

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MENCIPTA BENTUK
MELALUI BERMAIN PLASTISIN DI TK KARTIKA III-52
KLATEN TENGAH KABUPATEN KLATEN
TAHUN AJARAN 2012/2013**



Oleh:

SUMIYAH

NIM : A53B090031

TAHUN 2012

HALAMAN PENGESAHAN

NASKAH PUBLIKASI

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MENCIPTA BENTUK
MELALUI BERMAIN PLASTISIN DI TK KARTIKA III-52
KLATEN TENGAH KABUPATEN KLATEN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

SUMIYAH

NIM : A53B090031

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada hari : Tanggal 1 November 2012

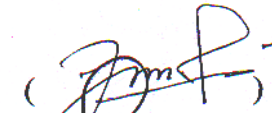
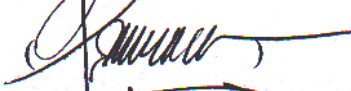

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Joko Santosa, M. Ag


2. Dra. Sri Gunarsi, SH, M. H

3. Dra. Sundari, SH, M. Hum

())
())
())

Surakarta, 06 November..... 2012
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,




Dekan, Sofyan Anif, M.Si
NIK. 547

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MENCIPTA BENTUK
MELALUI BERMAIN PLASTISIN DI TK KARTIKA III-52
KLATEN TENGAH KABUPATEN KLATEN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Oleh:
SUMIYAH

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk (1) Meningkatkan kreativitas pada anak didik TK dalam mencipta bentuk melalui bermain plastisin; (2) Untuk mengetahui efektivitas kegiatan bermain plastisin dalam meningkatkan kreativitas mencipta bentuk pada anak.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B TK Kartika III-52 Klaten Kabupaten Klaten yang berjumlah 21 anak. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas, dan kepala sekolah. Data dikumpulkan menggunakan metode observasi dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas mencipta bentuk pada anak didik Kelompok B TK Kartika III-52 Klaten melalui bermain plastisin. Sebelum tindakan, kemampuan mencipta bentuk hanya dimiliki oleh 7 anak (40%). Setelah dilakukan tindakan yang telah disepakati yaitu menggunakan permainan plastisin pada siklus I kemampuan mencipta bentuk meningkat menjadi 11 anak (57,65%), dan siklus II meningkat menjadi 16 anak (76%). Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini, hipotesis yang menyatakan “Di duga Adanya peningkatan kreatifitas dalam mencipta bentuk melalui bermain plastisin di TK Kartika Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013” terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kata Kunci : *bermain plastisin, meningkatkan kreativitas*

Pendahuluan

Terjadinya interaksi antara anak dan guru merupakan pembelajaran yang sering terjadi di dunia pendidikan. Dengan pembelajaran yang menarik akan membuat anak lebih berminat untuk menciptakan kreativitas yang mereka punya. Pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan membuat anak akan selalu menggali potensinya dengan baik.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar, lembaga ini dianggap penting karena bagi anak usia ini merupakan *golden age* (usia emas) yang di dalamnya terdapat “masa peka” yang hanya datang sekali. Proses pembelajaran pendidikan anak usia dini bukanlah proses belajar mengajar seperti yang diselenggarakan di sekolah, namun lebih ditekankan sebagai tempat bermain, tempat dimana anak mulai mengenal orang lain, tempat untuk berkreasi dibawah asuhan dan bimbingan orang tua. Pengembangan kepribadian dan kecerdasan yang sebenarnya telah dimiliki oleh setiap anak merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

Kreativitas menurut Clark Moustakis (dalam Supratiknya, 2003) merupakan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan dengan orang lain. Sedangkan menurut Sternberg (dalam Supratiknya, 2003) kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, yaitu inteligensi, gaya kognitif, kepribadian dan motivasi (Depdiknas, 2009: 6), jadi berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memahami kenyataan-kenyataan situasi yang saling berbeda, bahkan bertentangan yang memungkinkan untuk mempertemukan, menghubungkan dan menggabungkan kenyataan-kenyataan, gagasan-gagasan atau hal-hal yang berbeda menjadi suatu yang mempunyai maksud dan tujuan tertentu.

Kreativitas anak tidak dapat ditumbuhkan dalam waktu yang sekejap, dan membutuhkan waktu untuk berproses secara alamiah. Oleh karena itu penumbuhan suatu kreativitas harus dimulai sejak dini. Ada beberapa aspek pengembangan yang perlu dikembangkan untuk menunjang sebuah kreativitas yaitu aspek sikap, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek fisik dan motorik, dan aspek seni. Dari aspek seni ini antara lain adalah menggambar, mewarnai, mencipta bentuk, menggunting, menempel, menari, menyanyi, dan lain-lain. Diantara cakupan seni yang ada, penulis akan membahas tentang kreativitas mencipta bentuk melalui bermain Plastisin. Permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan, yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri,

Plastisin adalah benda yang sifatnya lembek, liat sehingga mudah dibentuk sesuai dengan bentuk-bentuk yang diinginkan. Dengan Plastisin anak dapat bermain, berkreasi, bereksplorasi membuat berbagai macam bentuk baik yang dicontohkan oleh guru maupun kreasi sendiri sesuai dengan imajinasi anak. Melalui bermain Plastisin, kreativitas anak akan terbentuk dengan sendirinya.

Karena dalam pembelajarannya akan dilakukan secara bertahap mulai dari bentuk-bentuk dasar hingga menjadi bentuk yang diinginkan. Bermain Plastisin selain melatih kreativitas juga dapat mengasah motorik halus anak. Plastisin yang bersifat mudah dibentuk dan berwarna cerah akan menarik perhatian dan minat anak untuk membuat sebuah bentuk. Penulis memilih melakukan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain Plastisin karena mencipta bentuk yang diajarkan oleh guru dapat membuat anak tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran.

Dalam bermain plastisin, pada awalnya anak memerlukan bimbingan guru. Dimulai dengan memberi contoh cara membuat bentuk-bentuk dasar yang mudah seperti pada uraian terdahulu. Dengan melihat cara guru, anak pun mulai mencontoh dan melatih kesabarannya dalam menghasilkan suatu karya. Dengan berlatih terus menerus, anak akan semakin terampil menghasilkan karya-karya lain menggunakan benda ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kartika III-52 Klaten. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Kartika III-52 Klaten. Penelitian dilakukan selama empat bulan mulai Agustus sampai dengan Nopember 2012, dengan jumlah siswa sebanyak 21 siswa terdiri dari 15 siswa putra dan 6 siswi putri dengan peneliti bertindak sebagai guru kelas dan guru pendamping sebagai kolaborator.

Penelitian ini merupakan Penelitian tindakan kelas kolaboratif. Guru dan peneliti berupaya memperoleh hasil yang optimal melalui cara dan prosedur yang dinilai paling efektif sehingga dimungkinkan tindakan yang berulang dengan evaluasi untuk meningkatkan motivasi siswa, guru, dan peneliti. Adapun langkah-langkah dalam penelitian adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ada dua antara lain; (1) Variabel Y, variabel yang menerangkan tentang alat yang digunakan untuk tindakan penelitian yaitu plastisin; (2) Variabel X, variabel yang menerangkan kegunaan alat untuk penelitian yaitu permainan mencipta bentuk.

Penelitian ini menggunakan bentuk siklus. Tahapan siklus direncanakan sampai dengan siklus II tetapi apabila pada siklus II masih belum mencapai standar keberhasilan maka akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Prosedur penelitian ini dimulai dengan kegiatan pra siklus yaitu kegiatan untuk mengetahui keadaan awal yang selanjutnya akan dijadikan sebagai perbandingan pada siklus selanjutnya apakah mengalami perubahan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan pada siklus.

Kegiatan yang akan dilaksanakan untuk setiap siklusnya masing-masing terdiri dari tahap-tahap antara perencanaan, yaitu merencanakan jadwal pelaksanaan tindakan, mempersiapkan Satuan Bidang Pengembangan (SBP) atau Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang diperlukan untuk setiap kali pertemuan dimana dalam perencanaan tersebut terdapat materi yang akan disampaikan pada setiap tindakan siklus dan instrumen serta alat atau metode yang digunakan dalam pelaksanaan tindakan. Selah tahap perencanaan peneliti melanjutkan tahap

selanjutnya yaitu pelaksanaan, dimana pelaksanaan kegiatan tindakan ini terdiri dari beberapa langkah yaitu menetapkan materi pembelajaran berupa kegiatan pengembangan kognitif, serta mempersiapkan instrumen dan alat-alat yang diperlukan dalam pelaksanaan.

Metode pengumpulan data merupakan suatu cara dan teknik untuk memperoleh suatu objek yang kemudian digunakan untuk menyusun hasil suatu penelitian. Dalam penelitian ini metode dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: (1) Observasi, yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan, Pengumpulan data melalui observasi dilakukan oleh peneliti dan kolaborator pada subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan belajar anak didik di kelas; (2) Dokumentasi, dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan untuk penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto kegiatan; (3) Penilaian hasil karya, digunakan untuk mengukur ada tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran terhadap kemampuan mencipta bentuk dengan Plastisin. Penilaian yang dilakukan merupakan penilaian yang disusun oleh guru bersama peneliti.

Kegiatan *pra siklus* dimulai pada tanggal 3 September 2012 dan Rabu, 5 September 2012. Sebelumnya dilakukan kegiatan wawancara dan kegiatan pengembangan materi terhadap anak sehingga menghasilkan data kondisi awal. Adapun materi yang disampaikan pada kegiatan pra siklus adalah tema kebutuhanku dan sub tema makan dan minuman dengan indikator mampu mencipta bentuk dari plastisin. Data hasil observasi pra siklus diperoleh anak yang mempunyai kreativitas tinggi dalam mencipta bentuk sebanyak 7 anak (40%) dari jumlah seluruh anak yaitu 21. Hasil observasi kondisi awal yang dilakukan oleh peneliti diperoleh fakta-fakta sebagai berikut: (1) Kreatifitas mencipta bentuk anak masih rendah; (2) Guru kesulitan dalam membangkitkan minat belajar siswa, siswa kurang menunjukkan sikap yang peduli terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Sikap guru pun sibuk dalam membangkitkan minat berlatih

para siswa, selain itu masih banyak siswa yang mengalihkan perhatiannya pada saat pembelajaran berlangsung. Beberapa orang siswa nampak berbicara dengan temannya dan tidak memperhatikan guru. *Rendahnya tingkat kemampuan kreativitas mencipta bentuk anak kebanyakan disebabkan karena kurang tertariknya mereka dengan pembelajaran kreativitas mencipta bentuk yang mereka dapatkan selama ini yang disampaikan oleh guru.*

Data-data yang diperoleh peneliti dari hasil observasi lapangan ternyata saling berkaitan dan mendukung. Berdasarkan wawancara dengan anak-anak TK Kartika III-52 Klaten terungkap bahwa anak kurang memahami dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran kreativitas mencipta bentuk yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan pada pra siklus maka dilakukan kegiatan perbaikan pada tindakan siklus I. Pelaksanaan siklus I pada tanggal 10 September 2012 dan Rabu, 12 September 2012. Pada kegiatan siklus I diawali dengan kegiatan perencanaan antara lain pembuatan RBP dan alat-alat atau media yang digunakan dan instrumen penilaian dalam observasi siklus baik terhadap anak maupun guru. Setelah diadakan pelaksanaan tindakan sesuai dengan perencanaan pembelajaran siklus I, maka didapatkan data nilai kreatifitas mencipta bentuk kelompok B TK Kartika III-52 Klaten, hasil pengamatan kemampuan kreatifitas mencipta bentuk pada siklus I tersebut bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dari pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan plastisin sebagai permainan kreatifitas mencipta bentuk yang telah di rencanakan sebelumnya. Hasil observasi siklus I diperoleh data tentang kreativitas mencipta bentuk dengan bermain plastisin adalah 11 anak (57,65%). Berdasarkan evaluasi akhir pada siklus I secara keseluruhan, baik berdasarkan tingkat keaktifan anak maupun hasil observasi tentang kreatifitas mencipta bentuk masih diperlukan tindakan perbaikan guna peningkatan hasil, penyebab kurang berhasilnya tindakan yang dilakukan pada siklus I adalah masih terdapatnya anak yang kurang memperhatikan kegiatan, bercanda sendiri serta kurang adanya bimbingan dari guru untuk meningkatkan keaktifan anak dalam kegiatan bermain.

Berdasarkan asumsi tersebut di atas, maka perlu dilakukan tindakan siklus ke II sebagai siklus perbaikan. Siklus II dilaksanakan tanggal 24 September 2012 dan Rabu, 26 September 2012. Seperti pada pelaksanaan tindakan pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan yang sudah disusun pada saat perencanaan tindakan. Observasi pada siklus II bertujuan untuk mengetahui perbaikan-perbaikan yang sudah dilakukan oleh guru. Kegiatan ini dilaksanakan saat tindakan siklus berlangsung. Guru bertindak sebagai pemimpin jalannya pembelajaran sedangkan peneliti bertindak sebagai partisipan pasif mengamati jalannya kegiatan. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siklus II diperoleh keadaan sebagai berikut: (1) Anak terlihat sudah dapat fokus dalam kegiatan. Tidak ditemukan lagi anak yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung; (2) Anak terlihat lebih bersemangat dan aktif dalam kegiatan bermain plastisin; (3) Anak juga tidak lagi terlihat takut dalam kegiatan bermain dan terlihat masing-masing anak lebih aktif dalam pembelajaran.

Tindakan-tindakan yang dilakukan oleh guru dalam usaha meningkatkan kreativitas mencipta bentuk dengan menggunakan media plastisin sangat berpengaruh terhadap kenaikan prosentase ketuntasan belajar anak. Persentase anak yang berhasil telah meningkat mencapai 16 anak (76%) dari keseluruhan anak 21 anak. Tindakan yang dilakukan guru adalah perbaikan kualitas pembelajaran serta dorongan secara moral pada anak.

Dengan demikian tindakan-tindakan yang dilakukan oleh guru dalam usaha meningkatkan kemampuan kreatifitas mencipta bentuk menggunakan permainan plastisin bisa dikatakan baik karena mencapai indikator kinerja sebesar 76%, maka tindakan perbaikan dapat dikatakan berhasil pada siklus II ini dimana peneliti dan guru telah benar-benar memaksimalkan kinerja mereka untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mencipta bentuk anak kelas B TK Kartika III-52 Klaten.

Analisis data merupakan tindak lanjut dari metode pengumpulan data. Sedangkan yang dimaksud dengan metode analisis data adalah metode yang dipergunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari suatu penelitian berdasarkan metode pengumpulan data yang dipakai.

Adapun *langkah-langkah teknik analisis data* adalah sebagai berikut: (1) *Memberi nilai atau skor*. Langkah dalam memberi nilai atau skor pada setiap butir amatan yang terdapat tanda *check* (✓) harus sesuai ketentuan yang sudah ditentukan sebelumnya; (2) *Membuat tabulasi skor*, yaitu membuat tabulasi skor observasi tentang kemampuan mencipta bentuk yang terdiri dari nomor, nama anak, butir amatan, jumlah skor atau nilai butir amatan yang dikuasai anak.

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Arikunto, 2006:168). Suatu skala atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila instrumen tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Sedangkan instrumen pengukuran yang memiliki validitas rendah akan menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran. Untuk menjamin kebenaran data yang dikumpulkan dan dicatat oleh peneliti maka digunakan cara-cara yang tepat untuk mengembangkan validitas yang diperoleh. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data dalam membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian. *Penelitian ini menggunakan dua macam triangulasi, yaitu pertama triangulasi sumber data yang berupa informasi dari guru dan anak tentang tindakan yang diterapkan. Kedua triangulasi teknik atau metode pengumpulan dari hasil observasi dan wawancara.*

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada pembahasan ini sekaligus penelitian dengan tehnik diskriptif kuantitatif yaitu dengan membandingkan antar siklus. Kondisi pra siklus, berdasarkan nilai pembelajaran kreativitas mencipta bentuk dari guru, nilai kreativitas mencipta bentuk anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam kreativitas mencipta bentuk sejumlah 7 anak (40%) yang masih berada dibawah target pencapaian minimal yaitu 75%.

Hasil ketuntasan belajar kreatifitas mencipta bentuk anak dengan menggunakan plastisin sebagai permainan pada siklus I mencapai sejumlah 11 anak (57,65%), pada Siklus II menjadi 16 anak (76%) dimana target pencapaian sudah memenuhi kriteria keberhasilan kinerja 75%.

Dengan demikian tindakan-tindakan yang dilakukan oleh guru dalam usaha meningkatkan kemampuan kreatifitas mencipta bentuk setelah menggunakan permainan plastisin pada siklus II dapat dikatakan baik karena telah berhasil meningkatkan persentase ketuntasan belajar anak karena telah memenuhi target ketuntasan belajar yaitu >75% sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil pada siklus II ini. Berdasarkan data tersebut diatas, maka hal ini membuktikan bahwa hasil penelitian yang dilakukan membuktikan hipotesis bahwa mencipta bentuk melalui permainan plastisin terbukti dapat meningkat >75% dan relevan dengan teori saat ini.

Dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil bila setidaknya terdapat 75% anak didik yang mengalami perubahan positif dan output yang bermutu tinggi. Lebih jelasnya untuk hasil peningkatan kreatifitas membuat bentuk melalui bermain plastisin kelompok B TK Kartika III-52 Klaten

Dari penelitian yang dilakukan peneliti dari awal kondisi sampai dengan siklus II adalah dapat diperoleh kesimpulan yang sangat memuaskan. Karena dalam penelitian ini dapat mengalami peningkatan yang signifikan yaitu dari kondisi awal terdapat 7 anak yang mengalami ketuntasan menjadi 11 anak dan pada penelitian akhir menjadi 16 anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan permainan plastisin akan meningkatkan kreativitas anak dalam mencipta bentuk sesuai dengan apa yang diharapkan anak-anak TK Kartika III-52 Klaten.

Penutup

Setelah diadakan perbaikan kegiatan kreativitas mencipta bentuk menggunakan plastisin di kelompok B TK Kartika III-52 Klaten dapat diperoleh gambaran tentang bermain plastisin dalam rangka meningkatkan kreativitas mencipta bentuk bagi anak dan bagi guru diantaranya adalah: (1) Sebaiknya guru menggunakan media Plastisin untuk mengembangkan kreativitas mencipta bentuk

pada anak (2) Hendaknya media Plastisin dibuat sendiri agar dapat menghemat biaya dan dapat membuat warna sesuai yang dikehendaki (3) Hendaknya media Plastisin disimpan dalam tempat yang rapat agar tidak mengering (4) Sebaiknya guru menyediakan media Plastisin yang cukup untuk pembelajaran sehingga anak tidak berebut

Penerapan permainan plastisin dapat meningkatkan kreativitas mencipta bentuk pada anak TK Kartika III-52 Klaten Kelompok B Tahun Ajaran 2012/2013, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kreatifitas mencipta bentuk melalui bermain plastisin sebelum tindakan sampai tindakan sampai dengan siklus II yaitu sebelum diadakan tindakan sejumlah 7 anak (40%), pada siklus I menjadi 11 anak (57,65%) dan pada siklus II menjadi 16 anak (76%). Pada awal siklus terdapat beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran, tetapi setelah diadakan refleksi dan perbaikan maka proses pembelajaran pada siklus II dapat mencapai keberhasilan sesuai target yang diharapkan. Perkembangan kemampuan kreatifitas mencipta bentuk setelah diterapkannya permainan plastisin pada kegiatan pengembangan di TK Kartika III-52 Klaten, mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada persentase pencapaian kemampuan mencipta bentuk, hasil ketuntasan sebelum tindakan sejumlah 7 anak (40%), pada siklus I sebanyak 11 anak (57,65%) dan pada siklus II meningkat menjadi 16 anak (76%).

Berdasarkan data tersebut diatas, maka hal ini membuktikan bahwa hasil penelitian yang dilakukan membuktikan hipotesis bahwa mencipta bentuk melalui permainan plastisin terbukti dapat meningkat >75% dan relevan dengan teori saat ini.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak/ di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Klaten, Oktober 2012

Yang menyatakan

SUMIYAH
NIM : A53B090031

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Azwar, Saifuddin. 2003. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdikbud. 1995. *Petunjuk Teknik Proses Belajar Mengajar Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. 2009. *Pembinaan Kesiswaan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Hildayani, 2009. Rini dkk. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Indira. 2006. *Kreasi Plastisin*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama
- Iswati, Erna. 2008. *Mendidik Anak Dengan Bermain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Krisnawati, Lilis. 2008. *Bermain Plastisin*. Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Kuffner, Trish. 2003. *Berkarya Dan Berkreasi*. Terjemahan Oleh Susi Sensusi. 2006. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Montolau, B.E.F. Dkk. 2009. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nugraha, Ali dkk. 2009. *Kurikulum Dan Bahan Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rachmawati, Yeni dkk. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rahadi, Aristo. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sunarsih, Cicih. 2005. *Pemanfaatan Sumber Belajar Di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Depdiknas.