

Permainan Kreatif Untuk Anak Usia Dini

Bayu Nugraha

nugraha81@yahoo.com

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta

Abstrak

Permainan kreatif mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada diri anak. Perkembangan yang berkembang selain fisik motorik adalah perkembangan kognitif, bahasa, sosial dan emosional. Permainan kreatif diawali dari permainan tradisional yang sering dilakukan anak di lembaga pendidikan anak usia dini. Permainan tradisional yang hanya mengembangkan motorik kemudian dimodifikasi dengan berbagai variasi kreatif sehingga dapat mengembangkan semua aspek pada perkembangan anak. Beberapa contoh permainan tradisional yang dijadikan permainan kreatif yaitu permainan lempar tangkap bola, permainan kucing dan tikus, dan permainan ukulele.

Kata kunci: permainan kreatif, anak usia dini

Abstract

Creative game developed various aspects of development in children. Physical development of growing apart motor is the development of cognitive, language, social and emotional. Creative game begins from traditional games often do children in early childhood education institutions. Traditional games which only develops motor and then modified with a variety of creative variations so as to develop all aspects of child development. Some examples of traditional games that used creative game that is catching a ball toss game, a game of cat and mouse, and play ukulele.

Keywords: creative play, early childhood

Pendahuluan

Anak merupakan individu yang unik. Mereka memiliki potensi yang berbeda-beda. Dalam pengembangannya, setiap anak butuh kesempatan untuk bisa bereksplorasi melalui bermain dengan bakat dan minatnya. Bermain merupakan kebutuhan anak paling hakiki yang harus dipenuhi. Bagi anak, tiada hari tanpa bermain. Piaget mengatakan bahwa anak adalah pembelajar aktif (William Crain, 2007). Lalu, terkait dengan bermain adalah anak sebagai individu aktif yang mampu membangun sendiri pengetahuannya. Pengetahuan tersebut dibangun melalui bermain. Dengan demikian, bermain merupakan nuansa kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari anak. Anak dapat membedakan besar dan kecil melalui

misalnya, bermain balok. Anak dapat merasakan adanya angin, melalui misalnya, kegiatan eksplorasi dengan kipas dan merasakan langsung tiupan angin di halaman rumah. Anak dapat mengetahui berbagai perbedaan gerakan binatang melalui misalnya, karyawisata ke kebun binatang dan menirukan langsung gerakannya. Semua pengalaman yang dimiliki anak tersebut didapatnya melalui bermain.

Perkembangan anak memiliki ciri khusus. Piaget membagi tahapan perkembangan kognitif anak dalam empat tahap (Yuliani Nurani Sujiono; 2011). Tahap yang pertama adalah sensorimotorik yang berlangsung pada usia 0 sampai dengan 2 tahun. Pada tahap ini anak menggunakan indera dan motorik untuk

membangun pengetahuannya. Melalui dua jendela tersebut yaitu panca indera dan gerak, kognitif anak berkembang. Tidak hanya kognitif, perkembangan aspek anak yang lain yaitu bahasa, sosial emosional, dan nilai moral juga ikut berkembang. Indera manusia dan motorik merupakan modal utama untuk mengembangkan potensi yang sudah diberikan Tuhan kepada setiap manusia. Untuk itu dalam perkembangannya, pendidikan anak usia dini tidak dapat diberikan secara terpisah-pisah. Hal ini berarti bahwa ketika guru ingin mengembangkan kognitif pada anak, maka bersamaan dengan itu pula sebaiknya aspek lain juga ikut dikembangkan.

Karakteristik anak usia dini adalah aktif, energik, memiliki rentang perhatian yang pendek, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan senang bereksplorasi (Diane E. Papalia, dkk; 2008). Sedangkan karakteristik cara belajar anak adalah anak belajar melalui bermain, anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, anak belajar secara alamiah dan anak belajar jika yang dipelajarinya memperhatikan keseluruhan, bermakna, menarik dan fungsional (Masitoh, dkk; 2008). Berdasarkan hal tersebut, seyogyanya pendidikan anak usia dini memperhatikan karakteristik anak dan cara belajar anak agar pembelajaran dapat berlangsung efektif.

Pada kenyataannya, banyak lembaga PAUD yang tidak menyadari karakteristik anak tersebut. Beberapa praktek pembelajaran yang diamati di PAUD yaitu pembelajaran tidak dilakukan sambil bermain, anak diminta untuk duduk lama memperhatikan cerita guru, beberapa anak yang terlihat aktif dan energik dicap sebagai anak nakal dan berkebutuhan khusus, pembelajaran masih dikembangkan secara *fragmented* (terpisah-pisah) tidak terpadu, kegiatan motorik sangat sedikit dilakukan, dan anak terlalu sering diminta untuk mengerjakan lembar kerja anak. Untuk itu perlu pembelajaran yang menyenangkan bagi

anak, melibatkan motorik, mengembangkan semua aspek perkembangan pada anak dan memiliki nuansa bermain. Permainan kreatif untuk anak merupakan salah satu strategi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Permainan Kreatif Untuk Anak Usia Dini

Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung, spontan di mana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda di sekitarnya dengan senang, sukarela dan dengan imajinatif, dengan menggunakan panca inderanya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya (Gallahue, 1989). Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat diukur keberhasilan kegiatan bermain yang dirancang oleh guru selama ini apakah benar kegiatan bermain atau tidak. Guru dapat mengamati perilaku anak ketika sedang melakukan kegiatan pembelajaran. Perilaku tersebut adalah apakah anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan aktivitas secara spontan dengan benda-benda manipulatif disekitarnya? Apakah ketika beraktivitas anak terlihat senang dengan menampilkan senyum, tawa, dan ekspresi verbal yang menunjukkan rasa senang? Apakah anak dapat mengembangkan kegiatan bermainnya dengan imajinasi yang orisinal dengan misalnya, tiba-tiba menirukan pesawat yang sedang terbang dan lain sebagainya?

Berikut ini ciri bermain pada anak yaitu: 1) dilakukan berdasarkan motivasi dari dalam diri anak, dan untuk kepentingan sendiri. Jadi, tidak ada paksaan dari orang lain; 2) memunculkan emosi positif yang kemudian dirasakan anak, seperti senang, antusias, dan lain sebagainya; 3) fleksibel, yakni anak mudah beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain, serta tidak ada batasan harus bermain apa; 4) lebih menekankan proses daripada hasil akhir. Ketika bermain, anak tidak mendapatkan tekanan untuk mencapai nilai atau prestasi tertentu; 5) bebas memilih. Anak bebas menentukan cara bermainnya,

memilih mainan yang akan dimainkan, serta menentukan kapan beralih pada aktivitas bermain yang lain; 6) pura-pura. Ketika bermain, anak seolah terpisah dari dunia nyata. Anak suka bermain dengan imajinasinya (Redaksi: 2013)

Anak bermain untuk memperoleh suatu cara untuk bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia di sekitarnya dalam rangka mengembangkan hubungan dengan dunia, dengan orang lain dan dengan dirinya sendiri (Gallahue, 1989). Ketika bermain anak bermain dengan tahapan usia sendiri (kematangan), dengan pikirannya sendiri, dengan perasaannya sendiri, dengan pengertiannya sendiri dan dengan dunianya sendiri (Gallahue, 1989). Jadi dengan bermain anak tidak saja mengenal dunianya sendiri melainkan mengenal dunia yang lain, dirinya sendiri dan orang lain di sekitarnya, alam semesta dan isinya, kemampuan dirinya dan kemampuan orang lain dan lain sebagainya (Bronson, 1995). Dengan bermain anak tidak saja bertumbuh secara fisik namun juga berkembang secara psikis.

