



## Bermain Aktif dalam Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Binayatul

Ahmad Syukri Sitorus<sup>\*1)</sup>, Suri Rahmadhani<sup>2)</sup>, Achnes Oktavia Rambe<sup>3)</sup>, Hafizah Herdini<sup>4)</sup>, Liza Robiatul<sup>5)</sup>

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia<sup>\*1,2,3,4,5</sup>

### Alamat Email Penulis

[ahmadsyukrisitorus@gmail.com](mailto:ahmadsyukrisitorus@gmail.com)<sup>1</sup>, [surirahmadhani999@gmail.com](mailto:surirahmadhani999@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[achnesoktaviarambe@gmail.com](mailto:achnesoktaviarambe@gmail.com)<sup>3</sup>, [hafizahhrdn16@gmail.com](mailto:hafizahhrdn16@gmail.com)<sup>4</sup>, [lizarobiatul@gmail.com](mailto:lizarobiatul@gmail.com)<sup>5</sup>.

### Artikel Info

Received :

1 April 2023

Revised :

30 April 2023

Accepted :

31 Mei 2023

### Kata Kunci:

Bermain, aktif, perkembangan.

### Keywords:

Play, active, development

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk melihat perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Binayatul Insan terhadap bermain aktif. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data adalah wawancara mendalam, pengamatan, dan studi dokumentasi. Dalam menganalisis data penelitian ini dapat diketahui bahwasannya lingkungan sekolah dan keluarga mempunyai peran yang sangat penting dalam proses perkembangan anak salah satunya yaitu melalui kegiatan bermain aktif terutama dalam menyediakan atau memfasilitasi semua keperluan anak pada saat kegiatan bermain berlangsung.

### ABSTRACT

*The purpose of this study is to look at the development of creativity of children aged 5-6 years in RA Binayatul Insan towards active play. This research uses qualitative descriptive research with data collection techniques are in-depth interviews, observations, and documentation studies. In analyzing this research data, it can be known that the school and family environment has a very important role in the child development process, one of which is through active play activities, especially in providing or facilitating all children's needs during play activities.*

### PENDAHULUAN

Bermain aktif sangat penting diterapkan pada anak usia dini, dengan bermain aktif anak bisa belajar. Bermain aktif juga memberikan sebuah kesenangan untuk anak, dengan bermain ini dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak baik perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak. Bermain juga dapat meningkatkan penalaran anak dan memahami makna lingkungannya dan juga membentuk imajinasi anak sehingga anak dapat mengembangkan kreativitas yang ada pada diri anak. Bermain aktif dapat memotivasi rasa percaya diri anak dari awal sampai

akhir yang dapat menstimulasi anak untuk aktif dalam kegiatan. Anak juga dapat bekerja sama dengan temannya. Sehingga komunikasi tercipta dan mereka berlatih untuk berani mengungkapkan pendapat yang mereka rasa kurang pas. Selain itu, anak-anak juga berlomba mengungkapkan ide-ide untuk memecahkan masalah yang ada. (Esti Pujiastuti & Rita Nurunnisa:2021)

Kegiatan bermain aktif yang dilakukan di TK Binayatul Iman dapat mendorong anak-anak untuk menstimulasi aspek perkembangan sosial emosionalnya terutama pada rasa percaya diri anak. Bermain Aktif juga selalu didasari oleh inisiatif anak, kemauan anak, dan dukungan guru, sehingga guru dapat berperan sebagai fasilitator yang senantiasa siap melayani anak sesuai dengan kebutuhan anak. Melalui bermain aktif anak ditanamkan beragam nilai dan aturan hidup bermain juga memberi efek yang sangat kuat dan positif bagi pertumbuhan dan perkembangan otak anak usia dini. Kegiatan bermain aktif ini dapat melibatkan semua anggota tubuh anak dimana anak akan terlibat langsung dalam semua aktivitas. Seperti bermain konstruktif, bermain bebas, melakukan penjelajahan dan aktivitas bermain yang mampu dikerjakan anak. Maka dari itu, seorang guru anak usia dini harus mengetahui hakikat dan arti bermain dan permainan pada anak serta berbagai keterampilan yang berkaitan dengan permainan dan bermain anak.

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat mutlak dibutuhkan, sebab dunia anak adalah dunia bermain, bagaimana mereka memahami dunianya adalah melalui bermain. Menurut pendapat Sudono (2003:65), bermain adalah pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak dan bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi anak itu sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Para ahli psikologi anak menekankan pentingnya bermain bagi anak. Bagi anak-anak, bermain merupakan kegiatan yang alami dan sangat berarti. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengadakan hubungan yang erat dengan lingkungan

Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut Hurlock (1993: 22), bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain juga dapat dikatakan sebagai aktivitas yang menggembirakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan. Bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, dengan kegiatan tersebut anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan. Permainan mempunyai fungsi pendidikan dan perkembangan karena memungkinkan anak untuk mengendalikan perilaku mereka dan menerima keterbatasan di dunia nyata serta melanjutkan perkembangan ego dan pemahaman atas realitas.

Bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Bermain merupakan kegiatan santai, menyenangkan tanpa tuntutan (beban) bagi anak. Bermain juga merupakan kebutuhan yang esensial bagi anak. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, emosi, sosial, nilai, bahasa dan sikap hidup.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Bermain Aktif Dalam Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Binayatul”** untuk di analisis secara lebih mendalam terkait bermain aktif terhadap anak.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Peneliti melaksanakan proses penelitian secara mendalam melalui penelitian deskriptif dengan jenis studi bermain aktif dalam perkembangan anak di raudatul atfal binayatul ihsan. Teknik pengumpulan data dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara mengumpulkan informasi melalui wawancara secara mendalam dan mengamati kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan bermain, kemudian dokumen yang dikumpulkan oleh peneliti yaitu dokumen yang bersangkutan dengan bermain aktif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama masa sekolah, anak memiliki kegiatan dan minat yang luas dalam bermain (Hurlock,1980). Bermain didefinisikan sebagai kegiatan menyenangkan yang dilakukan demi kepentingan kegiatan itu sendiri,tanpa memperhatikan hasil akhirnya (Hurlock,1991; Santrock, 1997; Teddjasaputra, 2001).Pernyataan ini menekankan betapa pentingnya bermain bagi anak untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang berguna bagi masa depannya. Jadi, bermain adalah kegiatan menyenangkan yang dilakukan demi kepentingan kegiatan itu sendiri dan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan tertentu, khususnya bagi anak.

Seiring dengan diluncurkannya kurikulum 2013, salah satu prioritas penting yang ingin diwujudkan adalah adanya perubahan pola pikir dan pola tindak di kalangan peserta didik yang selama ini cenderung pasif dan statis agar menjadi lebih aktif, dinamis dan kreatif. Pola pikir dan pola tindak yang kreatif perlu dibiasakan sejak usia dini, karena pada rentang usia dini, lahir sampai delapan tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*), di mana anak-anak tersebut sangat peka terhadap pengaruh dan perubahan yang berasal dari lingkungan sekitarnya.Berhubungan dengan bakat kreatif yang dimiliki oleh setiap individu, Semiawan (2002:126) menyatakan bahwa pada dasarnya setiap anak dilahirkan memiliki bakat kreatif tertentu. Bakat kreatif inilah yang kelak menjadi berbagai bentuk kreativitas yang berguna bagi kehidupan pribadi anak.

Bakat kreatif pada setiap anak perlu dikenali, dipupuk, dan dikembangkan melalui stimulasi yang tepat agar kreativitas anak dapat terwujud. Ekspresi tertinggi dari keberbakatan adalah kreativitas yang ditampilkan oleh individuSemiawan (2002:126). Potensi kreatif yang terdapat dalam diri setiap individu dapat di observasi saat anak melakukan kegiatan bermain karena bermain adalah dunia anak dan umumnya terjadi secara alamiah. Melalui kegiatan bermain anak mampu mengembangkan potensi yang tersembunyi di dalam dirinya secara aman, nyaman, dan menyenangkan.

Pada kenyataannya, masih ada sebagian orang yang berpikir bahwa bermain hanya penting untuk mengisi waktu luang anak. Pandangan ini tentu saja tidak benar karena bagi anak bermain merupakan ‘pekerjaan’ dan alat yang digunakannya untuk bekerja adalah adalah alat permainannya. Melalui bermain dan alat permainannya, anak belajar mengenali diri dan dunia sekitarnya melalui eksplorasi dan meneliti berbagai hal yang dilihat, didengarkan dan dirasakannya. Sejalan pernyataan tersebut, Irawati berpendapat “bermain tentu menyenangkan dan merupakan suatu hal yang sangat

menggembirakan bagi anak karena anak menemukan dunia mereka yang sebenarnya. Irawati melanjutkan bahwa sering terjadi kesalahan yang dilakukan orang tua, guru, dan atau pengasuh anak dalam mengartikan tentang pentingnya bermain pada usia dini. Kesalahan yang umum terjadi adalah bermain selalu dikaitkan dengan berbagai sarana bermain yang harus disediakan oleh orang dewasa.

Proses bermain aktif yang dilakukan di RA Binayatul Ihsan dapat beraneka ragam, hal ini sesuai pengalaman dan usia anak, dimulai dari cara mengenalkan permainan sampai cara menggunakan permainan. Adapun proses pembuatan media yang dibuat dengan menggunakan bahan yaitu stik ice cream, origami, dan kardus. Media yang kami gunakan ini adalah media berhitung dimana anak akan menghitung stik yang sudah diberi angka lalu memasukkan stik tersebut kedalam kantong origami sesuai dengan angkanya.

(Daromi, 2006:7) Permainan aktif yang kami lakukan ini untuk menumbuhkan keterampilan anak yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, anak memerlukan situasi yang menyenangkan yang membangkitkan semangat belajar. Karena belajar tidak bisa dipaksakan maka dari itu kita sebagai pendidik harus bisa melakukan belajar sambil bermain aktif.

Setelah melakukan kegiatan bermain aktif di RA Binayatul Ihsan, kami melihat banyak perkembangan dari anak-anak tersebut, seperti perkembangan kognitif dimana anak yang awalnya hanya diam dan melihat setelah dilakukannya kegiatan bermain aktif ini adanya perubahan dimana anak menjadi lebih aktif dan berani untuk tampil kedepan.

Usia awal anak disebut dengan golden age merupakan masa dimana otak anak berkembang pesat. Usia ini terjadi pada usia 0-6 tahun, pada usia dini, anak lebih muda menyerap berbagai informasi yang diterima selama bersosialisasi dengan lingkungannya. Pendidikan anak usia dini mempunyai peran yang sangat penting untuk mendorong tumbuh kembang anak secara optimal. Masa anak-anak adalah usia untuk belajar, menjelajah, bertanya, bermain, berkreasi, dan juga meniru. Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya. Di dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan.

Hurlock (Tedjasaputra, 2001: 53) beranggapan bahwa permainan aktif merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Pada kegiatan bermain aktif banyak menggunakan aktivitas fisik. Banyak macam permainan yang dapat dilakukan dalam bermain aktif, hal ini dipengaruhi oleh kesehatan, penerimaan sosial dari kelompok teman bermain, tingkat kecerdasan anak, jenis kelamin, alat permainan, lingkungan tempat atau dibesarkan. Piaget dalam Morrison menyatakan permainan aktif merupakan kegiatan bermain yang memberi kesempatan kepada anak untuk memiliki kepercayaan diri akan diri mereka, apa yang dapat mereka raih dan membuat mereka menjadi individu yang dapat mengatur diri sendiri. Disampaikan pula bahwa permainan merupakan cara utama anak untuk terlibat secara aktif dengan lingkungannya dan untuk berpikir dan belajar.

Tedjasaputra (2001: 52) menyatakan bahwa permainan aktif merupakan suatu kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan, yang melibatkan banyak aktivitas tubuh, serta gerakan tubuh.

Permainan aktif pada dasarnya merupakan aktivitas fisik secara spontan dan sesekali dengan energi tinggi. Kegiatan ini dapat terjadi di dalam atau di luar ruangan, sendiri atau dengan teman-teman dan keluarga. Bahkan sebelum anak bisa berjalan, mereka bisa mulai bermain. Ketika mereka semakin tua akan memiliki keterampilan belajar, peluang untuk meningkatkan bermain aktif.

Wardani (2009: 77) berpendapat permainan aktif merupakan permainan yang menimbulkan rasa senang dari apa yang dilakukannya dan diusahakan si pemain, selain itu jenis permainan ini menuntut kontribusi yang besar dari pemain.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan aktif merupakan suatu kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik, yang menimbulkan perasaan senang pada anak dimana kegiatan bermain ini dapat dilakukan sendiri atau bersama dengan teman-temannya dan dapat dilakukan dalam kehidupan sehingga memberikan stimulasi bagi perkembangan anak.

Bermain aktif merupakan berbagai macam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak dalam mengamati, mengeksplorasi, berhayal, bahagia, berinteraksi, dalam mengungkapkan segala pikiran dan perasaan yang ada dalam diri anak itu sendiri (Jf & Azmi, 2022). Di dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan. Dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Dalam bermain, anak dapat mengembangkan motorik kasar dan motorik halus, meningkatkan penalaran, dan memahami lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas. Hal ini didukung oleh peneliti dengan judul peningkatan pengetahuan metode bermain aktif pada kelompok guru untuk meningkatkan perkembangan. (Miftahul ulum kabupaten tegal, 2021) dimana peneliti menyebutkan bahwa peningkatan perubahan pengetahuan untuk bermain aktif dapat memaksimalkan perkembangan pada anak.

Dalam kegiatan bermain aktif ini peneliti banyak memperoleh keuntungan melalui kegiatan bermain aktif ini, salah satunya adalah dapat mengembangkan kreatifitas terhadap anak usia dini. Bermain dalam jenis apapun, baik permainan aktif ataupun bermain yang lainnya adalah jenis-jenis permainan yang saling berkesinambungan serta dapat memberi hiburan dan menambah wawasan pada anak. Banyak orang menganggap bahwasanya bermain ini kurang efektif atau kurang bermanfaat bagi anak usia dini, misalnya untuk perkembangan fisik motorik dan kesehatannya, karena dengan kegiatan bermain aktif ini anak tidak terlalu banyak menggunakan gerak tubuh atau melakukan aktivitas fisik. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan media bermain aktif anak. Adapun penelitian ini mungkin sudah pernah diteliti oleh penelitian lain terkait dengan keaktifan bermain anak yang dimana anak menjadi pusat penelitian. Kegiatan bermain yang menggunakan media berhitung ini merupakan suatu kegiatan yang sangat efektif dikalangan anak usia dini, karena permainan ini dapat meningkatkan perkembangan otak anak dengan optimal. Dengan menggunakan media berhitung ini dapat membuat anak mengenal dengan cepat seperti hitungan angka, mengenal warna yang terdapat pada media tersebut.

Berdasarkan hasil peneliti menunjukkan bahwa anak dalam meningkatkan imajinasi, kemampuan fisik motorik halus dan kasar, keterampilan sosial, kognitif, emosi melalui kegiatan bermain aktif anak dapat dibimbing dan di arahkan. Anak juga dapat mengikuti aturan permainan, dengan mendengarkan penjelasan materi permainan dengan tenang, senang, dan kerjasama. Hal ini didukung oleh peneliti dengan judul meningkatkan rasa percaya diri anak melalui kegiatan bermain bahwasannya kegiatan bermain ini dapat mendorong anak lebih aktif dalam perkembangan sosial emosional anak yang menjadikan rasa percaya diri pada anak .

Peran guru dalam kegiatan bermain di sekolah atau di kelas sangatlah penting. Guru harus berperan sebagai pengamat, dalam bertugas sebagai seorang pengamat guru harus melakukan observasi, bagaimana seorang anak berinteraksi dengan sesama temannya atau dengan benda-benda disekitarnya. Guru harus mengamati lama anak melakukan sesuatu kegiatan, mengamati anak-anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan sesuatu serta bergaul dengan teman sebayanya. Guru sebagai evaluator kegiatan bermain, bertugas melakukan pengamatan serta penilaian terhadap sejauh mana kegiatan yang dilakukan anak didik untuk memenuhi kebutuhan mereka masing-masing (Jf, 2021).

Peran guru di Tk Binayatul Iman kurangnya komunikasi antara guru dan peneliti, dimana bermain aktif ini membutuhkan peran besar antara guru dan peneliti demi tercapainya tujuan perkembangan pada anak. Dimana seharusnya guru ikut serta dalam permainan media yang dilakukan peneliti. Seharusnya guru ikut serta dalam permainan media tersebut karena sebelum membuat inovasi permainan guru harus lebih duluan mengerti permainan apa yang dilaksanakan oleh peneliti. Hal ini di dukung oleh peneliti dengan judul Efektivitas pola pembelajaran pendidikan anak usia dini kelompok bermain griya nanda dwp uin sunan kalijaga Yogyakarta. (Fitriani,2019). Menyebutkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan sarana belajar dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi aktif.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa Kegiatan bermain aktif yang dilakukan di TK Binayatul Iman dapat mendorong anak-anak untuk menstimulasi aspek perkembangan sosial emosionalnya terutama pada rasa percaya diri anak. Bermain Aktif juga selalu didasari oleh inisiatif anak, kemauan anak, dan dukungan guru, sehingga guru dapat berperan sebagai fasilitator yang senantiasa siap melayani anak sesuai dengan kebutuhan anak. Melalui bermain aktif anak ditanamkan beragam nilai dan aturan hidup beramin juga memberi efek yang sangat kuat dan positif bagi pertumbuhan dan perkembangan otak anak usia dini. Kegiatan bermain aktif ini dapat melibatkan semua anggota tubuh anak dimana anak akan terlibat langsung dalam semua aktivitas. Seperti bermain konstruktif, bermain bebas, melakukan penjelajahan dan aktivitas bermain yang mampu dikerjakan anak. Maka dari itu, seorang guru anak usia dini harus mengetahui hakikat dan arti bermain dan permainan pada anak serta berbagai keterampilan yang berkaitan dengan permainan dan bermain anak.

**REFERENSI**

- Anggani, Sudono (2003). *Bermain Sebagai Sarana Utama Dalam Perkembangan dan Belajar Anak (Anak Usia Dini)*. Jakarta : Gramedia.
- Cobb, P. & Gravemeijer, K. (2006). *Design Research from a Learning Design Perspective*. Dalam Akker, Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N. Dockett, etc. (2007). *Creative Curriculum for Pre-School 4<sup>th</sup> Edition*. Washington DC : Teaching Strategies.
- Hurlock, Elizabeth, B, (1993). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Jf, N. Z. (2021). UPAYA KEPALA SEKOLAH DALAM PENINGKATKAN KINERJA GURU DAN PARTISIPASI ORANGTUA TERHADAP PELAKSANAAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN ANAK PADA MASA PANDEMI COVID-19. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 92–109. <https://journal.yaspim.org/index.php/pendalas/article/view/65>
- Jf, N. Z., & Azmi, K. (2022). *STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF PADA ANAK USIA DINI*. 2(1). <https://doi.org/doi.org/10.24952/alathfal.v2i1.5312>
- Larson, G. W., Ellis, D. C., & Rivers, P. C. (1984). *Essentials of chemical dependency counseling*. New York: Columbia University Press. (Buku banyak penulis) (Eds.), *Educational Design Research* (hal 17-51). New York: Routledge. (Buku kumpulan penulis)
- Musnizar, Safari. (2017). *Bermain Sebagai Belajar Dalam Membantu Proses Perkembangan Anak*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, II (2) : 1-22 (Artikel Dalam Jurnal)
- Jf, N. Z. (2021). UPAYA KEPALA SEKOLAH DALAM PENINGKATKAN KINERJA GURU DAN PARTISIPASI ORANGTUA TERHADAP PELAKSANAAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN ANAK PADA MASA PANDEMI COVID-19. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 92–109. <https://journal.yaspim.org/index.php/pendalas/article/view/65>
- Jf, N. Z., & Azmi, K. (2022). *STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF PADA ANAK USIA DINI*. 2(1). <https://doi.org/doi.org/10.24952/alathfal.v2i1.5312>
- Larson, G. W., Ellis, D. C., & Rivers, P. C. (1984). *Essentials of chemical dependency counseling*. New York: Columbia University Press. (Buku banyak penulis) (Eds.), *Educational Design Research* (hal 17-51). New York: Routledge. (Buku kumpulan penulis)
- Nahdi, K. (2009). *Pola Pelibatan Wanita dalam Kelompok Masyarakat Program Inpres Desa Tertinggal (POKMAS IDT) di Kabupaten Lombok Timur*. *Jurnal Educatio*, IV (1): 1-15.(Artikel dalam jurnal)
- NI Kadek Indra Yanti, (2014). *Pengaruh Permainan Aktif Kreativitas Pada Penggunaan Konsep Matematika Awal*. *Jurnal Pendidikan anak usia dini*.
- Nurani, Yuliani, (2020). *Kurikulum Bermain Aktif*. Jakarta: PT. Indeks.
- OECD. (2010). *PISA Results: What Makes a School Successful?* Diakses pada 26 Maret 2012, dari <http://www.oecd.org/dataoecd/11/16/48852721.pdf>. (Internet)
- Solehudin, M. (2010). *Bermain merupakan Sarana yang Unik dan Alami bagi Perkembangan dan Belajar Anak*. *Jurnal Pendidikan*.
- Wiyanto, Euriska Sulistyaningtyas, (2006). *Efektivitas Bermain Aktif (Cooperative Play) dan Pasif Dalam Menumbuhkan Sikap Sosial Yang Positif Pada Anak Usia Sekolah*, dari <https://repository.usd.ac.id> pdf Artikel dalam Jurnal

Zulkardi. (2002). Developing A Learning Environment on Realistic Mathematics Education for Indonesian Student Teachers. Disertasi tidak dipublikasikan, Enschede, University of Twente. (Skripsi/tesis/ disertasi/ laporan penelitian)