PENGARUH PERMAINAN *FINGER PAINTING* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI PAUD MELATI

Lia Istiana
(liaistiana@yahoo.co.id)
Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Nurhenti Dorlina Simatupang
(nurhentisimatupang@yahoo.co.id)
Program Studi PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian pada anak kelompok B di PAUD Melati Sawahan Panggul Trenggalek dilatarbelakangi oleh rendahnya perkembangan kreativitas anak terutama dalam hal permainan *finger painting*. disebabkan kurang adanya inovasi dalam pembelajaran yang di berikan oleh guru. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah ada pengaruh permainan *finger painting* terhadap kreativitas anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *pre eksperimental design* dengan rancangan *one-group pretest and posttest design*. Subyek penelitian berjumlah 17 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda *Wilcoxon* (*wilcoxon match pairs test*) dengan rumus $t_{hitung} < t_{tabel.}$ Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka penelitian ini signifikan adanya dua variabel.

Berdasarkan hasil penelitian, data tentang kreativitas anak menunjukkan data *pretest* 110 dan *posttest* 168. Hasil analisis data uji Wilcoxon diperoleh bahwa $t_{hitung} = 0 < t_{tabel}$ = 35. Nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% yaitu 0 < 35 maka Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *finger painting* berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B di PAUD Melati.

Kata kunci : permainan *finger painting*, kreativitas, kelompok B

Abstract

The research in B group in Melati Sawahan Panggul Trenggalek based on the development of creativity child, especially in matters game the finger painting is underaverage. This is due to the lack of innovations learning was given by the teacher. The aim of this study is to prove whether there was effects of finger painting game toward the early age children creativity.

The research used approached pre experimental design with one-group pretest and posttest design. Subjects of study are 17 children. The data collection methods used observation and documentation. Analysis data used non-parametric statistic Wilcoxon test levels (Wilcoxon matched pairs test) with the formula $t_{count} < t_{table}$. *If* $t_{count} < t_{table}$ *, so two variables is significant.*

Based on research result, data on children's creativity is showed pre-test 110 and post-test 168. Results of the analysis with Wilcoxon test that t_{count} *= 0* t_{table} *= 35. The value* $t_{count} < t_{table}$ *with a significance level of 5% is 0 < 35 that can be conclude that there was effect of finger painting game to the children creativity in B group of Melati kindergathen*

Universitas Negeri Surabaya

Keywords *:Finger Painting Games, Creativity, B Group*

PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia yang penuh dengan canda tawa dan kegembiraan, sehingga orang dewasa akan ikut terhibur dengan polah tingkah mereka. Pada kehidupan sehari-hari, berbagai tingkat usia anak dapat kita amati. Ada bayi, balita, anak usia TK, sampai anak usia Sekolah Dasar. Semua kategori umur anak tersebut dikelompokkan sebagi fase anak usia dini (Aisyah, 2007: 1.3).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar". Selanjutnya pada Bab I Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, USPN, 2004: 4).

Anak usia dini adalah usia bermain, maka bermain menjadi pintu gerbang bagi anak memasuki pengembangan kepribadian anak dan potensi lainnya, seperti aspek emosi, afeksi, kognisi, intelektual, dan mental oleh sebab itu program kegiatan belajar yang digunakan di PAUD Melati Desa Sawahan Kecamatan Panggul-Trenggalek adalah konsep belajar sambil bermain. Dengan tujuan agar anak didik bisa belajar dari mainan atau bermain yang mempunyai nilai pendidikan, supaya anak didik merasa senang dan nyaman.

Bermain adalah aktivitas yang sangat penting untuk perkembangan anak. Dengan demikian, anak dapat mengembangkan emosi, fisik, dan pertumbuhan kognitifnya. Bermain adalah cara bagi anak untuk belajar mengenai tubuh mereka dan dunia mereka. Dengan mengeksplorasi hal-hal yang ada di sekitarnya inilah otak anak akan berkembang. Dengan bermain, mereka akan mengembangkan imajinasi, kemampuan, kemandirian, kreativitas dan kemampuan bersosialisasi (Saraswati, 2009: 11).

Mayesty (dalam Yuliani dan Bambang, 2010: 39) menyatakan bahwa anak-anak secara alamiah pada dasarnya kreatif, ini berarti bahwa apa yang mereka lakukan adalah unik dan berguna bagi diri mereka sendiri bahkan juga berguna bagi orang lain. Anak-anak adalah secara alamiah adalah sosok yang kreatif, umumnya mereka mengeksplorasi dunia ini dengan ide-ide yang cemerlang dan bahkan menggunakan apa yang mereka lihat dengan cara-cara yang alami dan asli.

