ini. Dua puluh anak-anak yang belum mau lepas tersebut umumnya masih terasa takut dan hanya mau mengikuti permainan dengan didampingi serta tidak jauh-jauh dari orang tua/pengasuhnya. Tiga anak terlihat menangis karena orang tuanya meninggalkan jauh dari arena bermain, namun dari ketiga anak tersebut dua anak mau dibujuk oleh pendidik agar berhenti menangis setelah orang tuanya mendekat kembali.

Pada 10 menit pertama, 7 dari 20 anak yang belum berani lepas tersebut sudah bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuh lagi. Mereka tampak mulai senang dengan permainan dan interaksi dengan pendidik serta teman-temannya. Sedangkan 13 anak lainnya masih harus didampingi orang tua/pengasuhnya dari dekat.

Pada 10 menit kedua atau setelah permainan berlangsung selama 20 menit, anak yang berani bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuh dari dekat bertambah 9 anak, sedangkan 4 anak sisanya masih harus didampingi orang tua dari dekat. Kesembilan anak

tersebut sudah mulai merasa memperoleh rasa aman bermain bersama teman-teman dan pendidiknya, dan senang dengan permainan tersebut. Pada 10 menit terakhir, seorang anak mau lepas dari orang tua/pengasuhnya dan tidak menangis, meskipun bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuhnya.

Waktu yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah kurang lebih 30 menit. Pada akhir permainan kereta api ini, terdapat tiga anak yang masih belum berani lepas dan bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuhnya. Dua dari ketiga anak tersebut yang belum mau lepas adalah anak kembar dengan orang tua yang masih belum tega meninggalkan kedua anaknya untuk bermain tanpa didampingi. Sedangkan satu anak belum berani lepas karena kondisi fisiknya agak lemah karena *influenza*.

Dari hasil penelitian tersebut tampak bahwa terjadi peningkatan jumlah anak yang berani lepas dari orang tua/pengasuhnya pada tahap I, II dan III, yaitu dari semula 10 anak, kemudian bertambah menjadi 17 anak, kemudian pada tahap II menjadi 26 anak dan pada tahap III menjadi 27 anak.

Permainan tersebut menjadi efektif sebagai media untuk memotivasi anak lepas dari orang tua/pengasuhnya dengan adanya upaya pendidik untuk memunculkan suasana yang menyenangkan dan nyaman bagi anak dalam permainan. Peran serta orang tua yang sadar untuk secara perlahan-lahan melepaskan anak dalam kegiatan bermain di kelompok bermain juga sangat mendukung agar anak berani lepas.

## 2. Permainan Berjalan di Papan Titian

Permainan ini diikuti oleh 30 anak, yang terdiri dari 18 anak laki-laki dan 12 anak perempuan usia 3-4 tahun, dengan 4 orang pendidik. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah papan titian yang ditanam di dalam tanah. Panjang papan adalah 2 meter, dengan tinggi 50 cm, di luar ruangan.

Dalam permainan ini, pendidik mendampingi anak-anak, sehingga semua anak mendapat giliran untuk berjalan di atas papan titian secara bergantian. Bagi anak yang sudah bisa berjalan dengan seimbang di atas papan titian, pendidik tidak perlu menuntunnya. Namun, bagi anak-anak yang sulit atau belum bisa menjaga keseimbangannya, pendidik membimbing dengan memegang tangan anaknya.

Sebelum permainan ini, 15 anak (50 %) masih belum mau lepas dari orang tua/pengasuhnya, sedangkan 15 anak lainnya sudah mau lepas sejak sebelum mengikuti permainan ini. Pada 10 menit pertama, dari 5 anak yang belum mau lepas tersebut sudah bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuh lagi. Mereka tampak mulai senang dengan permainan

dan interaksi dengan pendidik serta teman-temannya. Sedangkan 10 anak lainnya masih harus didampingi orang tua/pengasuhnya dari dekat.

