
Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Di TK Mutiara Bunda Kecamatan Balai Jaya Kabupaten Rokan Hilir

Kusmiran¹⁾, Rosmidar^{2)*}

^{1,2)} Institut Agama Islam Rokan

Email : drkusmiran@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui penerapan alat permainan edukatif (APE) berbahan kardus di TK Mutiara Bunda. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas pra siklus, siklus I, dan siklus II. Perlakuan diberikan dalam bentuk kegiatan membuat dan memainkan mainan mobil-mobilan dari kardus secara berkelompok. Hasil observasi menunjukkan peningkatan kreativitas anak secara signifikan. Indikator seperti rasa ingin tahu, imajinasi, keberanian mencoba hal baru, hingga kemampuan membuat dan memainkan mainan sendiri mengalami perkembangan positif. Rata-rata nilai kreativitas anak mencapai 90,97% dengan kategori "Sangat Baik". Temuan ini membuktikan bahwa APE berbahan sederhana dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak di usia dini. Selain itu, kegiatan ini juga merangsang interaksi sosial serta membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Kreativitas, Alat Permainan Edukatif, Bahan Kardus, Pembelajaran Bermain.

Abstract

This study aims to enhance the creativity of early childhood learners through the use of educational play tools (APE) made from cardboard at TK Mutiara Bunda. The research method used is Classroom Action Research (CAR), consisting of pre-cycle, Cycle I, and Cycle II. The intervention involved activities where children created and played with cardboard toy cars in groups. Observation results indicated a significant improvement in children's creativity. Indicators such as curiosity, imagination, willingness to try new things, and the ability to make and play with self-made toys showed positive development. The average creativity score reached 90.97%, categorized as "Very Good." These findings demonstrate that simple-material APE can serve as an effective learning medium to foster creativity in early childhood. Moreover, this activity stimulated social interaction and provided a joyful and meaningful learning experience for the children.

Keywords: Early Childhood, Creativity, Educational Play Tools, Cardboard Materials, Play-Based Learning.

PENDAHULUAN

Dunia anak-anak identik dengan aktivitas bermain, yang menjadi ruang utama bagi mereka dalam menyalurkan imajinasi dan mimpi. Anak usia dini sering kali membayangkan dirinya menjadi sosok tertentu atau berada dalam dunia yang diciptakannya sendiri. Dalam masa pertumbuhan yang produktif ini, bermain bukan hanya menjadi kebutuhan tetapi juga menjadi sarana alami dalam mengembangkan potensi mereka. Anak-anak yang sehat dan aktif cenderung lebih antusias dalam bermain (Imam Musbikin, 2006).

Kegiatan bermain kemudian diadopsi sebagai pendekatan dalam pembelajaran anak usia dini (PAUD), karena bermain dapat menumbuhkan rasa senang, dan kondisi emosional yang positif tersebut sangat mendukung anak dalam menyerap pembelajaran dari guru. Namun, permainan yang dimaksud di dalam konteks pendidikan bukanlah sembarang permainan, melainkan kegiatan bermain yang dirancang, diarahkan, dan diawasi agar memiliki nilai edukatif. Oleh karena itu, pendidik memegang peran penting dalam memberikan stimulus yang sesuai agar anak dapat bermain sambil belajar secara bermakna, serta dapat mengembangkan kreativitasnya.

Masa usia dini sering disebut sebagai masa Golden Age, yaitu fase penting dalam perkembangan anak karena pada usia ini kemampuan eksploratif anak sangat tinggi, mereka menyukai permainan, dan sangat responsif terhadap rangsangan dari lingkungan. Clark menyatakan bahwa jumlah sel otak anak berkisar antara 100–200 miliar, namun potensi tersebut hanya digunakan sekitar 5% saja jika tidak diberikan rangsangan yang cukup untuk mengoptimalkan perkembangan otak (Mulyasa, 2012).

Salah satu cara untuk merangsang otak anak adalah melalui alat permainan, khususnya Alat Permainan Edukatif (APE). APE dirancang sebagai media belajar yang memudahkan anak memahami konsep-konsep sederhana sambil tetap bermain (Bahri Husnul, 2016). Fungsi utama dari APE tidak hanya terbatas pada mendukung motorik anak, tetapi juga melatih koordinasi, daya pikir, hingga kreativitasnya. APE tidak harus mahal atau modern, tetapi bisa dibuat dari barang-barang bekas seperti botol plastik, kardus, kertas, dan bahan lainnya yang mudah ditemukan di sekitar.

Kreativitas guru dalam menciptakan dan menggunakan APE sangat menentukan kualitas proses pembelajaran di lembaga PAUD. Guru yang inovatif akan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang tentunya berdampak positif terhadap perkembangan anak (Nurul, 2018). Kreativitas juga berkontribusi besar dalam pembentukan kepribadian dan kemampuan sosial anak. Maka, guru diharapkan mampu menyajikan pembelajaran yang bervariasi, tidak membosankan, serta mampu menghidupkan suasana kelas yang penuh semangat dan partisipatif (Rahmawati, 2005).

Penelitian yang dilakukan oleh Silya Hazdalina (2016) menunjukkan bahwa sebelum diberikan stimulus berupa permainan, anak-anak cenderung meniru hasil karya temannya dan belum mampu menghasilkan kreasi sendiri. Namun setelah diberikan permainan yang merangsang kreativitas, mereka mulai menunjukkan ide-ide yang lebih orisinal, walau belum semua anak menunjukkan kemampuan tersebut secara optimal. Penelitian ini sejalan dengan temuan Sari (2018) yang menyatakan bahwa ketika anak-anak dibimbing menggunakan barang bekas seperti kardus untuk berkreasi, keterampilan motorik halus dan kemampuan berpikir kreatif mereka berkembang pesat.

Dari pengamatan peneliti yang merupakan anggota BAN Asesor PAUD Provinsi Riau sejak tahun 2019 hingga 2025, ditemukan beberapa tantangan dalam praktik pendidikan PAUD di lapangan. Di antaranya adalah keterbatasan alat permainan yang mampu merangsang kreativitas anak, minimnya interaksi sosial saat bermain, serta ketergantungan pada mainan berbahan plastik atau produk pabrikan. Selain itu, alat permainan edukatif yang tersedia di pasaran tergolong mahal, sehingga belum semua lembaga PAUD mampu mengadopsinya.

Prinsip utama dalam pembelajaran anak usia dini adalah bermain sambil belajar, bukan sebaliknya. Anak-anak dikatakan belajar ketika mereka mengeksplorasi lingkungan, bermain dengan teman sebaya, dan berinteraksi dengan guru. Belajar dalam konteks anak usia dini bukan berarti mereka harus diajari membaca, menulis, dan berhitung sejak dini, melainkan cukup diberikan ruang untuk menumbuhkan ide, kreativitas, dan perilaku sosial melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Namun, masih ditemukan sejumlah anak TK yang kurang aktif dalam mengikuti permainan edukatif. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan kapasitas guru dalam merancang APE dan membimbing anak selama bermain. Guru harus memberikan motivasi dan penjelasan yang jelas agar anak paham bagaimana menggunakan APE serta terlibat dalam permainan sosial. Interaksi sosial dapat diawali dari permainan individu lalu berkembang menjadi permainan kelompok kecil atau berpasangan.

Melihat pentingnya pengembangan kreativitas anak, maka perlu dilakukan upaya yang melibatkan guru dan seluruh anak dalam kelas. Dibutuhkan perencanaan khusus untuk menyiapkan APE berbahan dasar kardus seperti mahkota, boneka tangan, rumah-rumahan, mobil-mobilan, dan berbagai bentuk lainnya yang mendorong kreativitas dan kemampuan sosial anak.

Dalam hal pengembangan kreatifitas anak, peneliti melihat perlunya penanganan khusus yang melibatkan guru dan semua anak dalam kelas sebagaimana pada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Tentunya membutuhkan waktu dan penanganan khusus untuk menyiapkan peralatan yang dibutuhkan yakni APE dari bahan kardus seperti mahkota, rumah, boneka tangan, mobil-mobilan, dan lainnya yang terbuat dari bahan kardus untuk meningkatkan kreativitas dan perilaku sosial anak. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk mengangkatnya menjadi sebuah judul penelitian yakni “Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di TK Mutiara Bunda, Balai Jaya, Rokan Hilir”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Tujuan dari metode ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain sambil belajar menggunakan alat permainan edukatif (APE) dari bahan kardus, khususnya mobil-mobilan.

Pada tahap pra siklus, dilakukan pengamatan terhadap kemampuan awal anak sebelum diberi perlakuan. Anak belum dilibatkan dalam kegiatan membuat atau bermain mobil kardus. Tahap ini menjadi dasar pembandingan bagi hasil setelah tindakan.

Pada siklus I dan II, anak-anak diberikan perlakuan dengan membuat dan memainkan mobil-mobilan dari kardus bersama teman sebaya. Kreativitas anak diamati melalui proses pembuatan dan keterlibatan mereka dalam bermain. Setiap siklus dievaluasi untuk melihat peningkatan dan dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pratindakan Kreatifitas

Untuk mengetahui lebih jauh peneliti bekerja sama dengan guru TK mengamati kreatifitas anak di TK Mutiara Bunda menggunakan lembar observasi. Tujuannya dilakukan pengamatan awal ini untuk mengetahui tingkat kreatifitas anak sesuai dengan yang kita inginkan.

Peneliti mengacu pada prosedur penelitian sebagaimana dijelaskan dalam Bab III untuk melaksanakan kegiatan penelitian lapangan. Langkah awal yang dilakukan adalah **tahap pratindakan**, yaitu pengamatan terhadap kondisi awal anak-anak TK Mutiara Bunda sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan alat permainan edukatif (APE) dari bahan kardus, khususnya mainan mobil-mobilan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan dasar kreativitas anak secara alami, tanpa adanya intervensi. Observasi dilakukan dalam konteks kegiatan bermain sehari-hari yang biasa dilakukan di kelas.

Berdasarkan hasil analisis data pada tahap pratindakan, ditemukan bahwa tingkat kreativitas anak tergolong rendah. Hal ini tercermin dari kurangnya rasa ingin tahu, minimnya inisiatif untuk mencoba hal-hal baru, serta lemahnya dorongan anak untuk berkreasi secara mandiri. Permasalahan ini menjadi dasar penting dilakukannya tindakan kelas melalui pemanfaatan APE dari kardus guna merangsang kreativitas dan meningkatkan interaksi sosial anak dalam konteks bermain sambil belajar.

Tabel 1. Deskripsi hasil observasi pratindakan pada kreatifitas anak

No	Kreatifitas anak	Jumlah	Nilai rata-rata (%)	Kategori
1	Rasa ingin tahu yang tinggi	10	55,6	Kurang
2	Daya imajinasi yang tinggi	16	88,9	Sangat Baik
3	Senang mencoba hal baru	7	38,9	Kurang
4	Bertanya tentang hal yang baru	10	55,6	Kurang

5	Memperhatikan hal yang baru	12	66,7	Cukup
6	Berimajinasi	9	50	Kurang
7	Anak mampu membuat mainan	10	55,6	Kurang
8	Anak mampu memainkan mainan yang telah di buat	9	50	Kurang
Jumlah			461,30	
Rata-rata			57,66	Kurang

Berdasarkan tabel di atas, tampak bahwa nilai kreatifitas pada saat pengamatan awal menunjukkan bahwa rata-rata 57,66 % dengan kategori kurang, ada 1 indikator perilaku kreatifitas yang dianggap baik yaitu bermain dengan teman sebaya dengan rata-rata 88,9 % ini menunjukkan kreatifitas poin daya imajinasi anak saat membuat mobil-mobilan kardus sudah baik, 7 anak mendapat nilai kurang dan cukup dengan rata-rata nilai 53,6% ini membuktikan perlu adanya alat permainan edukatif anak yang bisa meningkatkan kreatifitas anak.

Tabel 2. Tingkat kreatifitas pada setiap anak pada pra-tindakan

No	Nama Anak	Jumlah	Nilai rata-rata (%)	Kategori
1	A 1	8	50	Kurang
2	A 2	7	50	Kurang
3	A 3	7	50	Kurang
4	A 4	8	50	Kurang
5	A 5	6	50	Kurang
6	A 6	6	50	Kurang
7	A 7	6	50	Kurang
8	A 8	8	50	Kurang
9	A 9	5	50	Kurang
10	A 10	5	50	Kurang
11	A 11	7	60	Cukup
12	A 12	5	60	Cukup
13	A 13	5	60	Cukup
14	A 14	5	60	Cukup
15	A 15	8	60	Cukup
16	A 16	3	60	Cukup
17	A 17	5	70	Baik
18	A 18	4	70	Baik
Rata-rata			55,56	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa kreativitas anak pada saat dilakukan pengamatan awal menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan perolehan kreatifitas anak adalah 55,56 % dengan kategori kurang, ada 2 anak yang mendapat perolehan skor baik 11,11 %, ada 6 anak yang mendapat nilai cukup (C) sebesar 33,33 %, ini menunjukkan 11 memiliki kreativitas dengan nilai kurang sebanyak 55,56 %, ini menunjukkan 18 anak yang dilihat pada kreativitas anak pada saat pratindakan mendapatkan skor kurang dan memerlukan perlakuan tindakan kelas yang bisa membuat nilai kreatifitas anak meningkat.

Deskripsi Tindakan Siklus 1 Observasi kreatifitas anak

Guru mempraktekkan membuat alat permainan mobil-mobilan dari kardus, anak TK melihat proses pembuatannya, dan guru mempraktekkan cara memainkan mobil-mobilan. Bentuk penilaian kreatifitas dilihat dari proses anak membuat penempelan plat nomor mobil,

menemelkan lampu dan menempelkan asesoris sesuai kesukaan anak, proses inilah untuk menilai kreatifitas anak TK Mutiara Bunda.

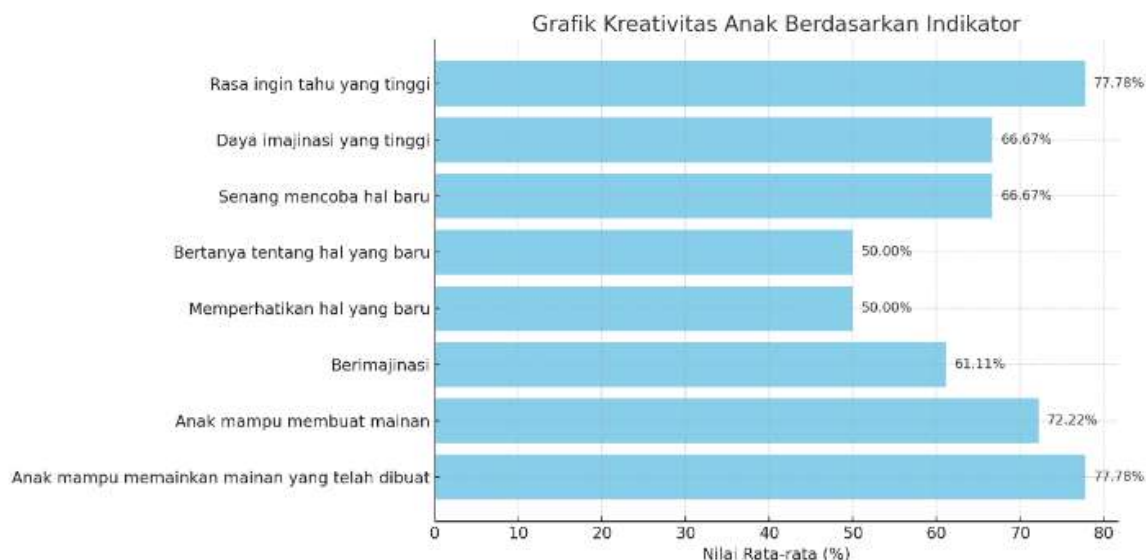
Berikut Indikator Kreatifitas:

1. Rasa ingin tahu yang tinggi
2. Daya imajinasi yang tinggi
3. Senang mencoba hal baru
4. Bertanya tentang hal yang baru
5. Memperhatikan hal yang baru
6. Berimajinasi
7. Anak mampu membuat mainan
8. Anak Mampu memainkan mainan yang telah dibuat

Tabel 3. Tingkat kreatifitas pada setiap anak pada pra-tindakan

No	Nama Anak	Jumlah	Nilai rata-rata (%)	Kategori
1	A 1	8	50	Kurang
2	A 2	7	50	Kurang
3	A 3	7	50	Kurang
4	A 4	8	50	Kurang
5	A 5	6	50	Kurang
6	A 6	6	50	Kurang
7	A 7	6	50	Kurang
8	A 8	8	50	Kurang
9	A 9	5	50	Kurang
10	A 10	5	50	Kurang
11	A 11	7	60	Cukup
12	A 12	5	60	Cukup
13	A 13	5	60	Cukup
14	A 14	5	60	Cukup
15	A 15	8	60	Cukup
16	A 16	3	60	Cukup
17	A 17	5	70	Baik
18	A 18	4	70	Baik
Rata-rata			55,56	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa kreativitas anak pada saat dilakukan pengamatan oleh guru kelas menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan perolehan kreativitas siswa adalah 65,97 % dengan kategori Cukup (C). Ada 2 anak yang mendapat perolehan skor Baik 11,11 %, dan anak dengan nilai kreativitas cukup (C) sebanyak 16 anak dengan persentase 88,89 % . Ini menunjukkan 18 anak yang dinilai memiliki kreatifitas kurang baik (C). Berikut grafik persentase kreativitas anak TK Mutiara Bunda.



Dari grafik di atas, 8 perilaku aktifitas kreativitas anak menunjukkan nilai rata-rata 65,28 % dengan kategori sangat cukup (C), ada 2 perilaku kreativitas tergolong baik yaitu Rasa ingin tahu yang tinggi, Anak mampu memainkan mainan yang telah dibuat 18,75 %, 6 perilaku kreativitas Cukup (C) : Daya imajinasi yang tinggi, Senang mencoba hal baru, Bertanya tentang hal yang baru, Memperhatikan hal yang baru, Berimajinasi, Anak mampu membuat mainan, sebesar 38,61 %, Pada tabel di atas, 8 aktivitas perilaku kreatifitas anak secara keseluruhan dianggap sangat cukup (C) maka kreativitas anak masih perlu melanjutkan Tindakan tahap ke 2 untuk memperoleh perbaikan pembelajaran yang lebih baik.

Diharapkan kreativitas anak terus ditingkatkan dengan berbagai macam stimulus permainan yang menggugah rasa ingin tahu anak dan menumbuhkan kreativitas anak dalam bermain dan belajar.

Deskripsi Tindakan Siklus 2

Observasi kreatifitas anak

Guru mempraktekan membuat alat permainan mobil-mobilan dari kardus, anak TK melihat proses pembuatannya, dan guru mempraktekan cara memainkan mobil-mobilan. Bentuk penilaian kreatifitas dilihat dari proses anak membuat penempelan plat nomor mobil, menemmelkan lambu dan menempelkan asesoris sesuai kesukaan anak, proses inilah untuk menilai kreatifitas anak TK Mutiara Bunda. Kerja Lembar Observasi Kreatifitas Siswa oleh guru:

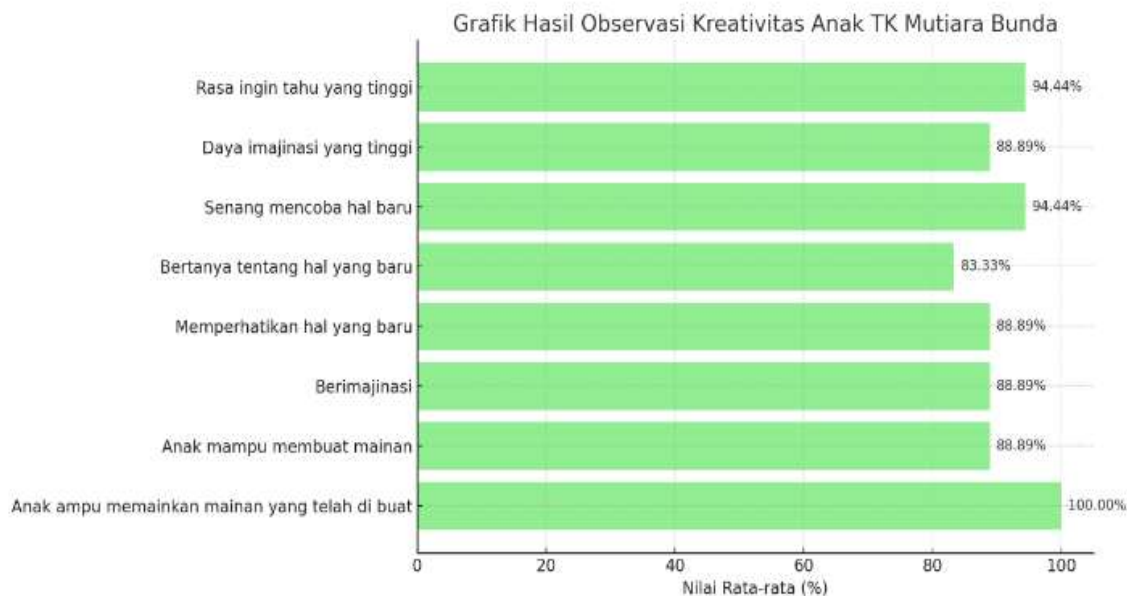
Indikator Kreatifitas:

1. Rasa ingin tahu yang tinggi
2. Daya imajinasi yang tinggi
3. Senang mencoba hal baru
4. Bertanya tentang hal yang baru
5. Memperhatikan hal yang baru
6. Berimajinasi
7. Anak mampu membuat mainan
8. Anak Mampu memainkan mainan yang telah dibuat

Tabel 4. Lembar observasi kreatifitas siswa TK Mutiara Bunda

No	Siswa	Butir Aktifitas Yang Diamati								Total	Nilai/ 100%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	A 1	√	√	√	√	√	√	√	√	8	100.00
2	A 2	√	√	√	√	√		√	√	7	87.50
3	A 3	√	√	√	√		√		√	6	75.00
4	A 4	√	√	√	√	√	√	√	√	8	100.00
5	A 5	√	√	√	√	√	√		√	7	87.50
6	A 6	√	√	√	√	√		√	√	7	87.50
7	A 7	√		√	√	√	√	√	√	7	87.50
8	A 8	√	√	√		√	√	√	√	7	87.50
9	A 9	√		√	√	√	√	√	√	7	87.50
10	A 10		√	√	√	√	√	√	√	7	87.50
11	A 11	√	√		√	√	√	√	√	7	87.50
12	A 12	√	√	√	√	√	√	√	√	8	100.00
13	A 13	√	√	√		√	√	√	√	7	87.50
14	A 14	√	√	√		√	√	√		7	87.50
15	A15	√	√	√	√	√	√	√	√	8	100.00
16	A 16	√	√	√	√	√	√	√	√	8	100.00
17	A 17	√	√	√	√	√	√		√	7	87.50
18	A 18	√	√	√	√		√	√	√	7	87.50
		17,0	16,0	17,0	15,0	16,0	16,0	16,0	18,0	130	1625,00
											90,50

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa kreatifitas anak pada saat dilakukan pengamatan oleh guru kelas menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan perolehan kreatifitas siswa adalah 90,50 % dengan kategori sangat baik. Ada 5 anak yang mendapat perolehan skor 100 sangat baik (A) yaitu 27,77 %, dan anak dengan nilai kreatifitas baik sebanyak 12 anak dengan persentase 66,66 % . Sedang anak dengan nilai cukup (C) sebanyak 1 anak dengan persentase 5,55 % . Ini menunjukkan 18 anak yang dinilai memiliki kreatifitas yang sangat baik (A). Berikut grafik persentase kreatifitas anak TK Mutiara Bunda.



Pada grafik diatas, ada 8 perilaku aktifitas kreatifitas anak menunjukkan nilai rata-rata 90,97 % dengan kategori sangat baik, ada 1 perilaku kreatifitas tergolong rendah 83,33 % yaitu perilaku bertanya tentang hal yang baru. Pada tabel di atas, 8 aktifitas perilaku kreatifitas anak secara keseluruhan dianggap sangat baik (A) maka kreatifitas anak dianggap baik. Diharapkan kreatifitas anak terus ditingkatkan dengan berbagai macam stimulus permainan yang menggugah rasa ingin tahu anak dan menumbuhkan kreatifitas anak dalam bermain dan belajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan alat permainan edukatif (APE) berbahan kardus, khususnya mobil-mobilan, terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Mutiara Bunda. Berdasarkan hasil observasi, terjadi peningkatan yang signifikan pada berbagai aspek kreativitas anak, seperti rasa ingin tahu, imajinasi, keberanian mencoba hal baru, hingga kemampuan membuat dan memainkan mainan sendiri.

Rata-rata nilai kreativitas anak mencapai 90,97% dan dikategorikan "Sangat Baik", menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang dirancang dengan pendekatan edukatif dapat menjadi strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Penggunaan bahan sederhana dan ramah lingkungan seperti kardus juga memberikan nilai tambah dari segi ekonomi dan kreativitas.

Guru berperan penting dalam merancang, membimbing, dan memfasilitasi proses pembelajaran yang memadukan unsur bermain dan belajar. Dengan demikian, kegiatan bermain tidak hanya menjadi sarana hiburan bagi anak, tetapi juga media untuk menstimulasi perkembangan kognitif, sosial, dan motorik secara holistik.

REFERENSI

- Al-Ghazali, Imam, Ihya' Ulumuddin, Jilid I, Terj. Muhammad Zuhri, Semarang: Asy-Syifa, 1990.
Ali, Mohdan Asrori, Moh. 2004. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT.Rineka Cipta
Anita Woolfolk. (2009). *Educational Psychology Active Learning Edition* Diterjemahkan oleh: Helly Prajitno Soetjipto. Boston: Pearson Education, Inc., Publishing.
Ariani, C. 1998. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud, Dirjen Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional.
Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: RinekaCipta.

- Arsana. Dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*. Sidorejo: Indomedia Pustaka.
- Bredekamp, Sue. (1987). *Praktik yang Sesuai dengan Perkembangan dalam Program Anak Usia Dini yang Berlaku Sejak Lahir Hingga Usia 8 Tahun*. NAEYC: Washington.
- Cresswell, Jhon W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Christine Sujana, 2008. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*, (Jakarta: Indeks, 2008)
- Dian, A. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Direktorat PAUD. 2002. *Acuan Menu Pembelajaran pada Pendidikan Anak Dini Usia (Menu Pembelajaran Generik)*. Jakarta: Depdiknas.
- Daeng Sari, Dini P. 1996. *Metode Mengajar di Taman Kanak-Kanak*. Depdikbud
- Imam Musbiki, 2006. *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, (Yogyakarta, Cipta Pustaka, 2006).
- Johnson E.B. 2007. *Contextual Teaching & Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Mizan Learning Center (MLC).
- Mulyadi. 2004. *Bermain dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta. Papas Sinar Sananti
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013)
- Rahmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2001. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003).
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumanto, M.A. 1995. *Metodologi Penelitian Social Dan Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Ofsset
- Tedja Saputro Mayke S. 2011. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta.
- Nazir, Moh 1983. *Metode Penelitian*, Jakarta : Ghalia Indonesia
- Nurul, K. 2018. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- R. semiawan, Conny, *Penerapan Pembelajaran Pada Anak*, (Jakarta: PT. Index, 2008).
- Sari Naumi, *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Bermain Peran di PAUD Lestari Rejang Lebong Tahun Pelajaran 2017/2018*, (Bengkulu: Universitas Bengkulu)
- Sugianto, Mayke. (1995). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti
- Vasta, Ross, Haith, Marshall M., Miller, Scott A. *Psikologi Anak (Ilmu Pengetahuan Modern)* Edisi Ketiga. New York: John Wiley & Sons Inc. 1999.
- Zikra Hayati, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas*, (Universitas Negeri Islam Banda Aceh) Lihat Abstrak