Salah satu cara untuk mengenalkan kreativitas sejak dini pada anak bisa lewat gambar atau melakukan aktivitas menggambar. Kegiatan menggambar tidak hanya dilakukan dengan pensil dan buku gambar saja, ada inovasi unik untuk mengenalkan anak dalam menggambar menggunakan media baru yaitu *Finger Painting.*

Finger Painting merupakan salah satu bentuk usaha kreativitas anak yang bertujuan mengembangkan kemampuan dasar yang meliputi daya komunikasi, emosi, motorik, kecerdasan dan kemandirian (Levick dan Rubin, 1978: 10). *Finger Painting* digunakan untuk meningkatkan kreativitas melalui jari tangan, dengan adanya gerakan jari tangan anak bebas mengekspresikan dirinya. *Finger Painting* digunakan anak untuk meningkatkan kreativitas melalui jari tangan, dengan adanya gerakan jari tangan anak bebas mengekspresikan dirinya. *FingerPainting* ini cocok digunakan oleh anak segala usia. Membantu melatih kemampuan motorik anak karena melibatkan aktivitas jari jemari yang nantinya dapat dibutuhkan dalam segi akademis. Selain itu, anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya untuk merancang objek. Imajinasi setiap anak tidak terbatas. Dengan menggunakan *Finger Painting* anak bisa berkreasi untuk membuat kartu ucapan ulang tahun, undangan, pembatas buku dan lain sebagainya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh permainan *Finger Painting* terhadap kreativitas anak usia dini kelompok B di PAUD Melati Desa Sawahan Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek. Tujuan dari penulisan ini untuk mengetahui pengaruh permainan *Finger Painting* terhadap kreativitas anak usia dini kelompok B di PAUD Melati Desa Sawahan Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek. Manfaat dari penulisan ini diharapkan mampu menambah khasanah keilmuan dan pengetahuan dalam dunia pendidikan pada umumnya dan khususnya mengenai pentingnya penggunaan *Finger Painting* dalam pembelajaran pada anak usia dini.

Kreativitas adalah suatu ide atau pemikiran yang bersifat inovatif, *useful* (berdaya guna) untuk menghasilkan/ menciptakan gagasan atau produk yang baru yang belum ada sebelumnya sehingga menghasilkan sesuatu yang bermanfaat dan bernilai. Serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.

Salah satu aspek kreativitas yaitu proses. Proses, untuk mengembangkan bakat kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini penting ialah memberi kebebasan pada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif tentu saja

dengan persyaratan yang tidak merugikan orang lain. Pertama adalah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk kreatif yang bermakna. Hal ini akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai. Kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif dan jenis pekerjaan monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

Sedangkan indikator kreativitasnya yaitu a) anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri, b) anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh: memasukkan/ menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan, dan c) anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.

Permainan *Finger Painting* merupakan kegiatan menggambar menggunakan jari yang dilakukan dengan cara megoleskan adonan warna (bubur warna) dengan jari di atas kertas gambar sehingga menghasilkan suatu hasil karya yang menarik.

Tujuannya yaitu, mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi, dan kreasi, melatih otot-otot tangan/ jari, koordinasi otot, dan mata, melatih kecakapan mengombinasikan warna, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan, memupuk perasaan keindahan.

Cara Pembuatan Bahan *Finger Painting*. Menurut Montolalu (2008: 3.17) dan Yeni dan Euis (2011: 84) tahapan pembuatan *Finger Painting* adalah sebagai berikut:

Alat :
a. Plastik untuk alas
b. kertas putih yang menyerap dengan ukuran bervariasi,
c. cat dengan 4-8 warna,
d. celemek.

Bahan
a. Tepung kanji
b. Tepung terigu
c. Serbuk pewarna makanan
d. Air
e. Kertas gambar

Cara membuat:
a. Tepung kanji dan tepung terigu diaduk sampai rata.
b. Masukkan air aduk sampai rata sehingga adonan terlihat encer.
c. Adonan dimasak hingga mendidih sambil diaduk terus sehingga adonan mengental seperti lem.
d. Setelah itu, angkat dan dinginkan.
e. Setelah dingin bagi adonan dalam beberapa tempat untuk diberi warna sesuai dengan kebutuhan anak.
f. Siapkan kertas gambar besar (ukuran kertas sesuai dengan situasi)
g. Kertas ini dapat berbentuk binatang dinosaurus yang besar kemudian anak dapat menggambar dengan menggunakan jari yang sebelumnya sudah dilumuri dengan adonan *Finger Pianting* tadi.
h. Diakhir kegiatan anak-anak menceritakan lukisan yang telah dibuatnya.

