

**IMPLEMENTASI KEGIATAN BERMAIN PEMBANGUNAN DALAM  
PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DI TK NEGERI PEMBINA**

**JURNAL**

Oleh

**BODRO ARUM KUSWORO  
SASMIATI  
BAHARUDDIN RISYAK**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2015**

## ABSTRAK

### IMPLEMENTASI KEGIATAN BERMAIN PEMBANGUNAN DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DI TK NEGERI PEMBINA

**Bodro Arum Kusworo<sup>1</sup>, Sasmiasi<sup>2</sup>, Baharuddin Risyak<sup>3</sup>**  
**FKIP, Universitas Lampung**

The research background of this study was the children creativity age 4-5 years old that were undeveloped in group A1 Negeri Pembina kindergarten Simbarwaringin. The purpose of this research was to determine the correlation between construction game implementation for children age 4-5 years old toward creativity development. The research used correlation study. The sample were all of student in group A1 Negeri Pembina kindergarten Simbarwaringin. The samples used saturated sampling. Data were collected by using observation and documentation. The data were analyzed by using spearman rank test. The results showed that there was a positive relationship between construction game for children age 4-5 years old toward creativity development with coefficient correlation (r) at 0,67.

**Keyword** : creativity, construction game activity, under-age children

Penelitian ini berlatar belakang dari belum berkembangnya kreativitas anak usia 4-5 tahun pada kelompok TK A1 Negeri Pembina Simbarwaringin. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara implementasi kegiatan bermain pembangunan dalam pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional. Sampel penelitian ini adalah semua siswa kelompok A1 TK Negeri Pembina Simbarwaringin, mengingat semua anggota populasi dijadikan sampel maka pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian di analisis dengan uji Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara implementasi kegiatan bermain pembangunan dalam pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun dengan koefisien korelasi r sebesar 0,67.

**Kata kunci**: kreativitas, kegiatan bermain pembangunan, anak usia dini

<sup>1)</sup> Penulis

<sup>2)</sup> Pembimbing 1

<sup>3)</sup> Pembimbing 2

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini berdasarkan UU no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1,pasal 1,butir 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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.Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.Upaya pendidikan anak usia dini bukan hanya dari sisi pendidikan saja,tetapi termasuk upaya pemberian gizi dan kesehatan anak sehingga dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini dilakukan secara terpadu dan komprehensif.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung

secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Pembelajaran anak usia dini menganut pendekatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain,dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya,menstimulasi indera-indera tubuhnya,mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain anak menemukan dan mempelajari hal-hal baru dan memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Lewat bermain fisik anak akan terlatih,kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang.

Melalui bermain, tuntutan akan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, interaksi sosial, nilai-nilai dan sikap hidup dapat terpenuhi. Ketika bermain anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide di dalam dirinya. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini dengan menggunakan strategi,metode dan materi atau bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak.

Untuk mengembangkan potensi anak pemberian stimulasi sangat penting dilakukan baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. Pemberian stimulasi baik di sekolah, atau di rumah dapat dilakukan melalui bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dalam melakukan kegiatan bermain

anak hendaknya diberi kesempatan untuk memilih kegiatan sesuai dengan keinginan anak bukan ditentukan oleh pihak lain. Dalam hal ini orang tua atau guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik agar anak pun senang dan tidak merasa bosan dalam belajar sambil bermain. Di rumah orang tua juga dapat memberikan stimulasi untuk merangsang perkembangan anak melalui bermain sambil belajar.

Melalui bermain semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal, termasuk kreativitas anak, mengingat dengan bermain merupakan awal timbulnya kreativitas anak.

Hasil riset Galton (Latif dkk, 2011) menyatakan bahwa bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, juga kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru. Stimulasi yang seharusnya diberikan untuk anak dalam melatih kemampuan kreativitas anak dapat dilakukan melalui sebuah permainan agar lebih menarik. Pemberian stimulasi yang baik akan merangsang otak anak sehingga perkembangan kemampuan kreativitas pada anak akan berlangsung secara optimal sesuai tahapan usia anak.

