

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI
PERMAINAN PLASTISIN DI TK AISYIYAH BUSTANUL
ATHFAL (ABA) TELUK DALEM**

Oleh:

Diana Puspita Sari¹, Sefriyanti²

dianadipusari@gmail.com

**Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darussalam Lampung
Way Jepara Lampung Timur**

Received: 02/10/2023	Revised: 31/10/2023	Aproved: 31/10/2023
--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Abstract

One of the teacher's duties is to provide examples of the use of appropriate strategies that are in line with the needs and level of difficulty of the material the teacher is teaching to students. The objectives of this research are (1) to find out whether plasticine playing activities can increase the creativity of early childhood in the Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Kindergarten, Teluk Dalam Village, Mataram Baru District, East Lampung Regency. Class Action is research carried out by teachers in their own classes by planning, implementing and reflecting on actions in a collaborative and participatory manner with the aim of improving teacher performance. Based on the research results, it can be concluded that playing with plasticine can foster children's creativity in the Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Kindergarten, Teluk Dalam Village, Mataram Baru District, East Lampung Regency, Academic Year 2023/2024. The success of children's learning in terms of cultivating children's interest in art through playing with plasticine has progressed and increased. This can be proven by the results obtained reaching 80% of children who were able to participate in the activities given by the teacher.

Abstrak

Salah satu tugas guru adalah memberi contoh penggunaan strategi yang tepat dan selaras dengan kebutuhan serta tingkat kesulitan materi yang guru ajarkan kepada siswa. Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui apakah kegiatan bermain Plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Desa Teluk Dalam

Kecamatan Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur. Tindakan Kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaborasi dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerja guru. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bermain plastisin dapat menumbuhkan kreativitas anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Desa Teluk Dalam Kecamatan Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2023/2024. Keberhasilan belajar anak dalam hal menumbuhkan minat seni anak melalui bermain Plastisin mengalami kemajuan dan peningkatan. Hal ini dapat terbukti dengan hasil yang diperoleh mencapai 80% anak mampu mengikuti kegiatan yang diberikan oleh guru.

Kata kunci : kreativitas, bermain, plastisin.

A. Pendahuluan

Menurut hasil riset Global Creativity Index (GCI) tahun 2015 menyatakan bahwa negara Indonesia menduduki posisi sangat rendah, yaitu peringkat ke-67. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa adanya kekeliruan dalam proses pembelajaran kita.¹ Semua pakar pendidikan sepakat bahwa pendidikan tidak hanya sebatas transfer ilmu dari seorang guru kepada peserta didik, akan tetapi pendidikan menginspirasi sehingga menumbuhkan kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran khususnya pada jenjang anak usia dini.²

Anak sebagai makhluk yang memiliki perasaan dan pikiran, mempunyai kebutuhan untuk menyatakan perasaan dan pikirannya dengan berbagai macam cara menurut keinginannya sendiri. Pengembangan kreativitas yang dimiliki anak usia dini dapat berupa imajinasi. Jika kita perhatikan fenomena yang terjadi saat ini, anak-anak

¹ Sefriyanti, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis (Steam) Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic Dari Bahan Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun" (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022).

² Yuhanin Zamrodah, "Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)," *Jurnal Pedagogy* 9, no. 2 (2022).

tampak lebih tertarik pada aktivitas pengisi waktu luang yang bersifat pasif seperti menonton TV, mendengarkan radio atau menonton film. Keadaan ini sesungguhnya akan berdampak negatif jika acara hiburan semacam ini menggantikan permainan imajinatif yang lebih mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak. Oleh karenanya program-program seni di sekolah-sekolah diharapkan dapat mengembangkan beragam pengalaman keseharian anak yang bermuatan unsur kreativitas.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang terjadi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Desa Teluk Dalam Kecamatan Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur, bahwa tingkat kreativitas dalam kemampuan dasar seni, anak didik yang berjumlah 20 anak pada kelompok B masih memerlukan perhatian dari guru kelas karena hampir 80% anak kelompok B kurang berminat dan berimajinasi dalam kegiatan bermain plastisin, hal ini akan berpengaruh pada kecerdasannya. Pilihan jenis kegiatan, tema dan teknik yang sifatnya personal membuat karya seni dari tiap anak tampil lebih jujur, nyata dan unik. Ada anak yang tergolong berbakat, sangat sensitif, luar biasa kemampuan observasinya dan sebagainya. Hanya sedikit anak yang berbakat segalanya, namun tidak ada anak yang tidak berbakat apapun. Anak-anak usia Taman Kanak-kanak secara alami tampaknya menunjukkan sifat ekspresif dan secara instingtif mengetahui bagaimana mengenal dan mengolah warna, bentuk, keseimbangan, dan irama khususnya dalam bermain Plastisin.

Penelitian para ahli menunjukkan bahwa implikasi dari kematangan perkembangan anak terlihat nyata dalam pendidikan seni. Pengalaman berkesenian adalah faktor utama dalam pendidikan karena hal ini akan memberi kesempatan pada setiap anak untuk berkembang sesuai kemampuannya sendiri. Kebermaknaan belajar pengetahuan, apresiasi, dan keterampilan kesenian tidak dapat terlepas dari usaha-usaha guru

dalam menumbuhkan dan mengembangkan sensitivitas persepsi dan indrawi serta berbagai pengalaman kreatif yang mencakup pengalaman emosional, intelektual, estetik, dan perceptual melalui bahasa ungkap yang berbeda, seperti bahasa rupa, bahasa bunyi dan gerak yang sesuai karakter perkembangan seni anak pada usia pra-sekolah.

Tujuan pendidikan di Taman Kanak-kanak bukanlah membuat anak mampu menghasilkan keterampilan khusus, tetapi membantu anak untuk mampu mengungkapkan yang mereka ketahui dan yang mereka rasakan, serta mulai mengungkapkan diri melalui seni. Proses lebih menjadi perhatian daripada sekedar hasil belajar.

Dari uraian di atas maka akan dilakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk memperbaiki proses belajar mengajar dengan melakukan kegiatan pembelajaran Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Plastisin Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) desa Teluk Dalam Teluk Dalam Kecamatan Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2023/2024.

B. Pembahasan

1. Kajian Teori

1) Pendidikan

Pendidikan adalah tuntutan hidup didalam tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.³

Menurut UU No 20 Tahun 2003 Pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

³Ki Hajar Dewantara, Pengertian Pendidikan, (Yogyakarta: kanisius, 1959), hal 2

dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.⁴ Sedangkan menurut para ahli pendidikan adalah sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.⁵ Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, (moral dan spritual), motorik akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal.⁶

Masa perkembangan anak usia dini adalah masa yang paling tepat untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak. Salah satu potensi yang perlu dikembangkan adalah tentang wawasan dan rasa seni anak. Kesenian merupakan salah satu potensi dasar anak sebagai bentuk dari kecerdasan jamak (multiple intelligence). Melalui pengembangan potensi seni anak berarti juga mengembangkan kecerdasannya. Jika potensi ini tidak dikembangkan sejak dini, maka masa emas pengembangan potesi tersebut akan terlewat begitu saja, meskipun dapat dikembangkan pada tahuntahun sesudahnya, namun hasil yang dicapai tidak akan seoptimal apabila dikembangkan pada masa emasnya.⁷

1) Metode penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian

⁴Departemen Pendidikan Nasional, Undang- Undang No 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Depdiknas, 2003), hal 1

⁵Hasbullah, Dasar-dasar Ilmu Pendidikan, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1999), hal 63.

⁶B, Budiyanto, Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kencana. Prenada, 2009), hal 88.

⁷Masitoh, dkk, Strategi pembelajaran TK, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008)

Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar meningkat. Penelitian Tindakan Kelas *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaborasi dan partisipasif dengan tujuan memperbaiki kinerja guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkatkan.⁸

2) Hasil penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam rangka meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan bermain plastisin di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Teluk Dalam Kecamatan Mataram Baru Tahun Pelajaran 2023/2024. Hasil penelitian di setiap siklus dapat dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus I

Tahap Perencanaan Tindak Siklus I

Pada tahap pertama ini, tahap perencanaan yang dilakukan adalah menyusun tema dan sub tema, menyusun rencana kegiatan harian dan mempersiapkan alat permainan edukatif yang akan digunakan yaitu plastisin.

Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada siklus pertama ini pembelajaran yang akan dilaksanakan adalah untuk meningkatkan kreativitas anak. Pembelajaran dilakukan bersamaan pada saat kegiatan belajar mengajar yaitu mulai pukul 08.00 - 09.00 WIB.

⁸Wijaya Kusuma, Dedi Dwigatama, Penelitian tindakan kelas, (Jakarta: Indeks, 2010), hal 9.

Dikarenakan posisi peneliti sebagai guru maka penentuan waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal belajar.

Pembelajaran terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan penutup. Pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain dilakukan pada kegiatan inti dengan memfokuskan pada anak mampu untuk mandiri dalam melakukan kegiatan kreatif, aktif menciptakan sesuatu yang baru tanpa meniru ciptaan orang lain, peka terhadap apa yang dilihat, didengar, dan diraba serta bisa menemukan macam-macam kegunaan suatu benda melalui kegiatan bermain.

Pertemuan ke-1

Kegiatan pada pertemuan ke-1 ini adalah anak-anak di ajak membentuk matahari dari plastisin. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih anak agar peka terhadap apa yang dilihat, didengar dan diraba serta bisa menemukan macam-macam kegunaan suatu benda melalui kegiatan bermain.

Alat dan bahan yang digunakan adalah plastisin dengan berbagai macam warna. kegiatan membuat berbagai bentuk yang ada di sekitar kita ini terdiri dari 6 tahapan yaitu:

- a. Guru memberi pengarahan cara membentuk pola binatang dari plastisin
- b. Semua anak diberi plastisin dengan macam-macam warna
- c. Anak bisa saling bertukar warna plastisin dengan teman sesuai dengan warna yang diinginkan anak.
- d. Setelah hasil bentuknya sudah jadi setelah itu dikumpulkan.
- e. Setelah kegiatan selesai, semua anak merapikan kembali peralatan yang telah digunakan dan cuci tangan.

Hasil dari kegiatan tersebut adalah untuk melatih dan

mengembangkan motorik halus anak, mengenalkan macam-macam warna, mengenalkan macam-macam hewan. Semua anak menikmati kegiatan tersebut dengan senang hati, meski masih ada anak yang tidak mau saling bertukar warna plastisin dengan temannya.

Observasi dan Evaluasi Tindakan Siklus I

Dalam siklus I ini pembelajaran dilakukan secara klasikal dan individual. Semua siswa dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan yang selalu melibatkan kemampuan kognitif dan motorik halus membuat anak bersemangat untuk melakukan kegiatan sendiri/mandiri.

Tahap observasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana intervensi tindakan telah memberikan dampak peningkatan kreativitas yang diharapkan dalam penelitian siklus I. Hasil penilaian tindakan tahap pertama dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Nilai Post Test Anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA)
Teluk Dalam Siklus I**

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	Adiba	B	Cukup Kreatif
2	Afkar	B	Cukup Kreatif
3	Alvin	A	Kreatif
4	Anum	C	Kurang Kreatif
5	Arsya	A	Kreatif
6	Atta	B	Cukup Kreatif
7	Aulia	B	Cukup Kreatif
8	Binti	C	Kurang Kreatif
9	Fariza	B	Cukup Kreatif
10	Felicia	A	Kreatif
11	Gina	A	Kreatif
12	Hanif	A	Kreatif
13	Humaira	B	Cukup Kreatif
14	Husna	C	Kurang Kreatif
15	Naila	B	Cukup Kreatif
16	Novita	B	Cukup Kreatif

17	Nuha	A	Kreatif
18	Rafi	B	Cukup Kreatif
19	Rafif	A	Kreatif
20	Reza	C	Kurang Kreatif

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui pada post test siklus I terdapat 7 anak yang mendapat nilai dengan kategori A (kreatif) dan 9 anak mendapat nilai dengan kategori B (cukup kreatif). Sedangkan 4 anak yang mendapat nilai dengan kategori C (kurang kreatif). Atas dasar observasi yang dilakukan secara umum pada kegiatan bermain yang ditetapkan dalam pembelajaran pada siklus I belum memberikan dampak positif.

Observasi siklus II

Pada siklus II ini dilakukan perencanaan ulang rencana pembelajaran melalui kegiatan bermain yang telah disempurnakan untuk meningkatkan kreativitas anak agar lebih aktif menciptakan sesuatu yang baru tanpa meniru ciptaan orang lain, anak mampu untuk mandiri dalam melakukan kegiatan kreatif dan juga peka terhadap apa yang dilihat, didengar dan diraba.

Kegiatan pada pertemuan ke-1 ini adalah anak-anak di ajak membentuk matahari dari plastisin. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih anak agar peka terhadap apa yang dilihat, didengar dan diraba serta bisa menemukan macam-macam kegunaan suatu benda melalui kegiatan bermain.

Alat dan bahan yang digunakan adalah plastisin dengan berbagai macam warna. kegiatan membuat berbagai bentuk yang ada di sekitar kita ini terdiri dari 5 tahapan yaitu:

- a. Guru memberi pengarahan cara membentuk pola binatang dari plastisin
- b. Semua anak diberi plastisin dengan macam-macam warna

- c. Anak bisa saling bertukar warna plastisin dengan teman sesuai dengan warna yang diinginkan anak.
- d. Setelah hasil bentuknya sudah jadi setelah itu dikumpulkan.
- e. Setelah kegiatan selesai, semua anak merapikan kembali peralatan yang telah digunakan dan cuci tangan.

**Tabel 1.2 Nilai Post Test Anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA)
Teluk Dalam Siklus II**

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	Adiba	A	Kreatif
2	Afkar	B	Cukup Kreatif
3	Alvin	A	Kreatif
4	Anum	C	Kurang Kreatif
5	Arsya	A	Kreatif
6	Atta	B	Cukup Kreatif
7	Aulia	A	Kreatif
8	Binti	B	Kurang Kreatif
9	Fariza	A	Kreatif
10	Felicia	A	Kreatif
11	Gina	A	Kreatif
12	Hanif	A	Kreatif
13	Humaira	A	Kreatif
14	Husna	B	Cukup Kreatif
15	Naila	A	Kreatif
16	Novita	B	Cukup Kreatif
17	Nuha	A	Kreatif
18	Rafi	B	Cukup Kreatif
19	Rafif	A	Kreatif
20	Reza	C	Kurang Kreatif

Berdasarkan pada tabel di atas dapat diketahui pada post tes siklus II ini bahwa peningkatan kreativitas anak dalam bermain plastisin bertambah menjadi 12 anak, dan yang mendapat nilai dengan kategori B (kurang kreatif) ada 6 anak, sedangkan yang mendapat nilai dengan kategori C (kurang Kreatif) ada 2 anak. Data di atas dapat disimpulkan bahwa Kegiatan diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada

siklus II mengalami peningkatan, dibuktikan pada siklus I kreatif anak dalam bermain plastisin pada siklus I hanya ada 7 anak lalu pada siklus II ini mengalami peningkatan sehingga menjadi 15 anak.

Tahap observasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana intervensi tindakan telah memberikan dampak peningkatan kreativitas yang diharapkan dalam penelitian tindakan siklus II. Berdasarkan observasi yang dilakukan secara umum kegiatan bermain yang diterapkan dalam pembelajaran pada siklus II ini telah memberikan dampak pengaruh yang positif terhadap:

- a. Peningkatan kemandirian anak dalam melakukan kegiatan kreatifnya dan anak aktif menciptakan sesuatu yang baru tanpa meniru ciptaan orang lain.
- b. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas.
- c. Sistem penilaian berdasarkan perkembangan kreativitas anak.
- d. Peningkatan kualitas proses pembelajaran.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan melibatkan peran serta anak didik dalam kegiatan kreatifnya yaitu dengan membuat bentuk-bentuk binatang menggunakan plastisin. Penelitian memberikan tindakan berupa kegiatan belajar sambil bermain dan terintegrasi ke dalam semua bidang pengembangan yang disesuaikan dengan tema dan sub tema pada setiap pertemuan. Kegiatan yang dilakukan secara kooperatif dan bervariasi sangat disukai anak dan anak mampu mengikuti kegiatan dengan baik. Kegiatan pembelajaran dan bermain plastisin juga mempengaruhi antusias anak dalam melakukan kegiatan.

Selain itu kegiatan bermain sambil belajar memberikan pengalaman baru bagi anak dalam menerima tugas dari guru secara bersama-sama sehingga timbul rasa kebersamaan satu sama lain. Dengan kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kreativitas anak saja tetapi juga meningkatkan

aspek perkembangan yang lain seperti bahasa, motorik halus, kognitif dan seni. Potensi anak dengan melakukan aktivitas-aktivitas yang bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya.

Membahas tentang nilai pada kedua siklus dari data yang diperoleh dari penelitian siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 1.3 Nilai *Post Test* Siklus I Dan *Post Test* Siklus II

NO	KATEGORI	SIKLUS I	SIKLUS II	KETERANGAN
1	Baik	7 anak	12 anak	Meningkat
2	Cukup	9 anak	6 anak	Berkurang
3	Kurang	4 anak	2 anak	Berkurang

Tabel hasil penelitian pada siklus I dan siklus II diatas dapat dilihat bahwa siswa yang mencapai kreativitas pada kategori baik pada siklus I sebanyak 7 anak pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 12 anak. Maka dapat dikatakan bahwa kreativitas anak sudah mengalami peningkatan. Siswa yang mencapai katagori cukup pada siklus I sebanyak 9 anak pada siklus II mengalami penurunan sebanyak 6 anak dan siswa yang mencapai kategori kurang pada siklus I sebanyak 4 anak dan pada siklus II mengalami penurunan juga sebanyak 2 anak.

Peningkatan kreativitas anak dapat dilihat aplikasinya dalam pembelajaran ketika anak mampu untuk mandiri dalam melakukan kegiatan kreatifnya yaitu anak bisa melakukan kegiatan tanpa meminta bantuan guru ataupun temannya. Anak juga aktif menciptakan sesuatu yang baru tanpa meniru ciptaan orang lain artinya anak mempunyai rasa percaya diri dengan hasil karya yang telah diciptakannya sendiri dan tidak terpengaruh dengan hasil karya orang lain. Anak peka terhadap apa yang dilihat, didengar dan diperintahkan oleh guru serta bisa memahami apa yang akan diperbuat dengan plastisinnya. Anak bisa membuat berbagai macam bentuk geometri, binatang, dan buah melalui kegiatan bermainnya artinya ketika pembelajaran anak bisa menggunakan plastisin yang akan

dipakai ketika melaksanakan kegiatan.

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran di taman kanak-kanak bahwa plastisin harus dapat menyembuhkan sifat aktif anak dalam melakukan kegiatan kreatif karena dapat memberikan kesenangan dan kepuasan tersendiri bagi anak.

C. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah penulis laksanakan dan dari data-data yang telah terkumpul serta analisa mengenai Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Plastisin di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) desa Teluk Dalam Kecamatan Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur penulis dapat menyimpulkan bahwa kreativitas anak melalui bermain Plastisin di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Desa Teluk Dalam Kecamatan Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2023/2024 dapat meningkat secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani, Surono. *Alat Permainan dan sumber Belajar TK*. Jakarta: Dirjen PLTA Depdikbud. 1995
- Ahmad Tafsir. *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Bandung: Rossa Karya. 1994
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2008
- Budiyanto. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. 2009
- Bungin, B. *Penelitian kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Group. 2007
- Departemen pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 1997
- Departemen Pendidikan Nasional. *Undang- Undang No 20 Tahun 2003,*

Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas. 2003

Hajar Dewantara. *Pengertian Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius. 1959

Hasbullah. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 1999

Masitoh, dkk. *Strategi pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2008

Sefriyanti. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis (STEAM) Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic Dari Bahan Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*". UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2022.

Sartono. *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Bidang Kesehatan*. Yogyakarta: Nuhe Medika. 2010

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2010

Wijaya Kusuma, Dedi Dwigatama. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks. 2010

Yuhanin Zamrodah. *Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jurnal Pedagogy 9, No. 2. (2022).