METODE

Penelitian*pre-experimental design* dengan rancangan *One-Group Pre-Test- Post-Test design*, karena penelitian ini untuk mengetahui pengaruh perlakuan/ *treatment* penggunaan permainan *Finger Painting* terhadap kreativitas anak usia dini kelompok B. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2011:74). Adapun penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \; X \; O_2$$

Bagan 1
Rancangan penelitian one-group pre-test- post-test

Keterangan:
1. **O_1 =** nilai kreativitas anak sebelum perlakuan (*pre-test*) berupa permainan *Finger Painting.*
2. **X=** pemberian *treatment* berupa permainan *Finger Painting.*
3. **O_2 =** nilai kreativitas anak sesudah perlakuan (*post-test*) berupa permainan *Finger Painting*.4.
4. **O_2 - O_1 =** pengaruh permainan *Finger Painting* terhadap kreativitasanak.

Populasi, Sampel, dan Lokasi Penelitian
1. Populasi
   Dalam penelitian ini populasi yang ditetapkan peneliti adalah anak usia dini kelompok B di PAUD Melati Desa Sawahan Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek dengan jumlah anak sebanyak 17 anak.
2. Sampel
   Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi.
3. Lokasi penelitian
   Penelitian ini dilakukan di PAUD Melati Desa Sawahan Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek.

Instrumen Penelitian.

Menurut Arikunto (2010: 203) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sisitematis sehingga lebih mudah diolah. Saat melakukan penelitian ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi.

Lembar observasi tersebut dibuat dengan menggunakan *skala likert.*

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Tabel 1
Instrumen Perkembangan Kreativitas

Variabel Penelitian	Indikator	Butir pernyataan (item)
Kreativitas	Anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri	Mengembangkan 4 dasar gambar (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang)
	Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh: memasukkan/ menjadikan sesuatu bagian dari tujuan	Melukis menggunakan kelima jari tangan
	Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu	Menggambar salah satu objek yang ada di dalam kebun dengan teknik bulat, bergelombang, zigzag, dan spiral

(**Sumber: Yuliani dan Bambang, 2010: 39)**

Dalam penelitian ini, digunakan teknik *observasi nonpartisipan* yang terstruktur yaitu peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat *independen*.

Tabel 2
Ketentuan Penilaian Instrumen Penelitian

Nilai	Keterangan
★	Kurang
★★	Cukup
★★★	Baik
★★★★	Sangat baik

(**Sumber: Sugiyono, 2011: 93**)

Uji validitas yang peneliti gunakan adalah *construct validity* (validitas konstruksi) melalui *judgment expert* yaitu berdasarkan para ahli. Setiap item pernyataan atau indikator divaliditaskan dengan cara dikonsultasikan dengan ahli. Penelitian ini menggunakan pengujian reliabilitas dengan *internal consistency* yang dilakukan dengan mencobakan instrumen sekali saja dengan mencari reliabilitas pengamatan (observasi). Adapun hasil data yang diperoleh dari hasil reliabilitas sebagai berikut.

Tabel 3
Tabel Kontigensi Kesepakatan

		Pengamat I			
	Skor	**1**	**2**	**3**	**Jumlah**
Pengamat II	**1**				0
	2		1,3		2
	3			2	1
	Jumlah	0	2	1	3

(Sumber: Data hasil uji reliabilitas)

Dapat disimpulkan instrumen yang digunakan merupakan instrumen yang reliabel atau ajeg terbukti dari hasil hitung koefisien bernilai 1. Sehingga instrumen observasi kreativitas anak yang digunakan dalam penelitian ini reliabel untuk digunakan dalam penelitian dan tidak perlu dilakukan pengulangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal anak atau sebelum diberi perlakuan (*pretest)* dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*). Untuk menguji hipotesis pada penelitian ini digunakan analisis data dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu rumus yang digunakan untuk menganalisis data yaitu menggunakan rumus *Wilcoxon Match Pairs Test* dengan menggunakan tabel penolong.

Tabel 4
Data Hasil Sebelum Perlakuan (*Pre-Test*) Dan Sesudah Perlakuan (*Post-Test*)

Subyek	X_{A1}	X_{B1}	Beda	Tanda Jenjang		
			X_{B1}-X_{A1}	Jenjang	+	–
AR	9	5	4	11,5	+11,5	-
AA	6	8	2	3	3	-
CAC	7	11	4	11,5	+11,5	-
DA	5	10	5	16	+16	-
EP	5	8	3	6,5	6,5	-
IMP	7	12	5	16	+16	-
KAL	7	12	5	16	+16	-
MZZ	7	11	4	11,5	+11,5	-
MSD	7	9	2	3	+3	-
ZSS	6	9	3	6,5	+6,5	-
RAA	8	12	4	11,5	+11,5	-
TAP	9	12	3	6,5	+6,5	-
ACR	7	8	1	1	+1	-
LDA	6	8	2	3	+3	-
EM	5	9	4	11,5	+11,5	-
MRM	8	12	4	11,5	+11,5	-
ZAP	5	8	3	6,5	+6,5	
Jumlah					T+= 153	T-=0

Berdasarkan tabel hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji jenjang wilcoxon, diketahui bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh yaitu 0. Kemudian T_{hitung} dibandingkan dengan T_{Tabel} dengan taraf signifikan 5% dan N=17. Dari tabel nilai kritis untuk uji jenjang bertanda *wilcoxon* diketahui bahwa nilai T_{Tabel} untuk N=17 dan taraf signifikan 5% adalah 35.

Apabila $T_{hitung} < T_{tabel}$ (0 < 30) dengan demikian dapat dilihat kreativitas anak meningkat secara signifikan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak, maka permainan *Finger Painting* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak usia dini kelompok B PAUD Melati Desa Sawahan Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa permainan *Finger Painting* berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini kelompok B di PAUD Melati Desa Sawahan Kecamatan Panggul Kabupaten Trenggalek. Hal itu dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan permainan *Finger Painting*. Penggunaan permainan *Finger painting* dalam kreativitas anak dapat memberikan hasil yang signifikan. Dari tahapan alisis data statistik dengan menggunakan rumus *Wilcoxon* diketahui bahwa $T_{hitung} < T_{tabel}$ (0 < 35) sehingga dapat disimpulkan adanya peningkatan kreativitas anak yang dialami oleh subyek penelitian adalah signifikan, dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka ada saran yang diberikan agar penelitian lebih bermanfaat yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru

a. Guru dapat menggunakan permainan *Finger Painting* untuk mengembangkan kreativitas anak dengan menggabungkan adonan yang sudah diberi warna. Misalnya, anak mengambil adonan warna merah kemudian dioleskan di atas kertas dan anak juga mengambil warna kuning, setelah itu anak mengkombinasikan kedua warna tersebut di atas kertas membentuk suatu gambar, misalnya gambar bunga.

b. Guru dapat membuat sendiri bahan untuk *Finger Painting* sehingga aman saat digunakan oleh anak. Contohnya menggunakan tepung terigu dan tepung kanji yang diberi pewarna makanan, misalnya warna merah, kuning, biru, hijau, dan coklat.

c. Dalam pelaksanaan *Finger Painting* guru hendaknya meminta anak untuk secara bertahap menggunakan jarinya dari 1 jari sampai 5 jari.

2. Bagi peneliti

Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan mampu melakukan penelitian mengenai permainan *Finger Painting* dengan melibatkan variabel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti, dkk. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan AUD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Arikunto, Suharsini. 2010. *ProsedurPenelitian*. Jakarta: RinekaCipta.

Asmani, Jamal Ma'mur. *Manajemen Strategis PAUD*. Jogjakarta: Diva Press (Anggota IKAPI).

Fadillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Hasan, Mimunah. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press (Anggota IKAPI).

Helmi, Dyan R, dan Zaman Saeful. 2009. *12 Permainan Untuk Meningkatkan Intelegensi Anak*. Jakarta: Visi Media.

Kartini, Kartono. 2001. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: CV Mandar Maju.

Montalulu Dkk. 2008. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Muharam, Sundaryati, Warti. 1992. *Pendidikan Kesenian II Seni Rupa*. Jakarta: Depdikbud.

Mulyasa, H.E. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Munandar, Utami. 1995. *Dasar-Dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan.

Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakartta: Rineka Cipta.

Nugraha, Ali, dkk. 2009. *Program Perlibatan Orang Tua dan Masyarakat*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Olivia, Femi dan Raziarty, Harni. 2011. *Mengoptimalkan Otak Kanan Anak dengan Creative Drawing*. Jakarta: Anggota IKAPI.

Rahmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2011. *Strategi Pengemnbangan Kreativitas pada Anak Usia TK*. Jakarta: Kencana

Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Pembelajaran Baru*. Jakarta: Kencana.

Saraswati, Sylvia. 2009. *Aneka Permainan Bayi dan Anak*. Yogyakarta: Kata Hati.

Sugianto, Mayke T. 1994. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bndung: Alfabeta.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2010. *Statistik Non Parametrik* Bandung: Alfabet.

Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT indeks.

Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Tk*. Jakarta: depdiknas.

Tedjasaputra, Mayke S. 2007. Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta: Grasindo.

TIM. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*.: Universitas Negeri Surabaya

Wahyu, Klarasati. 2010. Lomba Melukis dan *Finger Painting*. (online) (http://wahyu4klarasati.blogspot.com/) diakses tanggal 23 mei 2013

Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2012. *Format PAUD*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya