

DESKRIPSI KREASI CLAY PADA ANAK USIA TK DI LAKEISHA SOUVERNIR

DESCRIPTION OF CLAY'S PRESCHOOLER CREATIONS IN LAKEISHA SOUVERNIR

Oleh: Alfionita cahya buana, fakultas ilmu pendidikan, universitas negeri yogyakarta, email: alfionita.cahya@student.uny.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan kegiatan kreasi clay anak usia TK di Lakeisha Souvernir, Kasongan Bantul. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subyek penelitian sejumlah 14 anak dan obyek penelitian berupa proses kegiatan kreasi clay dan hasil karya anak usia 5-7 tahun di Lakeisha Souvernir. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi partisipatif, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Miles and Huberman. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ialah kreasi clay sebagai instrumen utama. Data hasil penelitian diuji kembali keabsahannya menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan kreasi clay anak usia TK di Lakeisha Souvernir sebagai berikut: 1) mayoritas media yang digunakan anak TK saat berkreasi clay dalam kelas membentuk adalah clay (*by hand made*), sehingga anak dapat bebas berkreasi. 2) terdapat 6 teknik dasar sederhana yang diajarkan pada anak dalam kreasi clay: memulung, menekan dengan berbagai cara, meremas, melinting, menyambung, dan menempel. 3) aspek keterampilan yang terstimulasi dalam kegiatan kreasi clay, yakni: motorik, sosial-emosional, kognitif, bahasa, dan seni. 4) Hasil karya anak memiliki kreativitas yang cukup tinggi dan mampu memberikan detail pada beberapa figur.

Kata kunci: *kreasi clay*

Abstract

The aim of this research is to describe the creations of clay preschooler in Lakeisha Souvernir, Kasongan Bantul. The research uses a qualitative descriptive. The research subject was 14 preschool children (4-7 years old). Object study of clay's work and creative processes in Lakeisha Souvernir. Data-collection techniques in research use participative observations, documentation, and interviews. The technique for data-analysis used in this study is Miles and Huberman model. While the instrument used in research is that research is that reseacrhrs are the main instrument. Research results retested their validity using triangulation. Research show that clay preschool children's creations Lakeisha Souvernir are following: 1) the majority of the media that preschool children use during clay's creating classes is clay (by hand made), so that children can be free. 2) there are 6 simple basic techniques taught to children at clay's creation: scavenging, pressing in various ways, squeezing, rolling, continuing, and adhere. 3) the stimulated aspect of skill in clay's creative prowess in motor, social-emotional, cognitive, leanguage, and art. 4) a child's work has considerable creativity and is able to go into some figures in detail.

Keywords: *clay creation*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20/2003 Sisdiknas). Anak usia dini memiliki kedudukan sebagai tunas bangsa dan penerus cita-cita perjuangan bangsa

memiliki posisi dan fungsi strategis dalam pembangunan manusia yang berkualitas terutama pembangunan pendidikan yang menjadi bagian integral dalam pembangunan suatu bangsa, sehingga tanggung jawab pengembangan suatu bangsa dan pembinaan potensi anak yang seyogyanya dapat dilaksanakan dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat melalui jalur pendidikan formal, non-formal, maupun informal (UU Sisdiknas 2003 No 26).

Pestalozzi berpendapat bahwa anak belajar melalui pengamatan. Pengamatan seorang anak akan membangun beberapa pengertian. Penelitian Peoples (1998) menyebutkan bahwa 75% pengetahuan diperoleh melalui pengamatan. Sejak lahir anak memiliki berbagai macam kemampuan pada diri mereka masing-masing. Dengan demikian anak belajar melalui berbagai pengalaman dan pengetahuan yang dialaminya sejak ia lahir hingga memperoleh pengetahuan selama hidupnya.

Pengalaman tersebut didapatkan secara langsung dengan bermain. Bermain adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang (Santrock, 2007:216). Bermain merupakan suatu hal yang berkaitan erat dan tidak bisa dipisahkan dengan anak-anak, karena anak menyukai hal-hal yang menyenangkan dan hal yang menyenangkan tersebut lebih mudah masuk pada diri anak. Anak yang masuk dalam lima tahun pertama atau biasa disebut *golden age*. Pada masa ini anak berkembang dengan pesat, maka orang tua harus bersikap proaktif pada setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak. Orang tua mendukung dan mengajak anak secara langsung untuk bermain suatu hal yang dapat mengasah aspek keterampilan anak.

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda, tergantung dari usia masing-masing anak tersebut. Rahman (2002:43), membagi empat bagian karakteristik anak usia dini, yakni: 1) usia 0-1 tahun, 2) usia 2-3 tahun, 3) usia 4-6 tahun, dan 4) 7-8 tahun. Rata-rata anak yang memasuki prasekolah atau TK, biasanya berkisar pada usia 4-6 tahun. Dalam usia ini, anak memiliki karakteristik pada aspek ketrampilan yang dimiliki sangat baik, itupun tergantung dari stimulus yang diberikan orang tua ataupun lingkungan sekitarnya.

Di era global sekarang ini, banyak anak yang sudah terstimulasi atau diasah pada aspek ketrampilan yang mereka miliki, diantaranya: ketrampilan motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, nilai agama dan moral, serta seni. Aspek keterampilan tersebut dapat distimulasi dengan pengetahuan yang di bangun melalui kegiatan pembelajaran anak. Dalam menunjang

kegiatan pembelajaran anak, diperlukan sebuah alat permainan edukatif supaya anak lebih tertarik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Alat permainan edukatif tersebut dapat menggunakan benda yang ada disekitar ataupun memanfaatkan bahan alam yang ada pada lingkungan sekitar, salah satunya dengan *clay*. Banyak anak di sekolah maupun di tempat kursus atau sanggar belajar diperkenalkan dengan suatu APE bernama *clay*. Di pasaran tersedia beragam *clay*, seperti *art clay*, *polymer clay*, *plasticine*, dan *color clay*. Akan tetapi jenis polimer *clay* (tanah liat) jarang ditemui pada sekolah atau sanggar belajar yang menggunakannya untuk mengembangkan aspek ketrampilan yang dimiliki anak. Menurut Susimah (2016), *clay* (tanah liat) merupakan tanah dengan kadar mineral lempung yang tinggi. *Clay* ini sangat disukai oleh anak-anak karena teksturnya yang halus dan lembut, sehingga anak dapat dengan mudah membentuk suatu benda atau figur sesuai kreativitasnya masing-masing. Secara umum *clay* memiliki berbagai manfaat, salah satunya dapat diubah menjadi kerajinan tangan.

Clay dapat dijadikan sebagai APE dalam memperluas wawasan dan pengetahuan, sehingga anak tidak hanya menerima apa yang sudah ada, namun akan mengetahui atau mendapat pengetahuan bagaimana *clay* tanah liat tersebut dapat dibentuk menjadi suatu figur. Secara umum diberbagai TK belum menggunakan *clay* tanah liat sebagai media pembelajaran. Sepertihalnya yang peneliti temui di TK Pertiwi Pluneng dan TK ABA Pajangan, dalam kegiatan pembelajaran disini belum menggunakan media *clay* tanah liat tetapi guru kebanyakan menggunakan LKA dan *plasticine*. Aktivitas yang dimiliki beberapa guru pada saat mengurus suatu hal banyak memakan waktu sehingga guru tersebut lebih memilih untuk menggunakan LKA dalam kegiatan keseharian anak di TK dan terkadang anak diminta untuk bermain plastisin pada saat kegiatan inti ataupun pengaman, dengan membentuk suatu figur sesuai dengan sub tema pada hari tersebut, sehingga kebanyakan anak merasa bosan saat bermain plastisin. Plastisin ini sejenis dengan *clay* (tanah liat) hanya saja

plastisin diolah di pabrik atau bisa dibuat sendiri dengan tepung yang kemudian diberi pewarna makanan.

