



Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Di TK Negeri Satap Desa Sibargot

¹Nursani Rambe, ²Soybatul Aslamiah Ritonga, ³Azhar

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary Labuhanbatu

email-¹nursanirambe@gmail.com, ²soybatul89@stita.ac.id, ³azhar@yahoo.co.id

Info Artikel

Keyword:
Bermain Plastisin,
Kreativitas

©2024 Nursani Rambe, dkk. This is an open-access article under the This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Abstrak

Bermain plastisin merupakan bermain konstruktif. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan suatu gagasan yang baru menghubungkan dengan yang sebelumnya menjadikan suatu hal yang baru. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh penggunaan media plastisin terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di TK Negeri Satap Desa Sibargot. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media plastisin terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini TK Negeri Satap Desa Sibargot.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif quasi eksperimen dengan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen yang berjumlah 15 anak dan kelas kontrol yang berjumlah 15 anak. Data diambil dengan menggunakan teknik pedoman observasi instrumen penelitian perkembangan kreativitas anak. Teknik analisis menggunakan teknik homogenitas data, normalitas data, paired sample t-test/uji hipotesis. Analisis hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji t dalam *program SPSS 17* yaitu $Uji t = 15,453$ sig 0,000. Oleh karena itu, Nilai sig (2-tailed) sebesar $0,520 > 0,000$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media plastisin tepung berwarna berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di TK Negeri Satap Desa Sibargot diterima kebenarannya.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di dalam kehidupan seseorang merupakan hal yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan keterampilan, kecerdasan, mengembangkan potensi diri, dan dapat membentuk pribadi yang bertanggung jawab, cerdas, dan kreatif. (Sesa Pirunika, 2019) Pendidikan anak usia dini juga merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kognitif, perkembangan fisik, sosial emosional, spritual, maupun kemandiriannya.

Pendidikan Anak Usia Dini mempunyai tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak. Fungsinya sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak adalah individu yang baru mengenal dunia sehingga anak sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. (Suyadi, 2014) Anak perlu dibimbing agar mengenal tentang dunia ini misal tentang fenomena alam dan keterampilan-keterampilan atau kemampuan yang dibutuhkan untuk hidup. (Suyadi, 2014)

Menurut Kresno, bermain merupakan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak, salah satunya ialah agar merangsang kreativitas anak. (Ahmad Zaini, 2015) Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak menemukan sesuatu yang baru dan berbeda dapat menjadikan kepuasan setiap permainan. Bermain dengan memanipulasi benda-benda yang mereka temukan dilingkungannya merupakan efek dari apa yang mereka lihat disekelilingnya.

Dimasa anak usia dini dapat menyerap pengalaman dengan mudah hanya melalui benda-benda yang sifatnya nyata. Anak-anak lebih banyak mengikuti yang mereka lihat dari pada mereka dengar oleh sebab itu anak-anak dalam bermain akan selalu lebih dominan menggunakan permainan yang mereka bentuk sendiri dan hasil kreatif mereka sendiri tanpa ada aturan ataupun pengekangan tersendiri. Oleh karena itu Plastisin adalah salah satu media yang sebaiknya digunakan sebagai media yang nyata untuk memberikan pembelajaran terhadap perkembangan kreativitas anak dan motorik halus anak, bermain Plastisin sekaligus sebagai permainan yang akan melatih proses perkembangan anak baik dalam penentuan warna dan membentuk hasil ide mereka sendiri.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sebab kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seorang anak, semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraihinya. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, katena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang disebabkan karena itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini. (Diana Vidya Fakhriyani, 2016)

Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan peneliti pada tanggal 10 Maret 2021 di TK Negeri Satap Desa Sibargot, ada anak yang kreativitasnya belum berkembang ketika guru memberikan tugas kegiatan mewarnai dan bergambar. Dimana anak hanya lebih menyukai permainan tradisional dan terdapat masih kurangnya minat anak untuk bermain yang modern. Sehingga masih terlihat di TK Negeri Satap Desa Sibargot disaat ini maka pra penelitian mewawancarai salah satu guru yang mengajar disana yaitu ibu Irnawati. Peneliti pun menanyakan proses pembelajaran media apa saja yang digunakan guru untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak di TK Negeri Satap Desa Sibargot hanya memiliki media balok.

Ada faktor yang menghambat kreativitas anak dalam pembelajaran yaitu kurangnya pelatihan dalam pembentukan dan keterbatasan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan anak-anak di TK Negeri Satap Desa Sibargot masih alat permainan edukatif tradisional. Sehingga anak-anak tidak dapat menghargai pekerjaan mereka dengan benar. Selain dari respon anak selama proses pembelajaran untuk membentuk kegiatan kreativitas dianggap kurang, karena sebagian anak tidak terlalu antusias terhadap media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan kreativitas anak dapat menggunakan bermain plastisin dalam proses pembelajaran. Dengan demikian sehingga plastisinakan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu karya yang menggunakan media dengan hasil pembentukan lebih dari satu jenis.

Proses pembelajaran yang terjadi masih mendapatkan respon yang kurang efektif. Sehingga diharapkan dari bermain plastisin anak-anak dapat merespon proses pembelajaran dengan baik. Karena dengan menggunakan plastisin warna anak-anak dapat membentuk berbagai macam bentuk bentuk buah, kue, dan sebagainya menggunakan media Plastisin. Plastisin adalah media yang terbuat dari tepung, garam, minyak goreng, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin adalah benda lunak yang dapat diperas-peras, ditarik-tarik, ditekan, digulung, dan dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak. (Ita Wahyuni, 2016) Plastisin adalah bahan atau alat yang digunakan anak untuk bermain

mengeluarkan ide-ide mereka dalam membentuk plastisin dengan apa yang di inginkan oleh anak-anak di kelas, plastisin juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak-anak, namun bukan hanya aktivitas “bersenang-senang”. (Triharso A. 2013)

Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan di lingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan yang edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media permainan. (Ahmad Susanto. 2011) Kegiatan bermain juga dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya menggunakan plastisin. Berdasarkan permasalahan tersebut sehingga penulis tertarik dan mengambil judul penelitian **”Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di TK Negeri Satap Desa Sibargot”**.

2. LANDASAN TEORI

A. Bermain Plastisin

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) bermain adalah melakukan kegiatan untuk menyenangkan hati, dengan menggunakan alat-alat tertentu maupun tidak. (Departemen Pendidikan Nasional. 2012) Bermain plastisin merupakan bermain konstruktif. Menurut Forman dan Hill dalam Dynna mengatakan bahwa bermain adalah kegiatan dimana anak mencoba untuk membangun suatu, seperti benteng yang dibuat dari balok atau gambar rumah yang dibuat dari kertas dan pensil warna. (Dynna Wahyu Perwita Sari. 2013)

Bermain menggunakan media plastisin, anak dapat mengkordinasikan jari-jari tangan, melenturkan otot-otot jari tangan, melatih keuletan dan kesabaran serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas sianak. Dalam konteks permainan mereka, anak menjadi paham, mencipta, dan memanipulasi simbol ketika mereka mengambil peran dan mentransformasi objek ke dalam hal lain. Anak juga mengeksplorasi hubungan sosial dan bereksperimen dengan berbagai peran sosial dan dimana juga dalam perkembangan dan belajar anak merupakan hal penting untuk menjadi guru yang efektif, dan menjadi guru yang efektif merupakan hal yang penting untuk membantu berkembang dan belajar.

Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan guru untuk melakukan kegiatan belajar menggunakan media plastisin adalah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan anak untuk proses pembelajaran.
- b. Guru menunjukkan benda konkrit untuk diperlihatkan pada anak misalkan bentuk buah-buahan, binatang, gelas, piring dan lainnya.
- c. Guru memperkenalkan alat-alat yang akan digunakan.
- d. Kemudian guru menjadikan bentuk menggunakan plastisin sesuai dengan contoh yang ada, kemudian anak diajarkan untuk membuat yang sama dengan contoh atau membuat bentuk yang disukai anak.
- e. Guru membebaskan apapun yang dibuat anak, guru tidak boleh membatasi atau menyalahkan yang dibuat anak agar kreatif mereka dapat berkembang.
- f. Sebaiknya belajar plastisin dari tepung berwarna dilakukan dilantai dari pada di bangku atau meja, sehingga anak dengan leluasa berpindah tempat, dapat duduk dengan nyaman dan dapat menikmati bermain plastisin tepung berwarna sesuai khayalan anak.
- g. Untuk mengatasi kotoranya tepung berwarna, anak menggunakan celemek plastik dan disediakan tempat cuci tangan beserta lap agar sewaktu pembelajaran selesai dan anak dengan mudah dapat segera membersihkan tangannya sendiri.
- h. Guru melakukan observasi. Media plastisin dapat melatih daya pikir anak, anak merasa bebas untuk membentuk berbagai bentuk yang anak suka. maka dari itu sebaiknya dalam melakukan pembelajaran menggunakan media plastisin guru juga harus lebih kreatif. (Wartini. 2014)

Menurut Wenner, permainan memungkinkan anak untuk meluaskan keterampilan fisik, kemampuan bahasa dan literasi, dan imajinasi kreatif, bukti bahwa permainan memberikan pelepasan ketegangan, ekspresi emosi, dan eksplorasi situasi yang menghasilkan kecemasan juga telah terdokumentasikan dengan baik. (Alice Phipps Whiren, 2018)

B. Perkembangan Kreativitas

Perkembangan adalah proses berkembangnya sesuatu untuk meningkatkan upaya. (Dapartemen Pendidikan Nasional, 2012) Menurut Rahmawati, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang *relative* berbeda dengan apa yang telah ada. (Alini. 2017) Disetiap anak di usia dini mempunyai kreativitas yang berbeda-beda, karena anak memiliki kehidupan yang mendidik sehingga menjadikan karakter dan lingkungan anak itu berbeda.

Adapun indikator perkembangan kreativitas berdasarkan Kemendiknas : Kompetensi inti : Memiliki rasa ingin tahu, kreatif dan atestis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menye suaikan diri, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan teman.

Indikator pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun :

1. Memecahkan masalah secara kreatif
2. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh)
3. Menunjukkan sikap kemandirian
4. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar
5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.

Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media. (Pebria Suhartini, 2016)

3. METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian ini adalah TK Negeri Satap Desa Sibargot Kecamatan Bilah Barat Kabupaten Labuhanbatu.

Penelitian ini dilakukan pada bulan maret tahun 2021 sampai bulan Mei Tahun 2022, karena yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah kelender akademis pendidikan.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono populasi adalah “wilayah atau keseluruhan penelitian yang terdiri atas: obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang tertentudan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi”. (Suharsimi Arikunto, 2014) Pada penelitian ini, penulis mengambil populasi seluruh anak yang berjumlah 30 anak di TK Negeri Satap Desa Sibargot.

Menurut Sugiyono Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono, 2015) Teknik pengambilan sampel yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Dimana teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang kecil. Berdasarkan penjelasan di atas, maka pengambilan jumlah sampel pada siswa TK Negeri Satap Desa Sibargot sebanyak 30 orang siswa.

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan yang berlandaskan pada filsafat positif, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh bermain plastisin terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di TK Negeri Satap Desa Sibargot.

D. Instrumen Penelitian

Pengumpulan data merupakan alat atau fasilitas bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya, mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.¹ Variasi jenis instrumen penelitian adalah observasi, ceklis (*checklist*) atau daftar centang atau ceklis, pedoman wawancara dan pengamatan. Instrumen dirancang sesuai dengan variabel dan indikator pada setiap variabelnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di TK Negeri Satap Desa Sibargot. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel kelompok yang berjumlah 15 anak sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 15 anak sebagai kelas kontrol. Perlakuan yang diberikan kepada masing-masing kelompok diberi perlakuan secara berbeda, Di kelompok eksperimen proses pembelajaran diberi perlakuan menggunakan media plastisin tepung berwarna. Sementara di kelompok kontrol proses pembelajarannya diberi perlakuan menggunakan media lilin dicairkan.

Tujuan penelitian yang telah dilakukan peneliti adalah untuk melihat apakah ada pengaruh penggunaan media plastisin terhadap perkembangan kreativitas anak-anak usia dini di TK Negeri Satap Desa Sibargot. Sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu memeriksa validitas dan reliabilitas item yang akan disajikan dalam penelitian ini. Setelah menguji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian yang telah memenuhi persyaratan.

Peneliti melakukan pengamatan awal untuk mengetahui kondisi awal perkembangan kreativitas anak usia dini dengan mencatat tingkat perkembangan kreativitas anak usia dini di TK Negeri Satap Sibargot dengan memberikan daftar periksa ke lembar pengamatan menilai kreativitas anak-anak yang telah menguji validitas dan reliabilitas yang terdiri dari 13 item. Sebelum diterapkan media plastisin tepung berwarna dan lilin dicairkan pada masing-masing sample kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kedua kelompok memiliki kemampuan yang sama. Dimana kedua kelompok memiliki nilai rata-rata yang rendah, pada kelompok eksperimen mendapat nilai rata-rata sebesar 2,5 sementara kelompok kontrol sebesar 2,4.

Kemudian peneliti melakukan proses kegiatan eksperimen yang menggunakan media plastisin tepung berwarna sebanyak 3 kali pertemuan dengan tema tanaman subtema buah-buahan, kedua tema binatang subtema hewan berkaki 4, dan yang ketiga tema diriku subtema identitas. Sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan media lilin dicairkan sebanyak 3 kali pertemuan tema dan sub tema sam dengan kelompok eksperimen. Setelah diterapkan media belajar di setiap sample, ada perbedaan yang signifikan dalam nilai observasi akhir perkembangan kreativitas anak yaitu pada kelompok eksperimen mendapat nilai rata-rata sebesar 3,06 dengan kelompok kontrol mendapat nilai rata-rata sebesar 2,86. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak kelompok eksperimen yang menggunakan media plastisin tepung berwarna lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol menggunakan media lilin cair.

Berdasarkan hasil lembar pengamatan yang didapat mengenai perkembangan kreativitas anak nilai rata-rata persentase hasil kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol lebih tinggi kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata persentase sebesar 3,06 sementara pada kelompok kontrol mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 2,86. Berdasarkan yang didapat hasil lembar pengamatan yang dilakukan dikatakan bahwa penggunaan media plastisin tepung berwarna lebih berpengaruh dibandingkan dengan lilin cair.

Perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan media yang digunakan dari plastisin plastisin berwarna anak membuat terlebih dahulu plastisin dengan menggunakan tepung, garam, minyak makan, air mineral, dan pewarna makanan, setelah itu barulah anak dapat membuat bentuk atau memainkan plastisin tepung berwarna sesuai imajinasinya. Sedangkan lilin cair anak tidak perlu membuatnya terlebih dahulu anak dapat langsung memainkan dan membuat bentuk sesuai imajinasi anak. Setelah diterapkannya media plastisin tepung berwarna dan lilin cair untuk setiap sampel, perbedaan signifikan diperoleh pada saat pre test kelompok eksperimen mendapat $\text{sig } 0,000 > 0,05$ sedangkan pada saat post test mendapat $\text{sig } 0,007 > 0,05$. Pada kelompok kontrol terdapat perbedaan signifikan pada saat pre test mendapat $\text{sig } 0,000 > 0,05$ sedangkan post test $0,001 > 0,05$. Dapat dilihat dari kelompok eksperimen awal dan akhir ada perbedaan, begitu pula dikelompok control terdapat perbedaan antara awal dan akhir observasi.

Akan tetapi antara media plastisin tepung berwarna dan media lilin, yang lebih berpengaruh untuk perkembangan kreativitas anak usia dini adalah media plastisin tepung berwarna dibandingkan dengan media lilin. Dapat dilihat dari hasil uji corellation product moment post test kelompok eksperimen dengan $t = 15,453 \text{ sig } 0,000$ sedangkan post test kelompok kontrol $t = 7,335 \text{ sig } 0,000$. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak usia dini di kelompok eksperimen yang menggunakan media plastisin tepung berwarna lebih tinggi dari kelompok kontrol menggunakan media lilin.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, ditemukan bahwa media plastisin tepung berwarna memberikan peningkatan hasil yang signifikan. Dibandingkan dengan media lilin cair, penggunaan media plastisin tepung berwarna di kelompok eksperimen memberikan peningkatan skor perkembangan kreativitas yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan media plastisin lilin. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media plastisin tepung berwarna berpengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas anak-anak usia dini di TK Negeri Satap Desa Sibargot.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil uji paired sample test variabel penggunaan media plastisin tepung berwarna terhadap perkembangan kreativitas terdapat pengaruh antara kedua. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan nilai SPSS yang diperoleh $t = 15,453 \text{ sig } (2\text{-tailed}) 0,000$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang berarti antara media plastisin tepung berwarna dengan perkembangan kreativitas anak usia dini di TK Negeri Satap Desa Sibargot.

DAFTAR PUSTAKA

Alini, 2017, *Pengaruh Terapi Bermain Plastisin (Playdought) Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-4 Tahun)*, Jurnal Ners Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Vol 1, No 2.

Arikunto Suharsimi, 2014, *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.

- Arlinah Siti, 2014, *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Pada Kelompok A di PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang*, Jurnal PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Dapartemen Pendidikan Nasional, 2012, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Desmita, 2010. *Psikologi Perkembangan Anak*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Fadillah, 2017. *Bermain dan Permainan*, Kencana, Jakarta.
- Fakhiriyani Diana Vidya, 2016, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal *Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol 4, No 2.
- Handayani, Sri dkk, 2016, *Penerapan Media Play Dough Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal *Universitas Terbuka Convention Center*, Vol VII.
- Hurlock B Elizabeth, 2012, *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta.
- Jaya, Indra dan Ardat, 2013, *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Cipta Pustaka Media Pritis, Bandung.
- Juita Ratna, 2012, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air*, Jurnal *Pesona PAUD*, Vol 1, No 1.
- Kurniawan Heru, 2016, *Sekolah Kreatif* Ar-Ruz Media, Yogyakarta.
- Meykey, 2014, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Grasindo, Jakarta.
- Mulyasa, 2010, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Mulyasa, 2014, *Manajemen Paud*, Pt. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Mursid, 2015, *Belajar Dan Pembelajaran Paud*, Pt. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Pebria Suhartini, 2016, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Dengan Permainan Balok Ditaman Kanak-Kanak Sabrina*, Sukarame Bandar Lampung.
- Rachmawati Yeni, Kurniati Euis, 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, PT. Kencana Prenada, Jakarta.
- Rewinda, 2015, *Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Pada Anak Pra Sekolah*, Jurnal *Ners Dan Kebidanan*, Vol 2, No 2.
- Sari Perwita Wahyu Dynna, 2013, *Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Bermain Secara Individu Dan Kelompok*, Jurnal *Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, Vol 2, No 3,
- Setiyorini E, 2015. *Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah*, Jurnal *Ners dan Kebidanan*.
- Sudjana, 2014, *Metode Statiska*, Tarsito, Bandung.

Suhada Idad, 2016, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung.

Suhartini Pebria, 2016, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Dengan Permainan Balok Ditaman Kanak-Kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung*.

Suyadi, 2014, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Susanto Ahmad, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Kencana, Jakarta.

Undang – Undang dan Peraturan Pemerintah RI, 2016, *Tentang Pendidikan*. Dirjen Pendidikan Islam Depag, Jakarta.