

SUMBER BELAJAR PENUNJANG PLPG 2017
MATERI PROFESIONAL GURU KELAS PAUD/TK

BAB II
BERMAIN DAN PERMAINAN



HERMAN
RUSMAYADI
I WAYAN SUTAMA

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
2017

BAB II

BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI

A. KOMPETENSI INTI

Menganalisis teori bermain sesuai aspek dan tahapan perkembangan, kebutuhan, potensi, bakat, dan minat anak usia dini

B. KOMPETENSI DASAR

1. Memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip bermain sambil belajar yang mendidik yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan di PAUD
2. Menelaah teori pembelajaran dalam konteks bermain dan belajar yang sesuai dengan kebutuhan aspek perkembangan anak usia dini

C. MATERI AJAR

Kita semua gemar bermain, terutama saat kita masih kanak-kanak. Bermain adalah aktivitas khas yang menggembirakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan. Bermain berbeda dengan aktivitas lain yang bersifat 'serius' seperti bekerja atau belajar. Bermain selalu membahagiakan dan tidak pernah menjadi 'beban'. Bila suatu aktivitas bermain sudah menjadi beban artinya aktivitas tersebut bukanlah lagi bermain.

Bagi anak usia dini, bermain bukanlah merupakan kegiatan main-main. Bermain adalah kegiatan pokok dan penting untuk anak, karena bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. Artinya bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial yang ada dalam diri anak menjadi pelbagai kemampuan dan kecakapan dalam kehidupan anak kelak.

Sebagaimana makan dan minum, bernapas dan tidur, kegiatan bermain sangat penting bagi kesehatan dan kesejahteraan anak. Melalui bermain, anak mendapatkan berbagai pengalaman untuk mengenal dunia sekitarnya. Dengan stimulasi bermain pula anak dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangannya, sehingga memberikan dasar yang kokoh dan kuat bagi pemecahan kesulitan hidupnya di kemudian hari. Anak-anak perlu menjelajahi lingkungannya melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Kegiatan bermain berlangsung dalam jenis tertentu dengan tingkat yang berbeda-beda. Anak adalah pemimpin alami bagi permainan mereka sendiri.

Milestone mengemukakan bahwa perkembangan anak dapat didukung melalui penataan lingkungan bermain yang baik. Menjadi tugas orang tua dan pendidik untuk menyajikan lingkungan bermain yang kondusif yang mampu membantu proses stimulasi bagi optimalisasi perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain memiliki arti yang sangat penting bagi anak usia dini dalam kehidupannya. Oleh karena itu perlu kiranya dilakukan berbagai usaha untuk menyajikan kegiatan bermain yang kondusif bagi perkembangan anak. Orangtua dan guru perlu memahami hakikat bermain dan permainan yang meliputi makna bermain, berbagai jenis permainan, syarat bermain yang baik, perkembangan bermain anak usia dini serta bagaimana merancang kegiatan bermain dan alat permainan yang edukatif (APE). Di samping itu, orangtua dan pendidik hendaknya dapat berperan sebagai pendamping atau 'teman' bermain yang baik bagi anak, yaitu sebagai fasilitator dan motivator sehingga dapat mengarahkan kegiatan bermain yang edukatif.

1. Definisi/pengertian Bermain dan Permainan

James Sully dalam bukunya *Essay on Laughter* menyatakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman. Artinya kegiatan bermain mempunyai manfaat tertentu. Hal yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang dan rasa senang ini ditandai oleh tertawa. Karena itu, suasana hati dari orang yang sedang melakukan kegiatan bermain, memegang peran untuk menentukan apakah orang tersebut sedang bermain atau bukan. Plato adalah orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Aristoteles berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa dewasa nanti. Sedangkan menurut Froebel bahwa bermain dapat meningkatkan minat, kapasitas serta pengetahuan anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat diuraikan beberapa pengertian bermain: (a) Bermain adalah aktivitas yang khas yang menggembirakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan. (b) Kesibukan yang dipilih sendiri oleh anak sebagai bagian dari usaha mencoba-coba dan melatih diri. (c) Dunia anak adalah dunia bermain, jadi bermain

merupakan kegiatan pokok dan penting untuk anak. (d) Bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa.