Namun demikian berdasarkan pengamatan yang dilakukan di TK Negeri Pembina Nampak bahwa kreativitas anak belum berkembang secara optimal, ini

terlihat dari 16 anak yang ada baru 18,75% anak yang kreativitasnya mulai berkembang dan 81,25% anak yang kreativitasnya belum berkembang. Belum berkembangnya kreativitas terlihat saat anak bermain sering kali bingung tidak tahu apa yang akan dilakukan, anak belum berani mencoba, ketika ada kegiatan yang harus dilakukan anak belum mampu mengemukakan ide mereka, anak masih belum mampu menceritakan apa yang akan dibuat, bahkan terkadang hanya diam saja tidak mau mengerjakan apa yang diberikan oleh guru. Anak hanya mau mengerjakan bila dituntut dan selalu diajarkan oleh guru. Kondisi tersebut disebabkan kegiatan pembelajaran yang belum dilaksanakan melalui bermain sehingga membuat anak cepat merasa bosan. Anak jarang diberi kesempatan untuk melakukan aktivitas sesuai keinginan mereka sendiri yang akibatnya berdampak pada aspek perkembangan anak usia dini. Guru jarang menggunakan media saat pembelajaran sehingga anak kesulitan memahami konsep yang diajarkan oleh guru karena yang disampaikan oleh guru masih bersifat abstrak.

### **Kreativitas**

Kreativitas telah ada sejak manusia itu sendiri diketahui keberadaannya dalam sejarah. Potensi kreativitas terdapat pada diri manusia sejak dilahirkan. Hal ini dapat kita lihat melalui perilaku bayi ataupun anak yang secara alamiah gemar bertanya,

gemar mencoba, gemar memerhatikan hal baru, gemar berkarya melalui benda apa saja yang ada dalam jangkauannya termasuk di dalamnya gemar berimajinasi.

Moustakis (Munandar, 2012:18) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Hal yang berbeda dikemukakan oleh Semiawan (Rachmawati dan Kurniati, 2010:14) bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan pengertian tentang kreativitas di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan baru sebagai penerapan dalam pemecahan masalah serta pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

### **Bermain**

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Dengan bermain anak dapat menyesuaikan diri

dengan lingkungannya dan dapat menjadi lebih dewasa. Bermain dilakukan anak-anak dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan aktivitas, mereka bermain ketika berjalan, berlari, mandi, menggali tanah, memanjat, melompat, bernyanyi, menyusun balok, menggambar dan sebagainya.

Buhler dan Danziger (Nurani, 2007:178) mengemukakan bahwa: Bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan. Dan kenikmatan itulah yang akan menjadi perangsang bagi perilaku lainnya. Misalnya ketika anak mulai mampu berbicara dan berfantasi, fungsi kenikmatan meluas menjadi kenikmatan berkreasi. Dalam pengembangan selanjutnya Charlotte Buhler menganggap sebagai pemicu kreativitas, ia meyakini bahwa anak yang banyak bermain akan meningkatkan kreativitasnya.

Lebih lanjut Piaget (Nurani, 2007 : 178 – 179) menjelaskan bahwa : Bermain menunjukkan dua realitas anak-anak yaitu adaptasi terhadap apa yang mereka sudah ketahui dan respon mereka terhadap hal-hal baru. Selanjutnya dikatakan bahwa ketika anak bermain, anak melakukan sesuatu perbuatan dan dengan melakukan itulah anak mendapatkan suatu pengetahuan yang baru atau sebagai penyempurna dari pengetahuan yang telah dimilikinya terdahulu. Piaget menegaskan bahwa melalui bermain anak belajar sesuatu, mereka akan mendapatkan sebab akibat atau

perubahan dari suatu fenomena dan kejadian

Selanjutnya Mutiah (2010 : 91) mengungkapkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar anak

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Tidak hanya itu bermain dapat memicu kreativitas anak serta melalui bermain anak dapat belajar sesuatu, anak juga akan mendapatkan sebab akibat atau perubahan suatu fenomena dan kejadian.