Permainan harus berisi kegiatan-kegiatan yang melibatkan aspek fisik dan aspek psikis, sehingga sepuluh komponen kebugaran fisik (Gallahue, 1989; Sugianto, 1995) dan empat komponen psikis (Brunner, 1976; Bretherton, 1984; Johnson, 1990; Singer & Singer, 1990; Smilansky, 1990) dapat terwujud. Adapun sepuluh komponen fisik yang akan berkembang yaitu kekuatan, kecepatan, daya tahan, kelincahan, keseimbangan, kelenturan, ketepatan, reaksi, koordinasi, dan power. Sedangkan empat komponen psikis yang berkembang yaitu kemandirian, kepercayaan diri, stabilitas emosi dan motivasi. Dengan demikian, melalui permainan maka selain perkembangan motorik yang terasah maka karakter anak juga ikut berkembang.

Bermain bagi seorang anak merupakan suatu proses di dalam pertumbuhan dan perkembangan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan seiring dengan bertambahnya

usia. Jadi suatu permainan bagi seorang anak haruslah mengandung unsur-unsur dari tahapan-tahapan gerak motorik anak yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Tahapan tersebut dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak di masa yang akan datang dan terbentuk dengan baik. Bermain merupakan salah satu kebutuhan penting bagi anak. Pendidik harus menyadari kebutuhan anak tersebut dan tidak melarang anak untuk bermain. Pendidik PAUD sebagai fasilitator harus mengarahkan serta memfasilitasi anak untuk bermain. Dengan bermain pula, anak bisa belajar untuk beradaptasi, bersosialisasi, serta bisa bebas mengekspresikan emosinya kepada orang lain.

Permainan dalam bentuk olahraga dapat mengembangkan energi fisik anak sehingga banyak membantu perkembangan fisik. Olahraga juga dapat mendorong sosialisasi anak. Anak belajar untuk bersosialisasi, bekerja sama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistis dan sportif. Dengan permainan-permainan tersebut maka diharapkan dapat mengembangkan aspek kemampuan manusia dan fisik manusia. Aspek kemampuan manusia (*human ability aspects*) yang terdiri dari; 1) kognitif (kemampuan intelektual), 2) afektif (kemampuan bertingkah laku), dan 3) psikomotor (kemampuan bergerak). Sedangkan aspek fisik manusia (*human physical aspects*) yang terdiri dari; 1) faktor kebugaran fisik (kekuatan, daya tahan, kelenturan), dan 2) faktor gerak motorik (kecepatan, daya ledak, koordinasi, kelincahan, keseimbangan dan ketepatan) (Gallahue, 1989).

Semiawan (1987) menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu potensi yang dimiliki oleh setiap individu, yang terlibat melalui aktifitas maupun hasil karyanya. Setiap orang memiliki potensi kreatif walaupun kadarnya berbeda. Kreativitas dapat muncul dalam setiap bidang manusia, tidak terbatas dalam

bidang seni, ilmu pengetahuan atau teknologi, serta tidak terbatas pada tingkat usia, jenis kelamin, suku bangsa atau budaya tertentu. Supriadi (1994) mengidentifikasikan ada 24 ciri kepribadian kreatif yang ditemukan dalam berbagai bidang studi, yaitu: 1) terbuka terhadap pengalaman; 2) fleksibel dalam berpikir dan merespon; 3) bebas dalam menyatakan pendapat, dan perasaan; 4) menghargai fantasi; 5) tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif; 6) mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh orang lain; 7) mempunyai rasa ingin tahu yang besar; 8) toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti; 9) berani mengambil resiko yang diperhitungkan; 10) percaya diri dan mandiri; 11) mempunyai tanggung jawab; 12) tekun dan tidak mudah bosan; 13) tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah; 14) kaya akan inisiatif; 15) peka terhadap situasi dan lingkungan; 16) lebih berorientasi pada kini dan masa depan daripada masa lalu; 17) memiliki citra diri dan stabilitas emosional yang baik; 18) tertarik pada hal-hak yang abstrak, kompleks, holistik dan mengandung teka-teki; 19) memiliki gagasan yang orisinal; 20) mempunyai minat yang luas; 21) menggunakan waktu yang luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembang diri; 22) kritis terhadap orang lain; 23) senang mengajukan pertanyaan yang baik; 24) memiliki kesadaran etika, moral dan estetika yang tinggi.

Permainan kreatif merupakan permainan yang dirancang melibatkan semua aspek perkembangan anak, dan berasal dari permainan dasar olahraga yang sudah digunakan oleh guru dalam keseharian. Bentuk permainan dasar tersebut misalnya permainan lempar tangkap bola, permainan kucing dan tikus, dan permainan "ukulele". Permainan lempar tangkap bola sudah sering dilakukan di Taman Kanak-Kanak. Dalam permainan ini, anak dibagi dalam dua kelompok yaitu kelompok penangkap bola

dan kelompok pelempar bola. Permainan ini sangat disukai oleh anak-anak karena memberikan tantangan pada setiap anak untuk melatih kemampuan mengontrol energi agar tidak terlalu kuat melempar dan sebaliknya penangkap berusaha menangkap bola.

Permainan kedua yaitu permainan kucing dan tikus. Permainan ini memberikan rasa senang karena anak mendapat kesempatan untuk banyak mengeluarkan energi dalam berlari. Adapun peraturan permainan ini adalah satu anak berperan sebagai tikus yang berada dalam kurungan. Kurungan tikus adalah anak-anak lain yang membentuk lingkaran bergandengan tangan. Satu anak lagi sebagai kucing. Kucing berusaha untuk menangkap tikus yang berada dalam kurungan. Kucing dapat berkeliling kandang sambil menggapai tikus. Anak-anak yang menjadi kurungan harus berusaha untuk menolong tikus dari tangkapan kucing dengan berbagai cara. Dalam permainan ini, hanya anak yang berperan sebagai tikus dan kucing yang benar-benar mengembangkan motorik. Sementara anak yang menjadi kurungan hanya berdiam sambil posisi jongkok atau berdiri.

Permainan Ukulele adalah permainan yang dilakukan oleh anak-anak dalam kelompok. Permainan ini membagi anak dalam dua kelompok. Kelompok pertama sebagai penjaga dan kelompok kedua sebagai pembidik. Kelompok penjaga bertugas menyusun genteng agar dapat dibidik oleh kelompok pembidik. Kelompok penjaga harus menjaga agar susunan genteng tetap berdiri, tidak jatuh. Sebaliknya kelompok pembidik harus membuat susunan genteng lawannya rubuh. Dalam permainan ini, setiap anak dalam kelompok memiliki kesempatan satu kali untuk melempar susunan pecahan genteng sampai susunan tersebut rubuh. Jika susunan genteng belum rubuh ketika anak pertama melempar, anak selanjutnya juga melakukan hal yang sama. Demikian seterusnya sampai ada yang berhasil

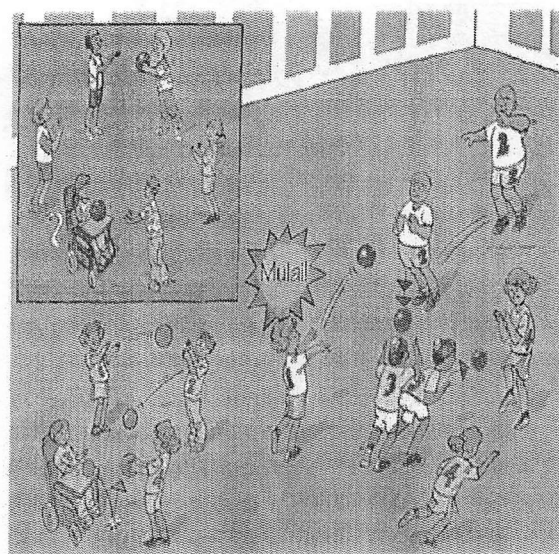
merubuhkan susunan genteng. Jika satu kelompok tersebut, anggotanya tidak berhasil merubuhkan maka kelompok penjaga menang. Selanjutnya kelompok pembidik menjadi kelompok penjaga. Kegiatan ini dilakukan beberapa kali sampai ada kesepakatan anak untuk menghentikan permainan.

Ketiga permainan tersebut dapat dimodifikasi dalam bentuk permainan kreatif. Dalam permainan lempar tangkap bola yang sering dilakukan yaitu kegiatan ini dilakukan secara berpasangan walaupun terbagi dalam dua kelompok yaitu kelompok pelempar dan penangkap yang kemudian bergantian yaitu kelompok pelempar menjadi penangkap dan sebaliknya. Dengan permainan kreatif permainan lempar tangkap ini bisa dikembangkan dengan cara bervariasi, misalnya dengan anak dibagi menjadi beberapa kelompok, anak menghafal nama teman satu kelompoknya atau anak menghafal setiap anak dengan angka 1-4 atau juga huruf dalam kata. Ketika anak akan melempar, ia dapat terlebih dahulu menyebutkan angka, nama anak lain, atau huruf untuk membentuk kata pada anak lain yang harus menangkap bola. Demikian seterusnya sampai semua anak mendapat kesempatan untuk melempar dan menangkap.

Perkembangan lain selain motorik dalam permainan ini dapat berkembang. Perkembangan itu antara lain aspek kognitif, bahasa, emosi dan sosial. Perkembangan kognitif terbentuk ketika anak berusaha untuk mengarahkan tujuan lemparan kepada anak lain sambil menyebutkan angka atau nama anak lain yang terkait dengan kemampuan mengingat dalam kognitif anak.

Perkembangan bahasa yang terbentuk adalah anak belajar untuk menyebutkan huruf dalam kata tertentu. Misalnya, nama buah atau hewan yaitu apel. Anak dapat menyebut kata A dan melempar menuju anak lain. Anak lain yang menerima bola mendapat giliran untuk melempar bola pada anak lain.

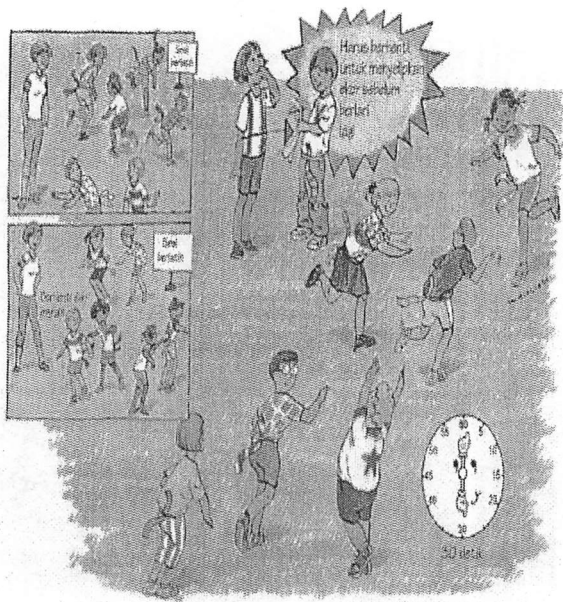
Sebelumnya anak tersebut harus menyebutkan huruf lain dari kata apel yaitu P. Demikian seterusnya sampai kata tersebut dieja dengan benar. Perkembangan emosi terbentuk ketika anak sabar menunggu giliran untuk melempar dan menangkap. Sedangkan perkembangan sosial terbentuk pada saat anak bermain lempar tangkap dalam kelompok. Misalnya, jika anak yang menjadi sasaran belum bisa menyebutkan angka atau nama atau huruf yang dimaksud maka anak lain dapat membantu. Berikut ini gambar permainan kreatif lempar tangkap bola.



Gambar 1
Permainan kreatif
Lempar tangkap bola

Permainan kucing dan tikus dapat dimodifikasi dalam permainan kreatif. Jika dalam permainan kucing dan tikus hanya dilakukan secara aktif oleh dua anak saja maka permainan kreatif dapat melibatkan semua anak. Variasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menempelkan pita berwarna di pinggang belakang setiap anak. Pita itu diibaratkan sebagai ekor dapat ditempelkan pada sabuk setiap anak. Anak dibagi kedalam dua kelompok misalnya kelompok berekor merah dan kelompok berekor hijau. Guru

mempersilakan anak dalam kelompok merah untuk mengambil pita kelompok hijau sebanyak-banyaknya dalam waktu 30 detik. Kelompok hijau harus berusaha untuk berlari menyelamatkan ekornya dari tangkapan kelompok merah. Demikian seterusnya kelompok merah menjadi target dari kelompok hijau. Setelah selesai kedua kelompok bermain, pita yang terkumpul dapat dihitung dan diketahui siapa pemenangnya. Guru bertindak sebagai fasilitator bagi anak untuk menempelkan pita dan mengamati anak-anak ketika sedang berlari.



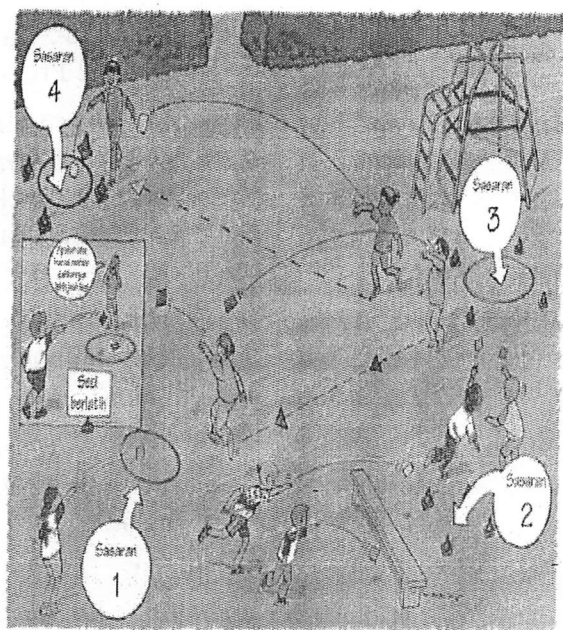
Gambar 2
Permainan Kreatif
Kucing dan Tikus

Permainan ini mengembangkan semua aspek pula pada anak yaitu aspek kognitif, bahasa, sosial dan emosi. Perkembangan kognitif anak terbentuk ketika anak mampu membedakan warna dan menghitung jumlah pita. Aspek bahasa dapat terbentuk ketika anak dapat mengutarakan atau mengekspresikan bahasa dalam bentuk percakapan dengan anak lain terkait dengan perasaannya ketika bermain. Perkembangan emosi terbentuk ketika anak mau menerima kenyataan bahwa ekornya sudah tidak ada

dan berjiwa besar untuk menerima hal tersebut. Sosial terbentuk ketika anak bermain dalam satu kelompok dan berusaha untuk membantu temannya dalam kelompok agar pitanya tidak diambil. Berikut ini gambar permainan kreatif kucing dan tikus.

Permainan Ukulele dapat dimodifikasi dalam permainan kreatif. Variasi dalam permainan ini yaitu anak dapat melempar kantong biji pada sasaran yang telah ditentukan. Sasaran tersebut dapat dibuat dalam bentuk-bentuk geometri yaitu bulat, persegi, segitiga dan persegi panjang. Setiap sasaran memiliki jarak bidik yang berbeda-beda. Misalnya, sasaran 1 bentuk bulat akan dilempar oleh anak dalam jarak 1 meter. Sasaran 2 bentuk persegi akan dilempar dalam jarak 1,5 meter. Sasaran 3 bentuk segitiga akan dilempar dalam jarak 2 meter. Sedangkan sasaran 4 bentuk persegi panjang dalam jarak 2,5 meter. Panjang sasaran dapat disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Jika permainan ini sering dilakukan biasanya jarak sasaran yang biasa dapat diperpanjang agar anak tertantang untuk melakukannya. Susunan letak sasaran dapat melingkar pada halaman sekolah untuk menyiasati halaman yang tidak terlalu luas. Dalam permainan ini, anak tetap berada dalam kelompok. Setiap anggota kelompok berhak untuk melempar pada empat sasaran tersebut. Jika kantong biji masuk tepat dalam sasaran maka akan dihitung sebagai skor. Skor tersebut dicatat dan akan dihitung kumulatif dari setiap sasaran. Kelompok yang mengumpulkan skor paling banyak adalah pemenangnya. Setelah masing-masing anggota melempar maka digantikan dengan kelompok yang lain. Untuk memudahkan pemahaman anak terhadap permainan ini, guru dapat menggambarkan jalurnya agar anak memahami sasaran pertama sampai akhir yang harus dilalui. Untuk menambah tantangan, guru dapat pula memberikan halangan pada sasaran misalnya dengan bangku atau melewati arus air dan

sebagainya. Berikut ini gambar permainan kreatif ukulele.



