

PENGARUH BERMAIN KONSTRUKTIF TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK DI TAMAN KANAK- KANAK IT NURUL FIKRI MAKASSAR

Tadzkirah

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Email koresponden: kzul4839@gmail.com

Abstract:

The study aimed at describing and explaining on the influence of constructive play in improving visual spatial intelligence of children at TK IT Nurul Fikri Makassar. This study focused on three steps, namely the planning, implementation, and learning evaluation. This study was a Pre-Experimental Design research with the Posttest One Group Design. Data were obtained from the observation in the field, documentation, interview and the result of constructive play. Data were collected using test technique. Data were analyzed using two types of data collected by the research, namely quantitative data and qualitative data. The result of the study revealed that constructive play was able to improve visual spatial intelligence of children at TK IT Nurul Fikri Makassar. The result of data analysis was which showed that the visual spatial intelligence of children after having constructive play was in high category, and the result of hypothesis analysis showed that there was significant difference on visual spatial intelligence of children before and after having constructive play. Thus, the conclusion of the study was there was positive influence of constructive play in improving children's intelligence.

Keywords: play constructive, visual, and spatial.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh bermain konstruktif terhadap kecerdasan visual spasial anak di TK IT Nurul Fikri Makassar. Penelitian ini dilihat dari tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian *Pre Eksperimental Design* dengan jenis disain penelitian adalah *Posttest One Group Design*. Data penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan dilapangan, dokumentasi, wawancara dan data hasil bermain konstruktif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Analisis data dilakukan dengan menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan peneliti yakni, data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di TK IT Nurul Fikri Makassar. Hasil analisis data menunjukkan kecerdasan visual spasial anak setelah bermain konstruktif berada pada kategori sangat tinggi, hasil analisis hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan kecerdasan visual spasial anak sebelum dan sesudah bermain konstruktif. Dengan demikian disimpulkan bahwa ada pengaruh positif bermain konstruktif dalam meningkatkan kecerdasan anak.

Kata Kunci: bermain konstruktif, visual, dan spasial.



PENDAHULUAN

Mengenal anak tentu sangat akrab di telinga kita dengan kata pendidik dan peserta didik, Keduanya ibarat mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Pada dasarnya mengacu pada konsep bagaimana pendidik mampu menuangkan energi baru yang lebih mutakhir kepada peserta didiknya dalam menemukan sesuatu yang baru sebagai pengembangan tingkat kecerdasannya ke depan. Gardner (Solahuddin, 2005) menegaskan bahwa skala kecerdasan yang selama ini dipakai ternyata memiliki banyak keterbatasan sehingga kurang dapat meramalkan kinerja yang sukses untuk masa depan seseorang. Gambaran mengenai spectrum kecerdasan yang luas telah membuka mata para orang tua maupun guru tentang adanya wilayah-wilayah yang secara spontan akan diminati oleh anak-anak dengan semangat yang tinggi. Dengan demikian, masing-masing anak tersebut akan merasa pas menguasai bidangnya masing-masing. Bukan hanya cakap pada bidang-bidang tersebut yang memang sesuai dengan minatnya tersebut, namun juga akan sangat menguasainya sehingga menjadi amat ahli.

Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, dimana anak belajar melalui bermain (*learning by playing*), maka bermain dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan kreativitas anak. Maka permainan dapat menjadi alternatif upaya mendorong kecerdasan anak, karena disamping bermain diyakini dapat meningkatkan kecerdasan anak, bermain juga merupakan salah satu ciri khas pada anak usia sekolah. Ditegaskan, ada banyak parameter lain yang hendaknya juga menjadi acuan dalam mengukur kecerdasan intelektual anak.

Intelegensi visual spasial mengacu pada kemampuan untuk membentuk. Individu dengan kekuatan di bidang ini bergantung pada kemampuan berpikir visual dan sangat imajinatif. Orang dengan kecerdasan seperti ini cenderung lebih mudah belajar dari presentasi visual seperti film, gambar, video, dan demonstrasi dengan menggunakan model dan alat peraga. Mereka suka menggambar, melukis, atau memahat. Mereka sering mengungkapkan ide-ide mereka dan perasaan (*moods*) mereka melalui seni. Individu dengan intelegensia ini sering melamun, membayangkan dan berpura-pura atas sesuatu.

Bermain membebaskan anak dari batasan-batasan dunia nyata. Ini membuat anak lebih leluasa dalam bereksperimen dan mengoperasikan proses berpikir yang lebih kreatif, yang mungkin berguna diluar dunia bermain, yakni di dalam realita kehidupan nyata. Bahkan lebih jelas, Hurlock (1997: 323) menyatakan bahwa melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka akan mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain. Piaget (Hendrick 1989: 270) menyatkan bahwa permainan yang dapat meningkatkan kreativitas adalah permainan yang merangsang imajinasi anak. Imajinasi akan memberi anak kesempatan untuk menjelajahi dunia di luar dirinya. Hurlock (1999: 14) menyatakan bahwa salah satu permainan imajinasi yang disukai anak usia dini adalah bermain konstruktif. Pada saat anak mulai mencapai usia sekolah dan lebih.

Bermain konstruktif adalah permainan dimana anak menggunakan benda memanipulasi obyek-obyek untuk membentuk atau membangun sesuatu. Terdapat usaha untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar, membentuk, (Hendrick, 1989: 21). Anak dalam permainan ini menuangkan ide-ide atau imajinasinya ke dalam bentuk seperti lukisan, patung, gedung, dan lain-lain. Bermain konstruktif, awal sifatnya adalah reproduktif, dimana anak memproduksi obyek-obyek yang dilihatnya sehari-hari ke dalam bentuk konstruksinya. Pada perkembangan selanjutnya, sekitar usia 5 atau 6 tahun, anak mulai menunjukkan orisinalitas dalam karya mereka, jadi konstruksinya berubah menjadi bentuk bermain produktif (Hurlock, 1997: 331).

Dalam bermain konstruktif memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya. Anak-anak membutuhkan alat permainan konstruktif dan peralatan bermain bentuk

dipersiapkan di taman kanak-kanak hendaknya memberikan kebebasan aktivitas kepada anak untuk mengekspresikan dirinya melalui visualisasi dan imajinasinya seperti; kegiatan menggambar, bermain balok, bermain lilin (play dough), finger painting.

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian ini sebagai berikut: (1) untuk mengetahui gambaran pelaksanaan bermain konstruktif dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di TK Islam Terpadu Nurul Fikri Makassar; (2) untuk mengetahui gambaran pelaksanaan dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di TK Islam Terpadu Nurul Fikri Makassar; dan (3) untuk mengetahui pengaruh yang timbul dari bermain konstruktif dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di TK Islam Terpadu Nurul Fikri Makassar.

Kecerdasan dapat dilihat sebagai bakat yang memungkinkan seseorang menguasai kemampuan tertentu atas aneka macam keterampilan. Kecerdasan sebenarnya merupakan kemampuan untuk menangkap situasi baru serta kemampuan untuk belajar dari pengalaman masa lalu. Sesungguhnya, kita jauh lebih cerdas dari yang kita sadari. Setiap manusia normal dapat mengembangkan kesembilan jenis kemampuan kecerdasan sampai kepada tingkat penguasaan tertentu. Kecerdasan secara umum dipahami merupakan bagaimana pintarnya orang, atau berapa banyak yang mereka ketahui, bagaimana cepatnya mereka belajar, dan bagaimana cerdas dan sensitifnya mereka. Kecerdasan memiliki tiga dimensi: (1) kekuatan mendapatkan pengetahuan; (2) kemampuan berpikir dan beralasan abstrak; dan (3) kemampuan memecahkan masalah (Gardner: 2003).

Kemampuan spasial ini sendiri seperti yang dikutip Gardner (Solahuddin, 2005) dibagi menjadi tiga komponen yakni: (1) kemampuan untuk mengenali identitas sebuah objek yang ada didepannya dari sudut pandang yang berbeda; (2) kemampuan untuk membayangkan perubahan sebuah konfigurasi ketika komponen konfigurasi itu dirubah atau dipindah. Misalnya saat bermain balok, anak dapat membayangkan apabila sebuah balok dipindah nantinya akan terbentuk sebuah bangunan seperti yang ia inginkan; dan (3) kemampuan untuk memahami hubungan spasial antara dirinya dengan benda lain. Misalnya saat naik sepeda, seorang anak dapat memperkirakan jarak dirinya dengan sebuah pohon.

Indikator kecerdasan visual spasial anak usia dini, antara lain; (1) anak menonjol dalam kemampuan menggambar, mampu menunjukkan detil unsur daripada anak-anak sebayanya; (2) anak memiliki kepekaan terhadap warna, cepat mengenali warna, serta cepat dan mampu memadukan warna dengan lebih baik daripada anak-anak sebayanya; (3) anak suka menjelajah lokasi disekitarnya dan memperhatikan tata letak benda- benda disekitarnya, serta cepat menghafal letak benda-benda; (4) anak menyukai balok atau benda lain untuk membuat suatu bangunan; dan (5) anak suka melihat-lihat dan memperhatikan buku yang berilustrasi atau buku-buku penuh gambar; (6) Anak suka mewarnai berbagai gambar yang ada dibuku, menebalkan garisnya dan menirunya; (7) anak menikmati bermain kolase dari berbagai unsur; (8) anak memperhatikan berbagai jenis grafik, peta dan diagram; (9) anak menikmati foto-foto di album; (10) anak senang bercerita tentang mimpinya; (11) anak senang dengan profesi yang terkait dengan penggunaan kecerdasan visual spasial secara optimal seperti pelukis; dan (12) anak dapat merasakan pola-pola sederhana dan mampu menilai pola mana yang lebih bagus.

Metode mengandung implikasi bahwa proses penggunaannya bersifat konsisten dan sistematis, mengingat sasaran metode itu adalah manusia yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pengertian bermain adalah melakukan suatu perbuatan untuk menyenangkan hati (dengan alat-alat tertentu atau tidak). Sedangkan pengertian konstruktif adalah bersifat membina, memperbaiki dan membangun, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang

bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Yang dimaksud konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manic-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruktif yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreatifitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sujanto (1988: 96) bermain konstruktif diartikan, anak membangun menyusun balok-balok, batu-batu dan sebagainya menjadi sesuatu yang baru dan dengan itu anak menemukan kegembiraannya. Definisi tersebut mengandung pengertian bahwa anak mereproduksi obyek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari ke dalam bentuk konstruksinya. Misalnya mobil dari balok-balok mewakili mobil yang dilihat sebenarnya. Hurlock (1978) menyebutkan bahwa bermain konstruktif adalah bentuk permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan tujuan yang bermanfaat melainkan lebih ditujukan untuk kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya. Ini berarti, anak senang sekali bila dapat membuat dan menghasilkan sesuatu ke dalam bentuk konstruksinya.

METODOLOGI

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk eksperimen yakni *Pre-Experimental Design* yang merupakan eksperimen, pengendaliannya terhadap variabel-variabel tidak begitu ketat, bentuknya belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variable dependent. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variable dependent itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variable independent. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variable kontrol dan sampel tidak dipilih secara acak (*random*).

Adapun jenis desain yang digunakan oleh peneliti adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Suryasubrata (2005: 101) bahwa “dalam rancangan ini digunakan satu kelas sebagai sampel atau kelompok subyek penelitian. Pertama-tama dilakukan pengukuran sebelum diberi perlakuan, kemudian diberikan lagi pengukuran dalam bentuk tes untuk kedua kalinya sesudah perlakuan”. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Perlakuan yang diberikan pada penelitian ini adalah bermain konstruktif. Lokasi penelitian ini akan dilakukan di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Nurul Fikri Makassar

Variabel pada penelitian ini ada dua yaitu pertama, variable bebas (*independent variable*) atau variable X yang merupakan variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable terikat (terikat). Adapun yang menjadi variable bebas pada penelitian ini adalah bermain konstruktif anak. Kedua variabel dependen (*dependent variable*) atau variable Y sebagai variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas. Variable terikat pada penelitian ini adalah kecerdasan visual spasial anak di TK Islam Terpadu Nurul Fikri Makassar.

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak didik Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Nurul Fikri Makassar, sebanyak 98 anak yang terdiri dari level PG 12 anak, Kelompok A1 14 anak, Kelompok A2 14 anak, kelompok B1 16 anak, kelompok B2 17 anak, kelompok B3 17 anak. Penentuan sampel pada hakikatnya adalah cara-cara untuk memperkecil kekeliruan generalisasi dari sampel ke populasi, hal ini dapat dicapai apabila sampel yang representative, yaitu sampel yang benar-benar mencerminkan populasinya. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan cara purposive sampling dimana pengambilan sampel

dilakukan dengan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan sampelnya ada beberapa tahap yang dilakukan oleh peneliti: (1) kunjungan ke objek penelitian, yaitu untuk mengetahui apakah eksperimen dalam penelitian ini dapat dilaksanakan pada sekolah tersebut; (2) memilih anak TK yang usianya relatif sama yaitu yang lahir pada tahun 2007 yaitu kelompok B dengan jumlah 25 anak didik, yang terdiri dari anak laki-laki sebanyak 15 dan anak perempuan sebanyak 10 anak didik; (3) mempersiapkan instrumen dan membuat rencana pembelajaran berdasarkan kegiatan bermain konstruktif yang akan dilaksanakan; (4) melakukan observasi untuk mengetahui keadaan awal kecerdasan anak sebelum dilakukannya proses eksperimen; dan (5) pengumpulan data, pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan memberikan assesmen hasil pembelajaran anak pada kegiatan bermain konstruktif yaitu penelitian mengenai bermain balok, bermain playdough serta finger painting.

Menurut Sugiyono (2006:119) instrumen penelitian adalah alat ukur dalam penelitian. Sementara Arikunto (2006) mendefinisikan instrumen penelitian adalah alat pada waktu meneliti atau menggunakan metode. Pelaksanaan penelitian ini terdiri atas 4 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi dan tahap pengumpulan data.

1. Tahap Persiapan
 - a. Mengadakan observasi pendahuluan ke lokasi penelitian, memohon izin dan konsultasi dengan kepala sekolah TK IT Nurul Fikri Makassar sehubungan dengan kegiatan penelitian yang akan dilakukan di sekolah tersebut. Setelah itu menentukan kelas eksperimen.
 - b. Merancang materi yang akan diberikan kepada anak.
 - c. Membuat media pembelajaran.
2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Materi pembelajaran dilaksanakan dalam 10 kali pertemuan yang disesuaikan dengan tema yang berlangsung. Kegiatan belajar mengajar pada kelas eksperimen dilakukan dengan metode pembelajaran bermain konstruktif.
3. Tahap evaluasi

Evaluasi dalam hal ini adalah untuk mengetahui kecerdasan visual spasial anak setelah kegiatan pembelajaran bermain konstruktif melalui observasi.
4. Tahap pengumpulan data

Hasil dari observasi akhir/posttest yang diberikan berupa tanda tampak dan tidak tampak, dimana untuk tampak diberikan skor dan yang tidak tampak tidak diberikan skor. Teknik pengumpulan data merupakan cara atau jalan yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi yang merupakan pengamatan sistematis berkenaan dengan perhatian terhadap fenomena-fenomena yang tampak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pelaksanaan bermain konstruktif anak dalam penelitian ini, untuk pertama kalinya dilaksanakan dengan menjelaskan pelaksanaan tes awal (*pretes*) terkait perkembangan awal dalam perkembangan konstruktif selanjutnya. Dalam melakukan pretes peneliti dibantu oleh dua orang fasilitator/observer yang bertugas sebagai wali kelas dan guru sentra dengan menggunakan metode bimbingan dan praktek langsung, dalam hal ini guru menjelaskan tujuan dan aturan bermain konstruktif termasuk cara mengerjakan pretes yang dilaksanakan selama 60 menit dengan menggunakan alat yang dirancang oleh peneliti. Adapun materi yang digunakan dalam bermain konstruktif adalah: (1) Melakukan tes awal tentang kecerdasan visual spasial anak, (2) membuat orang dari bentuk geometri, (3) menempel (kolase) bentuk geometri menjadi suatu bentuk, (4) *finger*

painting, (5) bermain *play dough* (plastisin), (6) bermain *puzzle*, (7) menciptakan bentuk dari balok, (8) mengerjakan *maze*/mencari jejak yang lebih kompleks (3-4) jalan, (9) mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah, (10) mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah. Pertemuan postes dan pretes melakukan tes psikologi.

Proses pelaksanaan bermain konstruktif anak dalam penelitian ini dilaksanakan selama 12 kali pertemuan. Disetiap pertemuan, terdapat tiga tahapan yang dilaksanakan oleh guru, yakni tahap pra permainan selama 20 menit, tahap permainan selama 60 menit, dan tahap terminasi selama 30 menit. Berikut penjelasan setiap tahapan untuk setiap pertemuan:

1. Tahap pra permainan

Kegiatan diawali dengan kegiatan awal jurnal yang tiap harinya berbeda yang diberikan oleh guru yang diidentifikasi melalui jurnal, guru mengetahui keadaan awal anak dari rumah. Jurnal diselingi oleh mengaji (nurul bayan) oleh wali kelas sedangkan membaca oleh guru kelas. Setelah itu anak berbaris dilapangan untuk berikrar bersama yang sudah dijadwalkan oleh kepala sekolah.

Guru kemudian menyampaikan kepada anak didik tentang garis besar dan tujuan yang akan dicapai pada saat bermain konstruktif. Bermain konstruktif yang diterapkan dikelas adalah fun learning dengan berimajinasi sesuai dengan gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran anak. Guru kemudian memberikan gambaran kepada anak mengenai bermain konstruktif dengan menggunakan media. Selanjutnya umpan balik guru dan anak dengan meminta anak untuk mengulangi apa yang telah guru sampaikan guna merangsang daya ingat anak dan sejauh mana anak mengerti penjelasan guru.

2. Tahap permainan

Tahap permainan pada pembelajaran bermain konstruktif dilaksanakan setelah tahap pra permainan. Berdasarkan hasil observasi pada 12 kali pertemuan, tahap permainan diawali dengan perputaran sentra dengan disambut dengan guru sentra yang bertugas dan didampingi oleh wali kelas masing-masing.

Setelah masuk kedalam sentra, guru sentra mengabsen anak dan pengenalan sentra kemudian memberi fun games yang berhubungan dengan bahan ajar sehingga lebih mudah menjelaskan kegiatan bermain konstruktif, setelah itu guru sentra menjelaskan pada anak didik satu persatu kegiatan sentra dan memberikan kuis atau pertanyaan-pertanyaan dari kegiatan sentra agar anak didik yang memilih sesuai dengan minat dan kemampuan anak.

3. Tahap terminasi

Pada tahap terminasi dengan bermain konstruktif di taman kanak-kanak islam terpadu nurul fikri Makassar diawali dengan evaluasi, yakni tanya jawab guru dan anak didik tentang kegiatan sentra yang sudah dilaksanakan oleh anak. Selain itu guru juga memberi reward berupa pujian atau bintang tersenyum kepada anak yang mampu menjelaskan kegiatan-kegiatan sentra apa saja pada hari itu dan mampu menjawab dari guru.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di TK IT Nurul Fikri Makassar. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) kecerdasan visual spasial anak setelah bermain konstruktif berada pada kategori sangat tinggi, dan 2) hasil analisis hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan kecerdasan visual spasial anak sebelum dan sesudah bermain konstruktif. Dengan demikian disimpulkan bahwa ada pengaruh positif bermain konstruktif dalam meningkatkan kecerdasan anak visual spasial anak di TK IT Nurul Fikri Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, 1991. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Rineke Cipta.
- Arikunto, Suharsimin. 2003. Manajemen Penelitian, Jakarta: Rineka Cipta.
- Agus Sujanto. 1988. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Aksara Baru.
- Anggani Sudono. 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidik Usia Dini. Jakarta: Grasindo.
- Azwar, Saifuddin. 2003. Penyusunan Skala Psikologi. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Bafadal, Ibrahim. 2004. Dasar-dasar Manajemen dan Supervisi Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bahar, Nurni Firdausi. 2010. Pengaruh Permainan Deskriptif Terhdp peningkatan Kemampuan Bhs AUD di TK Islam Qalbin Salim mks. Tesis. Tdk diterbitkan. MKS: pps.
- Barbara Prashning. 2007. The Power of Learning Styles. Bandung: Kaifa Mizan Pustaka.
- Cambel. Et al. 2002. Multiple Intelligences. Alih Bahasa: Linda. dkk. Jakarta: Inisiasi Press.
- Depdikbud. 1994a. Garis Besar Program Kegiatan Belajar TK. Jakarta: Proyek Peningkatan Mutu TK.
- _____. 1994b. Landasan Program dan Pengembangan Kegiatan Belajar. Jakarta: Proyek Peningkatan Mutu TK.
- _____. 2002a. "Tantangan yang Harus Dijawab" (3). Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini (hlm. 4). Jakarta: Diklusepa.
- _____. 2004. Panduan Pengelolaan Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Proyek Peningkatan Manajemen TK dan SD.
- _____. 2006. Pedoman Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup TK. Jakarta: Menteri Pendidikan Dasar & Menengah.
- _____. 2006. Kurikulum Standar Kompetensi 2004. Jakarta: Menteri Pendidikan Dasar & Menengah
- Depend PLS. 2006. Pedoman Teknis Penyelenggaraan Pos Paud. Jakarta: PLS Pemuda & olahraga.
- Djiwandono, Sri Esti. 2002. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Grasindo.
- Gardner, Howard. 2003. Kecerdasan Majemuk. Jakarta: Interaksara.
- Hamalik, Oemar. 2006. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hapidin. 2007. Manajemen Pendidikan TK. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hasan, Khaliya. 1990. Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hildayani, Rini. 2004. Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, Elizabeth. 1978. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.
- Kartono, Kartini. 1995. Psikologi Anak. Bandung: Mandar Maju.
- Nasution, S. 2007. Metode Research. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mayke S. Tedjasaputra. 2001. Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta: Garasindo.
- Munif Chatib. 2009. Sekolahnya Manusia. Bandung: Kaifa Mizan Pustaka.
- Padji. 1992. Meningkatkan Keterampilan Otak Anak. Bandung: Pioner Jaya.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2000. Pendidikan Anak Prasekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Piaget, Jean. 2002. Dari A Sampai Z tentang Perkembangan Anak. Jakarta: Gaya Faforit
- Prianto, 2003. Perilaku Anak Usia Dini. Yogyakarta: Kanisius.
- Santoso. 2005. Dasar-Dasar Pendidikan TK. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Solahuddin Gazali. 2005. Delapan Jenis Kecerdasan dan Cara-Cara Mengembangkannya. Jakarta: Sarana Kinasi Satya Sejati.
- Sudijono, Anas. 2005. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Raja Gravindo Persada.
- Sugiyono. 2006. Metodologi Penelitian Administrasi. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, Nana. 1998. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Sinar Baru.