2. Sejarah Perkembangan Teori Bermain

Pada awalnya aktivitas bermain pada anak belum mendapatkan perhatian yang khusus dari para ahli ilmu jiwa. Hal ini disebabkan karena masih terbatasnya pengetahuan tentang perkembangan anak. Secara umum perkembangan teori bermain terbagi menjadi dua yaitu teori-teori klasik dan teori-teori modern. Berikut ini akan dijabarkan bagai tentang intisari teori-teori perkembangan bermain tersebut.

a. Teori-Teori Klasik (Abad ke 18 - 19)

TEORI	PENGGAGAS	TUJUAN
Surplus energi	Schiller/Spencer	Mengeluarkan energi berlebih
Rekreasi	Lazarus	Memulihkan energi/tenaga
Rekapitulasi	G. Stanley Hall	Memunculkan instink nenek moyang
Praktis	Groos	Menyempurnakan instink

b. TEORI-TEORI MODERN

TEORI	Peran bermain dalam perkembangan anak
Psikoanalitik- Sigmund Freud	Mengatasi pengalaman traumatik, coping terhadap frustrasi
Kognitif-Piaget	Mempraktekan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya
Kognitif-Vygotsky	Memajukan berpikir abstrak, belajar dalam kaitan ZPD, pengaturan diri
Kognitif-Bruner/ Sutton-Smith Singer	1. Memunculkan fleksibilitas perilaku dan berpikir, imajinasi dan narasi 2. Mengatur kecepatan stimulasi dari dalam dan dari luar
Arousal Modulation	Tetap membuat anak terjaga pada tingkat optimal dengan menambah stimulasitingkat optimal dengan menambah stimulasi
Bateson	Memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna

3. Fungsi dan manfaat bermain bagi perkembangan anak usia dini

Fungsi dan manfaat bermain meliputi seluruh aspek perkembangan anak seperti diuraikan berikut :

a. Perkembangan Bahasa

Aktivitas bermain adalah ibarat laboratorium bahasa anak, yaitu memperkaya perbendaharaan kata anak dan melatih kemampuan berkomunikasi anak.

b. Perkembangan Moral

Bermain membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik, bertenggang rasa dan sebagainya.

c. Perkembangan Sosial

Bermain bersama teman melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, memberi, menerima, tolong menolong dan berlatih sikap sosial lainnya.

d. Perkembangan Emosi

Bermain merupakan ajang yang baik bagi anak untuk menyalurkan perasaan/emosinya dan anak belajar untuk mengendalikan diri dan keinginannya sekaligus sarana untuk relaksasi. Pada beberapa jenis kegiatan bermain yang dapat menyalurkan ekspresi diri anak, dapat digunakan sebagai cara terapi bagi anak yang mengalami gangguan emosi.

e. Perkembangan kognitif

Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya. Anak juga dapat belajar untuk memiliki kemampuan '*problem solving*' sehingga dapat mengenal dunia sekitardan menguasai lingkungannya.

f. Perkembangan Fisik

Bermain memungkinkan anak untuk menggerakkan dan melatih seluruh otot tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik dan kepekaan penginderaan.

g. Perkembangan Kreativitas

Bermain dapat merangsang imajinasi anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai ideanya tanpa merasa takut karena dalam bermain anak mendapatkan kebebasan.

4. Tahapan Perkembangan Bermain Anak Usia Dini

Masa kanak-kanak sering disebut sebagai “masa bermain”. Pada masa ini anak sangat menyukai permainan yang menggunakan alat permainan. Sejalan dengan pertambahan usianya, anak secara perlahan-lahan akan meninggalkan permainan yang menggunakan alat permainan. Anak akan beranjak menuju permainan yang tidak menggunakan mainan, namun anak tetap berada pada masa bermain dan menyukai kegiatan yang bersifat bermain. Dengan demikian kegiatan bermain anak akan melalui tahap-tahap perkembangan yang berbeda sejalan dengan usianya.

Tahap-tahap perkembangan bermain anak usia dini, menurut Mildred Parten melalui 6 tahap yaitu;

a. *Unoccupied Behavior* / Gerakan Kosong

Anak sepertinya belum melakukan kegiatan bermain, hanya mengamati sesuatu sejenak saja. Misalnya bayi mengamati jari tangan atau kakinya sendiri dan menggerakannya tanpa tujuan.

b. *Onlooker Behaviour*/Tingkah laku pengamat

Anak memperhatikan anak yang lain yang sedang melakukan suatu kegiatan atau sedang bermain. Misalnya seorang anak yang memperhatikan temannya sedang bermain petak umpat, tanpa ia ikut bermain tetapi ia turut merasa senang seolah ia ikut bermain.

c. *Solitary Play* / Bermain Soliter

Anak bermain sendiri mencari kesibukan sendiri, tanpa peduli dengan orang lain/ teman lain yang ada di sekitarnya.

d. *Parallel Play* /Bermain Paralel

Anak melakukan kegiatan bermain di antara anak yang lain tanpa ada unsur saling mempengaruhi. Misalnya anak bermain *puzzle* dan anak lain juga bermain *puzzle*, mereka ada bersama tetapi tidak saling mempengaruhi.

e. *Associative Play* / Bermain Asosiatif

Anak melakukan kegiatan bermain bersama anak lain tetapi belum ada pemusatan tujuan bermain. Misalnya beberapa anak bermain menepuk-nepuk air di kolam bersama-sama.

f. *Cooperative Play* / Bermain Kooperatif

Anak melakukan kegiatan bermain bersama-sama dengan teman secara terorganisasi dan saling bekerja sama, ada tujuan yang ingin dicapai bersama dan ada pembagian tugas yang disepakati bersama. Misalnya bermain rumah-rumahan ada yang jadi bapak, ibu dan anak, masing-masing memiliki tugas. Anak membuat rumah-rumahan tersebut dengan kain atau balok-balok dan bermain peran dengan boneka.

Tahap perkembangan bermain yang dikemukakan oleh Mildred Parten ini lebih menekankan pada aspek sosialisasi anak dalam bermain. Artinya, bahwa kegiatan bermain merupakan gambaran proses sosialisasi yang dilalui anak sejak lahir, masa bayi, masa kanak-kanak dan masa anak pra sekolah hingga masa anak sekolah kelas awal.

Selanjutnya Jean Piaget mengemukakan tahap perkembangan bermain anak yang lebih menekankan pada aspek perkembangan intelektual anak. Tahapan bermain menurut Piaget meliputi: (a) tahap *sensory motor play*, terjadi pada rentang usia 1,5 sampai 2 tahun; Pada tahap ini anak mulai belajar mengkoordinasikan fungsi-fungsi penglihatan dan gerak yang dilakukan berulang-ulang karena anak merasa senang melakukannya. Anak juga mulai belajar menggeser hambatan-hambatan yang ada untuk mendapatkan suatu benda yang menarik perhatiannya (b) tahap *symbolic play* terjadi dalam rentangan usia 2-7 tahun. Pada tahap ini ditandai dengan bermain khayal dan bermain berpura-pura (3) tahap *social play games with rules*, terjadi pada rentangan usia 8-11 tahun. Pada tahap ini kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan yang dilakukannya. Anak-anak mulai menggunakan nalarnya dalam melakukan kegiatan bermain. (4) tahap *games with rules and sport*, terjadi pada usia 11 tahun ke atas. Pada tahap ini kegiatan bermain memiliki aturan adalah olah raga, kegiatan ini masih menyenangkan dan dinikmati anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti bermain kartu, dan lain sebagainya (Pramono, 2015).

Sementara itu Hurlock (dalam Pramono, 2015) membagi kegiatan bermain menjadi tiga tahapan, yaitu tahap eksplorasi, alat permainan (*toy stage*) dan tahap melamun. Pada tahap eksplorasi anak mulai mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Misalnya dibolak-balik, diamati, dicium, diraba dan lain sebagainya sebagai wujud untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Pada tahap *toy stage*, anak melakukan pengamatan dengan seksama

terhadap benda-benda/alat dan mencari kemungkinan untuk memainkannya. Anak bermain dengan alat mainannya dan menganggap alat mainannya dapat berkomunikasi dengannya. Pada tahap melamun, anak-anak sudah merasa besar dan tidak cocok lagi bermain dengan mobil-mobilan, atau bermain dengan boneka, kecuali boneka empuk dan lucu untuk dipeluk di kamar sambil menghayal dan melamun.

5. Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bermain Anak Usia Dini.

Semua anak senang bermain, tetapi melakukan kegiatan bermain tidak dengan cara yang sama. Ada anak yang suka bermain aktif ada pula yang lebih menyukai bermain pasif. Demikian pula dengan jenis alat permainan yang dipilih anak akan berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Menurut Elizabeth Hurlock (...), jika diamati secara cermat, ada berbagai variasi kegiatan bermain yang dilakukan anak, dan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut.

a. Kesehatan

Anak yang sehat cenderung akan memilih berbagai jenis kegiatan bermain aktif dari pada pasif, karena banyaknya energi yang dimiliki anak, membuatnya lebih aktif dan ingin menyalurkan energinya tersebut. Sementara anak yang kurang sehat akan mudah lelah ketika bermain sehingga lebih menyukai bermain pasif karena tidak membutuhkan banyak energi.

b. Perkembangan Motorik

Kegiatan bermain aktif lebih banyak menggunakan keterampilan motorik terutama motorik kasar. Sedangkan bermain pasif kurang melibatkan keterampilan dan koordinasi motorik. Dengan demikian anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik akan lebih banyak memilih kegiatan bermain aktif dan begitu pula sebaliknya anak yang kurang terampil motoriknya cenderung memilih kegiatan bermain yang pasif.

c. Inteligensi

Anak yang memiliki inteligensi yang baik (pandai/cerdas) cenderung akan menyukai baik kegiatan bermain aktif maupun pasif. Karena biasanya anak yang pandai akan lebih aktif dari pada anak yang tidak pandai. Anak yang pandai juga akan lebih kreatif dan penuh rasa ingin tahu, sehingga mereka suka dengan permainan yang membutuhkan

kemampuan *problem solving* (misal *puzzle*) melibatkan daya fantasi dan imajinasi (drama), permainan konstruktif (lego, balok) juga permainan membaca buku, dan musik.

d. Jenis kelamin

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan perbedaan antara anak laki-laki dan anak perempuan dalam memilih kegiatan bermain. Perbedaan ini terjadi karena secara alamiah dan ditentukan secara genetik, dan karena adanya perbedaan perlakuan yang diterima oleh anak laki-laki dan anak perempuan sejak mereka bayi. Anak laki-laki cenderung menyukai kegiatan bermain aktif tetapi anak perempuan menyukai permainan konstruktif dan permainan lainnya yang bersifat 'tenang'. Berbagai kecenderungan ini bersifat umum dan belum tentu terjadi pada setiap anak, karena pasti akan terjadi perbedaan-perbedaan pada setiap individu mengingat manusia adalah makhluk yang unik.

e. Lingkungan dan taraf sosial ekonomi

Lingkungan dan taraf sosial ekonomi akan mempengaruhi jenis kegiatan bermain dan alat permainan yang digunakan oleh anak. Anak kota dengan anak desa menggunakan alat permainan yang berbeda, misal anak kota biasa bermain dengan mobil-mobilan bertenaga baterai, komputer dan video games, sedangkan anak desa bermain dengan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, serta bermain dengan daun, ranting kayu, kerikil dan bahan alam lainnya.

f. Alat permainan

Ketersediaan berbagai alat permainan yang dimiliki anak mempengaruhi jenis kegiatan bermain. Perlu kiranya disediakan berbagai variasi alat permainan anak sehingga memungkinkan anak untuk bermain dengan berbagai cara dan jenis permainan. Hal ini akan berdampak positif bagi semua aspek perkembangannya.

6. Tipe dan Jenis Kegiatan Bermain

Aneka kegiatan bermain bisa membuat anak asyik sekaligus merangsang perkembangannya. Alat permainan yang digunakan oleh anak hendaknya sesuai dengan

kebutuhan anak, begitu pula jenis kegiatan bermain sesuai dengan usia perkembangan anak. Berbagai jenis kegiatan bermain anak adalah sebagai berikut.

a. Bermain Aktif

Dalam kegiatan bermain aktif, anak melakukan aktivitas gerakan yang melibatkan seluruh indera dan anggota tubuhnya. Di antara jenis kegiatan bermain aktif adalah: (1) *Tactile Play*, merupakan kegiatan bermain yang meningkatkan keterampilan jari jemari anak serta membantu anak memahami dunia sekitarnya melalui alat perabaan dan penglihatannya. (2) *Functional Play*; adalah kegiatan bermain yang melibatkan panca indera dan kemampuan gerakan motorik dalam rangka mengembangkan aspek motorik anak. (Charlotte Buhler). (3) *Constructive Play*; permainan yang mengutamakan anak untuk membangun atau membentuk bangunan dengan media balok, lego dan sebagainya. (4) *Creative Play*; permainan yang memungkinkan anak menciptakan berbagai kreasi dari imajinasinya sendiri. (5) *Symbolic /Dramatic Play*; permainan dimana anak memegang suatu peran tertentu. (6) *Play Games*; permainan yang dilakukan menurut aturan tertentu dan bersifat kompetisi/persaingan.

b. Bermain Pasif

Kegiatan bermain pasif tidak melibatkan banyak gerakan tubuh anak, tetapi hanya melibatkan sebagian indera saja terutama pendengaran dan penglihatan. Kegiatan bermain pasif di antaranya adalah *receptive Play* yaitu suatu permainan dimana anak menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif (bukan fisik yang aktif) melalui mendengarkan dan memahami apa yang didengar dan dilihat oleh anak.

7. Prinsip Bermain dalam Pendidikan Anak Usia dini

Anak usia dini belajar melalui aktivitas bermain. Dalam bermain anak belajar berbagai pengetahuan, sikap dan keterampilan. Oleh karena itu pemanfaatan kegiatan bermain dalam pembelajaran anak usia dini sangat efektif untuk memfasilitasi agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan dalam situasi yang kondusif sesuai tingkat

pertumbuhan dan perkembangannya. Oleh karena itu pendidik dan orang dewasa perlu memperhatikan dan memahami prinsip-prinsip bermain berikut ini.

- a. Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
- b. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
- c. Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda.
- d. Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya (Elkonin).

Oleh karena itu, pendidik dan orang dewasa lainnya dalam mengembangkan permainan, sebaiknya berlandaskan pada prinsip berikut ini.

- a. Permainan yang dirancang dan digunakan dalam pembelajaran bermakna bagi anak.
- b. Kegiatan bermain hendaknya berpusat pada anak, sehingga anak dapat mengeksplorasi permainannya baik secara individu maupun dengan kelompoknya.
- c. Kegiatan bermain memiliki tujuan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.
- d. Kegiatan bermain hendaknya disesuaikan dengan tahap perkembangan bermain anak.
- e. Pendidik dan orang dewasa hendaknya memfasilitasi, memotivasi dan mengevaluasi perkembangan anak, serta menjaga keamanan anak selama bermain.

8. Syarat-syarat Bermain dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini

Bermain dapat memberikan manfaat yang maksimal pada anak jika terpenuhi syarat-syaratnya. Ada 5 syarat bermain dan permainan edukatif untuk anak usia dini yaitu:

a. Play Time

Anak harus memiliki waktu yang cukup dalam bermain. Masa usia dini merupakan masa bermain, bukan masa anak untuk dipaksa belajar atau bekerja. Saat yang tepat untuk anak bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan. Jika permainan di luar ruangan

(*gross motor/fungsional play*) sebaiknya dilakukan pada pagi hari atau sore hari, agar anak merasa nyaman dengan udara yang sejuk dan tidak panas.

b. Play Things

Jenis alat permainan harus disesuaikan dengan usia anak dan taraf perkembangannya. Alat permainan hendaknya memenuhi kriteria sebagai berikut. (1) Aman bagi anak. (2) Ukuran, bentuk dan warna sesuai usia anak dan taraf perkembangannya. (3) Berfungsi mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. (4) Dapat dimainkan secara bervariasi/cara. (5) Merangsang partisipasi aktif anak, menurut DR. Fitzhugh Dodson - 90 % aktivitas anak dan 10 % aktivitas alat permainan. (6) Sesuai kemampuan anak (tidak terlalu sulit atau terlalu mudah). (7) Menarik dari segi warna dan bentuk atau suara (jika bersuara). (8) Tahan lama/tidak mudah rusak. (9) Mudah didapat dan dekat dengan lingkungan anak. (10) Diterima oleh semua budaya.

Jumlah alat permainan yang digunakan hendaknya cukup, dengan kebutuhan anak, tidak terlalu sedikit atau tidak terlalu banyak.

c. Play Fellows

Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain jika ia memerlukan. Teman bermain dapat ditentukan anak sendiri, apakah itu orangtua, saudara atau temannya. Jika anak bermain sendiri, maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri.

d. Play Space

Untuk bermain perlu disediakan tempat bermain yang cukup untuk anak sehingga anak dapat bergerak dengan bebas. Luas tempat bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan dan jumlah anak yang bermain.

e. Play Rules

Anak belajar bermain, melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orang lain (guru atau orangtua). Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat

permainannya dan anak akan mendapat keuntungan lebih banyak lagi. Jadi permainan yang baik adalah permainan yang ada cara/aturan bermainnya.

D. REFERENSI

- Dockett, Sue, Marilyn Fleer. (2002). *Play and Pedagogy in Early Childhood Education: Bending The Rules.*, Australia: Thomson.
- Fox, Jill Englebright & Stacey Berry. (2011). *Art in Early Childhood: Curriculum Connections*, Virginia: Virginia Commonwealth University.
- Koralek, Derry (ed.). (2004). *Spotlight on Young Children and Play*, Washington DC: NAEYC.
- Mayesky, Mary. (1990). *Creative Activities for Young Children*. USA: Delmar Publishers Inc.
- PLPG Sertifikasi Guru 2012 Rayon 9 Universitas Negeri Jakarta TAMAN KANAK-KANAK - PAUD
- Pramono. (2015). *Bermain dan Permainan*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Preschool Unit of Ministry of Education, Singapore. (2003). *Nurturing Early Learners : Aesthetic and Creative Expression*. Singapore : Tien Wah Press Pte. Ltd.
- Tegano. (1990). *Early Childhood : A Creative Play Model*, Second Edition. Manuscript.
- Trister Dodge, Dianne, Laura J. Colker, Cate Heroman. (2002). *The Creative Curriculum for Preschool*. 4th ed. Washington DC: Teaching Strategies.
- Wolfgang, Charles H., dan Mary E. Wolfgang, (1992). *School for Young Children: Developmentally Appropriate Practices*, Boston: Allyn and Bacon.