

**PEMANFAATAN MEDIA *PLAY DOUGH* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA ANAK KELOMPOK B
DI TK KURNIA SIMO TAMBAAN SURABAYA**

ARTIKEL



**KASMINI
091 684 414**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU – PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
2012**

PEMANFAATAN MEDIA *PLAY DOUGH* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK KURNIA SIMO TAMBAAN SURABAYA

Kasmini

PG PAUD FIP UNESA kartini.fatha@yahoo.com

Abstrak

Pengembangan kreativitas yang baik dan terarah harus ditanamkan pada anak sedini mungkin, karena kemampuan kreativitas merupakan dasar dalam pengembangan jiwa dan kepribadiannya. Kreatifitas merupakan daya kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu. Kemungkinan ini dapat terkait dengan bidang seni maupun ilmu pengetahuan. Salah satu bentuk media yang bisa membantu mengembangkan kreativitas anak adalah *play dough*, yaitu sebuah media permainan yang terbuat dari adonan tepung terigu yang dapat dibentuk bermacam – macam bentuk benda. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media *play dough* dalam meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini terdiri atas 2 siklus, setiap siklus terdapat 2 pertemuan. Tiap siklus terdiri atas 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I kreativitas anak sebesar dalam kegiatan pembelajaran. Pada pelaksanaan siklus II kreativitas anak meningkat sebesar 85%. Hal ini menunjukkan peningkatan kreativitas anak sangat baik. Anak sudah dapat menciptakan bermain – macam bentuk sendiri sesuai imajinasinya tanpa dibimbing lagi oleh guru.

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *play dough* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak.

kata kunci : *play dough*, kreativitas

Abstract

Developing a good and purposeful creativity must be inculcated in children as early as possible, because the ability of creativity is fundamental in the development of soul and personality. Creativity is the power of children's ability to create something. This ability can be related to the field of art and science. One form of media that can help to develop a children's creativity is play dough, a media game that is made of wheat flour that can be molded an assortment of shapes. The purpose of this study was to determine the use play dough to improve creativity in children of group B TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya.

This research is a classroom action research. This study consisted of two cycles, each cycle there are 2 meeting. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation and reflection.

The results showed that in the first cycle of creativity of children by 75%. It is because children are not accustomed to using play dough in learning activities. On the implementation of the second cycle of creativity of children increased by 85%. It showed this suggests an increase in creativity of children. Children are able to create a variety of shapes itself according to his imagination with no longer guided by the teacher.

From these results, it can be concluded that the use of the play dough in learning activities can improve the creativity of children.

Keywords: media play dough and creativity.

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini yang ada di jalur pendidikan prasekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki Pendidikan Dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak usia 4-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya. Sebagaimana terdapat pada Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak (GBPKBTK, 1994) bahwa Taman Kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah.

Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Di samping itu pula, beberapa hal yang perlu diingat adalah bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang turut menentukan keberhasilan anak didik di kemudian hari. Masa anak-anak juga

masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan di Taman Kanak-kanak diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain (Rahmawati, 2010:2). Jika lihat dari tujuan program kegiatan belajar anak di Taman Kanak-kanak maka dapat ditemukan satu kata kunci yang juga merupakan suatu keutuhan dalam tujuan tersebut, yaitu kata daya cipta atau dengan istilah lain kreativitas.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Supriadi (dalam Rahmawati, 2010:13).

TK Kurnia Simo Tambaan adalah merupakan salah satu lembaga pendidikan prasekolah yang ditujukan untuk anak usia dini antara usia 4-6 tahun. TK Kurnia Simo Tambaan berlokasi di Jl Simo Gunung Barat Tol II/2 Surabaya dengan jumlah siswa 90 anak, yang terdiri dari kelompok A1 sebanyak 25 anak, kelompok A2 sebanyak 23 anak dan kelompok B1 sebanyak 20 anak dan kelompok B2 sebanyak 22 anak dengan dibimbing guru sebanyak 5 orang.

Salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah Play dough. Play dough adalah sebuah media permainan yang terbuat dari adonan tepung yang dapat dibuat sendiri dari bahan-bahan yang mudah diperoleh dengan biaya yang murah. Mereka akan belajar ukuran ketika mengukur bahan (kognitif), kemudian kembali melatih motorik halus ketika menuang bahan agar tidak tumpah (sosial), belajar perubahan suatu zat ketika mereka melihat perubahan yang tadinya kering menjadi basah dan lembek kemudian berubah lagi menjadi menggumpal (sains), mereka bias belajar mencampur warna dan membuat aneka bentuk sesudahnya (seni).

