

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN PLASTISIN PADA KELOMPOK A DI PAUD PLUS AL FATTAH JARAK KULON KABUPATEN JOMBANG

Siti Arlinah

(khusainialmubaraq@gmail.com)

Program Studi PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

R o h i t a, S.Pd., M.Pd

(ita_oracle@yahoo.co.id)

Program Studi PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Kemampuan kreativitas merupakan kemampuan berpikir untuk menghasilkan sesuatu baik berupa gagasan atau cara baru untuk menghasilkan pemecahan masalah atau karya nyata yang unik. Dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009 kemampuan kreativitas anak dalam kelompok A harus bisa berkreasi sesuai dengan idenya sendiri. Hasil observasi yang diperoleh dari masalah kemampuan kreativitas anak didik kelompok A PAUD Plus Al-Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang menunjukkan bahwa masih belum sesuai harapan, dari 20 anak hanya 5 anak yang kreatif. Hal ini terlihat dari cara anak mengerjakan tugas hanya dengan mencontoh, tidak berani/ tidak mau mencoba atau menambah asesoris pada bentuk yang ada. Berdasarkan masalah tersebut untuk mengoptimalkan kemampuan kreativitas anak dilakukan kegiatan melalui bermain plastisin. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kegiatan bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak pada kelompok A di PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang?

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam bentuk siklus berulang menggunakan dua siklus, yang terdiri atas 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah anak kelompok A PAUD Plus Al-Fattah Jarak Kulon Jogoroto Jombang berjumlah 20 anak yang terdiri atas 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif.

Hasil analisis siklus I menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak sebesar 50%. Hasil ini belum sesuai dengan kriteria tingkat pencapaian anak sebesar 80%, maka penelitian ini berlanjut pada siklus II. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak meningkat menjadi 85%. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak pada kelompok A di PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang.

Kata kunci: kreativitas anak, bermain plastisin.

ABSTRACT

The ability to think creativity is the ability to produce something in the form of ideas or new ways to produce a real work of solving problems or unique. In the Permendiknas No. 58 In 2009 the ability creativity children in group A had to be creative in accordance with his. Observations obtained from students' creativity ability problem at PAUD Plus Al-Fattah Jarak Kulon Jombang shows that still does not meet expectations, only 5 of the 20 children creative child. This is evident from the way children do chores just to imitate, not bold/ not willing to try or add accessories to the existing form. Based on these problems to optimize the ability of children's creativity through playing activities conducted clay. Expectations from this study was to determine whether the activities of clay game can improve a child's creativity at PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Jombang?

This study uses action research that is designed in the form of repeated cycles using two cycles, which consists of four stages, namely planning, action, observation and reflection. The subjects of this study were children at PAUD Plus Al-Fattah Jarak Kulon Jogoroto Jombang totaled 20 children comprising 10 boys and 10 girls. Methods of data collection using observation and documentation, while the analysis of the data used is descriptive statistics.

The results of the first cycle analysis showed that the ability of a child's creativity by 50%. These results are not in accordance with the criteria for the achievement levels in children by 80%, then this research continues on the second cycle. The results of the study on the second cycle showed that the ability of the creativity of children increased to 85%. Based on these studies it can be concluded that by clay game can improve a child's creativity at PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Jombang.

Keywords: Children Creativity, clay game.

PENDAHULUAN

Salah satu amanat luhur yang tercantum dalam UUD 1945 adalah, “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa”. Setiap manusia memiliki potensi/ bakat kecerdasan, tanggung jawab pendidik untuk memupuk dan mengembangkannya secara sistematis. Langkah pemerintah untuk mewujudkan UUD 1945 tersebut adalah dengan membuat UU. No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1 butir 14 yang bunyinya : “Pendidikan Anak Usia Dini adalah pembinaan untuk anak usia 0 - 6 tahun yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.” (kemendiknas, 2009 : 3)

Pada usia 0 - 6 tahun (menurut UU. No. 20 tahun 2003) atau 0 - 8 tahun (menurut pakar) adalah usia keemasan (*Golden age*) karena pada rentang usia ini perkembangan otak terjadi percepatan hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia tersebut. Salah satu cara untuk memulai penanaman dasar-dasar perilaku adalah dengan menyelenggarakan lembaga pendidikan anak usia dini atau disingkat PAUD.

Selain penanaman dasar-dasar perilaku, lembaga PAUD seharusnya juga bisa mengembangkan potensi kreatif anak. Namun kenyataannya, sebagian besar lembaga pendidikan selalu mengutamakan kecerdasan intelektual/IQ saja, padahal kreativitas juga memegang peranan penting. Kreativitas dan intelegensi sama-sama berperan dalam prestasi belajar. Kreativitas yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar. Kreativitas sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif.

Berdasarkan pengamatan kemampuan kreativitas, anak didik pada kelompok A di PAUD plus Al Fattah Jarak kulon, Kecamatan Jogoroto, Kabupaten Jombang, masih rendah. Dari 20 anak didik hanya 5 anak yang kreatif. Hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas ketrampilan apapun masih banyak terlihat anak hanya mencontoh, anak juga tidak berani/tidak mau mencoba atau menambah acecoris untuk bentuk yang ada.

Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas anak didik, seperti menggambar, mewarnai gambar yang sudah ada, menggunting dan lain-lain. Akan tetapi belum dapat meningkatkan kreativitas pada anak didik secara signifikan. Hal ini disebabkan karena selama ini proses pembelajaran yang digunakan adalah metode demonstrasi dan pemberian tugas, serta penggunaan media LKA, sehingga anak didik tidak mau mengerjakan tugas.

Berdasarkan pengamatan masalah yang ada pada kelompok A di PAUD plus Al Fattah Jarak kulon, Kecamatan Jogoroto, Kabupaten Jombang, langkah yang akan diambil peneliti agar kreativitas anak dapat meningkat adalah melalui bermain plastisin. Hal ini karena plastisin adalah benda lunak yang bisa ditekan-tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak, sehingga semua aspek perkembangan anak

yaitu moral agama, kognitif, motorik, bahasa dan sosial emosional dapat ditingkatkan lebih optimal.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah apakah bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok A di PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang?

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok A di PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang?

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dapat menjadikan kegiatan bermain plastisin sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas anak dan sebagai bahan pertimbangan untuk penyediaan plastisin yang bervariasi bentuk dan warnanya.

Menurut Munandar (1999: 33), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Dengan demikian kreativitas merupakan kemampuan untuk memberi gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Misalkan anak dapat membuat berbagai bentuk dari bahan plastisin.

Menurut Muhammad (2010: 77), kreativitas itu ibarat sebuah intan. Semakin diasah, semakin berkilau. Seseorang mampu menciptakan sesuatu yang baru dapat diasah dengan stimulasi, dan modal kreatif seseorang adalah pada berfikir. Misalkan memberikan kebebasan bermain pada anak, atau memberikan berbagai pertanyaan. Dengan demikian kreativitas anak bisa berkembang secara optimal.

Menurut Triharso (2013: 1), Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain disini adalah bermain yang tidak terikat oleh apapun, baik ada atau tanpa alat anak bisa mengekspresikan dengan menggunakan imajinasinya. Misalkan bermain jual beli, anak bisa berperan mengambil uang di sakunya untuk membeli, padahal di sakunya tidak ada uang atau hanya berupa isyarat saja.

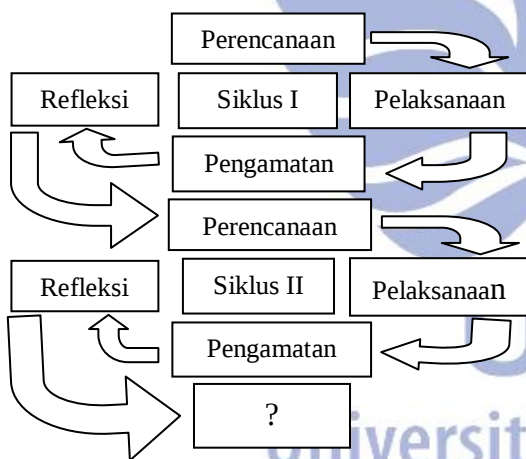
Menurut Hurlock (2006: 320), Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Hal ini dilakukan karena ada keinginan dan tidak memperdulikan hasil akhir dari bermain. Misalkan bermain petak umpet.

Plastisin merupakan mainan sejenis lilin yang dapat dibentuk macam-macam. Plastisin bisa digunakan dengan cara ditekan-tekan dan dibentuk menjadi bentuk lain. Plastisin dapat dirol, dipotong, lalu dicetak dengan cetakan mainan plastisin atau cetakan kue. Dengan demikian anak mampu berkreasi bebas dengan membentuk boneka, kucing, dinosaurus dan sebagainya.

Plastisin memiliki banyak manfaat bagi anak. Menurut Jatmika (2012: 84), diantaranya adalah sebagai berikut: 1) Melatih kemampuan sensorik. Salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain plastisin anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu. 2) Mengembangkan kemampuan berfikir. Bermain plastisin bisa mengasah kemampuan berfikir anak. 3) Berguna meningkatkan *Self esteem*. Bermain plastisin merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah. 4) Mengasah kemampuan berbahasa. Meremas, berguling, dan memutar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat bermain plastisin. 5) Memupuk kemampuan sosial. Hal ini karena dengan bermain bersama memberi kesempatan berinteraksi yang akrab, dan bisa belajar bahwa bermain bersama sangat menyenangkan.

METODE

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan. Desain penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2010: 137), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus satu dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Bagan 1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas
(Arikunto, 2010: 137)

Untuk memperoleh hasil penelitian yang diharapkan, prosedur penelitian ini meliputi tahap-tahap sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan apa yang direncanakan, dan perencanaan tersebut meliputi :

- Guru merencanakan pelaksanaan pembelajaran dengan membuat RKM dan RKH
- Guru membuat instrumen observasi dan alat penilaian

c. Guru membuat perencanaan waktu pembelajaran yaitu waktu pembelajaran dilaksanakan 2 pertemuan dalam satu siklus, setiap pertemuan 30 menit dan kegiatan pembelajaran ada di inti.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini guru melaksanakan penelitian sesuai dengan perencanaan.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini peneliti mengamati proses kegiatan yang berlangsung, mengamati aktivitas guru, mengamati aktivitas anak dalam bermain plastisin. Dari hasil pengamatan akan digunakan refleksi untuk penilaian anak.

Tabel 1
Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Kreativitas Anak

No.	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian	Ket.
A. <i>Aptitude</i>				
	Kelancaran	Kecepatan dan banyak jawaban	Mampu menjawab 4 jawaban dalam waktu 1 menit	****
			Mampu menjawab 3 jawaban dalam waktu 1 menit	***
			Mampu menjawab 2 jawaban dalam waktu 1 menit	**
			Mampu menjawab 1 jawaban dalam waktu 1 menit	*
	Keluwesan	Menghasilkan banyak bentuk	Mampu menghasilkan 4 bentuk	****
			Mampu menghasilkan 3 bentuk	***
			Mampu menghasilkan 2 bentuk	**
			Mampu menghasilkan 1 bentuk	*
	Orisinalitas	Membuat bentuk	Mampu membuat 4 bentuk yang berbeda	****
			Mampu membuat 3 bentuk yang berbeda	***
			Mampu membuat 2 bentuk yang berbeda	**
			Mampu membuat 1 bentuk saja	*
B. <i>Non Aptitude</i>				
	Percaya diri	Keberanian mengungkapkan gagasan	Berani mengungkapkan gagasan dengan suara jelas dan lancar	****
			Berani mengungkapkan gagasan dengan suara jelas tetapi tidak lancar	***
			Berani mengungkapkan gagasan dengan suara tidak jelas dan kurang lancar	**
			Tidak berani mengungkapkan gagasan	*
	Keuletan	Kerapian membuat bentuk	Mampu membuat bentuk sesuai dengan bentuk aslinya	****
			Mampu membuat bentuk dengan 1 bagian yang tidak sesuai dengan bentuk aslinya	***
			Mampu membuat bentuk dengan 2 bagian yang tidak sesuai dengan bentuk aslinya	**
			Mampu membuat bentuk, tetapi lebih dari 2 bagian yang tidak sesuai dengan aslinya	*
	Apresiasi estetik	Membuat bentuk dengan kombinasi warna yang beda	Mampu membuat bentuk dengan 3 kombinasi warna	****
			Mampu membuat bentuk dengan 2 kombinasi warna	***
			Mampu membuat bentuk dengan 1 kombinasi warna	**
			Mampu membuat bentuk tanpa kombinasi warna	*

Lanjutan tabel 1 kisi-kisi instrumen Kemampuan Kreativitas Ajjnak

	Ke mandi rian	Mengerja kan tugas sendiri penuh tanggungj awab	Langsung mengerjakan tugas dengan cepat tanpa bantuan	****
			Langsung mengerjakan tugas dengan cepat, tetapi dimotivasi terlebih dahulu	***
			Mengerjakan tugas dengan lambat tanpa bantuan	***
			Mengerjakan tugas dengan lambat meskipun diberi bantuan	*

4. Tahap Refleksi

Pada tahap ini guru melakukan refleksi diri dengan melihat kembali hasil observasi. Sehingga dapat diketahui sejauh mana kemampuan anak didik dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan sesuai target atau tidak dan penelitian ini sudah cukup atau belum. Target keberhasilan dan ketuntasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 80% (16 anak) dari jumlah anak dengan mendapat bintang 3 pada setiap indikator.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai anak juga untuk memperoleh respon anak terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas anak selama proses pembelajaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan analisis sederhana, dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Winarshunu, 2002: 22)

Keterangan:

P = Angka Prosentase

F = Jumlah skor yang diperoleh setiap anak

N = Jumlah skor maksimal

Untuk mengetahui keberhasilan dalam menganalisis data, digunakan kriteria keberhasilan pada lembar observasi sebagai berikut:

- (1-25%) : Kurang
(26-50 %) : Cukup
(51-75%) : Baik
(76-100%) : Sangat Baik

Adapun target dari ketuntasan proses pembelajaran untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui bermain plastisin adalah 80% (16 anak) dari 20 anak dengan mendapatkan bintang 3 dari setiap indikator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pada siklus I peningkatan aktivitas guru mencapai skor 13 (65%)

dari skor maksimal 20, sedangkan pada siklus II mencapai skor 19 (85%). Dalam proses pembelajaran diikuti peningkatan aktivitas anak, pada siklus I prosentasi aktivitas anak mencapai 60% meningkat menjadi 85%. Hal ini terjadi karena guru menyampaikan penjelasan dengan suara keras dan jelas, menggunakan area bermain yang lebih luas, serta melakukan pengkondisian kelas yang lebih menarik, misalkan membagi kelompok dengan cara tanya jawab dengan diberi kebebasan memilih anggota kelompoknya bagi yang mampu menjawab dengan benar.

Begitu halnya dengan peningkatan kemampuan kreativitas anak pada siklus I sebesar 50%, meningkat pada siklus II sebesar 85%. Hal ini terjadi karena guru menyediakan plastisin dengan warna yang mencolok, berwarna-warni, dan berbau sedap, sehingga anak lebih kreatif membentuk plastisin menjadi mainan yang beragam bentuk. Kemudian guru memberikan penghargaan yang semula hanya diberikan pujian. Namun sekedar pujian saja dirasa belum cukup maka dilakukan pemberian penghargaan yang berwujud, misalkan dengan pemberian kalung bintang, anak-anak menjadi lebih termotivasi dan semangat untuk bermain plastisin.

Dengan demikian dari penelitian didapatkan hasil bahwa penggunaan media plastisin dalam bermain dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok A PAUD Al Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang.

PENUTUP Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan kreativitas anak pada siklus I sebesar 50%, meningkat pada siklus II sebesar 85%. Hal ini terjadi karena guru menyediakan plastisin dengan warna yang mencolok, berwarna-warni, dan berbau sedap, sehingga anak lebih kreatif membentuk plastisin menjadi mainan yang beragam bentuk. Kemudian guru memberikan penghargaan yang semula hanya diberikan pujian. Namun sekedar pujian saja dirasa belum cukup maka dilakukan pemberian penghargaan yang berwujud, misalkan dengan pemberian kalung bintang, anak-anak menjadi lebih termotivasi dan semangat untuk bermain plastisin. Selain itu guru memberikan intruksi yang jelas dengan suara yang keras. Maka dapat disimpulkan bahwa melalui bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak pada Kelompok A PAUD Al Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang.

Saran

Berdasarkan penelitian yang diperoleh maka dikemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat bagi semua pihak, antara lain:

1. Guru hendaknya membuat media plastisin yang berwarna-warni dan mencolok
2. Guru hendaknya membuat plastisin dengan memberi aroma yang bervariasi
3. Guru hendaknya menyampaikan intruksi dengan suara yang jelas dalam menjelaskan kegiatan bermain plastisin dan diulang-ulang sampai anak faham.
4. Guru selalu memberi motivasi pada anak agar lebih semangat, baik berupa pujian maupun dalam

penghargaan yang lain, misalkan pemberian kalung bintang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ghofar, Abdul. 2009. *Gaya Belajar yang Tepat untuk Merangsang Otak Anak*. Jogjakarta: Diglossia Printika.
- Hurlock, Elizabeth B. 2006. *Perkembangan Anak*, Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- _____. 2010. *Perkembangan Anak*, Jilid 2. Jakarta: Erlangga.
- Ichsan. 2009. Tujuan dan Prinsip Pendidikan TK. (Online). (<http://ichsan.tunas63.wordpress.com/2009/06/12/artikel-tujuan-dan-prinsip-pendidikan-tk-2/>), diakses 25 Januari 2014).
- Jatmika, Yusep Nur. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk Play Group*. Jogjakarta: Diva Press.
- _____. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- _____. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Muhammad, As'adi. 2010. *Bila Otak Kanan dan Otak Kiri Seimbang*. Jogjakarta: Diva Press.
- Munandar, Utami. 1999. *Kreativitas dan Keterbakatan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Musfiroh, Tad Kiroton. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Ramli. 2011. Karakteristik Pembelajaran di TK, (Online), (<http://ramlimpd.blogspot.com/2011/09/karakteristik-pembelajaran-di-tk-anak.html>), diakses 25 Januari 2014).
- Rochayah, Siti. 2012. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap. *Skripsi* tidak diterbitkan. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Edisi Kesebelas. Jakarta: Erlangga.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Macaan Jaya Cemerlang.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS)*. Yogyakarta: Andi.
- Solso, Robert L. 2007. *Psikologi kognitif*. Edisi kedelapan. Jakarta: Erlangga.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Jogjakarta: CV. Andi Offset.
- Winarshunu, Tulus. 2002. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.