

Bermain Sensorimotor Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Via Adeliana Putri^{1*}, Ari Sofia^{2*}, Diah Utaminingsih^{2*}

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

²FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

*e-mail: via.adelianaputri@yahoo.co.id, Telp: +6285664817743

Abstrak : *Sensorimotoric Play increasing children creativity. The Problem in this research was children low creativity at Tunas Harapan Kindergarten Sidowaras. The purpose of this study was to determine the correlation between sensorimotor play and children creativity. This study was used quantitative research. Research methodology was correlational. The population of this study was children aged 5-6 years old in B group. The samples were 30 children that consisted of 18 boys and 14 girls. Sampling technique was purposive sampling. Data was collected by observation. Data was analyzed by using product moment correlation. The result of this study showed that there was a correlation between sensorimotor play and children creativity by 715 %.*

Keywords: *children, creativity, sensorimotor playing*

Abstrak: **Bermain Sensorimotor Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini.** Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kreativitas anak pada TK Tunas Harapan Sidowaras. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara bermain sensorimotor dengan kreativitas anak. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metodologi penelitian menggunakan korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 Tahun kelompok B. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B berjumlah 18 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan bermain sensorimotor dengan kreativitas sebesar 715 %.

Kata kunci : anak usia dini, bermain sensorimotor, kreativitas.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan hidup yang sangat penting saat ini. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia terutama untuk mempersiapkan peserta didik yang kualitas sumber daya manusia terutama untuk mempersiapkan peserta didik yang kreatif, inovatif, mandiri dan profesional. Seperti yang di atur dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, penguasaan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan yang diberikan pada anak usia dini dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat anak merasa bosan, yaitu belajar sambil bermain. Menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak diperlukan adanya media pembelajaran yang mendukung perkembangan anak. Hal ini bertujuan agar pembelajaran yang diberikan lebih bermakna bagi anak sehingga potensi yang dimiliki anak berkembang secara optimal. Seperti yang diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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.

Masa ini juga disebut *the golden age* atau periode keemasan, karena anak

mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak akan terulang dimasa yang akan datang. Stimulus yang tepat dari orang tua, guru maupun lingkungan sekitar anak harus diberikan untuk mengembangkan stimulasi anak-anak yang membutuhkan stimulasi atau rangsangan-rangsangan untuk mengasah seluruh aspek-aspek perkembangan yang dimiliki.

Pendidikan saat ini hanya menekankan membaca, menulis, membaca dan berhitung karena orang tua menuntut anaknya untuk pandai menulis membaca dan berhitung sejak dini tanpa mengetahui kebutuhan belajar anak yang sebenarnya. Pembelajaran di sekolah membiasakan anak untuk duduk, diam, dengar dan meniru.

Menumbuh kembangkan kreativitas merupakan salah satu tujuan pendidikan, sehingga mengoptimalkan kreativitas anak, lingkungan memberikan waktu serta kebebasan anak dalam melakukan kegiatan dan mencoba hal-hal yang baru. Pada saat itulah anak akan bereksplorasi dengan gagasan dan konsep berfikir yang dimiliki. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mayesky (1998) yang mengemukakan bahwa “kreativitas adalah cara berpikir atau bertindak atau membuat sesuatu yang asli untuk individu dan dihargai oleh orang itu atau orang lain”.

Kreativitas menurut Anwar dan Ahmad (2009) adalah kemampuan seseorang membuat kombinasi baru dan menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk atau ide-ide yang baru. Pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan yang akan menghasilkan produk kreatif.

Kreativitas diartikan kemampuan seseorang yang baru baik berupa gagasan-gagasan maupun karya nyata yang dengan membandingkan hasil karya yang sebelumnya dan kreatif tercipta dengan beragam mulai dari, solusi baru, pernyataanbaru mengenai suatu masalah.

Ciri-ciri kreativitas menurut Jamaris dalam Nurani dan Bambang (2010) terdiri dari kelancaran (*fluency*) kemampuan mengemukakan pendapat atau ide-ide, kelenturan (*flexibility*) kemampuan memecahkan masalah, keaslian (*originality*) kemampuan hasil karya yang bersifat asli atau original hasil pemikiran sendiri, memperinci (*elaborasi*) kemampuan untuk memperluas ide, Keuletan atau kesabaran (*tenacity*) kemampuan dalam menghadapi suatu yang tidak menentu.

Kreativitas sangat penting bagi seseorang dengan adanya kreativitas seseorang dapat mengemukakan kemampuan untuk melahirkan sesuatu. Potensi kreatifnya, seseorang dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja/karya, baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas. Kreativitas penting untuk mengembangkan semua bakat dan kemampuan individu dalam pengembangan prestasi hidupnya, dengan kreativitas tinggi yang dimiliki seseorang maka seseorang tersebut akan mempunyai pengembangan diri secara optimal. Mereka dapat mempergunakan ide-idenya untuk menciptakan kreasi baru demi kelangsungan hidup.

Dampak Kreativitas terhadap anak, semua aspek perkembangan akan berkembang, seperti perkembangan kognitif anak akan mampu memecahkan masalah, sosial emosional anak mampu beradaptasi terhadap lingkungan, aspek perkembangan bahasa anak mampu mengungkapkan banyak kata, aspek perkembangan agama anak akan menghargai segala sesuatu ciptaan Tuhan, aspek seni akan menghasilkan karya yang baru dengan mengkombinasi karya yang dulu.

Faktor penghambat kreativitas anak yang diungkapkan oleh Freeman (Susanto 2012) seperti rasa takut, rasa tidak aman, lebih baik tidak mengambil resiko daripada terancam, pengarahan yang terlalu ketat dan pembelajaran yang berpusat pada guru

(*teacher center*), hal ini dibuktikan dengan kegiatan guru di dalam kelas hanya menyampaikan informasi yang bersifat satu arah sehingga anak cenderung menjadi pasif (duduk, diam kerjakan), kurangnya penggunaan media yang menarik bagi anak serta pembelajaran tidak dilakukan dengan bermain. Faktor penghambat tersebut menyebabkan kreativitas anak kurang berkembang optimal karena anak tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki serta anak hanya menjalankan semua kegiatan berdasarkan perintah guru.

Adapun faktor pendukung menurut Rachmawati dan Kurniati (2010) : memberikan rangsangan mental baik aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis, menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihat, peran serta guru, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas. Kreativitas tidak lepas dari unsur bermain. Melalui bermain semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal, termasuk kreativitas anak, mengingat dengan bermain merupakan awal timbulnya kreativitas anak. Ketika bermain anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide di dalam dirinya. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini dengan menggunakan strategi, metode dan materi atau bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak.

Bermain menurut Latif dkk (2013) terbagi menjadi tiga jenis yaitu bermain sensorimotor atau fungsional, bermain peran dan bermain pembangunan. Salah satu bentuk bermain yang dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu bermain yang akan melibatkan seluruh fisik anak untuk berhubungan langsung dengan lingkungan, bermain tersebut merupakan bermain sensorimotor. Bermain sensorimotor merupakan suatu aktivitas bermain yang melibatkan anak

berinteraksi dengan lingkungan menggunakan panca inderanya.

Pada aktivitas ini, anak akan mendapatkan kesempatan langsung untuk berhubungan dengan alat dan media bermainnya, dengan interaksi tersebut maka anak akan melibatkan panca inderanya sehingga diharapkan potensi anak berkembang optimal. Sensorimotor terbagi menjadi sensori dan motorik, motorik juga terbagi menjadi motorik kasar dan motorik halus. Menurut Hurlock (2013) keterampilan motorik halus yaitu kemampuan menggunakan otot-otot halus yang melibatkan koordinasi antara mata dan tangan.

Kegiatan bermain anak harus menggunakan media sebagai sarana dan prasarana dalam bermain. Media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran, namun tidak semua media tersebut cocok untuk mengajarkan semua materi pelajaran dan untuk semua anak. Media tersebut dipilih secara cermat agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil survei bulan September di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdapat beberapa anak usia 5-6 tahun yang kreativitasnya yang masih rendah.

Tabel 1. Hasil Observasi di TK Tunas Harapan

No	Kategori	Total	
		n	%
1	Belum Melakukan Eksplorasi	18	60
2	Belum Menunjukkan sikap kreatif	12	40
Total			100.0

Kondisi tersebut disebabkan kegiatan pembelajaran yang belum dilaksanakan melalui bermain sehingga membuat anak cepat merasa bosan. Anak jarang diberi kesempatan untuk melakukan aktivitas

sesuai keinginan mereka sendiri yang akibatnya berdampak pada aspek perkembangan anak usia dini. Guru jarang menggunakan media saat pembelajaran sehingga anak kesulitan memahami konsep yang diajarkan oleh guru karena yang disampaikan oleh guru masih bersifat abstrak.

Bermain Sensorimotor dengan kreativitas dilakukan kelompok B dengan siswa 30 anak. Untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih jelas dan terarah, perlu ditetapkan terlebih dahulu tujuan yang hendak dicapai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan yang signifikan pada bermain sensorimotor dengan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *eksplanatif* dengan metode *korelasional*. Metode *korelasional* yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan suatu variabel dengan variabel lainnya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

Penelitian terdiri dari dua tahap, yaitu pra-penelitian dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dan setiap penelitian tersebut adalah (1) Penelitian pendahuluan, terdiri dari langkah-langkah berikut (a) Membuat surat izin penelitian ke sekolah tempat dilakukan penelitian. (b) Observasi ke sekolah tempat dilakukannya penelitian untuk mengumpulkan informasi tentang keadaan kelas yang akan diteliti. (2) Tahap Perencanaan (a) Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun. (b) Membuat instrumen evaluasi yaitu berupa lembar observasi. (3) Tahap Pelaksanaan (a) Melaksanakan penelitian sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun. (b) Mengevaluasi menggunakan lembar

observasi. (c) Mengumpulkan mengolah dan menganalisis data. (d) Membuat laporan hasil penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Harapan Sidowaras Kecamatan Bumiratu Nuban Kabupaten Lampung Tengah tahun ajaran 2016/2017 di semester II. Populasi penelitian ini anak TK Tunas Harapan Sidowaras berada pada kelompok B dengan usia 5-6 Tahun. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelompok B yang berjumlah 30 anak yang terdiri dari 18 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan alasan tertentu. Alasan pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu adalah mengingat jumlah anak yang ada dikelompok A tidak semuanya usia 5-6 tahun. Peneliti mengambil sampel dikelompok B karena seluruh anak yang berada dikelompok B tersebut berusia 5-6 tahun yang memiliki kreativitas rendah.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *rating scale*, sebelum melakukan observasi kisi-kisi instrumen terlebih dahulu dilakukan uji coba. Penggunaan kisi-kisi instrumen akan memudahkan pengujian validitas dan dapat dilakukan secara sistematis. Untuk mengukur tingkat validitas item, digunakan rumus korelasi *bivariate*. Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} \geq r_{kritis}$ dengan $\alpha = 0,30$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{kritis}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan terhadap 7 item bermain sensorimotor dan 6 item kreativitas, terdapat 3 item bermain sensorimotor yang tidak valid dan item kreativitas valid semua.

Setelah melakukan uji validitas selanjut kisi-kisi diuji reliabilitas. Berdasarkan uji reliabilitas yang dilakukan terdapat 4 item bermain sensorimotor dan 6 item kreativitas dengan menggunakan

rumus rumus *Cronbach's Alpha* memperoleh nilai *alpha* bermain sensorimotor = 0,761 dan nilai *alpha* kreativitas = 0,571. Hasil menunjukkan bahwa bermain sensorimotor sebesar $0,761 > 0,361$ dan kreativitas sebesar $0,571 > 0,361$. Disimpulkan bahwa instrumen dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

Ada empat indikator yang dinilai pada variabel bermain sensorimotor antara lain 1. Mengadoni *playdough* 2. Meremas *playdough* 3. Memilih warna 4. Menempel bentuk pada *playdough*. Sedangkan pada variabel kreativitas terdapat enam indikator yang akan dinilai 1. Menuangkan ide dalam membuat bentuk dengan *playdough* 2. Mencampurkan warna ke *playdough* 3. Mengkombinasi bentuk 4. Membuat bentuk orang 5. Membuat bentuk rumah 6. Membuat bentuk sekolah.

Teknik yang digunakan untuk pengujian dalam penelitian ini adalah teknik analisis korelasional dengan jenis penelitian *eksplanatif* serta jenis data yang digunakan yaitu data ordinal dan jumlah sampel sebanyak 30 anak. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk pengujian hipotesis penelitian, dalam pengujian hipotesis digunakan syarat ketentuan analisis data dengan mencari nilai normalitas untuk mengetahui besaran sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak dan uji korelasional untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* serta mendeskripsikan data sebagai data penjas sebelum dilakukan perhitungan korelasional. Langkah-langkah mengolah data Uji Normalitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah besaran data sampel yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorof*. Jumlah sampel sebanyak 30 anak.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

No	Kategori	Total	
		K-S-Z	Sig
1	Bermain Sensorimotor	,871	,433
2	Kreativitas	,799	,533

Hasil Uji Normalitas diperoleh bermain sensorimotor 0,433 dan Kreativitas 0,545. Hasil menunjukkan lebih besar dari 0,05 (sig > 0,05) maka distribusi normal.

Pengujian linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas perlu diuji signifikansi dan linearitasnya agar hasilnya lebih dapat dipertanggung jawabkan dalam mengambil suatu keputusan, dari analisis variabel bermain sensorimotor dengan kreativitas diperoleh nilai sig *linierity* = 0,003 ; $F < 0,05$ dan nilai sig. *deviation from linierity* data tersebut adalah sebesar 0,582 $F > 0,05$. Hasil ini variabel bermain sensorimotor dengan kreativitas linier.

Setelah dilakukan pengujian normalitas dan linieritas data penelitian, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis, dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* untuk menguji ada atau tidaknya hubungan antara bermain sensorimotor dengan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras Lampung Tengah maka digunakan rumus korelasi *Product Moment* untuk menguji hipotesisnya.

Hasil perhitungan korelasi bermain sensorimotor dengan kreativitas menggunakan korelasi *product moment* diperoleh r_{hitung} 0,715 dengan N 30 diperoleh r_{tabel} 0,361, dari hasil analisis tersebut terlihat bahwa nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,715 > 0,361$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil Penelitian ada hubungan bermain sensorimotor dengan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Hurlock (2013: 159) Motorik Halus merupakan kemampuan menggunakan otot-otot halus yang melibatkan koordinasi antara mata dan tangan. Motorik halus berhubungan dengan sensorimotor salah satunya bermain *playdough*. *Playdough* merupakan permainan yang menggunakan adonan tepung yang melatih sensorimotor dan kreativitas anak.

Hal ini sejalan dengan pendapat Jatmika dalam Arnilah (2012: 3) yang mengemukakan bahwa bermain sensorimotor salah satu cara anak mengenal sesuatu melalui sentuhan, dengan bermain plastisin atau *playdough* anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan Rasdyanti (2015) yaitu meningkatkan kreativitas anak melalui bermain *playdough* hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi dampak positif dalam meningkatkan kreativitasnya dan dapat dilihat dari setiap siklus yang dilakukan mengalami perubahan.

Sebelum membuat hasil karya, anak membuat adonan *playdough* terlebih dahulu dengan mencampurkan tepung, menuangkan air, mencampurkan warna. Hal ini sejalan dengan pendapat Saputra (2005: 118) menyatakan bahwa kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, memegang, mengadoni, menggenggam, menggambar atau melukis, menyusun balok dan memasukkan kelereng.

Penelitian yang dilakukan selama tiga hari menunjukkan adanya hubungan bermain sensorimotor dengan kreativitas. Proses kegiatan bermain, anak memiliki ide dengan membuat kombinasi baru menggunakan *playdough* seperti mencampurkan warna yang akan menghasilkan warna baru dan

mengkombinasikan bentuk yang akan menghasilkan karya atau produk sesuai imajinasi anak. Hal ini sejalan dengan Munandar dalam Anwar dan Ahmad (2009: 45), menyatakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan seseorang membuat kombinasi baru dan menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk atau ide-ide yang baru.

Bermain sensorimotor dengan *playdough* merupakan salah satu proses kognitif, yang terlihat ketika anak melakukan kegiatan bermain *playdough*. Hal tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Latif dkk dalam Pendidikan Anak Usia Dini (2013: 74) menyatakan bahwa konstruktivisme merupakan ilmu pengetahuan yang dibangun dalam diri seseorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan.

Berdasarkan uraian diatas bermain sensorimotor memiliki hubungan dengan kreativitas. Ketika proses kegiatan, anak memiliki ide dengan membuat kombinasi baru seperti mencampurkan warna, mengkombinasikan bentuk yang akan menghasilkan sebuah karya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa ada hubungan bermain sensorimotor dengan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sidowaras tahun pelajaran 2016/2017. Hubungan kedua variabel tersebut dapat dilihat saat anak bermain sensorimotor dengan *playdough*. Hal tersebut terlihat ketika anak memiliki ide yang dituangkan pada media *playdough* dengan membuat kombinasi baru seperti mencampurkan warna, mengkombinasi bentuk, sehingga anak menghasilkan karya atau bentuk.

SARAN

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran (i) bagi guru, diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan bermain sensorimotor menggunakan media *playdough*. (ii) bagi kepala sekolah, diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran agar dapat terlaksana dengan baik dan optimal. Hal tersebut dilakukan agar anak didik dapat meningkatkan kreativitas. (iii) bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan media lainnya dalam mengembangkan kreativitas anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Arlinah, S. 2016. *Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Bermain Plastisin pada Kelompok A di PAUD Plus Al-Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang*. Jurnal. (Online). Tersedia di <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/8736>. diakses 12 April 2017
- ECEJ. 2000. *Nurturing Creativity in Early Childhood Education: Families Are Part of It*. (Online). Tersedia di <https://link.springer.com/article/10.1023/A%3A1009555805909>. diakses 23 Agustus 2017
- Hurlock, E. 2013. *Child Development: Perkembangan Anak*. Edisi keenam. Diterjemahkan oleh: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga

- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurani, Y dan Bambang, S. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks
- Nurani, Y. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Rasdyahati, R & Dewi, K. 2015. *Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Bermain Playdough pada Kelompok Usia 3-4 Tahun*. Jurnal UNESA, Surabaya. Tersedia di jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/15260/19/article.pdf. diakses pada 5 Mei 2017)
- Sanjaya, W. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada media Grup
- Saputra, Y. 2005. *Perkembangan Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Departemen Nasional: Jakarta
- Suharsini, A. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta PT. Rineka Cipta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14