

Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Di RA Babussalam Sukamulya Cikampek

Novi Nurhayati¹, Dede Ruslan², Abdullah Zaky³

STAI Miftahul Huda Subang, Indonesia¹

STAI Miftahul Huda Subang, Indonesia²

STAI Miftahul Huda Subang, Indonesia³

novi.mueta11@gmail.com¹, dederuslan@gmail.com², abdullahzaky@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya tingkat kreativitas anak di RA Babussalam Sukamulya Cikampek. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui bermain balok. Subjek penelitian adalah anak usia 3-4 tahun di RA Babussalam Sukamulya Cikampek yang berjumlah 12 anak terdiri dari 6 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara, tehnik analisis data yang di gunakan adalah observasi pada siklus I dan siklus II. Hasil penelitian pra-tindakan menunjukkan bahwa terdapat, 5 orang anak (41,6%) belum memenuhi kriteria berkembang, 6 orang anak (50%) mulai berkembang, dan 1 orang anak (8,3%) memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan atau diperoleh nilai rata-rata 39.44%. Pada siklus I, menunjukkan bahwa terdapat 7 dari 12 anak (58%) memenuhi kriteria berkembang sangat baik, sedangkan 5 anak lainnya (41,6%) memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan atau diperoleh nilai rata-rata 62.80%. Pada siklus II, dari 12 anak terdapat 7 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik (58.33%) sedangkan 5 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (41.67%), serta tidak ada anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang dan belum berkembang, nilai meningkat menjadi nilai rata-rata anak 85,42% yang tergolong berkembang sangat baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa secara rata-rata, terjadi peningkatan kreativitas anak. Peningkatan kreativitas anak menunjukkan bahwa penggunaan bermain balok dapat membuat pembelajaran lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Dengan demikian, bermain balok merupakan salah satu upaya yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : Kreativitas, Balok, RA Babussalam Sukamulya Cikampek

PENDAHULUAN

Anak berhak mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya. Perkembangan merupakan proses pertumbuhan fisik, psikologis dan sosial yang bersifat relatif sama dan progresif sebagai hasil

kematangan dan hasil belajar. Perkembangan awal usia 3-5 tahun merupakan masa keemasan (*Golden Age*). Perkembangan anak menunjukkan kesamaan dalam pola perkembangan secara umum. Dalam penelitian ini terdapat keterbatasan antara lain: subjek dalam penelitian ini terbatas pada kelompok B yaitu usia 3-4 tahun di RA Babusalam Sukamulya Cikampek Karawang, dan memiliki kompetensi dasar standar atau rata-rata anak usia dini.

Setiap individu pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif meskipun kadar kreativitas masing-masing individu berbeda serta bidangnya juga berbeda. Dengan kreativitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan diri. Pengaktualisasian ini merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia (Munandar, 2004: 31). Sejak usia dini kemampuan tersebut perlu dikembangkan dan ditingkatkan. Ada empat aspek kreativitas yaitu pribadi (*person*), pendorong (*press*), proses (*process*), dan produk (*product*) (Munandar, 2004: 20).

Memperhatikan empat aspek kreativitas tersebut, pendidik hendaknya menghargai keunikan pribadi masing-masing anak (Yus, Anita, 2005) Mendorong dan merangsang berkembangnya kreativitas anak dengan menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan, serta menciptakan suasana lingkungan belajar yang menunjang. Memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif tetapi tetap dalam pengawasan agar tidak membahayakan teman-temannya dan dirinya sendiri (Asmawati, Luluk, dkk, 2008).