Gambar 3
Permainan Kreatif Ukulele

Permainan ini dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif, bahasa, emosi dan sosial anak. Perkembangan kognitif terbentuk ketika anak memahami aturan bermain dan bentuk-bentuk geometri. Perkembangan bahasa terbentuk ketika anak mengembangkan kemampuan bahasa dalam memahami petunjuk permainan yaitu kemampuan mendengar anak. Kemampuan ini didukung oleh kemampuan anak untuk konsentrasi dalam mendengarkan perintah. Perkembangan emosi anak terbentuk ketika anak harus sabar melewati berbagai rintangan untuk melempar dan melakukan perintah dalam bentuk peraturan bermain. Sosial anak terbentuk ketika anak bekerja sama, kompak dalam satu kelompok untuk berusaha memasukkan kantong biji ke dalam sasaran.

Kesimpulan

Permainan kreatif merupakan permainan yang dapat mengembangkan semua aspek perkembangan pada anak

tidak hanya motorik. Aspek perkembangan lain yang ikut berkembang dalam permainan ini yaitu aspek kognitif, bahasa, sosial dan emosional anak. Untuk mengembangkan permainan kreatif perlu kreativitas dari seorang pendidik dalam memodifikasi permainan tradisional agar lebih bervariasi. Pemahaman mendalam pendidik terhadap karakteristik belajar anak merupakan faktor utama dalam membuat strategi pembelajaran yang menarik, bermakna, dan menyenangkan untuk anak. Pengalaman dan pengetahuan guru merupakan bagian penting pula dalam mengembangkan kegiatan permainan tersebut. Untuk itu, guru perlu mencari berbagai pengetahuan dari berbagai sumber. Adapun tujuan akhirnya adalah menjadikan praktek pembelajaran untuk anak usia dini sesuai dengan prinsip pembelajaran bermain sambil belajar.

Daftar Rujukan

- Bretherton . I. (1984). *Symbolic Play: A Development of Social Understanding*. Orlando, FL: Academic
- Bronson, Martha. B. (1995). *The Right Stuff For Children Birth to 8*, National Association for the Education of Young Children, Washington, D.C
- Bruner, J.S., A.Jolly, & K.Sylva, (1976). *Play: Its Role Development and Evolution*, New York, Basic
- Diane E. Papalia, dkk. (2008). *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Kencana
- Gallahue, David .L. (1989). *Understanding Motor Development: Infant, Children and Adolescents*. USA: Benchmark Press, Inc
- Redaksi. (2013). *Benarkah Anak Sudah Bermain?* Di akses dari <http://www.parenting.co.id/article/ba>

[lita/benarkah.anak.sudah.bermain/001/003/686](#), tanggal 11 Juni 2013, pukul 11.30

- Johnson, J.E. (1990). *The Role of Play in Cognitive Development. In Children's Play and Learning*. New York: Teachers College Press
- Masitoh, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Reilly, M. (ed.). (1974). *Play As Exploratory Behavior*. Beverly Hills, CA: Sage
- Semiawan, C, et. Al. (1987). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah: Petunjuk Bagi Guru dan Orang Tua*. Jakarta: Gramedia
- Singer, D.G., & J.L. Singer. (1990). *The House of Make-Believe: Play and*

Developing Imagination. Cambridge, MA: Harvard University Press

- Smilansky, S. (1990). *Sociodramatic Play*, New York: Teachers College Press
- Sugianto.T, Mayke. (1995). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Depdikbud, Dirjen Dikti, Proyek Pendidikan Tenaga Guru, Jakarta, 1995
- Supriadi. D. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta
- William Crain. (2007). *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yuliani Nurani Sujiono, dkk. (2011). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka