



Penggunaan Bermain dalam Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak

¹Winda Widyasari, ²Anita Yus

^{1,2}PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Jl Willem Iskandar Psr V Medan Estate

E-mail : widyasari.winda21@gmail.com, anitayus.dikdas@gmail.com

Abstrak: Artikel ini mengkaji tentang bagaimana implementasi bermain dalam pembelajaran di TK. Secara khusus tujuan kajian ini adalah (1) mendeskripsi jenis bermain, (2) mengidentifikasi bahan bermain, dan (3) mendeskripsi aktivitas bermain dalam pembelajaran. Pengumpulan data penelitian deskriptif kualitatif ini menggunakan metode angket yang diberikan kepada 105 orang guru TK, dilanjutkan wawancara terpumpun (FGD), dan analisis dokumen pada 9 orang guru TK di Kabupaten Deli Serdang. Data dianalisis dengan rumus persentase dan analisis kualitatif dengan cara mengkait-kaitkan data yang diperoleh. Hasil analisis menunjukkan bahwa (1) terdapat beberapa jenis bermain yang digunakan guru dalam pembelajaran, dan umumnya guru menggunakan bermain sensoris (mencampur warna, mewarnai, dan menempel), serta bermain peran atau simbolik, sedang bermain konstruksi jarang sekali digunakan dalam pembelajaran dan umumnya digunakan pada saat bermain bebas, (2) bahan bermain yang sering digunakan adalah pewarna, kertas dan daun, sesekali menggunakan clay dan cairan, serta bahan untuk bermain peran, misalnya berperan profesi, dan (3) aktivitas bermain yang sering digunakan adalah kegiatan yang berkaitan dengan bermain sensorimotor. Hasil penelitian ini berimplikasi pada upaya perbaikan pelaksanaan pembelajaran dengan integrasi bermain.

Kata kunci: Jenis, bahan dan aktivitas bermain AUD, serta Pembelajaran di TK

1. Pendahuluan

Konsep pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menekankan pada upaya membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Pernyataan ini menjadikan pembelajaran sebagai sesuatu yang penting bagi tumbuh kembang anak usia dini (AUD). Melalui pembelajaran lah anak memperoleh sejumlah pengalaman yang dapat menstimulasi potensi yang dimiliki anak.

Para ahli sepakat bahwa karakteristik dan kebutuhan perkembangan AUD terhadap bermain perlu dipenuhi. Sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini, pembelajaran perlu dirancang dalam bentuk bermain (Wolfgang, Mackender and Wolfgang, 1981; Roopnarine, dan Johnson, 2005). Rancangan bermain sebagai pembelajaran disusun berdasarkan komponen pembelajaran (Jackman, 2009). Kebutuhan



bermain untuk anak usia dini perlu dipadukan dengan model, pendekatan, metode dan strategi pembelajaran tertentu (Yus, 2013; Yus dan Winda, 2020).

Diketahui bahwa sering kali terjadi marginalisasi bermain dan permainan di lembaga PAUD (Baumer, 2013) sehingga kebutuhan anak bermain kurang terpenuhi. Kondisi tersebut menjadikan penggunaan bermain dalam pembelajaran AUD, termasuk di Taman Kanak-kanak (TK) masih sangat kontroversial dan menarik untuk dikaji. Beberapa hasil kajian menunjukkan bahwa bermain bermanfaat untuk perkembangan semua potensi anak, di sisi yang lain masih ada yang berpendapat bahwa melalui bermain anak akan sulit memperoleh sejumlah pengetahuan. Guru memiliki masalah dalam mencapai hasil akademik melalui bermain (Formen & Nuttall, 2014) dan mengasah keterampilan. Kondisi ini menjadikan bermain dan belajar anak usia dini menjadi dua hal yang terpisah.

Dalam konsep pembelajaran di PAUD, bermain merupakan salah satu strategi utama yang perlu digunakan untuk membantu perkembangan AUD (Yus dan Winda, 2020). Melalui bermain, anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan alami. Dengan bermain anak terlibat secara aktif dan memiliki peluang memanipulasi, mengulang, mengeksplorasi, mempraktikkan, dan menerapkan pengetahuan yang mereka miliki, mengembangkan sikap dan mengasah keterampilan.