Pendapat (Moeslichatoen, 2004: 32) menyatakan bahwa dengan bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Balok adalah peralatan standar yang harus ada dalam ruang kelas anak usia dini dan sangat penting untuk mengimplementasikan kurikulum yang kreatif (Asmawati, 2008: 11.4). *Unit block* (balok satuan) adalah balok-balok kecil dengan berbagai bentuk, dapat memberikan kegiatan belajar yang memungkinkan anak memahami konsep-konsep yang dibutuhkan dalam matematika antara lain geometri, seni, kreativitas, sosial emosional dan lainnya (Asmawati, 2008: 11.4). Balok asesoris adalah balok yang mempunyai bermacam-macam bentuk misalnya orang, tumbuhan, binatang, alat transportasi dan bentuk-bentuk lainnya yang

mampu merangsang kreativitas anak dalam membuat bentuk bangunan yang lebih dramatis.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Di RA Babusalam Sukamulya Cikampek T.A. 2022/2023”. Dengan harapan adanya peningkatan terhadap kemampuan kreativitas anak sebesar 75% dari keadaan saat ini, dengan cara membandingkan selisih pencapaian hasil kegiatan pada setiap pertemuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan anak secara alami bervariasi dalam hal bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, kondisi fisik, dan sosial. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan belajar yang tak terbatas yang sudah ada dalam dirinya, yang memungkinkannya untuk berpikir kreatif dan produktif. Anak akan melakukan kegiatan sesuai minat dan potensi yang dimilikinya, dan pengembangan kreativitas anak perlu didorong sejak usia dini agar anak dapat berpikir kreatif, karena kreativitas memungkinkan manusia berkualitas dan bertahan dalam kehidupannya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

Penjelasan di atas menyiratkan bahwa kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini. Kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk produk atau gagasan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan kreativitas sangat penting karena melalui kreativitas seseorang dapat mewujudkan dan mengaktualisasikan dirinya, yang merupakan kebutuhan paling mendasar dalam hidup manusia.

Menurut Munandar (2012), dalam kreativitas terdapat 3 teori yang sangat erat kaitannya. Salah satunya adalah Teori Psikoanalisis. Teori-teori psikoanalisis secara umum melihat kreativitas sebagai hasil dari mengatasi masalah, yang biasanya dimulai sejak masa anak-anak. Seseorang yang kreatif dipandang sebagai individu yang pernah mengalami pengalaman traumatis, tetapi mampu

menghadapinya dengan menghasilkan gagasan-gagasan yang disadari dan tidak disadari yang menjadi pemecahan inovatif terhadap trauma tersebut. Tindakan kreatif mengubah keadaan psikis yang tidak sehat menjadi sehat.

Pendapat lain tentang kreativitas, menurut (Hopkins, 1993) menyatakan bahwa kreativitas merupakan fenomena yang telah menarik perhatian filsuf dan ilmuwan selama berabad-abad. Produksi penemuan ilmiah atau karya seni asli terlihat melebihi kemampuan manusia biasa dan dikelilingi oleh aura misteri. Gagasan jenius mencerminkan teka-teki penemuan ilmiah atau artistik ini dan menjadikannya sebagai kualitas khusus dari pencipta. Dalam produksi kreatif, seorang jenius tidak meniru, tetapi mencipta; tidak mengikuti aturan, melainkan menetapkannya (Winn, Marie & Porcher, 1992)

Kreativitas Anak Sebelum Bermain Balok Di RA Babussalam Sukamulya Cikampek.

Hasil penelitian pra-tindakan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain balok di RA Babussalam Sukamulya Cikampek. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan 12 siswa, terdiri dari 6 laki-laki dan 6 perempuan. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti mengobservasi dan memperoleh data awal tentang perkembangan anak dari guru kelas pagi.

Berdasarkan data awal tersebut, dilakukan pengolahan untuk mendapatkan persentase perkembangan kreativitas anak.