### **Bermain Pembangunan**

Bermain pembangunan merupakan tiga jenis main bagi anak usia dini. Bermain pembangunan merupakan salah satu jenis bermain yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.

Latif, dkk (2011 : 219–223) mengemukakan bahwa main pembangunan merupakan kegiatan main yang digunakan untuk mempresentasikan ide anak melalui media.

Piaget (Mutiah, 2010: 116 – 119) mengemukakan bahwa main pembangunan membantu anak dalam mengembangkan keterampilan yang mendukung tugas-tugas di sekolahnya dikemudian hari.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain pembangunan merupakan main untuk mempresentasikan ide anak, mengembangkan keterampilan melalui media yang terdiri dari dua jenis media atau bahan di dalam bermain pembangunan yaitu bahan sifat cair dan bahan yang terstruktur.

### **Media yang Digunakan dalam Bermain Pembangunan**

Bermain pembangunan adalah main untuk mempresentasikan ide anak melalui media. Terdapat dua jenis bahan di dalam bermain pembangunan.

Mutiah (2010 : 116) mengemukakan bahwa terdapat dua jenis bahan di dalam bermain pembangunan yaitu :

#### **Bahan atau media yang bersifat cair**

penggunaan dan bentuk ditentukan oleh anak, seperti : air, pasir, lumpur, tepung, tanah liat, play dough, plastisin, krayon, pensil warna, spidol, pensil, pulpen, arang, kapur, cat air dengan kuas, dan cat minyak

#### **Bahan atau media yang bersifat terstruktur**

penggunaannya dikontrol oleh bentuk dari bahan, seperti : balok unit, hollow balok, balok

berongga, puzzle dua dimensi, puzzle tiga dimensi, lego TM, lincoln logs TM, bristle blocks TM, tinker toys, balok berwarna, barang-barang bekas seperti : kardus, botol plastik, stik es, dan lain-lain

Selanjutnya Latif, dkk (2011:219). mengemukakan bahwa terdapat dua jenis media di dalam bermain pembangunan, yaitu :

**Media yang bersifat cair** adalah media yang penggunaan dan bentuk ditentukan oleh anak, seperti : cat, krayon, spidol, playdough, pasir, dan air

**Media terstruktur** mempunyai bentuk yang telah ditetapkan sebelumnya dan mengarahkan bagaimana anak meletakkan bahan-bahan tersebut bersama menjadi sebuah karya, contohnya : balok unit, lego, balok berongga, bristle block

Berdasarkan kedua media bermain pembangunan di atas, peneliti mengambil media bermain pembangunan yang bersifat cair, mengingat media yang bersifat cair dapat mengembangkan aspek kreativitas anak usia dini.

### Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2013:3). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional dengan analisis kuantitatif. Penelitian korelasional merupakan penelitian yang

dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel. Selain itu untuk menganalisis data yang diperoleh dari lapangan digunakan rumus statistik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Kegiatan Bermain Pembangunan (X)

Data tentang implementasi kegiatan bermain pembangunan dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi yang merupakan instrumen penilaian dalam penelitian ini. Terdapat enam aspek yang dinilai yang harus dicapai oleh anak pada implementasi kegiatan bermain pembangunan. Aspek yang dinilai tersebut antara lain keterlibatan anak untuk melakukan kegiatan, keterlibatan anak dalam menggambar benda sesuai keinginannya, keterlibatan anak dalam mencampur warna, keterlibatan anak dalam membentuk suatu benda sesuai keinginannya, keterlibatan anak dalam menggunakan benda, dan keterlibatan anak dalam memilih benda yang akan digunakan.

Data penelitian implementasi kegiatan bermain pembangunan memiliki nilai paling rendah 61 dan nilai paling tinggi 100. Maka dapat diketahui interval nilai dan kategori data sebagai berikut :

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$
$$= \frac{100 - 61}{4}$$
$$= \frac{39}{4}$$

= 9,75 dibulatkan menjadi 9

Berdasarkan perhitungan di atas, ditentukan banyak kategori adalah 4 dan interval adalah 9.

Selanjutnya data yang diperoleh dalam implementasi kegiatan bermain pembangunan dikelompokkan sesuai dengan kategori yang telah ditentukan. Tabel (1) menjelaskan bahwa terdapat anak yang terlibat sangat aktif (SA) dalam kegiatan bermain pembangunan sebanyak 31,25 persen. Selanjutnya anak yang terlibat aktif (A) dalam kegiatan bermain pembangunan sebanyak 43,75 persen. Kemudian anak yang terlibat cukup aktif (CA) dalam kegiatan bermain pembangunan sebanyak 18,75 persen. Dan anak yang terlibat kurang aktif (KA) dalam kegiatan bermain pembangunan sebanyak 6,25 persen.

Dengan demikian mayoritas anak di dalam keterlibatan kegiatan bermain pembangunan sangat aktif sebanyak 31,25 persen dan aktif sebanyak 43,75 persen.

**Tabel 1** Persentase Distribusi Frekuensi Implementasi Kegiatan Bermain Pembangunan

No	Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Sangat aktif	≥ 88	5	31,25
2	Aktif	79-87	7	43,75
3	Cukup aktif	70-78	3	18,75
4	Kurang aktif	61-69	1	6,25
			16	100

### **Pengembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun (Y)**

Data tentang pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun

dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi yang merupakan instrumen penilaian dalam penelitian ini. Terdapat dua belas indikator yang harus dicapai oleh anak pada pengembangan kreativitas anak usia dini. Indikator yang harus dicapai tersebut antara lain menggunakan berbagai macam benda untuk melakukan kegiatan, membentuk suatu benda yang berbeda dengan yang lain, memberi nama pada yang dibuat, berani mencoba, melakukan kegiatan dengan cara yang berbeda dengan yang lain, selalu bertanya, selalu mencoba hal yang baru, mengemukakan ide, mengadakan percobaan terhadap benda, menggambar benda sesuai dengan keinginannya, menceritakan apa yang dibuat, dan tidak takut untuk mengungkapkan apa yang dipikirkan.

Data penelitian kreativitas anak usia dini memiliki nilai paling rendah 54 dan nilai paling tinggi 100. Maka dapat diketahui interval nilai dan kategori data sebagai berikut :

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

$$= \frac{100 - 54}{4}$$

$$= \frac{46}{4}$$

$$= 11,5 \text{ dibulatkan menjadi } 11$$

Berdasarkan perhitungan di atas, diketahui banyak kategori adalah 4 dan interval adalah 11

Selanjutnya data yang diperoleh dalam kreativitas anak usia 4-5 tahun dikelompokkan sesuai dengan kategori yang telah



ditentukan. Tabel (2) menjelaskan bahwa 43,75 persen pengembangan kreativitas anak berkembang sangat baik (BSB). Selanjutnya 37,5 persen pengembangan kreativitas anak berkembang sesuai harapan (BSH). Kemudian 12,5 persen pengembangan kreativitas anak mulai berkembang (MB). Dan 6,25 persen pengembangan kreativitas anak belum berkembang (BB)

Dengan demikian mayoritas anak di dalam pengembangan kreativitas anak usia dini berkembang sangat baik sebanyak 43,75 persen.

**Tabel 2** Persentase Distribusi Frekuensi Pengembangan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun

No	Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
1	BSB	$\geq 87$	7	43,75
2	BSH	76 – 86	6	37,5
3	MB	65 – 75	2	12,5
4	BB	54 – 64	1	6,25
	Jumlah		16	100

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara implementasi kegiatan bermain pembangunan terhadap pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun sebesar 0,67.

Kreativitas merupakan suatu pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan sejak anak dilahirkan. Kreativitas berkembang dengan baik melalui

pemberian stimulasi yang dilakukan oleh orang tua, lingkungan dan guru. Hal ini sesuai dengan teori yang mengungkapkan bahwa hasil riset Galton (Latif dkk, 2011) bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, juga kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru. Stimulasi yang seharusnya diberikan untuk anak dalam melatih kemampuan kreativitas anak dapat dilakukan melalui sebuah permainan agar lebih menarik. Pemberian stimulasi yang baik akan merangsang otak anak sehingga perkembangan kemampuan kreativitas pada anak akan berlangsung secara optimal sesuai tahapan usia anak.

Kreativitas dapat berkembang dengan optimal, salah satunya dengan bermain pembangunan. Bermain pembangunan merupakan salah satu cara untuk dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini..

Bermain pembangunan dapat mengembangkan kreativitas anak karena dengan bermain pembangunan anak akan mempunyai inisiatif, mempunyai kebebasan dalam berpikir, bersifat ingin tahu, selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru dan berani mengemukakan pendapat dan memiliki keyakinan. Dengan demikian diharapkan dengan melakukan kegiatan bermain pembangunan akan meningkatkan kreativitas anak,

mengingat kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru sebagai penerapan dalam pemecahan masalah serta pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Piaget juga menyatakan bahwa anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya (Jamaris, 2006:19). Hasil dari interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitif atau schemata (dalam bentuk tunggal adalah skema) yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis, kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi (kesimpulan umum).

Menurut Piaget (Morisson, 2012:69) proses konstruktivis didefinisikan sebagai pengalaman individu dalam mengorganisir, menyusun, dan menyusun ulang – proses seumur hidup dan berkelanjutan yang sesuai dengan skema yang ada dalam pikiran. Selanjutnya, skema tersebut dimodifikasi dan diperkaya seiring dengan dunia dan keadaan sosial.

Seiring dengan aktivitas dan interaksi dengan orang lain, anak-anak terus menerus mengorganisir, menyusun, dan menyusun kembali pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan skema yang telah ada, atau gambaran dalam pikiran dan pemikiran. Akhirnya, anak-anak

membangun kecerdasan mereka sendiri (Morisson, 2012 : 72).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang erat antara implementasi kegiatan bermain pembangunan terhadap pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Simbarwaringin Tahun Pelajaran 2014/2015. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil analisis data dengan menggunakan korelasi spearman rank sebesar 0,67 memiliki hubungan dalam tingkat keeratan yang kuat dan bernilai positif.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penulis mengungkapkan saran, sebagai berikut :

#### **Kepada Guru**

Guru hendaknya terus berupaya untuk menciptakan berbagai jenis bermain dengan menggunakan berbagai media sehingga kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

#### **Kepada Sekolah**

Diharapkan agar kepala sekolah dapat menyediakan fasilitas penyediaan media untuk mendukung proses pembelajaran.

## **Kepada Peneliti Lain**

Dapat menjadikan hasil dari penelitian ini sebagai referensi di dalam melakukan penelitian sehingga dapat menyusun penelitian lebih baik lagi.

Undang-undang RI. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas

## **DAFTAR RUJUKAN**

Isjoni, 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung; Alfabeta;

Jamaris, M. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta; PT Grasindo,

Latif, M dkk. 2011. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta; Kencana Prenada Media Group

Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta; Kencana Prenada Media Group  
Nurani, Yuliani. 2007. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta; PT Indeks.

Morisson, G. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD)*. (Terjemahan *fundamentals of early childhood education, 5<sup>th</sup> edition*). Jakarta; PT Indeks,

Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*; Jakarta; PT Rineka Cipta

Rachmawati, Y. dan Kurniati E 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta; Kencana Prenada Media Group