Pada 10 menit kedua atau setelah permainan berlangsung selama 20 menit, anak yang mau bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuh dari dekat bertambah 8 anak, sedangkan 2 anak sisanya masih harus didampingi orang tua dari dekat. Kedelapan anak tersebut sudah mulai merasa memperoleh rasa aman bermain bersama teman-teman dan pendidiknya, dan senang dengan permainan tersebut. Pada 10 menit terakhir, tidak ada peningkatan jumlah anak yang berani lepas dari orang tua/pengasuhnya dan tidak menangis, meskipun bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuhnya.

Waktu yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah kurang lebih 30 menit. Pada akhir permainan berjalan di papan titian ini, terdapat dua anak yang masih belum mau lepas dan bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuhnya karena orang tua sangat protektif dan tidak tega meninggalkan anak dari kejauhan.

Dari hasil penelitian tersebut tampak bahwa terjadi peningkatan jumlah anak yang mau lepas dari orang tua/pengasuhnya pada tahap I, II dan III, yaitu dari semula 15 anak, kemudian bertambah menjadi 20 anak, kemudian pada tahap II menjadi 28 anak tetapi pada III tetap 28 anak.

Dalam permainan ini, anak-anak termotivasi untuk lepas dari orang tua/pengasuhnya karena pendidik mendampingi anak-anak satu per satu dalam meniti di papan titian. Interaksi yang dekat antara pendidik dengan anak dalam permainan ini menjadikan anak merasa nyaman bersama pendidik meskipun harus lepas dari orang tua/pengasuhnya.

Anak-anak menjadi termotivasi untuk lepas dari orang tua/pengasuhnya karena permainan ini dilakukan dengan didampingi pendidik. Anak-anak yang telah berhasil melewati papan titian dengan berhasil maupun yang tidak berhasil karena jatuh sama-sama mendapatkan pujian dari pendidik, sehingga anak-anak menjadi lebih nyaman berkomunikasi dan berhubungan dengan pendidik.

## 3. Permainan Panjat Jaring

Permainan ini diikuti oleh 30 anak, yang terdiri dari 18 anak laki-laki dan 12 anak perempuan usia 3-4 tahun, dengan 4 orang pendidik. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah jaring dibuat dari tali dipasang berdiri dengan ditanam menggunakan besi. Dalam permainan ini, pendidik mendampingi anak-anak, sehingga semua anak mendapat giliran untuk memanjat jaring secara bergantian.

Dalam permainan ini, pendidik mendampingi

anak-anak, sehingga semua anak mendapat giliran untuk memanjat jaring secara bergantian. Anak yang sudah bisa memanjat jaring sendiri, pendidik tidak perlu menuntunnya, namun bagi anak-anak yang sulit atau belum bisa memanjat, pendidik membimbing dengan memegang tangan anaknya.

Sebelum permainan ini, 15 anak masih belum mau lepas dari orang tua/pengasuhnya, sedangkan 15 anak lainnya sudah mau lepas sejak sebelum mengikuti permainan ini. Pada 10 menit pertama, dari 15 anak yang belum mau lepas tersebut 5 anak sudah bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuh lagi. Mereka tampak mulai senang dengan permainan dan interaksi dengan pendidik serta teman-temannya. Sedangkan 10 anak lainnya masih harus didampingi orang tua/pengasuhnya dari dekat.

Pada 10 menit kedua atau setelah permainan berlangsung selama 20 menit, anak yang mau bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuh dari dekat bertambah 3 anak, sedangkan 7 anak sisanya masih harus didampingi orang tua dari dekat. Ketiga anak tersebut sudah mulai merasa memperoleh rasa aman bermain bersama teman-teman dan pendidiknya, dan senang dengan permainan tersebut. Pada 10 menit terakhir, jumlah anak yang mau lepas dari orang tua/pengasuhnya dan tidak menangis meskipun bermain tanpa didampingi orang tua /pengasuhnya bertambah empat orang.

Waktu yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah kurang lebih 30 menit. Pada akhir permainan panjat jaring ini, terdapat 3 anak yang masih belum mau lepas dan bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuhnya. Dua dari 3 anak tersebut belum mau lepas dari orang tua/pengasuhnya karena fisiknya masih terlalu kecil dan belum berani memanjat, sedangkan 1 anak belum berani lepas karena orang tua tidak mengijinkan anaknya memanjat jaring, khawatir kalau jatuh.

Dari hasil penelitian tersebut tampak bahwa terjadi peningkatan jumlah anak yang berani lepas dari orang tua/pengasuhnya pada tahap I, II, dan III, yaitu dari semula 15 anak, kemudian bertambah menjadi 20 anak, kemudian pada tahap II menjadi 23 anak dan pada tahap III 27 anak.

Dalam permainan ini, anak-anak termotivasi untuk lepas dari orang tua/pengasuhnya karena pendidik mendampingi anak-anak satu persatu dalam memanjat jaring. Anak-anak berlomba-lomba untuk memanjat lebih tinggi dari teman-temannya.

#### 4. Permainan Membawa Biji-bijian di atas Kepala

Permainan ini diikuti oleh 30 anak, terdiri dari 15 anak laki-laki dan 15 anak perempuan, dengan seorang pendidik. Sebelum permainan, sebanyak 10 anak

sudah mau lepas dan bermain tanpa didampingi orang tuanya. Peralatan yang digunakan terdiri atas biji-bijian jagung, kedelai, dan kacang hijau yang dibungkus dengan plastik. Permainan dilakukan di luar ruangan, yaitu di ruang alami.

Proses permainan diawali dengan pendidik memperkenalkan kepada anak-anak contoh biji-bijian, dan anak-anak satu persatu memegang biji-bijian tersebut, mulai dari biji jagung, biji kacang hijau, dan biji kedelai. Kemudian pendidik memperlihatkan biji-bijian yang sudah dibungkus plastik diletakkan di atas kepala, lalu dengan biji-bijian di atas kepala, pendidik berjalan. Anak-anak mengikuti permainan tersebut secara bergiliran, masing-masing permainan diikuti empat anak. Biji-bijian yang telah dibungkus plastik diletakkan di atas kepala anak, masing-masing anak mendapatkan aba-aba dari pendidik. Anak-anak yang telah mengikuti permainan ini diberi pujian dan acungan jempol serta tepuk tangan dari teman-teman dan pendidiknya.

Sebelum permainan ini, 20 anak masih belum berani lepas dari orang tua/pengasuhnya, sedangkan 10 anak lainnya sudah mau lepas sejak sebelum mengikuti permainan ini. Pada 15 menit pertama, dari 20 anak yang belum mau lepas tersebut 5 anak sudah bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuh lagi. Mereka tampak mulai senang dengan permainan membawa biji-bijian di atas kepala ini dan berinteraksi dengan pendidik serta teman-temannya. Sedangkan 15 anak lainnya masih harus didampingi orang tua/pengasuhnya dari dekat.

Pada 15 menit kedua atau setelah permainan berlangsung selama 30 menit, anak yang mau bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuh dari dekat bertambah 7 anak, sedangkan 8 anak sisanya masih harus didampingi orang tua dari dekat. Anak-anak sudah mulai merasa memperoleh rasa aman bermain bersama teman-teman dan pendidiknya, dan senang dengan permainan tersebut. Pada 15 menit terakhir, jumlah anak yang mau lepas dari orang tua/pengasuhnya dan tidak menangis, meskipun bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuhnya bertambah 7 orang.

Permainan ini dapat memotivasi anak untuk lepas dari orang tua/pengasuhnya karena secara otomatis, anak yang mau mengikuti permainan ini akan bermain dan berlomba bersama pendidik dan teman-temannya. Perasaan ingin tahu anak untuk mencoba membawa biji jagung di atas kepalanya mendorong anak lepas dari orang tua/pengasuhnya.

#### 5. Permainan Masuk Lorong/Merayap

Permainan ini diikuti oleh 30 anak, yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 15 anak perempuan, dengan

4 orang pendidik. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah lorong-lorong yang dibuat dari ban mobil bekas yang sudah ditanam pada tanah.