**Tabel 1. Prasiklus
Hasil observasi kreativitas anak sebelum bermain balok**

No	Nama Siswa	Menciptakan bentuk dari balok				Variasi bentuk yang diciptakan				Menceritakan bentuk yang dibuatnya				Jumlah Skor
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1	Aji		2				2				2			6
2	Davi	1				1					2			4
3	Fathiyah		1			1					2			4
4	Fathur			3				3			2			7
5	Hafiz		2					2			2			6
6	Kamila	1				1					1			3
7	Nabila		2					3			2			7
8	Naura	1				1				1				3
9	Risa		2					3			2			7
10	Rizki		2					2			2			6

11	Yudha	1				2				2			5
12	Zifana	1			1				1				3

**Tabel 2. Pra Siklus
Nilai Prosentase Kreativitas Anak Sebelum Bermain Balok**

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai Prosentase	Keterangan
1	Aji	6	50.00	MB
2	Davi	4	33.33	BB
3	Fathiyah	4	33.33	BB
4	Fathur	8	66.67	BSH
5	Hafiz	7	58.33	MB
6	Kamila	4	33.33	BB
7	Nabila	7	58.33	MB
8	Naura	3	25.00	BB
9	Risa	7	58.33	MB
10	Rizki	6	50.00	MB
11	Yudha	5	41.67	MB
12	Zifana	3	25.00	BB
Jumlah Nilai			473.3	
Jumlah Rata-rata			39.44	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data awal peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di peroleh nilai rata-rata 39.44%. Belum ada anak yang memperoleh peningkatan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok di RA Babussalam Sukamulya Cikampek

Setelah mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui bermain balok pada pra-tindakan, rencana tindakan dibuat untuk meningkatkan kreativitas anak. Pada siklus I, media bermain balok digunakan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Selanjutnya, data pra-tindakan sebelum dilakukannya tindakan dan data pada siklus I yang diperoleh dari hasil observasi dapat dilihat dalam tabel di bawah ini. Terdapat penjelasan tambahan berdasarkan tabel tersebut, seperti skor dan nilai yang diperoleh oleh beberapa siswa dengan indikator tertentu.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. Siklus I
Data Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok

No	Nama Siswa	Menciptakan bentuk dari balok				Variasi bentuk yang diciptakan				Menceritakan bentuk yang dibuatnya				Jumlah Skor
		BB	MB	BSh	BSB	BB	MB	BSh	BSB	BB	MB	BSh	BSB	
1	Aji			3			3			2				8
2	Davi		2			2			2					6
3	Fathiyah		2			2				2				6
4	Fathur				4			4		2				10
5	Hafiz			3			3				3			9
6	Kamila		2			2				2				6
7	Nabila			3			3				3			9
8	Naura		2			2			1					5
9	Risa			3			3				3			9
10	Rizki			3			3			2				8
11	Yudha		2			2					3			7
12	Zifana	2				2			1					5

Tabel 5. Siklus I
Nilai Prosentase Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	Aji	8	66.67	BSh
2	Davi	6	50.00	MB
3	Fathiyah	6	50.00	MB
4	Fathur	10	83.33	BSB
5	Hafiz	9	75.00	BSh
6	Kamila	6	50.00	MB
7	Nabila	9	75.00	BSh
8	Naura	5	41.67	MB
9	Risa	9	75.00	BSh
10	Rizki	8	66.67	BSh
11	Yudha	7	58.33	MB
12	Zifana	5	41.67	MB
Jumlah Nilai			690.80	
Jumlah Rata-rata			62.80	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus I di peroleh nilai rata-rata anak 62.80%. Masih didominasi dengan kriteria berkembang sesuai harapan dan ada 1 anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Siklus I
Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Ket
80%-100%	1	8.3	BSB
60%-79%	5	41.6	BSh
40%-59%	6	50	MB
0%-39%	0	0	BB

Pada tabel diatas terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik sebanyak 1 orang anak (8.3%), sedangkang kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 5 orang anak (41.6%). Anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 6 orang anak (50%) dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria belum berkembang.

