

PENGARUH METODE BERMAIN PURA-PURA (*PRETEND PLAY*) TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Dessy Murdianti, Dian Veronika Sakti Kaloeti

Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275

dessymurdianti4@gmail.com

Abstrak

Era globalisasi identik dengan kemajuan teknologi dan pengetahuan sehingga manusia dituntut memiliki kreativitas yang tinggi. Berdasarkan Global Creativity Index (CGI) 2015 tingkat kreativitas orang Indonesia menempati posisi ke-67 dari 139 negara. Sehingga diperlukan metode yang dapat mengembangkan kreativitas. Terutama kreativitas pada anak usia dini karena masa tersebut berada pada masa *golden age*. Tujuan penelitian untuk menguji pengaruh metode bermain pura-pura (*pretend play*) dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia dini pada anak TK. Penelitian ini merupakan *quasi experiments* dengan *the untreated control group design with dependent pretest and posttest samples*. Subjek penelitian berjumlah 34 siswa TK PGRI 33 Ngesrep dengan usia berkisar 5-6 tahun, yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen (KE) dan kelompok kontrol (KK). Pengumpulan data dilakukan menggunakan tabel observasi yang terdiri dari 16 indikator kreativitas anak usia dini yang dikembangkan dari tiga aspek kreativitas menurut Hatimah (dalam Susanto, 2011). Uji validitas perangkat dan alat eksperimen dilakukan oleh tiga orang psikolog sebagai *expert judgement*. Sedangkan, uji reliabilitas dianalisis menggunakan SPSS 20.0 dengan hasil *Cronbach's Alpha* sebesar ($r=.969$), dengan reliabilitas antar rater (ICC) sebesar ($r=.887$). Hasil uji Friedman ($p=.000$) menunjukkan perbedaan yang signifikan dari *pretest*, *posttest*, dan *follow-up* atau dapat diartikan metode bermain pura-pura (*pretend play*) berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini. Kemudian, perbandingan antara kelompok eksperimen (KE) dan kelompok kontrol (KK) diperoleh berdasarkan hasil Uji Mann Whitney yang menunjukkan hasil tidak signifikan pada *pretest* ($p=.138$) atau tidak ada perbedaan, tetapi terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *posttest* ($p=.043$) dan *follow-up* ($p=.003$).

Kata Kunci: *pretend play*, kreativitas, anak usia dini.

Abstract

The globalisation era is identical with advances in technology and knowledge so that humans are required to have high creativity. Based on Global Index Creativity 2015, the Indonesian's level of creativity occupies on 67 from 139. A method that can develop creativity is needed. Especially in early childhood regarded the golden age period. The purpose of the study was to examine the effect of the pretend play method in developing the creativity abilities of early childhood. This study is a quasi experiment with the untreated control group design with dependent pretest and posttest samples. The research were 34 students with ranging ages from 5-6 years in PGRI 33 kindergarten, which were divided into the experimental group (KE) and the control group (KK). Data collection of experimental result were carried out using an observation table consisting of 16 indicators of early childhood creativity developed from three aspects of creativity according to Hatimah. The validation and experimental tools were tasted by three psychologists as an expert judgement. While the reliability tests were analyzed using SPSS 20.0 with Cronbach's Alpha results of ($r=.969$), while inter-rater reliability (ICC) was ($r=.887$). Friedman test result ($p=.000$) showed significant differences from *pretest*, *posttest*, and *follow-up* or can be defined a method of pretend play effect the creativity of early childhood. Then, the comparison between the experimental group (KE) and the control group (KK) was obtained based on the Mann Whitney Test results which showed insignificant results at the *pretest* ($p=.138$) or there were no differences, but there were significant differences in the *posttest* results ($p=.43$) and *follow-up* ($p=.003$).

Keyword: pretend play, creativity, early childhood

PENDAHULUAN

Era globalisasi identik dengan kemajuan teknologi dan pengetahuan. Hal tersebut menuntut manusia untuk memiliki kreativitas yang tinggi. Kreativitas memungkinkan suatu bangsa yang berkembang dapat mengikuti perubahan yang terjadi dan menghadapi permasalahan-permasalahan yang semakin kompleks, baik sebagai pribadi maupun sebagai kelompok atau suatu bangsa (Munandar, 2014). Penelitian yang dilakukan oleh Moghadam, Poshtareh, Ahmadi, dan Goodarzi (2016), yang mengungkapkan bahwa sebuah negara tidak hanya harus fokus membantu anak-anak dalam mengembangkan secara mental, melainkan juga harus membantu anak-anak dalam mengembangkan kreativitas, yang merupakan komponen penting dalam kehidupan seorang anak tersebut.

Menurut Santrock (2012), kreativitas merupakan suatu kemampuan seorang individu dalam berpikir menggunakan cara-cara baru dan berbeda untuk memecahkan masalah secara unik dan sesuai. Kreativitas berbeda dengan kecerdasan. Perbedaan tersebut terletak pada belahan otak manusia, yaitu kiri atau kanan. Belahan otak kiri mempunyai fungsi kemampuan logis, analitis, bertahap dan linier, serta berpikir konvergen. Sedangkan, belahan otak kanan berkenaan dengan fungsi intuitif, holistic, non linier, imajinatif, artistik, simbolis, berpikir divergen yang merupakan aspek pembentuk kreativitas (Sujiono & Sujiono, 2013). Kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini karena bila dipupuk sejak dini, maka potensi tersebut tidak mampu berkembang sehingga menjadi potensi yang terpendam dan tidak dapat terwujudkan kemampuannya (Pamungkas, 2015).

Berdasarkan Global Creativity Index (CGI) pada tahun 2015 mengenai tingkat kreativitas di 139 negara, Indonesia menempati posisi ke-67 yang masih sangat tertinggal bila dibandingkan dengan negara tetangga, yaitu Singapura yang menempati posisi ke-7 dan Malaysia yang menempati posisi ke-24. Tolak ukur tingkat kreativitas tersebut berdasarkan tiga aspek, yaitu *technology, talent, tolerance* (Florida dalam Wibowo, 2016). Hasil wawancara yang dilakukan peneliti tanggal 26 September 2017 kepada guru di TK X di Semarang, menyatakan bahwa kreativitas hanya sebuah kemampuan yang diwarisi oleh orang-orang jenius. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmadi, Mustaffa, dan Ahmadi (2014), menyatakan bahwa faktor keturunan, lingkungan, dan keluarga mempengaruhi tingkat kreativitas anak. Penelitian ini juga menyatakan bahwa anak-anak dengan orangtua yang mengasuh secara berlebihan sehingga mendorong anak-anak tersebut menjadi bergantung kepada orangtuanya dapat memberikan efek yang negatif terhadap proses perkembangan kreativitas. Hal ini dapat menyebabkan anak merasa takut salah, seperti yang diungkapkan oleh guru saat wawancara, yaitu anak-anak cenderung pasif dan menunggu arahan dalam mengerjakan tugas atau dengan kata lain kurang berani terlibat dalam menyelesaikan tugasnya sendiri. Hal tersebut menunjukkan anak tidak berani berkreasi sendiri dalam tugas-tugas yang diberikan, yang menyebabkan kreativitas anak kurang terlihat.

Melihat rendahnya kreativitas yang ditunjukkan dan mengingat adanya keuntungan dari adanya kreativitas yang dimiliki seorang individu, maka perlu diadakan upaya untuk mengoptimalkan kemampuan kreativitas tersebut pada anak usia dini. Anak usia dini sendiri identik dengan masa *golden age* atau usia emas yang merupakan pondasi bagi perkembangan selanjutnya. Pada masa ini jumlah materi otak di beberapa area dapat mengalami peningkatan hampir dua kali lipat selama kurang dari satu tahun, kemudian terdapat pula pengurangan jaringan secara drastis pada sel-sel otak yang tidak diperlukan (Santrock, 2012). Pada masa ini pula, menurut Piaget anak berada pada masa praoperasional yang dimulai dengan penguasaan permainan simbolis, bahasa yang sistematis, dan imitasi. Semua proses tersebut menunjukkan bahwa anak sudah mampu melakukan perilaku simbolis, seperti anak mampu untuk berbuat pura-pura (*pretend*) ataupun meniru tingkah laku yang dilihatnya (Monks, Knoers, & Haditono, 2006).

Dengan demikian, pada masa usia dini merupakan waktu yang tepat untuk mengoptimalkan kemampuan perkembangan anak termasuk kreativitas. Salah satu metode yang dapat diterapkan sesuai perkembangan masa ini ialah metode bermain.

Bermain merupakan salah satu hak asasi manusia pada anak usia dini. Banyak manfaat yang diperoleh dari bermain, salah satunya adalah pengembangan kreativitas. Bermain selama masa kanak-kanak memiliki peran paling efektif dalam belajar dan juga memberi kesempatan secara tidak langsung untuk mengembangkan kreativitas (Mursid, 2015). Penelitian yang dilakukan oleh Rizia, Yarmohamadiyan, dan Gholami (2011), menunjukkan bahwa bermain diakui dapat mejadi efektif dalam perkembangan individu, seperti menumbuhkan imajinasi, kemandirian, harga diri, dan kreativitas. Pendapat serupa diungkapkan oleh Anderson dan Bailey (2010), menyatakan bahwa bermain adalah bagian penting dan kritis dari semua perkembangan anak-anak karena dengan bermain anak mampu belajar bersosialisasi, berpikir, memecahkan masalah, menjadi lebih dewasa dan yang terpenting anak mampu bersenang-senang. Bahkan Anderson dan Bailey (2010) menambahkan bahwa bermain menghubungkan anak-anak dengan imajinasi, lingkungan, orangtua ataupun keluarga mereka serta dapat memberi manfaat untuk membangun dan memperkuat ikatan antara ibu dan anak. Bermain dengan orangtua yang dimaksud dapat membuka pintu untuk menanamkan nilai, meningkatkan komunikasi, memungkinkan untuk mengajarkan anak dalam memecahkan masalah. Bermain memiliki banyak jenis, salah satunya adalah bermain pura-pura (*pretend play*) yang dapat membantu mengembangkan kreativitas anak dini.

Bermain pura-pura (*pretend play*) merupakan bermain yang melakukan imitasi (meniru), baik berupa peran orang lain, suatu objek, atau menirukan suatu gerakan (Smilansky dalam Brewer dalam Mutiah, 2010). Bermain pura-pura (*pretend play*) merupakan kegiatan yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitas, pertumbuhan intelektual, dan keterampilan sosial (Mutiah, 2010). Penelitian yang dilakukan oleh Fiorelli dan Russ (2012), menemukan bahwa bermain pura-pura (*pretend play*) secara signifikan terkait dengan ukuran kesejahteraan subjektif dan cara mengatasi masalah. Kedua ukuran tersebut merupakan konstruksi penting bagi keseluruhan fungsi anak-anak. kemudian, kelebihan bermain pura-pura (*pretend play*) diungkapkan oleh Suparman (dalam Halida, 2011) bahwa bermain pura-pura (*pretend play*) merupakan kegiatan dari bentuk kreativitas anak melalui daya imajinasi dan fantasi yang memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya sendiri sehingga dapat membangun kreativitas itu sendiri. Penelitian lain yang dilakukan Fehr dan Russ (2016) juga menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif antara bermain pura-pura dengan pemikiran berbeda pada anak usia dini. Dimana pemikiran berbeda merupakan salah satu ciri dari kreativitas. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa bermain pura-pura berkaitan dengan beberapa jenis kreativitas di rentang usia dini. Kemudian, Aulina (2015) dalam penelitiannya menjelaskan pengaruh metode bermain pura-pura anak usia dini telah banyak membentuk karakteristik anak. pembentukan karakteristik anak ini diperoleh melalui cara belajar anak yang mampu lebih berkonsentrasi, melatih imajinasi, membaca ide-ide baru, dan meningkatkan kontrol atas dunianya sendiri. Penelitian lain juga dilakukan oleh Suminar dan Hastjarjo (2016), menunjukkan bahwa bermain pura-pura atau bermain simbolis yang melibatkan imajinasi dalam masa sensitif (usia dini) berkontribusi tinggi terhadap aspek perkembangan sosial dan kognitif. Hal ini membuktikan bahwa usia dini adalah saat yang tepat untuk memberikan metode bermain pura-pura (*pretend play*) karena anak bisa mengembangkan kemampuan kognisi, memahami orang lain, dan memiliki kemampuan interpersonal. Pendapat serupa juga dinyatakan oleh Moore dan Russ (2008) yang mengungkapkan bahwa bermain pura-pura (*pretend play*) mempengaruhi secara signifikan pada kesejahteraan subjektif dan kreativitas pada awal studi atau dengan kata lain bermain dapat meningkatkan kreativitas tetapi hanya dalam jangka pendek, sehingga diperlukan sesi pendorong lanjutan untuk mempertahankan perubahan hasil.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dipaparkan, menyatakan bahwa bermain pura-pura (*pretend play*) dapat mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh anak usia dini, termasuk kreativitas. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan intervensi yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan metode bermain pura-pura (*pretend play*). Peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh bermain pura-pura (*pretend play*) terhadap kreativitas anak usia dini.

METODE

Subjek penelitian berjumlah 34 siswa-siswi TK PGRI 33 Ngesrep dengan usia berkisar 5-6 tahun. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *purposive sampling*. Karakteristik subjek dalam penelitian yaitu (1) subjek belum pernah mendapatkan pendidikan kreativitas dalam bentuk metode bermain pura-pura (*pretend play*), (2) subjek berusia 5-6 tahun, (3) telah diberikan izin pemberian perlakuan dan observasi kepada subjek oleh pihak sekolah dan oleh orangtua wali murid melalui *informed consent*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *the untreated control group design with dependent pretest and posttest samples*. Pengambilan data dilakukan sebelum *treatment* (*pretest*) dan setelah pemberian *treatment* (*posttest*) kepada subjek (Shadish, dkk., 2002). Subjek penelitian pada desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (KE) dan kelompok kontrol (KK). Kedua kelompok tersebut telah terbentuk oleh pihak sekolah. Peneliti melakukan perbandingan hasil *pretest*, *posttest*, dan *follow-up* pada kedua kelompok subjek untuk mengetahui pengaruh *treatment* yang diberikan. Pengukuran yang dilakukan menggunakan tabel observasi yang terdiri dari 16 indikator kreativitas anak usia dini yang dikembangkan dari tiga aspek kreativitas anak usia dini menurut Hatimah (dalam Susanto, 2011). Uji validitas perangkat dan alat eksperimen dilakukan oleh tiga orang psikolog sebagai *expert judgement*. Sedangkan, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan uji cronbach's alpha ($r=.969$) dan konsistensi antar rater sebesar ($r=.887$) dengan menggunakan analisis SPSS 20.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai p sebesar .000 ($p < .05$), yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada pemberian metode bermain pura-pura (*pretend play*) terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini, dengan nilai rata-rata setiap pengukuran yang mengalami peningkatan, yaitu 1.04 pada *pretest*, kemudian 2.32 pada *posttest*, dan 2.64 pada *follow-up*. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan kreativitas yang signifikan dari *pretest* sampai dengan *follow-up* atau dapat diartikan bahwa metode bermain pura-pura (*pretend play*) dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini, sehingga hipotesis penelitian diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fiorelli dan Russ (2012) yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan secara statistik antara beberapa komponen permainan selama delapan belas bulan, khususnya berkenaan dengan komponen kognitif, imajinatif, dan organisasi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Hoffmann dan Russ (2012) menunjukkan bahwa bermain pura-pura (*pretend play*) berkaitan dengan aspek kreativitas dan regulasi emosi. Sebab melalui bermain pura-pura (*pretend play*), anak-anak dapat menunjukkan proses kognitif, afektif, dan komunikasi dengan orang lain (Russ dalam Hoffmann & Russ, 2012). Proses kognitif yang dimaksud di sini adalah kemampuan berpikir divergen (Guilford dalam Hoffmann & Russ, 2012). Pemikiran divergen

ini sangat penting dalam mengembangkan kemampuan kreativitas (Runco dalam Hoffmann & Russ, 2012).

Menurut Howe, Abuhatoum, dan Chang-Kredl (dalam Zhang, 2017), anak-anak yang berpartisipasi dalam bermain pura-pura (*pretend play*) akan memiliki peluang lebih banyak untuk menjadi lebih kreatif setelah kegiatan tersebut karena anak dapat terlibat secara fisik dan melakukan manipulasi objek yang dapat membantu anak prasekolah memiliki permainan simbolis yang lebih banyak sehingga menjadi lebih kreatif. Pendapat serupa diungkapkan oleh Carruthers (dalam Suminar, 2009), yang menyatakan metode bermain pura-pura (*pretend play*) pada anak memiliki dasar perkembangan kognitif seperti berpikir kreatif dan memecahkan masalah. Selain itu, metode bermain pura-pura (*pretend play*) juga dianggap lebih menyenangkan, imajinatif, dan kreatif (Hoffmann & Russ, 2012).

Sementara itu, jika dilihat dari hasil analisis uji Wilcoxon yang membandingkan perbedaan hasil di setiap pengukuran pada kelompok eksperimen, maka didapatkan bahwa sebagian besar data menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < .05$) di setiap pengukuran, seperti terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* dengan skor ($p = .001$) dan antara *pretest* dan *follow-up* dengan skor ($p = .001$). Sementara hasil *posttest* dan *follow-up* menunjukkan hasil yang tidak signifikan ($p > .05$) dengan skor ($p = .111$). Perbedaan tersebut secara lebih rinci dapat dilihat dari hasil *negative* dan *positive rank* serta *ties* pada tabel hasil. Pada perbandingan antara *posttest* dan *pretest* menunjukkan tidak ada subjek yang mengalami penurunan, seluruh subjek (14 orang) mengalami kenaikan, dan tidak ada satu pun subjek yang memperoleh skor yang sama. Pada perbandingan antara *follow-up* dan *pretest*, menunjukkan hasil tidak ada subjek yang mengalami penurunan, 13 orang subjek mengalami kenaikan, dan satu orang subjek memiliki skor yang sama (stagnan). Pada perbandingan *follow-up* dan *posttest*, hasil menunjukkan terdapat tiga subjek yang mengalami penurunan, terdapat delapan subjek yang mengalami peningkatan, dan tiga subjek mengalami stagnan.

Hasil yang tidak signifikan dalam penelitian ini seperti pada *follow-up* dan *posttest* dapat disebabkan oleh suasana hati anak saat pengukuran dilakukan. Hal serupa terjadi pada penelitian yang dilakukan oleh Moore dan Russ (2008) yang menyatakan bahwa intervensi bermain pura-pura (*pretend play*) meningkatkan kemampuan emosi anak dan kemampuan kognitif anak pada awalnya, tetapi peningkatan emosi tersebut mudah berubah sesuai dengan suasana hati anak. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh seorang guru saat peneliti melakukan wawancara, yaitu keadaan suasana hati anak sebagai hambatan yang dihadapi oleh guru-guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, hal lain yang dapat menyebabkan hasil ini adalah orientasi pendidikan saat ini yang berfokus pada menciptakan anak-anak yang cerdas secara logika, matematika, dan bahasa (Mulyadi dalam Wijayanti dalam Hartanti & Widiana, 2011).

Faktor lain yang juga dapat mempengaruhi hasil yang tidak signifikan antara dua pengukuran dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal yang berkaitan dengan potensi diri, adanya kepekaan untuk menghasilkan berbagai pemikiran baru, dan adanya rasa ingin tahu yang mengarahkan individu untuk melakukan tindakan kreatif dan faktor eksternal yang berkaitan dengan lingkungan (Hartanti & Widiana, 2011). Dalam penelitian ini, peneliti tidak melakukan tes berupa tes IQ untuk mengetahui kemampuan subjek. Peneliti juga tidak membedakan hasil berdasarkan pola asuh, pendapatan orangtua, dan lingkungan bermain subjek di luar penelitian yang dapat mempengaruhi hasil penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain pura-pura (*pretend play*) dapat membantu perkembangan kreativitas anak usia dini. Hal ini berarti metode bermain pura-pura (*pretend play*) dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran kreativitas pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. T., Mustaffa, S., & Ahmadi, A. (2014). The Barriers of Enhancing Creativity Developed by Parents in Developing Countries. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 114, 257-261. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.694>
- Anderson, J. K., & Bailey, S.J. (2010). The Importace of Play in Early Childhood Development. *Family and Human Development*, 1-3.
- Aulina, C. N. (2015). Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Journal Pedogogia*, 4(1), 59-69. <https://doi.org/2089-3833>
- Fehr, K. K., & Russ, S. W. (2016). Pretend play and creativity in preschool-age children: Associations and brief intervention. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 10(3), 296-308. <https://doi.org/10.1037/aca0000054>
- Fiorelli, J. W., & Russ, S. W. (2012). Pretend play, coping, and, subjective well- being in children: A follow-up study. *American Journal of Play*, 5(1), 81-103. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ985605.pdf>
- Halida. (2011). Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 tahun). *Cakrawala Kependidikan*, 9(1), 27-34. Diambil dari <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jckrw/article/download/270/275>
- Hartanti, L., & Widiana, H. S. (2011). Pengaruh bermain play dough terhadap kreativitas anak tk. *Jurnal psikologi*, 4(2), 97-111. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=397744&val=8722&title=PENGARUH%20BERMAIN%20PLAY%20DOUGH%20TERHADAP%20KREATIVITAS%20ANAK%20TK>
- Hoffmann, J., & Russ, S. (2012). Pretend play, creativity, and emotion regulation in children. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 6(2), 175.
- Moghadam, H. E., Poshtareh, S., Ahmadi, N. T., & Goodarzi, S. (2016). Enhancing Creativity Factors which are Impelmented by Iranian Parents. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 217, 1083-1088. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.02.116>
- Monks, F. J., Knoers, A. M. P., & Haditono, S. R. (2006). Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Moore, M., & Russ, S. W. (2008). Follow-up of a pretend play intervention: Effects on play, creativity, and emotional processes in children. *Creativity Research Journal*, 20(4), 427-436. <https://doi.org/10.1080/10400410802391892>
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mursid. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Kencana.

- Pamungkas, J. (2015). Persepsi Orang Tua Terhadap Kreativitas Anak dalam Pentas Opera Anak Usia Dini. *TEKNODIKA*, 13(2), 95-105.
- Rizia, C. E., Yarmohamadiyan, M. H., & Gholami, A. (2011). The effect group plays on the development of the creativity of sixyear children. *Procedia social and behavioral sciences*, 15, 2137-2141. Diambil dari <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042811006136>
- Santrock, J. W. (2012). *Life-span development* (13 ed). Jakarta: Erlangga.
- Shadish, W., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and quasi-experimental designs for generalized causal inference*. Boston: Houghton Mifflin.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2013). *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. Jakarta: Indeks.
- Suminar, D. R. (2009). Membangun Karakter Anak Melalui Pretend Play. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 1-11.
- Suminar, D. W., & Hastjarjo, D. (2016). A theoritical model of theory of mind and pretend play. *Intenational Journal of Applied Psychology*, 6(4), 85-93. <http://article.sapub.org/10.5923.j.ijap.20160604.02.html>
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Wibowo, A. (2016). Kreativitas dan pendidikan kita. *mediaindonesia.com*. Diambil dari <http://www.mediaindonesia.com/news/read/38101/kreativitas-dan-pendidikan-kita/2016-04-04>
- Zhang, M. (2017). Relationships between pretend play and cognitive development in early childhood education. *Pretend play and cognitive development*. Diambil dari https://dspace.library.uvic.ca/bitstream/handle/1828/8611/Zhang_Mengying_MEd_2017.pdf?sequence=3&isAllowed=y