Akan tetapi pada salah satu sanggar belajar di daerah Yogyakarta ini, Lakeisha Souvernir merupakan suatu destinasi yang menawarkan pada anak untuk bermain *clay* yang saat ini sudah jarang ditemui dan kelebihan dari lakeisha ialah diajarkannya *manner* ataupun etika yang baik saat berkreasi tanah liat serta disini anak juga bisa berwirausaha dengan hasil karya *clay* yang ia buat sendiri. Kegiatan berkreasi di sanggar ini diantaranya membentuk, mewarnai, dan menghias *clay* tanah liat.

Berdasarkan pengamatan pra-penelitian tersebut, anak terlihat antusias dalam menyalurkan kebebasan berekspresi dan berkreasi melalui kegiatan membentuk atau mengkreasikan clay seta anak diajarkan beberapa tahapan dan peraturan supaya anak dapat membentuk benda dengan *clay* dengan mudah, membentuk, mengetahui cara yang benar agar tidak pecah saat proses pembakaran berlangsung serta mewarnai dan menghias *clay*. Hasil karya yang diciptakan atau dibuat anak juga terlihat bagus dan menarik, ada yang membuat beberapa bentuk benda-benda yang ada dilingkungan sekitar dan buah-buahan serta adapula yang membuatnya sebagai pernak-pernik.

Melihat kasus yang telah dipaparkan diatas, terkait dengan hasil karya anak dan perilaku anak saat berkreasi *clay*, sehingga peneliti timbul rasa ingin tahu mengenai proses kegiatan berkreasi dengan *clay* tanah liat. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan kreasi *clay* pada anak usia TK pada saat proses kegiatan kreasi clay tanah liat berlangsung. *Clay* tanah liat merupakan salah satu jenis APE yang dapat meningkatkan aspek keterampilan anak serta dapat mengasah kecerdasan visual, kinestetik, intrapersonal anak serta digunakan sebagai terapi bagi anak yang sedang membutuhkan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada 20 Agustus 2018 - 5 Januari 2019, dengan dilakukannya per satu minggu dua kali peneliti melakukan penelitian di Lakeisha Souvernir.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian meliputi anak usia TK (5-7 tahun). Objek penelitiannya meliputi kegiatan kreasi *clay* di Lakeisha Souvernir.

Prosedur

Prosedur penelitian ini melalui tahap observasi awal dan pengumpulan informasi, pembuatan instrumen berupa kisi-kisi pedoman penelitian yang dipakai untuk mengambil data di Lakeisha Souvernir. Setelah data terkumpul lalu diolah dengan teknik analisis data model Miles & Huberman dan uji keabsahan data (triangulasi).

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kisi-kisi pedoman penelitian yang berisikan persiapan kegiatan kreasi clay, langkah-langkah dalam berkreasi clay, teknik yang digunakan anak pada saat berkreasi clay, deskripsi hasil karya anak, dan aspek keterampilan yang terstimulus. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui observasi partisipatif, supaya hasil data yang diperoleh lebih kuat maka dilakukan wawancara terstruktur dan tidak struktur, serta dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis dalam penelitian kualitatif menggunakan model Miles & Huberman. Analisis diarahkan untuk menjawab rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang diajukan. Dalam penelitian ini data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan hasil karya anak pada saat berkreasi clay dari 39 anak dengan 76 hasil karya kemudian di reduksi menjadi 56 macam karya dengan 14 anak.

Data hasil reduksi tersebut, selanjutnya diolah dan disajikan dengan triangulasi data dan catatan lapangan, setelah itu diberikan

pembahasan. Penyajian data berupa teks naratif yakni dengan mendeskripsikan hasil karya kreasi 14 anak yang kemudian diinterpretasikan dan diuraikan sesuai dengan aspek keterampilan yang muncul pada anak saat kegiatan kreasi *clay* berlangsung. Pembahasan data berisi penafsiran data yang telah disajikan dan diuraikan kemudian ditarik kesimpulan sesuai dengan yang diharapkan terkait dengan deskripsi kegiatan dan kreasi anak usia TK di Lakeisha Souvernir.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diambil dari kegiatan kreasi *clay* pada anak usia TK (5-7 tahun) yang berjumlah 14 orang dengan menghasilkan 56 macam hasil karya. Clay yang digunakan dalam kreasi di Lakeisha Souvenir adalah tanah liat sekunder, seperti yang diungkapkan oleh Thorik (2015) membedakan jenis *clay* menjadi 2, yakni primer dan sekunder. Dalam pelaksanaannya kegiatan kreasi *clay* di Lakeisha Souvenir ini dibagi menjadi beberapa bagian, sebagai berikut:

1. Persiapan kegiatan kreasi *clay*

Persiapan ini dilakukan diawal sebelum kegiatan berlangsung dan dilakukan oleh owner, *personal trainer*, dan karyawan. Owner melakukan pembagian tugas, diantaranya: karyawan melakukan *setting* tempat, *personal trainer* menyiapkan dan menata alat dan bahan (*by request* anak) yang akan digunakan (*clay*, lidi, pensil, plastik, dan alat putar jika dibutuhkan), serta owner menghubungi via whatsapp untuk mengkonfirmasi anak yang akan hadir. Setelah masing-masing tugas sudah selesai, owner mengajak *personal trainer* dan karyawan untuk melakukan *briefing* yang berisi sistematika kegiatan pada hari tersebut, seperti pembagian kelompok jika anak yang datang lebih dari 10 orang dengan per kelompok berisikan 5-8 anak.

2. Langkah-langkah pada saat berkreasi *clay*

Langkah-langkah kegiatan dibagi menjadi 3 bagian, yakni: a) Kegiatan awal berisi tentang pembukaan (salam dan doa), apersepsi (menyanyi, menanyakan kabar, dan penyampaian runtutan kegiatan pada hari tersebut), serta

pengenalan bentuk-bentuk *clay* apa saja yang mudah dibuat oleh anak. b) Kegiatan inti, anak melakukan kegiatan kreasi *clay*. Anak bebas membuat figur apasaja yang ia inginkan, dan *personal trainer* membantu anak jika anak tersebut terlihat masih bingung ataupun kesulitan. c) Kegiatan akhir, berisi makan bersama dengan bekal yang sudah anak bawa dari rumah selanjutnya mereview ulang kegiatan pada hari tersebut sembari memberikan *closing statement* dari *owner*.

3. Teknik berkreasi *clay*.

Pada saat kegiatan kreasi *clay* berlangsung, anak diajarkan beberapa teknik dasar membentuk suatu figur oleh *personal trainer*, diantaranya: memulung, menekan (menekan dengan kedua tangan, menekan dengan tangan dan jari tangan, serta menekan dengan tangan dan lantai maupun benda lainnya), meremas, melinting, menyambung (menyambung bagian-bagian dari figur tersebut, seperti: sayap dan badan pesawat, dan menyambung dengan lidi), serta menempel (menempelkan detail pada suatu figur, seperti: mesis pada donat, detail mata ditempel dipesawat, dsb).

Sesuai yang dikemukakan oleh Wisai Fans Schubert (2009:7) teknik dasar yang penting dipahami dalam membimbing anak saat berkreasi *clay* ada 10 teknik, yakni memulung, menggilas, menekan, meremas, melinting, menggunting, memotong, mengukir, menyambung, dan menempel. Dari 10 teknik yang ada pada teori, terdapat setidaknya 6 teknik dasar yang diajarkan oleh *personal trainer* lakeisha souvenir terlepas dari menggunakan media subang pelarik (alat putar).

4. Deskripsi hasil karya anak

Anak dalam berkreasi *clay* cukup banyak menghasilkan beberapa karya, dari 39 anak direduksi menjadi 14 anak. Hal ini dikarenakan baik dalam proses kegiatan ataupun berdasarkan hasil karya anak, mayoritas anak membuat 1 hasil karya dan dengan bantuan maupun ide figur dari teman ataupun *personal trainer*, yakni: pesawat terbang.

Hasil karya dari 14 anak dengan masing-masing anak membuat \pm 3-5 macam karya, diantaranya membentuk figur pesawat, cabai, bunga, pizza, gunung, roda, sate-satean, bakso, terong, pohon kelapa, donat, piring, ulegan, jamur, asbak, ular, dan tempe goreng. Ada yang membuat detail kecil-kecil untuk memperlengkap dan memperjelas bentuk agar terlihat mirip seperti benda aslinya.

5. Aspek keterampilan yang terstimulus

Kreasi maupun seni kerajinan *clay* selain untuk mengasah kemampuan otak kanan dan meningkatkan kreativitas daya imajinasi anak juga untuk melatih kerja syaraf motorik anak sehingga banyak yang menggunakan kreasi *clay* ini sebagai alternatif untuk menstimulasi motorik halus serta daya kreativitas anak ((David Bainbridge, 1996) dalam Pratiwi, 2016:7).

Mengacu pada teori tersebut anak yang berkreasi clay di Lakeisha Souvernir dapat menstimulasi aspek perkembangan yang dimilikinya, diantaranya: a) motorik, terstimulasi pada anak saat melakukan proses pembentukan figur dengan mengkoordinasikan jari-jemari saat menggunakan teknik berkreasi clay. b) kognitif, terstimulasi ketika anak mulai berpikir ide figur apa yang akan dibentuk. c) sosial-emosional, terstimulasikan pada saat anak berinteraksi baik dengan personal trainer, teman, dan peneliti. d) bahasa, terstimulasi pada saat anak menjawab pertanyaan dan menjelaskan hasil karya. e) hasil karya, terstimulus ketika anak setidaknya mampu membuat 2 karya ataupun lebih, bahkan terdapat beberapa anak yang memberikan detail pada setiap hasil karya supaya lebih terlihat nyata dan menarik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan kreasi clay pada anak usia TK (5-7 tahun) di Lakeisha Souvernir dapat disimpulkan dalam rincian di bawah ini:

1. Dalam melaksanakan kegiatan ini dibutuhkan adanya persiapan dari tim lakeisha (owner, personal trainer, dan karyawan) diantaranya

melakukan *setting* tempat, persiapan alat beserta bahan, dan *briefing*.

2. Proses pelaksanaan kegiatan kreasi ini dibagi menjadi 3 tahapan kegiatan, yakni: kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup.
3. Saat berkreasi *clay* mayoritas anak menggunakan 6 teknik dasar (memulung, menekan, melinting, meremas, menempel, dan menyambung) yang telah diajarkan dan dibimbing oleh personal trainer.
4. Hasil karya anak cukup variatif dan menarik, serta anak mampu menjelaskan dan mendeskripsikan kreasi yang dibuat pada saat proses wawancara.
5. Aspek keterampilan tersebut secara tidak langsung terstimulasi pada saat kegiatan berlangsung, baik dari aspek nilai agama dan moral (berdoa serta menjaga kebersihan diri dan lingkungan), motorik (melatih jari-jemari saat membentuk clay), kognitif (menghasilkan ide/ kreatif), bahasa (merespon peneliti, teman lain ataupun personal trainer), sosial-emosional (saling tolong-menolong), serta seni (hasil karya dan pemberian detail).

Saran

Saran yang dapat diberikan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Lakeisha Souvernir,

Diharapkan pihak sanggar belajar memberikan motivasi dan evaluasi terhadap sistem pembelajaran yang dilakukan oleh personal trainer agar menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan dapat meningkatkan aspek keterampilan yang dimiliki anak.

2. Bagi TK lainnya,

Diharapkan dapat tersosialisasikan kegiatan kreasi clay di lembaga formal lain sehingga dapat menstimulasi aspek keterampilan yang ada pada diri anak serta lebih memanfaatkan benda dilingkungan sekitar.

3. Bagi peneliti selanjutnya,

Diharapkan dapat mendeskripsikan seluruh hasil karya anak untuk mendapatkan gambaran

yang lebih lengkap tentang aspek perkembangan ketrampilan anak usia TK.

DAFTAR PUSTAKA

Allen & Marotz. 2010. Profil Perkembangan Anak. Alih Bahasa Valentino. Jakarta : PT Indeks

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Danar, S. (2009). Pendidikan Anak Usia Dini: Antara Teori dan Praktik. Jakarta: Macanan Jaya Cemerlang.

Emzir. (2011). Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data. Jakarta: Rajagrafindo Rosdakarya.

Herdiansyah, H. (2015). Wawancara, Observasi, dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif. Jakarta: Rajawali Pers.

Hidayatullah Furqoon, M. (2008). Mendidik Anak Dengan Bermain. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.

Hurlock, E. (1978). Perkembangan Anak Jilid I. Jakarta: Erlangga.

Latif, M., Zubaedah, R., Zukhaira, dkk. (2013). Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi. Jakarta: Kencana.

Machfoedz, I. (2007). Metodologi Penelitian: Bidang Kesehatan, Keperawatan, dan Kebidanan. Yogyakarta: Fitramaya.

Muhyidin, dkk. *Ensiklopedia Pendidikan Anak Usia Dini: Anak Usia Dini Jilid-1*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani

Muhyidin, dkk. *Ensiklopedia Pendidikan Anak Usia Dini: Pendidikan Anak Usia Dini Jilid-2*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Muhyidin, dkk. *Ensiklopedia Pendidikan Anak Usia Dini: Strategi Pembelajaran Jilid-4*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Munandar, S.C.U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta dan Dep. Pendidikan dan Kebudayaan.

Mutiah, D. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.

Neolaka, A. (2014). Metode Penelitian dan Statistik. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Pratiwi, P.E. (2016). Penggunaan Media Clay dalam Pengenalan Bangun Datar Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas V-C Di SLB Negeri Karanganyar (online): [https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/diakses tanggal 15 September 2017](https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/diakses%20tanggal%2015%20september%202017)

Santrock, W.,J. (2007). Perkembangan Anak Jilid 1. Jakarta: Salemba Humanika.

Sedarmayanti, Hidayat, S. (2011). Metodeologi Penelitian. Bandung: Mandar Maju.

Seefeldt, C. & Wasik, B.A. (2008). Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah. Jakarta: Indeks.

Tedjasaputra, M.S. (2001). Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta: Grasindo.

Wijaya W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Pertama*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.

Yulianti, D. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Indeks.

Yusron, N. (2012). *Creative Learning: Strategi Pembelajaran untuk melesatkan kreativitas siswa*. (Terjemahan Florence Beetlestone). Bandung: Nusa Media. (Edisi asli diterbitkan tahun 1998 oleh Philadelphia. Open University Press).

BIODATA PENULIS

Penulis bernama Alfionita Cahya Buana merupakan mahasiswa PG PAUD angkatan 2014. Lahir di Klaten tanggal 23 April 1997. Bertempat tinggal di Desa Pluneng, Kec. Kebonarum, Kab.

Klaten. Riwayat pendidikan penulis meliputi jenjang TK Pertiwi Pluneng pada tahun 2001, SD Negeri 1 Pluneng lulus pada tahun 2008, SMP Negeri 1 Kebonarum lulus pada tahun 2011, SMA Negeri 1 Jogonalan lulus pada tahun 2014, dan diterima di Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2014 pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.