Dengan media play dough anak bisa menciptakan berbagai bentuk sesuka hati mereka misalnya pada saat guru menjelaskan tentang macam-macam buah dalam pembelajaran tanpa diberi contoh yang konkrit berupa gambar atau benda riil, maka berakibat anak-anak akan membayangkan bahwa semua jenis buah akan sama dengan apa yang dikatakan oleh gurunya, dari hasil ciptaan sendiri mereka akan bisa mengamati secara langsung pada keadaan yang sebenarnya, sehingga kreativitasnya akan lebih terarah dan lebih baik. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa dengan pemanfaatan media play dough diharapkan anak akan lebih senang didalam bermain dan belajar, karena mereka dapat mengembangkan kreativitasnya yang lebih tinggi dengan sesuka hati, sehingga peneliti tertarik untuk mengambil penelitian yang berhubungan dengan pemanfaatan media play dough dalam meningkatkan kreativitas pada anak TK Kurnia Simo Tambaan kelompok B di Kecamatan Sukomanunggal Surabaya.

Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan maka dapat dirumuskan masalah : Bagaimana pemanfaatan media Play dough dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya.

Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah maka tujuan yang diharapkan adalah untuk mengetahui pemanfaatan media play dough dalam meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, baik manfaat praktis maupun manfaat teori

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak, penelitian tindakan kelas ini melalui pemanfaatan media play dough dapat meningkatkan kreativitas anak sehingga anak dapat menciptakan berbagai macam bentuk dan berimajinasi.
- b. Bagi guru, hasil penelitian tindakan kelas ini dapat memperbaiki kinerja guru dalam perbaikan pembelajaran melalui pemanfaatan media play dough untuk meningkatkan kreativitas anak.
- c. Bagi Kepala Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat mendorong Kepala Sekolah untuk memotivasi semangat para guru untuk mengadakan penelitian sejenis, sehingga dapat meningkatkan kinerja guru

2. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti yang akan datang sebagai bahan acuan dalam penelitian yang sama, demi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya masalah pemanfaatan media play dough dalam meningkatkan kreativitas anak.
- b. Hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan perbandingan teori dan praktek sehingga dapat menambah wawasan yang sangat berguna bila didalam pengembangan ilmu pendidikan anak.

Definisi Operasional

Untuk memahami istilah pada judul penelitian tentang Pemanfaatan Media Play dough Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Kelompok BI di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya, maka penulis perlu mengemukakan tentang definisi operasional sebagai berikut :

1. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, dalam hal kreativitas yang diukur adalah orisinalitas yaitu mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain, mandiri dalam berpikir yaitu memiliki tanggung jawab dan komitmen dalam tugas, fleksibilitas yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide, melit yaitu mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
2. Media Play dough adalah alat permainan yang terbuat dari adonan tepung terigu yang dapat dibuat sendiri dengan bahan yang mudah diperoleh serta dengan biaya yang murah.

Asumsi

Asumsi penelitian adalah anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan

bertindak dalam melaksanakan penelitian. Asumsi dari penelitian ini adalah media play dough untuk meningkatkan kreativitas pada anak yang bisa terus dimaksimalkan bagi anak kelompok B di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya.

Keterbatasan

Sedangkan keterbatasan dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini hanya mengetahui pemanfaatan media play dough dalam meningkatkan kreativitas pada anak.
2. Penelitian ini dilakukan di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya khususnya kelompok BI.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan tindakan kelas (Classroom Action Research) yang dilakukan langsung oleh peneliti berkolaborasi dengan guru. Jadi dalam penelitian kolaborasi, pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri, sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti, bukan guru yang melakukan tindakan (Arikunto, 2010:17), beberapa hal yang akan dikemukakan oleh peneliti sehubungan dengan penelitian tindakan kelas antara lain (A) jenis penelitian, (B) subyek penelitian, (C) prosedur penelitian, (D) teknik pengumpulan data, (E) teknik analisis data.

Jenis Penelitian

1. Pengertian PTK

Penelitian tentang pemanfaatan media play dough untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok BI di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).

PTK adalah sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Di bidang pendidikan, khususnya kegiatan pembelajaran, PTK berkembang sebagai suatu penelitian terapan, karena sangat bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas (Aqib dkk, 2010:3).

2. Tujuan PTK

Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas sekaligus mencari jawaban ilmiah serta perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar. Tujuan tersebut dapat

di capai dengan melakukan berbagai tindakan alternatif dalam memecahkan berbagai persoalan pembelajaran yang sedang di hadapi oleh pendidik.

Dalam penelitian tindakan ini menggunakan guru sebagai peneliti, penanggungjawab penuh penelitian ini adalah guru. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengenal konsep bilangan dengan media jepitan baju mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2010:60).

3. Alur PTK

PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus. Siklus adalah putaran secara berulang dari kegiatan PTK yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi, sebagaimana tertera pada diagram sebagai berikut :

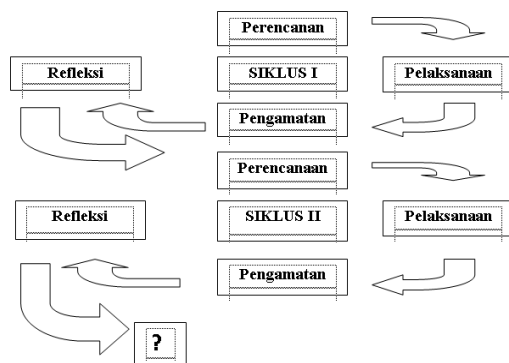


Diagram 3.1 Siklus Pelaksanaan Tindakan Kelas (Arikunto, 2010:16)

Adapun penjelasan dari alur di atas adalah, sebagai berikut:

- Perencanaan/rancangan awal adalah berupa penyusunan rancangan tindakan yang menjelaskan apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan di lakukan serta menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk di amati, kemudian membuat instrumen pengamatan untuk merekam fakta selama tindakan berlangsung.
- Pelaksanaan / tindakan adalah menerapkan rancangan yang sudah buat dan harus di laksanakan dengan baik, pelaksanaan tindakan umumnya di lakukan dalam waktu 2-3 bulan.
- Pengamatan/observasi adalah melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang di perlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung.

- Refleksi adalah mengkaji secara menyeluruh tindakan yang di lakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian di lakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

Subyek, lokasi dan Waktu Penelitian

1. Subyek Penelitian

Anak kelompok BI di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya yang berjumlah 20 anak pada semester genap tahun pelajaran 2011 - 2012, yang terdiri atas 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

2. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di TK Kurnia Simo Tambaan, Kecamatan Sukomanunggal Kodya Surabaya dengan pertimbangan bekerja pada sekolah tersebut, sehingga memudahkan dalam mencari data, peluang waktu yang luas dan subyek penelitian yang sangat sesuai dengan profesi penulis.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2011 -2012. Dengan beberapa pertimbangan dan alasan peneliti menentukan dan menggunakan waktu penelitian selama tiga bulan, mulai bulan Mei - Juni 2012.

Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan terbagi dalam perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan persiklus dengan dua kali pertemuan yaitu :

1. Siklus I

a. Perencanaan

Penelitian dilakukan di TK Kurnia Simo Tambaan kelompok BI yang berjumlah 20 anak. Dengan memanfaatkan media play dough untuk meningkatkan kreativitas pada anak TK kelompok BI. Penelitian ini berlangsung dalam jangka waktu dua minggu pada bulan Mei 2012 minggu pertama hingga bulan Mei minggu kedua. Setiap siklus dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. pada permasalahan yang terjadi di dalam pembelajaran dengan menggunakan media play dough. Dari hasil penelitian di lapangan selanjutnya peneliti melakukan perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Menyusun RKM
- 2) Menyusun RKH
- 3) Menyusun instrument

Instrumen observasi PTK ini memuat indikator yang diharapkan dapat menggambarkan keberhasilan dan kekurangan keseluruhan tindakan dalam upaya mengembangkan kreativitas anak.

b. Pelaksanaan

Dalam tahapan tindakan mengacu pada langkah-langkah pembelajaran yang tertulis dalam RKH yang akan dilaksanakan oleh guru dalam mengajarkan kreativitas dengan menggunakan media play dough. Adapun kegiatannya adalah sebagai berikut :

- 1) Guru sebagai teman sejawat menyusun tema dan sub tema bersama peneliti, kemudian peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH.
- 2) Peneliti dan siswa melaksanakan kegiatan tanya jawab sesuai tema dan selanjutnya mengarahkan suasana kelas untuk mengikuti kegiatan bermain play dough.

c. Pengamatan

Pengamatan atau observasi dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, kemudian peneliti melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan-perkembangan serta kegiatan yang terjadi, berfokus pada format yang tersedia. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang dicapai oleh peneliti dalam melaksanakan pembelajaran.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada siswa, suasana kelas dan guru (Arikunto, 2010:133). Agar refleksi dapat dilakukan secara lebih bagus dan tajam, peneliti sebaiknya melakukan diskusi dengan guru sebagai teman sejawat. Melalui diskusi dengan guru, refleksi akan dapat dilakukan sampai pada rekonstruksi pemaknaan tindakan yang telah dilakukan serta situasi pembelajaran yang ada sehingga memberikan dasar bagi perbaikan rencana tindakan selanjutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah kegiatan yang sangat penting dalam melakukan penelitian. Hal ini terkait dengan kegunaan dari data yang terkumpul,

yaitu untuk mencari jawaban dari permasalahan yang diteliti. Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini ada suatu teknik atau prosedur yang dipakai data yang diperoleh bisa relevan dengan kebutuhan penelitian. Karena kerelevanan penggunaan alat pengumpul data sangat ditentukan oleh data yang terkumpul. Dalam pengumpulan data untuk penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi yang dilakukan bersama dengan pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Arikunto (2010:146) observasi atau pengamatan meliputi kegiatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh panca indra. Observasi ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu :

1. Observasi sistematis yaitu dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrument pengamatan.
2. Observasi non sistematis yaitu dilakukan oleh pengamat tanpa menggunakan instrument pengamatan.

Menurut Arikunto (2010:205) dari sudut keterlibatan observasi dalam kegiatan dapat dibedakan menjadi 2 bagian yaitu :

1. Observasi partisipan yaitu apabila observer ikut terlibat didalam kegiatan subyek yang sedang di observasi.
2. Observasi non partisipan yaitu apabila observer tidak ikut terlibat didalam kegiatan subyek yang sedang di observasi.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Standar Kompetensi
Merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak didik dalam suatu bidang pengembangan. Standar kompetensi yang diharapkan adalah tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan.
2. RKM dan RKH
Dalam RKM memuat aspek pengembangan dan indikator kemampuan yang akan dicapai dalam satu minggu sesuai dengan pembahasan tema dan sub tema yang direncanakan dalam satu semester. Dalam RKH memuat kegiatan-kegiatan pembelajaran, baik yang dilaksanakan secara individual, kelompok maupun klasikal dalam satu hari. RKH terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan akhir.
3. Play Dough

Play dough adalah suatu alat permainan yang terdiri dari adonan tepung yang digunakan sebagai sarana atau media dalam pembelajaran.

4. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk memantau setiap perkembangan anak dalam pemanfaatan media play dough, yang menjadi patokan dalam pengukuran adalah kreativitasnya.

Teknik Lembar observasi ini untuk peneliti, yang digunakan sebagai acuan, apakah dalam melaksanakan proses pembelajaran sudah sesuai dengan rencana yang telah dipersiapkan atau belum. Adapun formatnya sebagai berikut:

Tabel 3.1 Format Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Jml
		1	2	3	4	
1.	Kegiatan Awal a. Menarik perhatian anak. b. Menimbulkan motivasi anak. c. Memberi acuan pada anak. d. Membuat kaitan media <i>play dough</i> dengan kreativitas					
2.	Kegiatan Inti a. Mengembangkan kreativitas dan kemandirian anak. b. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. c. Melakukan penilaian sesuai dengan indikator yang telah direncanakan d. Melibatkan anak dalam memanfaatkan media.					
3.	Kegiatan akhir a. Meninjau kembali inti pelajaran yang telah dilakukan bersama anak-anak b. Mengevaluasi anak hasil kerja anak c. Melakukan tindak lanjut dengan memberi tugas anak-anak untuk mempraktekkan kembali di rumah					
	Total					
	Persentase					

Keterangan :

- Skor 1 : Kurang (Guru mampu mengajar namun terdapat 7 anak yang dianggap mampu dalam berkreasi).
- Skor 2 : Cukup (Guru mampu mengajar namun terdapat 10 anak yang dikategorikan cukup dalam berkreasi).

- Skor 3 : Baik (Guru mampu mengajar namun terdapat 14 anak yang dikategorikan baik dalam berkreasi).
- Skor 4 : Baik Sekali (Guru mampu mengajar dan terdapat 18 anak yang dikategorikan baik sekali dan mampu dalam berkreasi).

Tabel 3.2 Format Lembar Observasi Anak

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Jml
		1	2	3	4	
1.	Kegiatan awal a. Kemampuan berinteraksi dengan guru b. Respon tanya jawab dengan mengajukan pertanyaan tentang kegiatan dengan media <i>play dough</i> c. Menjawab pertanyaan dari guru d. Memahami kaitan yang dibuat oleh guru					
2.	Kegiatan inti a. Mampu menciptakan sendiri tanpa bantuan b. Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru c. Mampu menghasilkan suatu bentuk d. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar					
3.	Kegiatan akhir a. Mampu mengingat dan faham inti dari kegiatan b. Mengevaluasi dengan tanya jawab c. Menceritakan kembali kegiatan yang telah dikerjakan					
	Total					
	Persentase					

Keterangan :

- Skor 1 : Kurang (terdapat 7 anak yang dianggap mampu dalam berkreasi)
- Skor 2 : Cukup (terdapat 10 anak yang dikategorikan cukup dalam berkreasi).
- Skor 3 : Baik (terdapat 14 anak yang dikategorikan baik dalam berkreasi)
- Skor 4 : Baik Sekali (terdapat 18 anak yang dikategorikan baik sekali dalam berkreasi).

Tabel 3.3 Format Lembar Observasi Kemampuan																			
No	Nama Anak	Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Keterangan	
		Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan				Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru				Kemampuan menghasilkan suatu bentuk				Memiliki rasa ingin tahu yang besar					
		**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**		**
1.	Ryan	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
2.	Shafa																		
3.	Dinda																		
4.	Jessica																		
5.	Amel																		
6.	Elis																		
7.	Oca																		
8.	Ajiz																		
9.	Reno																		
10.	Nouval																		
11.	Vivi																		
12.	Riris																		
13.	Ferdy																		
14.	Rendi																		
15.	Ghania																		
16.	Rakha																		
17.	Hawa																		
18.	Hani																		
19.	Adi																		
20.	Nafila																		
	Total																		
	Persen Tase																		

Keterangan :

- Indikator 1 : Kemampuan menciptakan senndiri tanpa bantuan.
 - * 1 belum mampu melakukan kegiatan membentuk
 - * 2 mampu melakukan kegiatan membentuk dengan bantuan
 - * 3 mampu melakukan kegiatan membentuk tanpa bantuan
 - * 4 mampu melakukan kegiatan membentuk lebih cepat tanpa bantuan
- Indikator 2 : Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.
 - * 1 tidak mau mengerjakan sama sekali
 - * 2 tidak langsung mengerjakan
 - * 3 langsung mengerjakan tetapi lambat
 - * 4 langsung mengerjakan dengan cepat
- Indikator 3 : Mampu menghasilkan suatu bentuk.
 - * 1 belum mampu menghasilkan suatu bentuk buah
 - * 2 mampu menghasilkan satu macam bentuk buah
 - * 3 mampu menghasilkan 3 macam bentuk buah
 - * 4 mampu menghasilkan 5 macam bentuk buah
- Indikator 4 : Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
 - * 1 tidak bertanya dan tidak mau praktek
 - * 2 jarang bertanya dan tidak mau praktek
 - * 3 jarang bertanya tetapi mau praktek
 - * 4 banyak bertanya dan langsung mau praktek

Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan analisis data. Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis deskripsi kualitatif yaitu suatu metode penelitian

yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh, dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas pada anak juga untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru dalam mengolah kelas.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana (Sudijono, 2010:43) yaitu sebagai berikut :

$$\text{Rumus : } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase.

f = Frekwensi yang dicari persentasinya.

N = Jumlah frekwensi atau banyaknya individu.

Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak dalam menggunakan media play dough dikatakan berhasil apabila mencapai lebih dari 80% .

1. Anak yang dinyatakan tuntas (T) adalah anak yang mendapatkan skor (***) 3 dan (****) 4.
2. Sedangkan anak yang tidak tuntas (TT) adalah anak yang mendapatkan skor (*) 1 dan (**) 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menyusun data penelitian pemanfaatan media play dough untuk meningkatkan kreativitas anak, sekaligus sebagai pertanggung jawab pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di TK Kurnia Simo Tambaan Kelompok B1 Kecamatan Sukomanunggal Surabaya, maka peneliti dan guru sebagai teman sejawat, melaksanakan setiap putaran siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus I, peneliti bersama guru sebagai teman sejawat dalam melaksanakan KBM bersama-sama menyusun RKM dan RKH yang memuat penggunaan media play dough dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada waktu kegiatan inti selama 20 menit, dengan menggunakan lembar observasi untuk memantau setiap perkembangan anak dalam berkreaitivitas.

b. Pelaksanaan

1) Pertemuan I

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk siklus I pertemuan I ini dilaksanakan pada tanggal 04 Juni 2012 hari Senin dikelompok BI TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya dengan tema Tanaman. Anak yang mengikuti pembelajaran play dough ini berjumlah 20 anak. Pelaksanaan tindakan ini merupakan proses pembelajaran yang

dilakukan oleh guru sejak kegiatan awal hingga akhir kegiatan, dengan langkah-langkah kegiatan inti sebagai berikut :

- (1) Anak dibagi menjadi dua kelompok, lalu guru memberikan cerita secara sederhana tentang media *play dough*, kemudian guru membagikan bahan-bahan untuk membuat *play dough*.
- (2) Setelah adonan *play dough* sudah jadi, guru memberikan contoh cara membuat bermacam-macam bentuk buah dan tangkai.
- (3) Guru membimbing anak yang belum bisa.
- (4) Anak menceritakan hasil karyanya yang sudah mereka buat.

2) Pertemuan 2

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk siklus I, pertemuan 2 ini dilaksanakan pada tanggal 07 juni 2012 hari Kamis dikelompok BI TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya. Pelaksanaan tindakan ini merupakan lanjutan proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru pada siklus I, pertemuan 1.

Pada siklus I pertemuan 2 ini pelaksanaan tindakan tidak jauh berbeda dengan siklus I pertemuan 1 dengan langkah-langkah kegiatan inti sebagai berikut :

- (1) Anak dibagi menjadi dua kelompok, lalu guru memberikan cerita secara sederhana tentang media *play dough*, kemudian *play dough* dibagikan secara proporsional untuk setiap anak.
- (2) Setelah itu guru memberikan contoh cara membuat bermacam-macam bentuk bunga dan daun, lalu guru mempersilahkan anak untuk mengerjakannya.
- (3) Guru membimbing anak yang belum bisa.
- (4) Setelah itu anak menceritakan hasil karyanya yang sudah mereka buat.

c. Pengamatan

Dalam tahap observasi ini peneliti melakukan pengamatan sesuai dengan format yang dipersiapkan. Pengamatan ini dikerjakan bersama dengan observer Retno Ningsih, A.Ma guru kelompok BI TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya.

Dari pengamatan tersebut didapat hasil observasi sebagaimana yang terdapat pada tabel-tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Lembar Observasi Guru

No.	Aspek Yang Dinilai	Penilaian				Jml
		1	2	3	4	
1	Kegiatan Awal : a. Menarik perhatian anak b. Menimbulkan motivasi anak c. Memberi acuan pada anak d. Membuat kaitan media <i>play dough</i> dengan kreativitas		v	v v v		3 2 3 3
2	Kegiatan Inti : a. Mengembangkan kreativitas dan kemandirian anak b. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai c. Melakukan penilaian sesuai dengan indikator yang telah direncanakan d. Melibatkan anak dalam memanfaatkan media		v		v v	2 4 3 3
3	Kegiatan Akhir : a. Meninjau kembali inti pelajaran yang telah dilakukan bersama anak-anak b. Mengevaluasi anak hasil kerja anak c. Melakukan tindak lanjut dengan memberi tugas anak-anak untuk mempraktekkan kembali di rumah		v	 v v		2 3 3
Total			6	21	4	31
Presentase			14%	48%	9%	71%

Tabel 4.2 Format Lembar Observasi Anak

No.	Aspek Yang Dinilai	Penilaian				Jml
		1	2	3	4	
1	Kegiatan Awal : a. Kemampuan berinteraksi dengan guru b. Respon Tanya jawab dengan mengajukan pertanyaan tentang kegiatan dengan media <i>play dough</i> c. Menjawab pertanyaan dari guru d. Memahami kaitan yang dibuat oleh guru		v	v v	v	3 4 3 2
2	Kegiatan Inti : a. Mampu menciptakan sendiri tanpa bantuan b. Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru c. Mampu menghasilkan berbagai macam bentuk d. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar		v	 v v	v	2 3 3 4
3	Kegiatan Akhir : a. Mampu mengingat dan paham inti dari kegiatan b. Mengevaluasi dengan Tanya jawab c. Menceritakan kembali kegiatan yang telah dikerjakan		v	 v v		2 3 3
Total			6	18	8	22
Presentase			14%	41%	18%	73%

Tabel 4.3 Format Lembar Observasi Kemampuan

No.	Nama Anak	Indikator 1 Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan				Indikator 2 Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru				Indikator 3 Kemampuan menghasilkan berbagai macam bentuk				Indikator 4 Mempunyai rasa ingin tahu yang besar				Ket. I/II
		*1	*2	*3	*4	*1	*2	*3	*4	*1	*2	*3	*4	*1	*2	*3	*4	
1	Ryan		v				v				v							II
2	Shafa			v			v				v						v	I
3	Dinda			v				v			v						v	I
4	Jessica				v			v				v					v	I
5	Amel			v			v						v				v	I
6	Eli			v			v				v						v	I
7	Ota				v			v			v						v	I
8	Ang			v				v				v					v	I
9	Reno		v				v				v						v	II
10	Mozal			v			v				v						v	I
11	Yori				v			v				v					v	I
12	Rani			v			v				v						v	I
13	Fendy						v				v						v	I
14	Randi			v							v						v	I
15	Chania				v			v				v					v	I
16	Eka		v				v				v						v	II
17	Hawa			v							v						v	II
18	Hani		v				v				v						v	II
19	Ali				v			v				v					v	I
20	Nada				v			v				v					v	I
Total		8	39	12		39	28			10	36	12		2	39	28		T=15 TT=5
Persentase		10%	49%	15%		49%	35%			12.5%	45%	15%		2.5%	49%	35%		75%

d. Refleksi

Hasil refleksi pada siklus I ini adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil observasi aktivitas guru, pencapaian persentase 71%. Jadi harus dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Hasil observasi aktivitas anak, pencapaian persentase 73%. Jadi harus dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Hasil observasi kemampuan anak, pencapaian persentase 75%. Jadi harus dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Solusi untuk memperbaiki permasalahan pada siklus I maka dilakukan perencanaan perbaikan siklus II sebagai berikut:

- 1) Guru lebih meningkatkan cara mengajar lebih baik lagi.
- 2) Memberikan contoh kepada anak supaya lebih mudah difahami.
- 3) Guru lebih memberikan bimbingan bagi yang perlu dibimbing.
- 4) Memberikan pujian-pujian kepada anak dalam mengerjakan.
- 5) Memotivasi anak agar lebih semangat dan anak merasa senang.

Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II peneliti bersama guru sebagai teman sejawat bersama-sama menyusun RKM dan RKH yang memuat pemanfaatan play dough sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Kegiatan ini dilaksanakan pada waktu kegiatan inti selama 30 menit, untuk menilai perkembangan kreativitas anak, peneliti menggunakan observasi aktivitas guru, lembar

observasi aktivitas anak dan lembar observasi kemampuan.

b. Pelaksanaan Pertemuan 1

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk siklus II pertemuan I ini dilaksanakan pada tanggal 11 Juni 2012 hari Senin dikelompok BI TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya dengan tema Tanaman. Anak yang mengikuti pembelajaran play dough ini berjumlah 20 anak.

Pelaksanaan tindakan ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejak kegiatan awal hingga akhir kegiatan, dengan langkah-langkah kegiatan inti sebagai berikut :

- 1) Anak dibagi menjadi tiga kelompok, lalu guru memberikan cerita secara sederhana sambil bernyanyi, kemudian guru membagikan adonan play dough secara proporsional kepada setiap anak.
- 2) Setelah itu guru memberikan contoh cara membuat bentuk buah, bunga, tangkai dan daun kepada anak-anak dengan menunjukkan bentuk asli dari buah, bunga, tangkai dan daun.
- 3) Guru membimbing anak yang belum bisa.
- 4) Setelah itu anak menceritakan hasil karyanya yang sudah mereka buat.

Pertemuan 2

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk siklus II, pertemuan 2 ini dilaksanakan pada tanggal 14 juni 2012 hari Kamis dikelompok BI TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya dengan indikator yang ingin dicapai. Pelaksanaan tindakan ini merupakan lanjutan proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru pada siklus II, pertemuan 1. Pada siklus II pertemuan 2 ini pelaksanaan tindakan tidak jauh berbeda dengan siklus II pertemuan 1 dengan langkah-langkah kegiatan inti sebagai berikut :

- 1) Anak dibagi menjadi tiga kelompok, lalu guru memberikan cerita secara sederhana sambil bernyanyi tentang, kemudian guru membagikan play dough secara proporsional untuk setiap anak.
- 2) Setelah itu guru memberikan contoh cara membuat bermacam-macam bentuk buah, tangkai, bunga dan daun dengan menunjukkan bentuk asli dari buah, tangkai, bunga dan daun.
- 3) Guru membimbing anak yang belum bisa.
- 4) Setelah itu anak menceritakan hasil karyanya yang sudah mereka buat.

c. Pengamatan

Dalam tahap observasi ini peneliti melakukan pengamatan sesuai dengan format yang dipersiapkan. Pengamatan ini dikerjakan bersama dengan observer Retno Ningsih, A.Ma.guru kelompok BI TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya.

Dari pengamatan tersebut didapat hasil observasi sebagaimana yang terdapat pada tabel-tabel dibawah ini :

Tabel 4.4 Lembar Observasi Guru

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian				Jml
		1	2	3	4	
1	Kegiatan Awal :					
	a. Menarik perhatian anak			v		3
	b. Menimbulkan motivasi anak			v		3
	c. Memberi acuan pada anak			v		3
2	Kegiatan Inti :					
	a. Mengembangkan kreativitas dan kemandirian anak				v	4
	b. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai				v	4
	c. Melakukan penilaian sesuai dengan indikator yang telah direncanakan			v		3
3	Kegiatan Akhir :					
	a. Meninjau kembali inti pelajaran yang telah dilakukan bersama anak-anak			v		3
	b. Mengevaluasi anak hasil kerja anak				v	4
	c. Melakukan tindak lanjut dengan memberi tugas anak-anak untuk mempraktekkan kembali di rumah			v		3
Total				24	12	36
Presentase				54 %	27 %	82 %

Tabel 4.5 Format Lembar Observasi Anak

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian				Jml
		1	2	3	4	
1	Kegiatan Awal :					
	a. Kemampuan berinteraksi dengan guru			v		3
	b. Respon Tanya jawab dengan mengajukan pertanyaan tentang kegiatan dengan media <i>play dough</i>				v	4
	c. Menjawab pertanyaan dari guru			V		3
2	Kegiatan Inti :					
	a. Mampu menciptakan sendiri tanpa bantuan				v	4
	b. Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru			v		3
	c. Mampu menghasilkan berbagai macam bentuk			v		3
3	Kegiatan Akhir :					
	a. Mampu mengingat dan paham inti dari kegiatan				v	4
	b. Mengevaluasi dengan Tanya jawab				v	4
	c. Menceritakan kembali kegiatan yang telah dikerjakan			v		3
Total				21	16	37
Persentase				48 %	36 %	84 %

Tabel 4.6 Format Lembar Observasi Kemampuan

No	Nama Anak	Indikator 1 Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan				Indikator 2 Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru				Indikator 3 Kemampuan menghasilkan berbagai macam bentuk				Indikator 4 Memiliki rasa ingin tahu yang besar				Ket. TTT
		*1	*2	*3	*4	*1	*2	*3	*4	*1	*2	*3	*4	*1	*2	*3	*4	
1	Ryan			V				V				V				V		T
2	Shafa			V				V				V				V		T
3	Dinda			V				V				V				V		T
4	Jessica			V				V				V				V		T
5	Amei			V				V				V				V		T
6	Eus			V				V				V				V		T
7	Oca			V				V				V				V		T
8	Azz			V				V				V				V		T
9	Reno		V					V				V				V		TT
10	Nomol			V				V				V				V		T
11	Nya			V				V				V				V		T
12	Rani			V				V				V				V		T
13	Rendi			V				V				V				V		T
14	Rendi			V				V				V				V		T
15	Ghani			V				V				V				V		T
16	Rah		V					V				V				V		TT
17	Hawa			V				V				V				V		T
18	Hani		V					V				V				V		TT
19	Ach			V				V				V				V		T
20	Atika			V				V				V				V		T
Total		6	42	12		39	28	4						39	28			T=17 TT=3
Persentase		75%	52%	15%		48%	35%	5%	56%	15%		48%	35%	85%				

b. Refleksi

Hasil refleksi pada siklus II ini adalah sebagai berikut :

- 1) Hasil observasi aktivitas guru, pencapaian persentase 82%.
- 2) Hasil observasi aktivitas anak, pencapaian persentase 84%. Jadi harus dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran
- 3) Hasil observasi kemampuan anak, pencapaian persentase 85%.

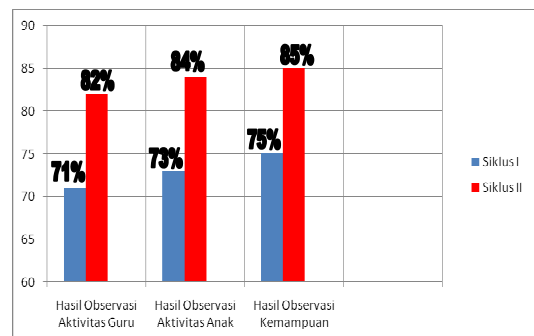
Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II, pertemuan 2 didapatkan bahwa dari 20 anak yang dapat mengikuti kegiatan dengan baik sebanyak 17 anak.

Keberhasilan yang dicapai mulai ada peningkatan dan dikatakan tuntas

(T), karena anak sudah sangat tertarik dan senang dalam kegiatan pembelajaran tersebut, selain itu dalam kegiatan pembelajaran tersebut peneliti sudah mengerti memanfaatkan media pembelajaran, komunikasi dan pendekatan pada anak ditingkatkan, selain itu sebelum melaksanakan kegiatan, peneliti memberi penjelasan secara berulang-ulang sehingga anak lebih faham dan anak sudah dapat memanfaatkan media *play dough* tanpa dibimbing lagi oleh peneliti.

Pembahasan

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan observasi, maka hasil perolehan persentase aktivitas guru siklus I adalah 71% dan siklus II 82%, perolehan persentase aktivitas anak siklus I adalah 73% meningkat pada siklus II 84%,



Grafik 4.1 Grafik Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

Setelah melihat hasil penelitian yang terlihat pada grafik diatas bahwa media *play dough* yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak mencapai persentase yang diharapkan.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Torrance (dalam Munandar, 2009:20) yaitu dengan berfokus pada proses kreatif, dapat ditanyakan jenis pribadi yang bagaimanakah akan berhasil dalam proses tersebut, macam lingkungan yang bagaimanakah proses kreatif, dan produk yang bagaimanakah yang dihasilkan dari proses kreatif, juga sesuai dengan pendapat Santoso (2002:147) kreativitas bagi anak-anak suatu permainan. Sejak bayi, mereka telah mengembangkan berbagai macam permainan kreatif.

Oleh karena itu metode pembelajaran dengan permainan adalah langkah awal menuju pencapaian kreativitas.

Penelitian ini membuktikan kebenaran teori Munandar tentang kemampuan anak usia TK dengan pemanfaatan media *play dough* dapat meningkatkan kreativitasnya.

Penutup Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan siklus I dan II mengenai pemanfaatan media *play dough* untuk meningkatkan kreativitas pada anak di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya kelompok BI dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *play dough* dalam kegiatan pembelajaran ternyata dapat meningkatkan kreativitas anak dengan memupuk potensi sejak dini, menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan dan dapat membimbing anak maupun menciptakan kondisi lingkungan yang dapat memupuk daya kreatif individu.

Dengan demikian “Pemanfaatan Media *Play Dough* Dapat Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Kelompok B Di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya”. Melalui aktivitas tersebut partisipasi anak meningkat, kinerja guru dan anak dalam proses pembelajaran menjadi lebih baik, bahkan kemandirian dan kreativitas anak meningkat lebih optimal.

Saran

Memilih media *play dough* dengan warna yang menarik untuk menambah rasa ketertarikan anak dalam berkreasi menggunakan media *play dough* dan tekstur *play dough* jangan terlalu lembek / keras agar tidak lengket / rontok kemana-mana supaya anak mudah untuk membentuknya.

Play dough dapat digunakan kembali setelah anak-anak selesai bermain, masukkan dalam kotak plastik dan tutup rapat atau bungkus dengan plastik *wrap / cling film*, lalu dimasukkan ke dalam lemari es, *play dough* pun bisa tahan sampai satu bulan jika adonan menjadi lengket setelah disimpan dalam lemari es, bubuhi sedikit tepung terigu dan uleni kembali adonan hingga kalis.

Hendaknya guru apabila akan menggunakan media *play dough* dalam meningkatkan kreativitas anak harus benar-benar mengetahui kelebihan maupun kelemahan dari media *play dough*, dengan mengikuti pelatihan-pelatihan, membaca maupun lewat internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, dkk. 2010. *PTK untuk guru SD, SLB dan TK*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas*. Jakarta: Sinar Asih
- Munandar, Utami. 1988. *Kreativitas Sepanjang masa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Montolalu, B.E.F dkk. 2010. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiquon, 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Rachmawati & Kumiaty. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Kencana.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suratno, 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Susilana & Liyana, 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Hurlock, E.B. 1997. *Perkembangan Anak*. Jilid I. Ahli Bahasa Meitisari Tjandrasa dan Muslichah Zukasih Jakarta: Erlangga.
- Musfiroh, Tadhkirotun. 2008. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta : Grasindo.