Proses permainan diawali dengan pendidik memberikan penjelasan bahwa anak-anak akan memasuki lorong satu persatu. Satu pendidik berada di samping lorong paling depan untuk memberikan dorongan semangat agar anak mau masuk merayap dalam lorong. Anak-anak secara bergiliran satu persatu merayap memasuki lorong yang terdiri dari lima ban mobil bekas. Satu orang pendidik menunggu di samping lorong paling akhir memberikan pujian kepada anak yang sudah berhasil merayap melewati semua lorong yang disediakan, dengan memberikan ucapan selamat disertai saling bertepuk tangan dengan anak tersebut atau "tos". Dalam permainan ini, anak-anak secara alami berpisah/lepas dari orang tua/pengasuhnya untuk memasuki lorong-lorong tersebut. Anak-anak yang belum mau lepas dari orang tua/pengasuhnya otomatis tidak mengikuti permainan ini.

#### **Kelompok Bermain "Tunas Bangsa"**

Kegiatan bermain di kelompok bermain Tunas Bangsa dilaksanakan setiap hari. Meskipun metode pembelajaran yang digunakan di kelompok bermain ini adalah bermain sambil belajar, namun kegiatan bermain tetap terjadwal pada jam-jam tertentu, dan sebagian kegiatan dilakukan di kelas berupa kegiatan klasikal. Biasanya kegiatan bermain dilakukan di tengah-tengah kegiatan yaitu sebelum istirahat, atau setelah kegiatan klasikal berlangsung.

Jenis-jenis permainan yang dilaksanakan pada awal-awal anak-anak mengikuti kegiatan di kelompok bermain antara lain adalah:

##### 1. Permainan *Puzzle* Datar

Permainan ini diikuti oleh 5 anak yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 2 anak perempuan, dengan 2 orang pendidik. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini terdiri atas bermacam-macam *puzzle* datar yaitu *puzzle* buah, alat-alat transportasi, binatang dan bentuk lainnya. Permainan dilakukan di dalam ruangan.

Proses permainan ini diawali dengan anak-anak mengambil *puzzle* yang telah disediakan di rak alat-alat permainan. Kemudian *puzzle* diletakkan di atas meja, dilepaskan satu per satu dari bingkainya. Anak-anak mulai bermain dan memasang kembali *puzzle* yang sudah dilepaskan dari bingkainya untuk dipasang kembali dalam bingkainya.

Sebelum mengikuti permainan ini, jumlah anak yang sudah mau lepas dari orang tua/pengasuhnya berjumlah 2 anak, sedangkan 3 anak lainnya belum mau lepas dari orang tua/pengasuhnya. Pada 10 menit pertama, dari 3 anak yang belum mau lepas tersebut,

1 anak sudah bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuh lagi. Mereka tampak asyik dengan permainan *puzzle* datar ini dan pada umumnya anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk memasang *puzzle* pada tempatnya. Sedangkan 2 anak lainnya masih harus didampingi orang tua/pengasuhnya dari dekat.

Pada 10 menit kedua atau setelah permainan berlangsung selama 20 menit, anak yang mau bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuh dari dekat bertambah 1 anak, sedangkan 1 anak masih harus didampingi orang tua dari dekat. Pada 10 menit terakhir, jumlah anak yang mau lepas dari orang tua/pengasuhnya dan tidak menangis tidak bertambah.

Waktu yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah 30 menit. Pada akhir permainan, satu anak belum berani lepas dari orang tuanya dan masih harus didampingi. Anak tersebut masih sulit dibujuk, bahkan menangis ketika dibujuk untuk bermain sendiri. Hal ini kemungkinan disebabkan karena menurut orang tuanya anak tersebut memang sudah ngambek dari rumah tidak mau berangkat ke kelompok bermain.

##### 2. Permainan Masak-masakan

Permainan diikuti oleh 3 anak yang terdiri dari 1 anak laki-laki dan 2 anak perempuan, dengan 1 orang pendidik. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah *kitchen set* dan dilakukan di dalam rumah. Dalam permainan ini, pendidik mengamati dan mengarahkan anak-anak yang sedang bermain. Anak-anak duduk di depan peralatan masak-masakan sesuai selera mereka. Dari ketiga anak ini, mereka bermain sendiri tanpa didampingi orang tua/pengasuhnya, dan hanya didampingi pendidik. Keterlibatan orang tua/pengasuh sama sekali tidak ada karena anak-anak sangat senang dengan permainan ini.

##### 3. Permainan Mandi Bola

Permainan ini diikuti oleh 2 anak laki-laki. Peralatan yang digunakan adalah bola dan bak bola. Permainan ini dilakukan di dalam ruangan. Dalam permainan ini anak-anak secara keseluruhan mau lepas dari orang tua/pengasuhnya dan masuk ke dalam bak yang berisi bola. Permainan ini menjadi lebih menyenangkan bagi anak karena selama bermain mandi bola anak-anak bermain sambil diiringi musik.

##### 4. Permainan Papan Luncur

Permainan ini diikuti oleh 6 anak, terdiri dari 3 anak laki-laki dan 3 anak perempuan, dengan 1 orang pendidik. Peralatan yang digunakan adalah papan luncur. Permainan dilakukan di luar ruangan. Keenam anak tersebut sudah mau lepas dari orang tua/pengasuhnya sebelum mengikuti permainan tersebut. Dalam permainan ini pendidik membantu dan membimbing anak dalam bermain, anak-anak secara

bergantian bermain papan luncur. Anak-anak naik tangga secara bergantian, setelah sampai atas kemudian meluncur.

### **Kelompok Bermain "BCC Kid's Center"**

#### **1. Permainan Mandi Bola**

Permainan ini diikuti oleh 11 anak yang terdiri atas 5 anak laki-laki dan 6 anak perempuan usia 3-4 tahun dengan 3 orang pendidik. Peralatan yang digunakan adalah bola dan bak bola. Permainan ini dilakukan di dalam ruangan. Sebelum permainan, pendidik memberikan pengarahan kepada anak-anak agar anak-anak bermain dengan tertib, tidak melempar-lempar bola keluar bak dan tidak berebut dalam bermain. Pada awal permainan ini, 5 anak sudah langsung bermain sendiri tanpa dimotivasi dan didampingi orang tuanya. Sedangkan, enam anak lainnya belum mau bermain.

Pada 10 menit pertama, belum ada peningkatan jumlah anak yang berani tanpa didampingi orang tuanya. Anak-anak yang belum berani bermain tersebut hanya menyaksikan teman-temannya yang asyik bermain. Pada 10 menit kedua, atau setelah permainan berlangsung selama 20 menit, anak yang berani bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuh dari dekat bertambah 2 anak. Hal ini disebabkan karena anak-anak mulai tertarik untuk bermain setelah mengamati teman-temannya asyik bermain mandi bola tersebut, sedangkan empat sisanya masih belum mau bermain pertama sudah memberikan kesempatan dengan berhenti bermain.

Pada 10 menit terakhir, jumlah anak yang mau lepas dari orang tua/pengasuhnya dan tidak menangis meskipun bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuhnya bertambah 4 orang. Anak-anak sudah mulai merasa memperoleh rasa aman bermain bersama teman-teman dan pendidiknya serta hanyut dalam kegembiraan dalam permainan tersebut.

Pada akhir permainan ini, semua anak sudah berani lepas dari orang tua/pengasuhnya. Total waktu yang digunakan dalam permainan ini adalah 30 menit. Anak-anak menjadi lebih terdorong untuk lepas dari orang tua/pengasuhnya dalam permainan ini karena permainan ini tidak membuat anak merasa takut jatuh, takut tidak bisa melakukan permainan ini dan anak-anak pada umumnya menyukai permainan dengan bola yang berwarna-warni. Permainan ini menjadi lebih menyenangkan bagi anak karena selama bermain bola anak-anak bermain sambil diiringi musik.

#### **2. Permainan Tikus dan Kucing**

Permainan ini diikuti oleh 13 anak yang terdiri atas 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan usia 3-4 tahun, dengan 3 orang pendidik. Permainan dilakukan di luar ruangan atau di dalam ruangan yang luas.

Permainan ini diawali dengan pendidik menyanyikan lagu lingkaran kecil dan mengajak anak-anak membuat lingkaran dengan saling bergandengan tangan. Salah satu pendidik berperan sebagai kucing dan salah seorang anak berperan menjadi tikus. Kucing kemudian mengejar tikus dan anak-anak yang lain yang bergandengan tangan berusaha menghalangi tikus agar tidak keluar lingkaran, sehingga tertangkap oleh tikus. Setelah proses permainan ini, jumlah anak yang mau lepas dari orang tua/pengasuhnya menjadi 12 anak. Sedangkan 1 anak sisanya masih belum mau lepas.

Pada awal proses permainan, sebanyak 10 anak (80 %) masih harus didampingi atau belum mau lepas dari orang tua/pengasuhnya, sedangkan 3 anak sudah berani bermain tanpa didampingi orang tua. Pada 10 menit pertama (pengamatan I), sudah ada peningkatan jumlah anak yang berani bermain tanpa didampingi orang tuanya sebanyak 2 orang. Hal ini disebabkan karena orang tua/pengasuhnya secara sembunyi-sembunyi meninggalkan anak-anak tersebut ketika sedang asyik bermain tikus dan kucing.

Pada 10 menit kedua atau setelah permainan berlangsung selama 20 menit, anak yang berani bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuh dari dekat bertambah 4 anak, sedangkan 4 anak sisanya masih harus didampingi orang tua dari dekat. Anak-anak tersebut mulai antusias ketika pendidik menawarkan siapa yang mau berperan sebagai tikus dan siapa yang mau berperan sebagai kucing. Anak-anak sudah mulai merasa memperoleh rasa aman bermain bersama teman-teman dan pendidiknya, dan sangat senang ketika harus menghalangi tikus agar tidak keluar dari lingkaran.

Pada 10 menit terakhir, jumlah anak yang mau lepas dari orang tua/pengasuhnya dan tidak menangis meskipun bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuhnya bertambah 4 orang. Pada akhir permainan ini, semua anak sudah berani lepas dari orang tua/pengasuhnya dan berani bermain sendiri tanpa didampingi, sehingga semua anak mendapatkan giliran untuk berperan sebagai tikus atau sebagai kucing. Total waktu yang digunakan dalam permainan ini adalah 30 menit.

Anak-anak menjadi berani untuk lepas dari orang tua/pengasuhnya dalam permainan ini karena pada umumnya anak-anak menjadi lupa karena sangat asyik ketika bersama-sama harus menghalangi tikus agar tidak keluar dari lingkaran. Setelah anak-anak mulai senang dan menikmati keasyikan permainan ini, anak-anak saling berebut untuk mendapatkan giliran menjadi tikus atau menjadi kucing yang mengejar tikus. Anak-anak pada umumnya terlihat lebih antusias untuk

berperan sebagai kucing karena tidak berisiko harus berlari lebih cepat agar tidak terkejar oleh tikus.

### 3. Menggambar Tubuh manusia

Permainan ini diikuti oleh 11 anak, yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 6 anak perempuan usia 3-4 tahun. Permainan ini dibimbing oleh tiga orang pendidik. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini terdiri dari spidol, papan tulis dan kain perca serta dilakukan di dalam kelas.

Salah satu pendidik menggambar di papan tulis di depan sambil menyanyi. Sedangkan pendidik yang lain menyanyi mendampingi anak-anak. Anak-anak mengikuti nyanyian yang menyebutkan bagian-bagian anggota tubuh sesuai dengan yang sedang digambar pendidik di papan tulis. Selanjutnya, pendidik menggambar manusia dan anak-anak bersama pendidik yang lain menyanyikan lagu dakocan. Kemudian pendidik menawarkan kepada anak-anak bagian tubuh yang mana yang dihapus, dan anak-anak menyebutkan bagian tubuh yang ingin dihapus. Misalnya anak-anak menyebutkan "kaki" maka pendidik menghapus gambar kaki, anak-anak menyebutkan "tangan" maka pendidik menghapus gambar dari bagian tangan.

Pada 10 menit pertama, belum ada peningkatan jumlah anak yang berani bermain tanpa didampingi orang tuanya. Bahkan ada seorang anak yang menangis ketika orang tuanya. Bahkan ada seorang tanpa didampingi orang tua/pengasuh dari dekat bertambah 2 anak, sedangkan 3 anak sisanya masih harus didampingi orang tua dari dekat. Anak-anak sudah mulai merasa memperoleh rasa aman bermain bersama teman-teman dan pengasuhnya. Anak-anak yang semula harus digandeng orang tua/pengasuhnya ketika bermain, mulai mau digandeng pendidiknya.

Pada 10 menit terakhir, jumlah anak yang mau lepas dari orang tua/pengasuhnya dan tidak menangis meskipun bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuhnya bertambah 3 anak. Anak-anak yang semula harus digandeng pendidiknya perlahan-lahan mau dilepas dan berani bermain sendiri, sedangkan anak-anak yang semula masih digandeng orang tua/pengasuhnya mulai mau diambil alih oleh pendidiknya. Pada akhir permainan ini, semua anak sudah berani lepas dari orang tua/pengasuhnya. Total waktu yang digunakan dalam permainan ini adalah 30 menit.

### 4. Permainan Jungkat-Jungkit

Permainan ini diikuti oleh 13 anak, yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan usia 3-4 tahun, dengan 3 orang pendidik. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah jungkat-jungkit yang berada di luar ruangan. Dalam permainan ini, pendidik mendampingi anak-anak, sehingga semua anak mendapat giliran untuk bermain jungkat-jungkit secara bergantian. Satu kali permainan diikuti oleh empat orang anak, dua anak duduk kungkat-jungkit sebelah kanan, dan dua anak yang lain di sisi jungkat-jungkit sebelah kiri. Pendidik memberikan dorongan semangat dan membimbing di tengah jungkat-jungkit tersebut. Setelah keempat anak tersebut cukup dalam bermain, kemudian bergiliran dengan temannya yang belum bermain jungkat-jungkit.

Pada awal permainan ini, sebanyak 5 anak sudah berani bermain sendiri tanpa didampingi orang tua/pengasuhnya dan 8 anak lainnya masih harus didampingi orang tuanya. Pada 10 menit pertama (pengamatan I), sudah ada peningkatan jumlah anak yang berani bermain tanpa didampingi orang tuanya sebanyak 3 orang. Anak-anak tersebut senang setelah mencoba bermain jungkat-jungkit yang ternyata menyenangkan dan tidak membuat anak terjatuh, sehingga tidak menangis ketika orang tuanya meninggalkannya.

Pada 10 menit kedua atau setelah permainan berlangsung selama 20 menit, anak yang berani bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuh dari dekat bertambah 2 anak, sedangkan 3 anak sisanya masih harus didampingi orang tua dari dekat. Bahkan anak-anak tersebut mulai berebut untuk mendapatkan giliran bermain jungkat-jungkit. Pada 10 menit terakhir, jumlah anak yang mau lepas dari orang tua/pengasuhnya dan tidak menangis meskipun bermain tanpa didampingi orang tua/pengasuhnya bertambah 3 anak.

Pada akhir permainan ini, semua anak sudah berani bermain tanpa didampingi dan lepas dari orang tua/pengasuhnya. Total waktu yang digunakan dalam permainan ini adalah 30 menit. Semua anak mau lepas dari orang tua/pengasuhnya dan mengikuti permainan ini. Dari ketiga belas anak tersebut tiga anak harus dibujuk terlebih dahulu oleh orang tuanya dan pendidik agar mau mengikuti permainan tersebut. Akhirnya anak-anak secara keseluruhan mau bermain jungkat-jungkit.

## KESIMPULAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian studi eksplorasi ini, diperoleh bentuk-bentuk permainan, seperti kereta api,

berjalan di papan titian, panjat jaring, membawa biji-bijian di atas kepala, tikus dan kucing, mandi bola, *puzzle* datar, jungkat-jungkit, papan luncur, meng-

gambar tubuh manusia, dan masuk lorong/merayap, dapat digunakan untuk memotivasi anak lepas dari orang tua/pengasuh pada saat awal-awal mengikuti kegiatan di kelompok bermain. Hal ini dapat dilihat dari tabel peningkatan jumlah anak yang berani lepas dari orang tua/pengasuhnya dalam setiap tahap atau proses pengamatan. Meskipun ada beberapa permainan yang tidak dapat dianalisis secara lengkap karena jumlah anak yang terlalu kecil terutama di kelompok bermain Tunas Bangsa, yaitu permainan masak-masakan, mandi bola, dan papan luncur.

Permainan-permainan tersebut secara keseluruhan akan efektif dalam memotivasi anak lepas dari orang tua/pengasuhnya, apabila dilakukan hal-hal sebagai berikut. *Pertama*, pendidik berperan aktif menciptakan suasana menyenangkan dan nyaman bagi anak dalam setiap permainan. *Kedua*, pendidik memberikan dorongan secara personal kepada anak-anak yang masih belum berani lepas dari orang tua/pengasuhnya. *Ketiga*, orang tua/pengasuh turut berperan dalam memotivasi anak agar berani lepas dalam setiap permainan. Terakhir, atau *keempat* adanya kerjasama antara orang

tua dan pendidik di setiap permainan dalam memotivasi anaknya agar berani lepas.

#### Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, terdapat beberapa saran yang diajukan oleh peneliti, di antaranya.

*Pertama*, bagi pendidik. Pendidik hendaknya berperan aktif menciptakan suasana menyenangkan dan nyaman bagi anak dalam setiap permainan serta dalam setiap kegiatan di kelompok bermain. Permainan-permainan tersebut hendaknya digunakan pada awal-awal kegiatan di kelompok bermain, yaitu pada minggu-minggu pertama setelah anak-anak masuk dengan disesuaikan dengan kondisi masing-masing kelompok bermain.

*Kedua*, bagi peneliti selanjutnya. Penelitian ini masih bersifat eksplorasi sehingga masih diperlukan tindak lanjut. Penelitian ini akan lebih lengkap apabila ditindaklanjuti dengan merancang bentuk-bentuk permainan baru yang dapat digunakan dalam memotivasi anak lepas dari orang tua/pengasuh di kelompok bermain melalui studi eksperimental.

## DAFTAR PUSTAKA

- Catron, C.E & Allen, J. (1999). *Early childhood curriculum: A creative-play model*. New Jersey: Prentice Hall.
- Danoff, et.al. (1977). *Open for children for those interested in early childhood education*. USA: Mc. Grawhill Book Company.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2002). *Acuan menu pembelajaran pada pendidikan anak dini usia (menu pembelajaran generik)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hurlock, B. E. (1978). *Perkembangan anak 1*. Jakarta: Erlangga
- Margoline, et.al. (1982). *Teaching young children at school and home*. New York: Macmillan Publishing Co Inc
- Monks, F.J.& Knoers, A.M.P. (1989). *Psikologi perkembangan, pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Semiawan, C. (2002). *Belajar dan pembelajaran dalam taraf pendidikan usia dini*. Jakarta: Prenhallindo
- Tedjasaputra, M.S. (1999). *Bermain, mainan, dan permainan untuk pendidikan usia dini*. Jakarta: Gramedia
- Undang-undang no. 20 tahun 2003: *Sistem pendidikan nasional*. (2003).