



Produk mainan konstruktif untuk membantu tumbuh kembang anak kreatif

Deki Utomo,¹ Rahmawan Dwi Prasetya,^{2*} Nor Jayadi³

^{1,2,3} Program Studi Desain Produk, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

Abstract

Early childhood, also known as the golden age period, is an important phase in which children's growth and development takes place very quickly. Stimulation and education through play activities greatly influence children, both with regard to their physical and mental development. For children aged 5-6 years, play is an essential need as it has a huge impact on their cognitive and motor development. However, giving too many toys can potentially interfere with the development of creativity, make children feel bored quickly, and reduce concentration. Children aged 5-6 years generally have a more concrete mindset, tend to be realistic, and have a high imagination. For this reason, the author designed a constructive toy product for children aged 5-6 years that aims to further stimulate their creativity through a variety of challenging and interesting games. This design uses design thinking as its approach method, which includes five phases, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. The result of this design is an innovative constructive toy product with a flexible connection system inspired by the motion system in human joints. The discovery of the connection system makes the toy not only assembleable, but also movable, allowing children to further develop their imagination to the fullest.

Keywords: children's toys, constructive, creativity

Abstrak

Masa usia dini atau yang dikenal sebagai periode golden age adalah fase penting di mana tumbuh kembang anak berlangsung sangat cepat. Stimulasi dan pendidikan melalui kegiatan bermain sangat mempengaruhi anak, baik berkaitan dengan perkembangan fisik maupun mentalnya. Bagi anak-anak dengan usia 5-6 tahun, bermain menjadi kebutuhan esensial karena berdampak besar pada perkembangan kognitif dan motoriknya. Namun, memberikan terlalu banyak mainan justru berpotensi mengganggu perkembangan kreativitasnya, membuat anak merasa bosan dengan cepat, dan menurunkan konsentrasi. Anak-anak berusia 5-6 tahun umumnya mempunyai pola pikir yang lebih konkret, cenderung realistis, serta memiliki imajinasi yang tinggi. Untuk itu, penulis merancang produk mainan konstruktif untuk anak-anak dengan rentang umur 5-6 tahun yang bertujuan untuk lebih merangsang daya kreativitasnya melalui variasi permainan yang menantang dan menarik. Perancangan ini memakai *design thinking* sebagai metode pendekatannya, yang mencakup lima fase, yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil perancangan ini berupa produk mainan konstruktif yang inovatif dengan sistem koneksi fleksibel yang terinspirasi dari sistem gerak pada tulang sendi manusia. Ditemukannya sistem koneksi tersebut membuat mainan tidak saja dapat dirangkai, tetapi juga dapat digerakkan, memungkinkan anak untuk lebih mengembangkan imajinasinya secara maksimal.

Kata kunci: mainan anak, konstruktif, kreativitas

1. Pendahuluan

National Association for the Education Young Children (NAEYC) menyatakan bahwa anak yang dimasukkan ke dalam kategori usia dini adalah anak-anak dengan umur antara 0-8 tahun. Sedikit berbeda dengan kategorisasi yang dilakukan oleh Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak-anak dengan umur

0-6 tahun. Biasanya, anak usia dini tersebut sudah mengikuti pendidikan paling tinggi di Taman Kanak-Kanak (TK). Kelompok anak usia dini dapat dibagi lagi menjadi 3 rentang usia, yaitu 0-2 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun (Susanto, 2017). Pada usia tersebut, anak-anak dituntut untuk belajar menguasai keterampilan baik fisik maupun non-fisik seperti sosial, emosi, konsep diri, moral, bahasa, dan seni (Martsiswati & Suryono, 2014)

* Corresponding author e-mail : rahmawan@isi.ac.id

Kemampuan tersebut dicapai tentunya melalui upaya pembelajaran. Belajar untuk anak usia dini lebih mudah dilakukan melalui aktivitas bermain. Bagi anak-anak usia dini, bermain merupakan sebuah aktivitas yang sudah menjadi kebutuhan penting. Bermain memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak (Dachi, 2024; Tameon, 2018). Selain itu, kemampuan anak yang berkaitan dengan fisik-motorik, kreativitas, bahasa, juga mudah terbangun dengan aktivitas bermain. Aktivitas bermain merupakan cara belajar yang efektif bagi anak-anak usia dini. Sehingga melarang bermain dikhawatirkan akan berdampak pada terganggunya perkembangan kecerdasan bagi mereka (Fitria & Fadlillah, 2023).

Bermain merupakan aktivitas intrinsik yang sangat dinikmati anak usia dini. Sesuai dengan penelitian Kostelnik dkk, permainan simbolik dan konstruktif menjadi ciri khas pada tahap perkembangan awal anak (Kostelnik et al., 2011). Rubin dkk. lebih lanjut mencatat bahwa sekitar setengah dari aktivitas bermain anak pada usia ini adalah permainan konstruktif (Rubin et al., 1983). Aktivitas ini melibatkan serangkaian keterampilan kognitif dan sosial yang kompleks, seperti eksplorasi, pemecahan masalah, dan interaksi sosial. Melalui permainan konstruktif, anak-anak mengekspresikan ide, pengetahuan, dan minat mereka dalam bentuk nyata, seperti patung atau bangunan (Wood, 2013). Meskipun frekuensi permainan konstruktif cukup tinggi, terutama dalam konteks permainan bebas, penelitian yang mendalam mengenai jenis permainan ini masih relatif terbatas dibandingkan dengan permainan simbolik (Park, 2017).

Permainan konstruktif, di mana anak-anak bermain memakai beragam alat permainan yang bertujuan untuk membuat suatu karya atau bentuk tertentu, adalah suatu jenis permainan yang merangsang anak-anak menjadi lebih kreatif dan meningkatkan kemampuan kreatif mereka. Permainan ini membantu anak-anak meningkatkan kemampuan kreatif mereka dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kreatif (Suratno, 2005).

Lego adalah salah satu merek permainan konstruktif yang paling terkenal, dan saat ini juga disebut sebagai jenis permainan konstruktif serupa. Mainan ini cukup menarik karena terdiri dari berbagai kepingan plastik yang berwarna-warni dan memiliki berbagai bentuk dan ukuran. Sekalipun demikian, kebanyakan bentuknya adalah balok-balok persegi atau bongkahan batu bata yang dapat disusun dengan sistem sambungan unik (Soebachman, 2012). Permainan konstruksi seperti Lego melatih koordinasi otot dan syaraf, meningkatkan keterampilan jemari anak (Martuti, 2008). Pada umumnya, Lego atau permainan

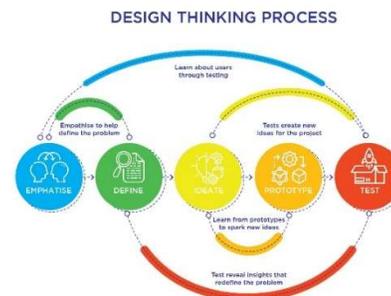
yang sejenis memiliki tujuan untuk membangun sebuah bentuk yang menyerupai kendaraan, gedung, robot, atau yang lainnya. Kelemahannya adalah secara umum tidak ada yang memiliki sifat lentur dan fleksibel.

Berpijak pada uraian di atas, penulis merancang produk mainan anak usia dini (5-6 tahun) yang konstruktif dengan fleksibilitas bentuk dan kompleks untuk merangsang daya imajinasi dan kreativitas anak. Fleksibilitas konstruksi dicapai melalui sistem sambungan yang sedemikian rupa sehingga anak-anak tertarik dan dapat menciptakan bentuk-bentuk tertentu yang imajinatif. Sistem sambungan produk permainan konstruktif ini diharapkan menjadi inovasi utama dalam menciptakan produk mainan yang lebih bervariasi dan mendorong anak-anak untuk mengeksplorasi imajinasi mereka,

2. Metode

Penelitian perancangan ini menggunakan *Design Thinking* sebagai metodenya. *User* atau masyarakat pada proses ini berperan sebagai penemu masalah atau *problem creator*, yang mencari solusi bagi masalahnya. Sedangkan desainer yang menggunakan metode *design thinking* ini berperan untuk melakukan inovasi untuk menghasilkan solusi berupa *tangible* atau *intangible* produk yang atas masalah yang ada (Dam & Siang, 2021; Sarwar & Fraser, 2019). Ada lima tahapan dalam metode *design thinking* yaitu *empathise*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Empathise adalah proses melihat dan merasakan apa yang dilihat orang lain, untuk bisa memahami apa yang mereka lakukan. Empati sangat penting untuk pendekatan *user*, dengan proses ini desainer dapat melihat dari berbagai perspektif (Lahiri et al., 2021). Pada perancangan ini ditemukan ada tahapan usia



Gambar 1. Metode *design thinking process* (Sumber: Dokumentasi penulis)

golden age atau usia dini terjadi perkembangan yang penting bagi mental dan fisik anak.

Define merupakan proses mengelola data awal dan mempertimbangkan masalah yang ditemukan melalui perspektif yang lebih luas dan menentukan solusi untuk permasalahan yang ada. Tahap ini merupakan kegiatan menganalisis data-data yang dikumpulkan melalui observasi di lingkungan bermain dan sekolah anak usia 5-6 tahun dan wawancara kepada guru serta orang tua.

Hal yang paling penting dan menjadi utama pada tahapan ini adalah kreativitas dan inovasi untuk merancang solusi (Dam & Siang, 2021). Solusi yang muncul pada tahap sebelumnya, yaitu merancang mainan konstruktif yang dapat memberikan inovasi mainan anak usia dini dengan menyediakan satu jenis mainan yang dapat dieksplorasi secara luas dengan daya imajinasi anak untuk mengasah kreativitas anak.

Prototype pada *design thinking* bertujuan untuk mengubah atau mengembangkan ide-ide yang didapat menjadi model untuk dievaluasi (Elverum et al., 2016). *Prototype* dapat menghasilkan beberapa produk dengan berbagai fitur dari solusi masalah yang ada pada tahap sebelumnya.

Tahapan terakhir yaitu *test*, tahapan ini merupakan tahap pembuktian dari sebuah produk ataupun sebuah alat pertimbangan dalam merancang dan mengembangkan sebuah produk (Elverum et al., 2016).

3. Hasil dan pembahasan

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu (TK IT) Alhamdulillah yang beralamat di Jl Bibis Raya, Dukuh IX RT07/RW 18 Tamantirto, Kasihan, Bantul Yogyakarta. TK IT Alhamdulillah ini memiliki total 181 murid dengan 12 rombel (rombongan belajar), serta 12 guru pendidik. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung kegiatan anak kelompok belajar 3 dengan rentang usia 5-6 tahun di "sentra balok". Sentra balok sendiri merupakan kelas dengan model pembelajaran belajar sambil bermain untuk melatih anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan motoriknya melalui penyaluran ide dalam bentuk nyata. Sentra balok juga membantu perkembangan anak dalam keterampilan berkonstruksi, serta mengembangkan kemampuan visual dan matematika. Permainan konstruktif yang ada pada sentra ini antara lain balok kayu dengan beragam bentuk dan ukuran, *puzzle*, dan Lego plastik. Jadwal anak untuk berada di sentra balok ini adalah 10 hari sekali, karena *moving class* dilakukan setiap hari pada 10 sentra yang tersedia.

Tabel 1. Analisis hasil wawancara

Aspek	Hasil Analisis
Perilaku Pengguna	Target user dari perancangan ini adalah anak usia dini khususnya berusia 5-6 tahun. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada 3 narasumber, dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun memiliki karakteristik yang energik. sehingga memerlukan ruang dan kegiatan untuk menyalurkan energi mereka. Selain itu anak usia 5-6 tahun mengalami perkembangan pada aspek emosional dan kemandirian, sehingga rasa ingin tahunya terhadap sekitar besar dan mendorong mereka untuk ingin mencoba hal-hal baru.
Interaksi pengguna	Anak usia 5-6 tahun menyukai bermain secara berkelompok dengan teman sebayanya. Selain itu, karena adanya perkembangan daya konsentrasi di usia ini anak-anak cenderung menyukai hal-hal baru dan menantang. Meskipun anak sudah bisa memusatkan fokus pada suatu aktivitas, namun masih diperlukan bimbingan dan dorongan dari orang tua atau guru karena anak usia 5-6 tahun juga banyak berlarian dan melompat.
Kebutuhan	Jenis mainan yang dibutuhkan oleh anak usia 5-6 tahun adalah mainan dengan sistem permainan yang lebih kompleks dan dapat meningkatkan kreativitasnya dengan menyalurkan daya imajinasi anak melalui sebuah permainan. Anak pada usia ini masih rentan dengan gangguan sekitarnya ketika berkonsentrasi, maka diperlukan sesuatu yang menarik perhatiannya untuk dapat memusatkan konsentrasi lebih intens.

(Sumber: Dokumentasi penulis)

Dari observasi yang dilakukan, anak-anak di sentra balok bermain secara individu maupun kelompok dalam menyusun balok-balok yang disediakan. Guru akan memberikan instruksi kepada anak di sentra balok dan memberikan tugas secara individu maupun kelompok, kemudian anak ditugaskan mengikuti arahan tersebut. Setelah itu, anak juga dibebaskan untuk bermain dan menyusun balok dengan daya imajinasinya. Anak-anak menyusun balok-balok tersebut menjadi beragam objek seperti bangunan, kendaraan, dan bentuk dengan pola yang cenderung berbentuk pengulangan yang teratur.

Berdasarkan analisis data observasi dan wawancara dapat disusun sebuah rumusan *problem statement* bahwa anak usia dini tepatnya 5-6 tahun membutuhkan satu jenis mainan yang dapat memberikan tantangan untuk mereka berfikir lebih kreatif dengan sistem permainan yang menyenangkan. Dari rumusan *problem statement* tersebut dapat pula dirumuskan *design brief* yang terdiri dari *open brief* dan *close brief*. *Open brief* dari perancangan ini adalah rancangan produk mainan konstruktif untuk anak usia 5-6 tahun yang menggunakan sistem sambungan yang fleksibel sehingga sesudah disusun menjadi bentuk objek

tertentu dapat bergerak secara fleksibel pada bagian sambungannya. Bergaya *colorful* dengan warna-warna yang kontras dan cerah. Sedangkan *close brief* perancangan ini adalah desain mainan konstruktif yang menggunakan sistem sambungan yang bentuknya merupakan adaptasi dari sistem gerak pada tulang sendi manusia yaitu sendi peluru, sendi putar, dan sendi engsel. Sistem sambungan ini dapat membuat hasil susunan dari mainan konstruktif dapat digerakkan secara fleksibel pada bagian sambungannya, dengan sistem sambungan ini dapat memberikan variasi dan pilihan baru untuk jenis mainan konstruktif anak yang dapat mengasah kreativitas.

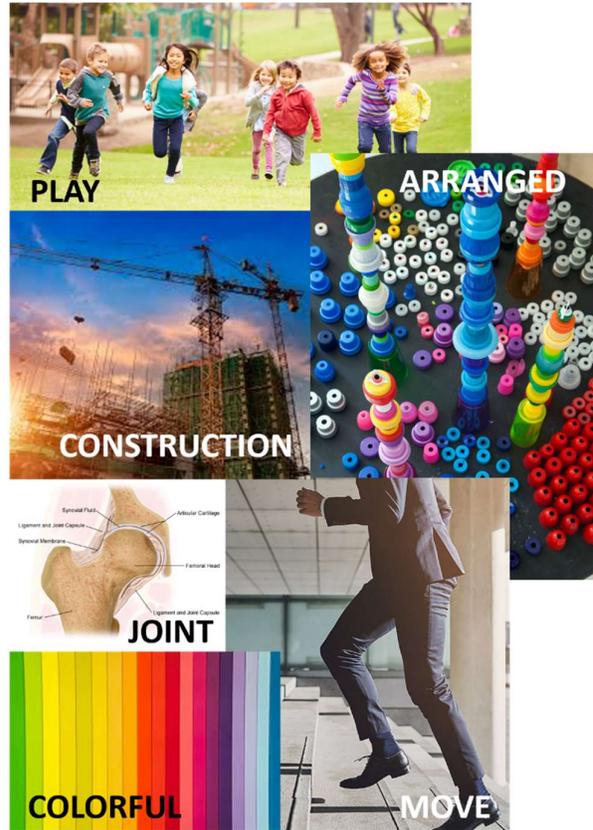
Kajian material

Material yang digunakan pada perancangan produk mainan konstruktif ini adalah kayu solid yaitu jenis kayu pinus, cetak 3D dengan jenis filamen PLA (*Polylactic Acid*), dan *finishing* dengan cat *water-based*. Kayu pinus merupakan jenis kayu yang tergolong jenis kayu lunak dengan karakteristik ringan sehingga cocok digunakan sebagai material mainan anak. Sedangkan pada bagian sistem sambungan menggunakan 3D print yaitu dengan jenis filamen PLA. Material PLA ini dikenal memiliki sifat-sifat kimiawi dan mekanikal baik, serta termasuk dalam kategori bahan *enviromental friendly*, karena memiliki sifat *non-toxic* dan *biodegradable*, sehingga aman digunakan untuk mainan anak.

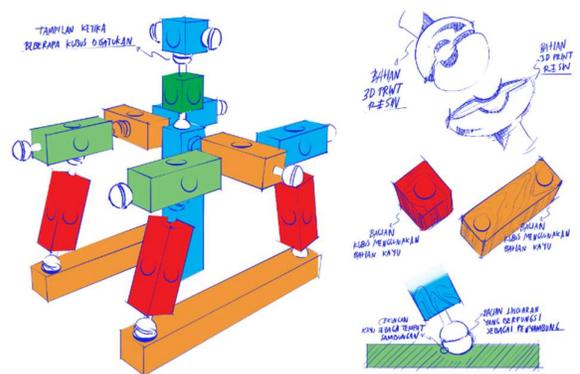
Cat yang digunakan pada produk ini adalah cat *water-based* yang memiliki *water resistance* yang baik. Kandungan VOC pada cat *water-based* ada di bawah batas yang ditentukan, dengan pelarut air cat ini bebas dari bahan beracun.

Kajian gaya

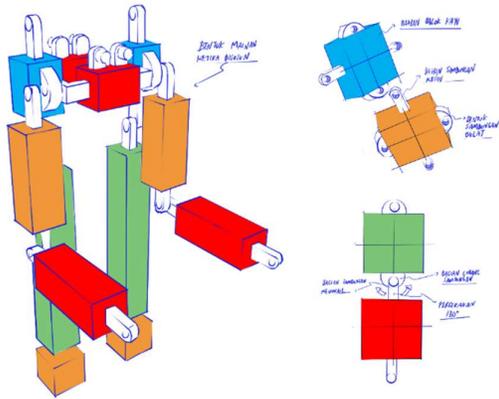
Gaya yang akan diterapkan pada perancangan produk mainan konstruktif ini adalah *colorful*. Gaya *colorful* diterapkan secara metaforis untuk menciptakan karakteristik yang penuh kegembiraan, kreativitas dan energi positif. Dalam perancangan ini *colorful* dipilih untuk menggambarkan mainan dengan kombinasi warna yang cerah, hidup dan menarik. Warna-warna yang digunakan adalah warna yang beragam dengan karakteristik mencolok untuk menarik perhatian anak, atau bisa juga disebut sebagai warna ceria atau warna cerah seperti kuning, merah, hijau terang, dan biru cerah. Warna-warna ini dapat menciptakan perasaan gembira sehingga cocok digunakan pada mainan anak. Adapun tema yang diangkat dalam perancangan ini adalah “*joint*”, yaitu sendi gerak pada tubuh manusia. Tema ini dipilih karena fokus perancangan mainan konstruktif ini adalah pada sistem sambungan antar bagiannya (Gambar 2).



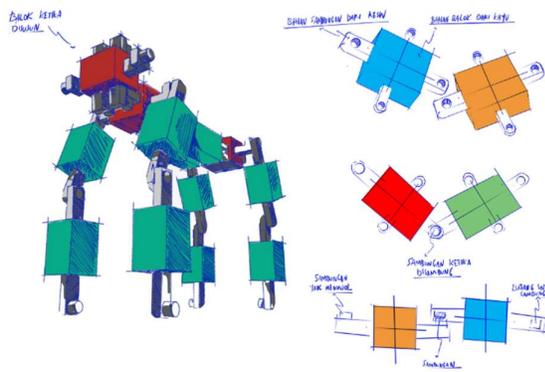
Gambar 2. Image/mood board (Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 3. Sketsa desain alternatif 1-1 (Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 10. Sketsa desain alternatif 3-2 (Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 11. Sketsa desain alternatif 3-3 (Sumber: Dokumentasi penulis)

Tabel 2. Decision analysis matrix

No	Indikator	D1	D2	D3
1	Variasi bentuk			
2	Kemudahan penggunaan			
3	Efektifitas dan efisiensi			
4	Ketahanan			
5	Kesesuaian dengan konsep			
SKOR		2	4	3

(Sumber: Dokumentasi penulis)

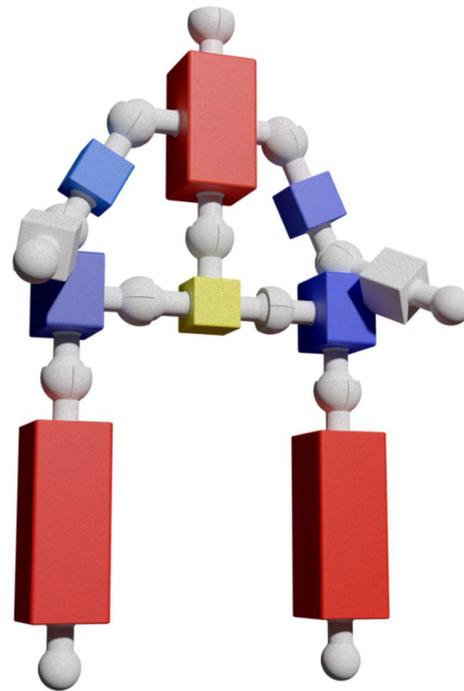
Sketsa desain

Sembilan alternatif desain dibuat berdasarkan *design brief* dan kriteria desain yang telah ditetapkan. Gambar 3-11 memperlihatkan 9 sketsa alternatif desain yang kemudian dianalisis menggunakan *decision analysis matrix* untuk menentukan desain terpilihnya.

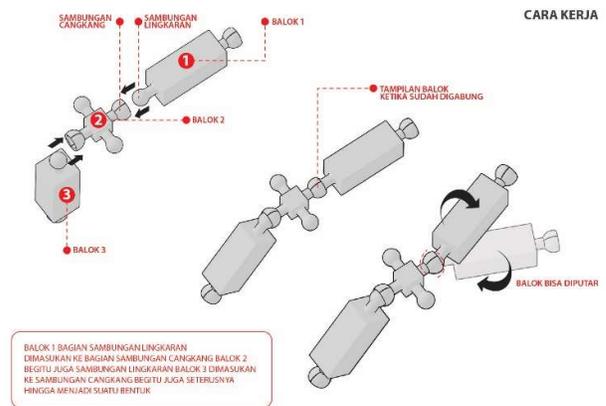
Alternatif desain yang ditawarkan pada perancangan ini mempertimbangkan beberapa kriteria sebagai acuan, diantaranya adalah variasi bentuk mainan, sistem sambungan, kemudahan, efektivitas, dan efisiensi penggunaan, ketahanan, dan kesesuaian

dengan gaya konsep mainan.

Berdasarkan penilaian hasil dari *decision analysis matrix* didapatkan nilai tertinggi pada desain 2 dengan aspek kemudahan penggunaan, efektivitas dan efisiensi, ketahanan serta sesuai dengan konsep perancangan. Pada desain 2 diambil konsep *spherical*. Konsep ini mengaplikasikan sistem sambungan adaptasi dari sendi gerak yaitu sendi peluru. Bentuk sambungan terdiri dari bentuk bola yang disambungkan ke dalam bentuk cangkang. Bola tersebut dapat bergerak ke segala arah pada sambungan ini.



Gambar 12. Contoh 3D desain susunan produk spherical (Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 13. Cara kerja susunan produk spherical (Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 14. Foto produk *sherical*
(Sumber: Dokumentasi penulis)

4. Kesimpulan

Karakteristik anak-anak usia dini, terutama pada rentang usia 5-6 tahun, adalah memiliki kemampuan berpikir yang lebih kompleks dan rasa ingin tahu yang tinggi. Mereka cenderung lebih tertarik pada mainan yang menyajikan tantangan dan dilengkapi pola tertentu dengan permasalahan yang perlu diselesaikan, seperti konsep dalam mainan ini, yang dirancang untuk merangsang kreativitas. Mainan konstruktif memberikan variasi permainan yang lebih luas dalam satu produk, sehingga mengurangi kebutuhan akan banyak jenis mainan.

Produk mainan tersebut dirancang dengan konstruksi koneksi khusus yang dirancang dapat digerakkan secara fleksibel, terinspirasi dari sistem gerak pada sendi manusia. Materialnya terbuat dari kayu pinus, sementara komponen-komponen konektornya dibuat dari filamen PLA (*Polylactic Acid*) dengan alat 3D printer. Ada tiga jenis sambungan dalam produk mainan "Kilo," ini, yakni sambungan adaptasi dari sendi engsel, sendi putar, dan sendi peluru, yang masing-masing memberikan gerakan berbeda: gerakan 90 derajat, putaran 180 derajat, dan rotasi 360 derajat. Sistem sambungan ini memungkinkan anak menyusun mainan menjadi berbagai bentuk, seperti hewan, kendaraan, atau robot yang dapat digerakkan, sehingga dapat memaksimalkan imajinasi anak.

Mainan bagi anak usia dini hasil rancangan ini berfungsi sebagai metode pembelajaran yang mendukung perkembangan anak melalui konsep belajar sambil bermain. Dengan adanya produk alat permainan konstruktif ini, diharapkan akan semakin banyak inovasi untuk mainan anak usia dini di masa depan. Dalam merancang mainan anak, penting untuk memperhatikan bahan yang digunakan, memastikan keamanannya karena berpengaruh pada kesehatan anak. Produk ini menggunakan material kayu dengan *finishing* cat kayu *water-based* yang memiliki sertifikat *non-toxic* sehingga tidak berbahaya dan aman bagi anak-anak.

Mainan konstruktif ini menitikberatkan konsep pada sistem sambungan yang memungkinkan penyusunan mainan dengan lebih mudah dan fleksibel. Oleh karena itu, memastikan sistem sambungan berfungsi dengan baik dan mudah digunakan oleh anak-anak menjadi hal yang krusial.

Daftar Pustaka

- Dachi, I. H. (2024). Pengaruh Mainan terhadap Perkembangan Kognitif dan Emosional Anak. *Circle Archive*, 1(4). Retrieved from <https://circle-archive.com/index.php/carc/article/view/100>
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2021). *5 Stage in the Design Thinking Process*. Interaction Design Foundation. Retrieved from <https://www.interactiondesign.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Elverum, C. W., Welo, T., & Tronvoll, S. (2016). Prototyping in new product development: Strategy considerations. *Procedia Cirp*, 50, 117–122. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2016.05.010>
- Fitria, K., & Fadlillah, M. (2023). Karakteristik kecerdasan logika matematika dan implementasinya dalam pembelajaran anak usia dini. *Journal of Education For All*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.61692/edufa.v1i1.4>
- Kostelnik, M. J., Soderman, A. K., Whiren, A. P., & Rupiper, M. (2011). *Developmentally appropriate curriculum: Best practices in early childhood education*. Pearson Education Upper Saddle River, NJ.
- Lahiri, A., Cormican, K., & Sampaio, S. (2021). Design thinking: From products to projects. *Procedia Computer Science*, 181, 141–148. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.114>
- Martiswati, E., & Suryono, Y. (2014). Peran orang tua dan pendidik dalam menerapkan perilaku disiplin terhadap anak usia dini. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 1(2), 187–198. <https://doi.org/10.21831/jppm.v1i2.2688>
- Martuti. (2008). *Mengelola PAUD*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Park, J. (2017). Exploring the pretending elements in block play. *International Journal of Early Childhood Education*, 23(2), 23–38. <https://kiss.kstudy.com/Detail/Ar?key=3566798>
- Rubin, K., Fein, G., & Vandenberg, B. (1983). Play. In P. H. Mussen (Ed.), *Handbook of child psychology* (pp. 693–774). John Wiley & Sons.
- Sarwar, A., & Fraser, P. (2019). Explanations in Design Thinking: New Directions for an Obfuscated Field. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 5(4).

- <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2019.11.002>
Soebachman, A. (2012). *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: In Azna Books.
- Suratno. (2005). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Tameon, S. M. (2018). Peran bermain bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1), 26–39. <https://ejournal.upg45ntt.ac.id/ciencias/article/view/11>
- Wood, E. A. (2013). *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum: SAGE Publications*.