Teori bermain menunjukkan bagaimana bermain berhubungan dan memengaruhi perkembangan selama masa kanak-kanak dan seterusnya. Bermain memiliki lima karakteristik, yaitu 1) perilaku yang memotivasi diri sendiri, 2) pilihan yang dikehendaki pemain, 3) proses yang menyenangkan dan sebagai aktivitas alami bagi anak-anak (Jackman, 2009), 4) tidak baku (nonliteral), dan 5) anak sebagai pemain terlibat secara aktif (Hughes, 2010). Bermain dilakukan sesuai kebutuhan anak untuk memperoleh pengalaman yang menstimulasi perolehan pengetahuan, pengembangan sikap dan penguasaan keterampilan.

Ada beberapa teori bermain yang dikemukakan para ahli, di antaranya, Piaget, Vygotsky, Frobel dan Montessori. Teori tersebut memiliki persamaan dan perbedaan. Namun, semua teori bermain menunjukkan bahwa bermain memiliki tujuan yang sama, yaitu membantu anak-anak belajar, tumbuh dan berkembang maksimal. Piaget lebih menekankan perkembangan kognitif, sedang Vygotsky mendefinisikan bermain dengan membatasi pada bermain pura-pura (pretend), khayalan (make believe), atau imajiner (imaginary). Frobel menjelaskan bahwa bermain langsung oleh anak, sebagai dasar perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional dan spiritual berfokus pada apa yang dapat dilakukan anak. Montessori berfokus pada pentingnya bermain sensorik bagi anak untuk membantu anak menerima dan menikmati lingkungan dan realitasnya melalui aktivitas anak.

Terdapat beberapa bentuk dan jenis bermain yang dikelompokkan berdasarkan perkembangan kognitif (Piaget, 1962) dan kemampuan sosial (Milder, 1935). Berdasarkan tiga pendapat tersebut diidentifikasi empat jenis bermain, yaitu 1) bermain



sensori, 2) bermain peran/symbolik, dan 3) bermain pembangunan (Wolfgang, 1981). Setiap jenis bermain dapat direalisasi melalui berbagai bentuk kegiatan bermain, seperti kegiatan bermain air (membuat hujan), bermain memerankan seseorang (dokter), dan menyusun sesuatu menjadi rumah (bermain balok). Ketiga jenis main tersebut sesuai dengan kapasitas dan kebutuhan anak (Wolfgang, Mackender and Wolfgang, 1981). Anak TK kelompok B membutuhkan ketiga jenis main yang dilakukan dengan perbandingan 30:30:40. Pada awal TK (usia 4 tahun sampai 5 tahun) anak lebih banyak membutuhkan bermain sensoris dan pada akhir TK (usia 5 tahun sampai 6 tahun) lebih banyak membutuhkan bermain konstruksi/Pembangunan.

Terdapat banyak benda disekitar anak yang bisa digunakan sebagai bahan bermain. Dari mulai benda yang ada pada dirinya, yaitu anggota tubuh dari mulai kepala, tangan, badan dan kaki sampai yang terjauh dari diri anak, seperti benda-benda alam semesta. Semua benda-benda sebagai bahan bermain tersebut diidentifikasi dalam 2 kelompok, yaitu: cairan (fluids) dan struktur (Wolfgang, Mackender, dan Wolfgang, 1991), selain itu, ada yang mengidentifikasi menjadi empat jenis bahan bermain, yaitu balok, tanah liat (clay), cairan (water play), dan creative movement (mengetuk/mengetik-bermain piano, mengirimkan perlengkapan, mengikat simpul tali atau dasi)

Berdasarkan jenis dan bahan main yang telah dikemukakan, dilakukan kegiatan bermain. Terdapat beberapa aktivitas bermain berdasarkan jenis dan bahan bermain, yaitu bermain sensori seperti menyentuh (seperti kegiatan mengeksplorasi sesuatu benda berdasarkan tekstur, ukuran, mencoret/menulis), bergerak (lari, lompat, menendang, melempar), aktivitas dengan cairan, seperti kegiatan finger painting. Bermain konstruksi membuat bangunan dengan menggunakan balok geometri atau balok bebas, bermain peran/symbolik, dan bermain dengan gerak dan irama (creative movement - gerakan bebas – Hughes, 2010). Jenis dan bahan main menentukan aktivitas bermain anak dalam pembelajaran.

Pemahaman terhadap jenis dan tahapan bermain ini, membantu guru merancang kegiatan pembelajaran yang selaras dengan perkembangan anak dan mendorong pertumbuhan dan pembelajaran mereka secara keseluruhan. Guru dapat menggabungkan aktivitas yang mendorong bermain fungsional, memberikan kesempatan untuk bermain konstruktif, menumbuhkan bermain imajinatif dan symbolik, dan memperkenalkan bermain dengan aturan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan memecahkan masalah.

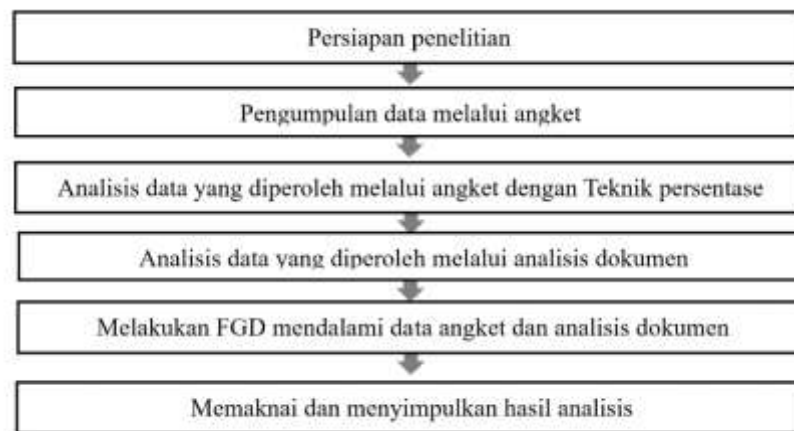
Bagaimana sebenarnya mengimplementasi bermain dalam pembelajaran AUD. Pertanyaan ini memiliki jawaban yang beragam. Bermain digunakan dalam pembelajaran sangat tergantung pada jenis bermain mana yang digunakan itu. Dengan demikian setiap guru PAUD perlu menentukan jenis bermain mana yang akan digunakan, apakah kegiatan bermain itu sesuai dengan metode, media, dan strategi yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebenarnya hal tersebut bisa dibalik. Metode, media, dan



strategi seperti apa yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan jenis bermain apa yang sesuai dengan ketiganya. Untuk itu, pertama sekali guru PAUD perlu memahami karakteristik perkembangan dan arah minat anak. Kedua, guru perlu menentukan metode pembelajaran apa yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran agar dapat menyelaraskan bahan dan aktivitas bermain dengan tahapan bermain, dan menata lingkungan belajar.

2. Metode

Makalah ini bagian dari rangkaian penelitian deskriptif kuantitatif yang lebih besar tentang pengembangan model bermain simbolik berkonteks cerita rakyat (Yus, Inayah, Handoko, 2012) dan dikaji lebih lanjut dengan melakukan wawancara terpumpun (Focus Group Discussion=FGD) dengan Sembilan orang guru TK di Kabupaten Deli Serdang untuk memaknai data penggunaan bermain dalam pembelajaran yang diperoleh melalui angket yang diisi sejumlah 105 orang guru TK dari Kabupaten Deli Serdang, Kota Tebing tinggi dan Simalungun, serta data analisis dokumen (RPPH). Data dianalisis dengan rumus persentase dan analisis kualitatif dengan memaknai data unsur pembelajaran melalui bermain yang saling berkaitan. Secara rinci penelitian dilakukan dengan prosedur seperti pada Gambar 1 yang disajikan berikut ini.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

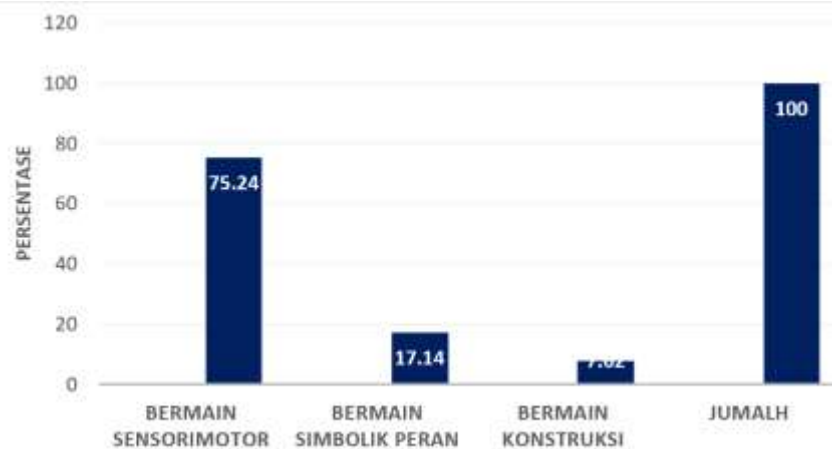
3. Hasil dan Diskusi

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dikemukakan hasil penelitian seperti berikut ini.

1) Jenis Bermain Yang Digunakan Dalam Pembelajaran



Hasil analisis data yang diperoleh melalui angket diketahui bahwa umumnya guru TK Provinsi Sumatera sudah menggunakan bermain dalam pembelajarannya. Penggunaan bermain dalam pembelajaran yang dilakukan guru sangat bervariasi. Tetapi, Sebagian besar (69,52%) guru menggunakan jenis bermain sensori atau bermain sensorimotor. Sangat sedikit atau sebesar 2,86% guru menggunakan bermain konstruksi dalam pembelajaran di TK. Secara lengkap hasil analisis persentase dikemukakan dalam Grafik pada Gambar 2.



Gambar 2: Grafik Persentase Penggunaan Jenis Bermain Dalam Pembelajaran TK

Grafik pada Gambar 2 menunjukkan bahwa semua guru menggunakan bermain dalam pembelajaran di TK. Kelihatannya guru sudah memahami pentingnya bagi AUD. Dengan bermain perkembangan anak khususnya perkembangan otak akan berkembang maksimal (Kessel (2018)). Selain itu, Grafik Gambar 2 menunjukkan bahwa bermain pembangunan atau bermain konstruksi sangat jarang digunakan guru dalam pembelajaran di TK. Hasil analisis ini berbeda dengan (Wolfgang, Mackender, dan Wolfgang,1991) yang mengemukakan bahwa anak TK, anak yang berusia 4 sampai 6 tahun seharusnya sudah lebih banyak melakukan kegiatan bermain jenis bermain konstruksi. Bila dikaitkan dengan hasil wawancara diketahui guru menggunakan bermain konstruksi tidak langsung dalam pembelajaran apa lagi pembelajaran inti melainkan pada saat bermain bebas dan atau pada saat telah menyelesaikan kegiatan inti pembelajaran. Hal ini selain sebagai kegiatan bermain bebas juga sebagai kegiatan di sudut pengaman. Hasil wawancara dengan salah seorang guru TK (ibu X) yang menunjukkan hal tersebut seperti berikut ini.

Saya selalu menggunakan kegiatan bermain dalam pembelajaran saya. Saya melakukan kegiatan bermain mencampur warna dan mewarnai, saya juga pernah bermain peran sebagai polisi dan pengguna jalan raya, saya juga pernah mengajak bermain balok.

Saya melakukan kegiatan bermain saat anak sudah menyelesaikan kegiatan belajarnya. Selain itu, pada saat bermain bebas. Itu dilakukan kalau ada anak-anak yang memintanya.

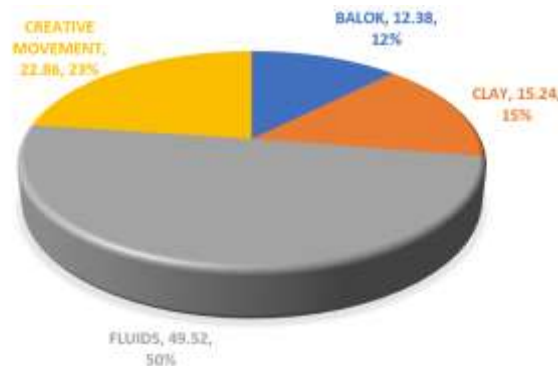


Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru cenderung lebih banyak menggunakan jenis bermain sensori. Hasil ini menguatkan hasil analisis kuantitatif yang disajikan pada Gambar 2. Pemilihan jenis bermain yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya adalah pemahaman guru tentang bermain. Guru PAUD telah memiliki pemahaman tentang bermain, namun dalam pelaksanaannya guru mempertimbangkan beberapa faktor yang menyebabkan pembelajaran terfokus pada kegiatan pengenalan membaca, menulis dan berhitung (Alfaeni Dina Kusumanita Nur, Euis Kurniati, 2023). Hal serupa juga terjadi pada pemilihan jenis bermain.

2) Bahas Bermain

Hasil analisis kuantitatif data penggunaan bahan bermain dalam pembelajaran di TK menunjukkan bahwa sebesar 49,52% bahan bermain yang digunakan guru adalah cairan (fluids). Bahan bermain balok jarang digunakan guru dalam pembelajaran atau hanya sebesar 12,38% bahan bermain balok ini digunakan guru. Secara lengkap hasil analisis dikemukakan dalam Grafik pada Gambar 3.

Dari Gambar 3 diketahui bahwa semua jenis bahan bermain pernah digunakan guru dalam pembelajaran di TK. Dari keempat jenis bahan bermain, bahan bermain balok merupakan bahan bermain yang paling jarang digunakan guru, yaitu sebesar 12,38%. Balok standar, yaitu balok konstruksi, balok geometri dan balok bebas atau tangram sebagai bahan bermain yang menarik perhatian anak pada saat pembelajaran di sentra balok (Nielsen, 2008).



Gambar 3: Grafik Persentase Penggunaan Bahan Bermain Dalam Pembelajaran TK

Hasil analisis wawancara terpumpun (FGD) diketahui bahwa guru mengalami kesulitan memperoleh bahan bermain yang cukup untuk digunakan dalam pembelajaran. hasil wawancara dengan guru dikemukakan sebagai berikut.

Bahan bermain yang saya gunakan dalam pembelajaran terdiri dari beberapa macam, yaitu serbuk kelapa yang dikeringkan, pasir, air, pewarna, daun-daun buat warna atau buat topi atau mahkota, dan yang lainnya. Bahan ini mudah diperoleh di sekitar TK dan juga di sekitar rumah saya.



Saya juga menggunakan tubuh anak (bagian tubuhnya) untuk menghasilkan sesuatu, seperti menirukan bentuk dan bulat, huruf.

Saya belum pernah menggunakan bahan bermain balok dalam pembelajaran. Jumlah balok yang tersedia di TK tidak cukup kalau digunakan dalam pembelajaran. balok ini sy gunakan saat bermain bebas oleh anak yang ingin bermain balok.

Mengapa bahan bermain cairan (fluids) sering digunakan, karena selain menarik perhatian anak juga mudah diperoleh. Bahan bermain cairan (fluids) yang banyak digunakan adalah air dan pewarna, di antaranya dalam kegiatan mencampur warna. Bahan bermain balok cenderung digunakan untuk membantu anak mengenal lambang bilangan (Cahyani Agnes Dhear Nur, 2012). Balok belum digunakan sebagai bahan bermain konstruksi karena belum terpenuhinya rasio balok:anak. Kondisi tersebut karena keterbatasan alat permainan (Rosidah Anfa Kamilatul, Hani Hashipah , Wafa Tajul Arifah, Risbon Sianturi, (2023), dan kurangnya kemampuan guru dalam mengelola alat permainan yang terbatas (Syamsuardi, 2012). Dalam kegiatan bermain sering juga digabung beberapa bahan bermain, seperti daun, ranting, bambu, air, batu dan tanah (Oktari Vanni Miza, 2017) untuk memperoleh hasil yang lebih bermakna.

3) Aktivitas Bermain

Data aktivitas bermain dalam pembelajaran di TK diperoleh dengan menggunakan instrumen angket yang diberikan kepada guru TK Kabupaten Deli Serdang. Hasil analisis data menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang sering dilakukan dalam pembelajaran di TK dalam rentang waktu satu tahun adalah aktivitas bermain bergerak di atas papan titian, yaitu sebesar 25,97%. Tiga aktivitas bermain umumnya tidak pernah dilakukan guru dalam pembelajaran di TK, yaitu membuat rumah dari balok besar/balok berongga/lego, membentuk dengan bubur kertas, dan bergerak bebas mengikuti sesuai alat musik. Secara lengkap hasil analisis data disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1: Persentase Aktivitas Bermain Dalam Pembelajaran di PAUD

NO	AKTIVITAS BERMAIN	PENGUNAAN	
		ABSOLUT	RELATIF (%)
1	Membuat rumah dari balok besar/balok berongga/lego	0	0
2	Membuat jembatan	1	0.55
3	Membuat menara	1	0.55
4	Membuat pagar	1	0.55
5	Membuat hiasan (menganyam, menempel)	4	2.21
6	Membuat rumah dari Kertas, kardus	4	2.21
7	Membuat sesuatu, seperti taman dari bahan alam (ranting, daun, batu, pasir)	4	2.21
8	Membentuk dengan Plastisin	7	3.87



9	Membuat dengan Tanah liat	11	6.08
10	Membentuk dengan bubur kertas	0	0.00
11	Membuat roti	1	0.55
12	Mengisi botol	1	0.55
13	Mencap telapak tangan dan kaki	2	1.10
14	Bergerak bebas mengikuti sesuai alat musik	0	0.00
15	Bergerak bebas mengikuti suara tepukan	17	9.39
16	Bergerak bebas mengikuti suara nyanyian	14	7.73
17	Bergerak di atas papan titian	47	25.97
18	Bergerak menaiki tangga	20	11.05
19	Membuat bakso	1	0.55
20	Menangkap ikan	1	0.55
21	Menggambar objek yang ada di sekolah	33	18.23
22	Bermain peran	4	2.21
23	Bermain bola (tangkap dan lempar	7	3.87
	JUMLAH	181	100.00

Tabel 1 menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang dilakukan dalam pembelajaran di TK bervariasi. Hal ini bisa disebabkan karena guru menyadari pentingnya bermain bagi perkembangan anak. Aktifitas bermain mempunyai pengaruh yang positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, khususnya perkembangan jasmani anak (Yudesta Erfayliana, 2016). Anak dapat bersosialisasi dan membantu teman yang sedang dalam keadaan susah, berbagi kepada teman yang membutuhkan, saling menghibur, dan seterusnya (Tegar dan Rachma, 2020; dan Ahadi Muh, Ihwan Azhari, Anita Yus, 2021). Terdapat berbagai aktivitas dari model yang telah dikaji para ahli dan peneliti yang dapat mengembangkan kemampuan anak (Lubis Rahmat Rifai, Nurhayati Hasibuan, Rina Winarsih, Irawati, 2020). Melalui bermain anak bisa berekspresi (Yus Putri Cuancy, 2023). Bermain bisa diintegrasikan ke dalam pembelajaran proyek di TK (Desi Murniati Siregar, dkk (2022). Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan ternyata banyak aktivitas bermain yang dapat digunakan dalam pembelajaran di TK untuk membantu anak mencapai perkembangan yang optimal.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan dapat dikemukakan bahwa bermain itu penting untuk optimalisasi capaian perkembangan anak. Bermain dilakukan berdasarkan jenis bermain, bahan bermain, dan aktivitas bermain untuk membantu anak berimajinasi. Secara rinci hasil penelitian ini disimpulkan seperti berikut ini.

Pertama, terdapat beberapa jenis bermain yang digunakan guru dalam pembelajaran, dan umumnya guru menggunakan bermain sensoris (mencampur warna, mewarnai, dan



menempel), serta bermain peran atau simbolik, sedang bermain konstruksi jarang sekali digunakan dalam pembelajaran dan umumnya digunakan pada saat bermain bebas,

Kedua, bahan bermain yang sering digunakan adalah pewarna, kertas dan daun, sesekali menggunakan tanah liat dan atau plastisin (clay) dan cairan (fluids), serta bahan untuk bermain peran, misalnya berperan profesi,

Ketiga, aktivitas bermain yang sering digunakan adalah kegiatan yang berkaitan dengan bermain sensori motor.

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan kajian para pemangku kewenangan PAUD, khususnya bagi guru untuk menggali kemampuan dan kreativitas merancang dan melaksanakan pembelajaran di PAUD khususnya di TK dengan mengintegrasikan bermain.

5. Daftar Rujukan

- Ahadi Muh, Ihwan Azhari , Anita Yus, (2021). The traditional Game-Based Thematic teaching materials in improving students' social competence. *International Journal of Research and Review* Vol.8; Website: www.ijrrjournal.com
- Alfaeni Dina Kusumanita Nur, Euis Kurniati, (2023). Redefine the Concept of Play in Early Childhood Education., *Cakrawala Dini Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/51942> Vol 14 No 1
- Baumer Sonja. (2013). Play Pedagogy and Playworlds. article. USA: Encyclopedia on Early Childhood Department University of California at San Diego. <https://www.child-encyclopedia.com/pdf/expert/play/according-experts/play-pedagogy-and-playworlds>
- Chard, S. (2014). The Project Approach. Retrieved from <http://www.projectapproach.org>
- Cahyani Agnes Dhear Nur, (2017). Penggunaan media bahan alam dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kartika I-63 Padang, <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i1.503> Vol 1 No 1
- Desi Murniati Siregar, Eva Martina Simatupang, Timbul Amar Hotib Harahap, Anita Yus, dan Aman Simaremare., (2022). Analisis Efektifitas Model Belajar Bermain Berbasis Proyek Tema Lingkunganku Pendidikan Anak Usia Dini, *JISH: Journal Ilmu Social and Humanities* <https://doi.org/10.55927/jsih.v1i1.453> Vol 1 No 1
- Dwi Septi Anjas Wulan, Winda Widya Sari, Anita Yus. (2019). Video Analysis of Project Learning Models in Early Childhood Education Programs by Prospective Teacher



Early Childhood. Proceeding ICONSEIR 2019 December 17, Medan, Indonesia
<http://DOI.org/10.4108/eai.17-12-2019.2296026>

Erfayliana Yudesta, (2016). Aktivitas bermain dan perkembangan jasmani anak trampil, Jurnal Pendidikan dan pembelajaran dasar, Vol 3 No 1
<https://doi.org/10.24042/terampil.v3i1.1334>

Formen, A., & Nuttall, J. (2014). Tensions between discourses of development, religion, and human capital in early childhood education policy texts: The case of Indonesia. *International Journal of Early Childhood*, 46(1), 15–31

Hughes P.Fergus., (2010). *Children, play, and development*. USA: SAGE Publications, Inc.

Jackman L. Hilda, 2009. *Early Education curriculum a child's connection to the world*, fourth edition, Australia: Delmar Cengage Learning

Kessel, Julie. (2018). Let Our Children Play: The Importance of Play in Early Childhood Education, *University of Montana Journal of Early Childhood Scholarship and Innovative Practice*, Vol 2 Issu 1 Article 5

Lubis Rahmat Rifai, Nurhayati Hasibuan, Rina Winarsih, Irawati. (2020). Model-model permainan AUD di rumah studi deskriptif di TK Aisyiah Kp Dadap selama pandemic covid-19, *Jurnal Kumara Cendekia* <https://jurnal.uns.ac.id> Vol 8 no 3

Mildred, B. Patren. (1935). *Social play among preschool children*. New York: Herron & B Sutton-Smith (eds)

Nielsen, D.M. (2008). *Teaching young children, preschool-k: A guide to planning your curriculum, teaching through learning center, and just about everything else*. (Febrianti Ika Dewi, Trans). Jakarta: Indeks

Oktari Vanni Miza, 2017., Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Kartika I-63 Padang, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/503> Vol 1 no 1

Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York: W. W. Norton

Rahayu Evi, Syahri Ramadhan, Nelia Guswati, Roby Seprya, Inmaryanto,. (2022) Penggunaan Alat Peraga Edukatif Media Tanah Liat Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan* -



Jurnal Pendidikan dan Konseling: <https://ejournal.stai-tbh.ac.id/index.php/mitra-ash-syibyan> Vol 5 no 1

Roopnarine, Jaipaul L dan James E Johnson. (2005). Approach to early childhood education fourth edition, Columbus, Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall

Rosidah Anfa Kamilatul, Hani Hashipah , Wafa Tajul Arifah, Risbon Sianturi, (2023). Analisis dan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Outdoor di TK Negeri Pembinaan Kota Tasikmalaya., Jurnal Usia Dini, <https://jurnal.unimed.ac.id> vol 9 no 1

Samuel Kai Wah Chu., Rebecca B. Reynolds Nicole J. Tavares, Michele Notari Celina Wing Yi Lee., (2017). 21st Century Skills Development Through Inquiry-Based Learning From Theory to Practice, Singapura: Springer Science+Business Media Singapore

Sirima, Pinyoanyntapong. 2013. A Model for Promoting the Development of Basic Dharma Traits in Preschool Children, Asia-Pacific Journal of Research in early Childhood Education, 7. 3 (45 – 67)

Syamsuardi, (2012). Penggunaan alat permainan edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak Polewali Kecamatan Tanate Riattang Barat Kabupaten Bone, Jurnal Publikasi, <https://ojs.unm.ac.id> Volume II No. 1

Tegar Dita Widayayekti dan Rachma Hasibuan.,(2020). Hubungan bermain taman lalu lintas dengan perilaku prososial anak usia dini di TK Taman Ceria Surabaya, Jurnal PAUD Teratai, Volume 9 Nomor 1. <https://ejournal.unesa.ac.id>

Utami, A. D., Fleer, M., & Li, L. (2020). Shift in teachers' pedagogical practices in play-based programme in Indonesia. International Journal of Early Years Education, 28. <https://doi.org/10.1080/09669760.2020.1777846>

Wolfgang, Charles H., Bea Mackender and Mary E. Wolfgang, 1981. Growing & Learning Through Play. United States of America: Judy/ instructor.

Yus Anita, Inayah Hanum, Abdul Harris Handoko. (2012). Pengembangan model bermain simbolik berbasis kompetensi dan berkonteks cerita rakyat sebagai strategi pendidikan karakter anak usia dini. Laporan Penelitian, Medan: FIP UNIMED

Yus Anita, (2013). Bermain sebagai kebutuhan dan strategi pengembangan pengembangan diri anak, Jurnal Ilmiah Visi Ilmiah Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal, Vol 8, Issu 2, pp 153-158 DOI: <https://doi.org/10.21009/JIV.0802.9>



- Yus Anita. (2017). How Teachers Comprehend and Support Children's Needs to be Scientists, Proceeding, Atlantis Pres: The 3rd International Conference on Early Childhood Education 2016, Vol 58
- Yus Anita, Kamtini. (2018). Eksplorasi Penggunaan Bermain Simbolik untuk Membantu Perkembangan dan Belajar Anak di Taman Kanak-Kanak, Journal: Early Childhood Education Journal of Indonesia, V 1 Issu 1, pp 44-51
- Yus Anita, dan Winda Widya Sari, (2020). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Yus Anita, dan Putri Cuancy Saragih (2023). Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap kemampuan Bahasa ekspresif anak usia dini, Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia, DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.3186 Vol 7 No 2