Kreativitas Anak Setelah Bermain Balok Di RA Babussalam Sukamulya Cikampek

Dalam melihat pelaksanaan siklus I, dapat disimpulkan bahwa perlu dilakukan beberapa perbaikan dalam tindakan kegiatan. Pelaksanaan siklus II dilakukan setelah peneliti mengidentifikasi beberapa kelemahan yang dialami anak selama proses pelaksanaan siklus I.

Untuk melihat perkembangan kreativitas anak pada siklus II, dapat dilihat dalam penjelasan berikut:

Tabel 7. Siklus II
Data Peningkatan Kreativitas Anak Setelah Bermain Balok

No	Nama Siswa	Menciptakan bentuk dari balok				Variasi bentuk yang diciptakan				Menceritakan bentuk yang dibuatnya				Jumlah Skor
		BB	MB	BSh	BSB	BB	MB	BSh	BSB	BB	MB	BSh	BSB	
1	Aji				4				4				3	11
2	Davi			3				3					3	9
3	Fathiyah			3				3				3		9
4	Fathur				4				4				4	12
5	Hafiz				4				4				4	12
6	Kamila			3				3				3		9
7	Nabila				4				4				4	12
8	Naura			3				3			2			8
9	Risa				4				4				4	12
10	Rizki				4				4			3		11
11	Yudha			3				3					4	10
12	Zifana			3				3			2			8

Sebagai penjelasan tambahan dari tabel di atas, bahwa Aji mendapatkan jumlah skor nilai 11 dari 3 indikator yaitu menciptakan bentuk dari balok mendapatkan nilai 4 dan tergolong berkembang sangat baik, memberikan variasi bentuk yang diciptakan mendapatkan nilai 4 yang tergolong berkembang sangat baik, dan menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapatkan nilai 3 yang tergolong berkembang sangat baik.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Siklus II
Nilai Prosentase Kreativitas Anak Setelah Bermain Balok

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	Aji	11	91.67	BSB
2	Davi	9	75.00	BSH
3	Fathiyah	9	75.00	BSH
4	Fathur	12	100.00	BSB
5	Hafiz	12	100.00	BSB
6	Kamila	9	75.00	BSH
7	Nabila	12	100.00	BSB
8	Naura	8	66.67	BSH
9	Risa	12	100.00	BSB
10	Rizki	11	91.67	BSB
11	Yudha	10	83.33	BSB
12	Zifana	8	66.67	BSH
	Jumlah Nilai		1025	
	Rata-rata		85.42	BSB

Dari tabel di atas terlihat pada siklus II di peroleh nilai rata-rata anak sebesar 85.42%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada kreativitas anak.

Tabel 9. Siklus II
Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Setelah Bermain Balok

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
80%-100%	7	58.33	BSB
60%-79%	5	41.67	BSH
40%-59%	0	0	MB
0%-39%	0	0	BB

Dari tabel di atas dapat dikatakan perkembangan kreativitas anak tergolong berkembang sangat baik. Dari 12 anak terdapat 7 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik (58.33%) sedangkan 5 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (41.67%), serta tidak ada anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang dan belum berkembang.

Jika dilihat dari hasil observasi guru pada siklus I mendapatkan nilai 74,5 yang tergolong berkembang sesuai harapan, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 86,75 yang tergolong berkembang sangat baik.

Tabel 10.
Rangkuman Anak Yang Mengalami Perkembangan

Keterangan	Jumlah Anak					
	Pra Tindakan	Prosen tase	Siklus I	Prosen tase	Siklus II	Prosen tase
Berkembang Sangat Baik	0	0	1	8.33%	7	58.33%
Berkembang Sesuai Harapan	1	8.33%	5	41.67%	5	41.67%
Mulai Berkembang	6	50.00%	6	50.00%	0	0
Belum Berkembang	5	41.67%	0	0	0	0

Jadi dapat di tarik kesimpulan bahwa persentase peningkatan kreativitas anak secara klasikal.

Setelah mengamati hasil analisis data dapat dikatakan bahwa anak mengalami peningkatan lebih baik. Hal ini terlihat dari data observasi pada siklus I dengan rata-rata 61% dan data pada siklus II dengan rata-rata 83.39%. Oleh karena itu peneliti tak perlu melakukan kegiatan bermain menggunakan balok pada siklus berikutnya.

Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak dari pra tindakan dan selama siklus I dan II dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 11.
Kondisi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Nama Anak	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Aji	50.00	66.67	91.67	Meningkat
2	Davi	33.33	50.00	75.00	Meningkat
3	Fathiyah	33.33	50.00	75.00	Meningkat
4	Fathur	66.67	83.33	100.00	Meningkat
5	Hafiz	58.33	75.00	100.00	Meningkat
6	Kamila	33.33	50.00	75.00	Meningkat
7	Nabila	58.33	75.00	100.00	Meningkat
8	Naura	25.00	41.67	66.67	Meningkat
9	Risa	58.33	75.00	100.00	Meningkat
10	Rizki	50.00	66.67	91.67	Meningkat
11	Yudha	41.67	58.33	83.33	Meningkat
12	Zifana	25.00	41.67	66.67	Meningkat
Jumlah Nilai		473.3	690.80	1025	Meningkat
Nilai Rata-rata		39.44	62.80	85.42	Meningkat

Berdasarkan tabel di atas memperlihatkan adanya peningkatan kreativitas pada anak mulai dari pra tindakan (44%), Siklus I (61%), dan siklus II (83.39%).

Untuk lebih jelasnya dapat di lihat tabel di bawah ini:

Tabel 12.
Rangkuman Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok pada
Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Keterangan	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	39.44	62.80	85.42

Simpulan

Berdasarkan analisis data pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan kreativitas anak melalui bermain balok di RA Babussalam Sukamulya Cikampek, dengan prosentase yang diperoleh pada Prasiklus, sebagai berikut : bahwa anak yang memperoleh kriteria belum berkembang sebanyak 5 orang (41.67%), sedangkan kriteria mulai berkembang sebanyak 6 orang anak (50.00%) dan yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 1 orang anak (8.33%).

Dari pengamatan yang telah dilakukan, terlihat pada siklus I bahwa peningkatan kreativitas anak tergolong masih rendah. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan perbaikan yang nantinya diharapkan dapat meningkat kreativitas anak menjadi lebih baik, bahwa anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik sebanyak 1 orang anak (8.3%), sedangkang kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 5 orang anak (41.6%). Anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 6 orang anak (50%) dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria belum berkembang.

Dalam melihat pelaksanaan siklus I, dapat disimpulkan bahwa perlu dilakukan beberapa perbaikan dalam tindakan kegiatan. Pelaksanaan siklus II dilakukan setelah peneliti mengidentifikasi beberapa kelemahan yang dialami anak selama proses pelaksanaan siklus I. Dapat dikatakan perkembangan kreativitas anak tergolong berkembang sangat baik. Dari 12 anak terdapat 7 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik (58.33%) sedangkan 5 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (41.67%), serta tidak ada anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang dan belum berkembang. Jika dilihat dari hasil observasi guru pada siklus I

mendapatkan nilai 74,5 yang tergolong berkembang sesuai harapan, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 86,75 yang tergolong berkembang sangat baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmawati, Luluk,dkk. (2008). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hopkins. (1993). *Desain Penelitian Tindakan Kelas (Model Ebbut)*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Jauhari, Heri. (2010). *Panduan Penulisan Skripsi Teori dan Aplikasi*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suyadi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS)*. Yogyakarta: Andi.
- Warsidi, Edi. (2006). *Memacu Kreativitas Dengan Permainan*. Bandung: CV. Karsa Mandiri
- Winn, Marie & Mary Ann Porcher. (1992). *Playgroup: Kelompok Bermain Yang Tepat Guna dan Tepat Sasaran*. Semarang: Dahara Prize
- Yus, Anita. (2005). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional