

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN  
BERMAIN DENGAN TEKNIK KOLASE PADA ANAK DIDIK  
KELOMPOK B TK 01 NGEMPLAK KECAMATAN  
KARANGPANDAN KABUPATEN KARANGANYAR  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**NASKAH PUBLIKASI  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat  
Sarjana S-1**

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**



**NI MADE RUSMAWATI  
A53A100002**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2013**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, Fax : 715448 Surakarta 57102  
Website : <http://www.ums.ac.id> Email:ums@ums.ac.id

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Dra. Surtikanti, SH., M.Pd

NIP/NIK : 155

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : NI MADE RUSMAWATI

NIM : A53A100002

Program Studi : PSKGJ PAUD

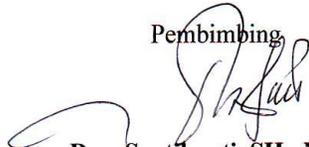
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
KEGIATAN BERMAIN DENGAN TEKNIK KOLASE  
PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B TK 01  
NGEMPLAK TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 2 Februari 2013

Pembimbing



**Dra. Surtikanti, SH., M.Pd**

NIP/NIK : 155

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN  
BERMAIN DENGAN TEKNIK KOLASE PADA ANAK DIDIK  
KELOMPOK B TK 01 NGEMPLAK  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**Ni Made Rusmawati  
NIM : A53A100002**

**Abstrak**

*Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui apakah kegiatan bermain dengan teknik kolase dapat meningkatkan kreativitas anak TK 01 Ngemplak, Kecamatan Karangpandan, Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013*

*Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan mulai bulan November 2012 sampai bulan Februari 2013 dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).*

*Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK 01 Ngemplak. Data yang dikumpulkan berupa kreativitas anak dan proses penerapan kegiatan bermain dengan teknik kolase dalam pembelajaran. Data dianalisis dengan metode komparatif*

*Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak melalui kegiatan bermain dengan media teknik kolase mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini dapat terbukti bahwa terjadi peningkatan rata-rata prosentase pencapaian dari siklus I sampai dengan siklus II. Rata-rata pencapaian kreativitas anak meningkat dari prasiklus 45% menjadi 63,33% pada siklus I, Siklus II menjadi 83,16%. Jumlah anak yang mencapai prosentase keberhasilan 75% juga meningkat dari 6,67% di prasiklus, 20% di siklus I, dan 86,66 di siklus II. Dengan demikian didapat kesimpulan dari penelitian ini bahwa kegiatan bermain dengan teknik kolase dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK 01 Ngemplak. Jumlah anak yang mencapai prosentase pencapaian telah memenuhi indikator pencapaian yaitu apabila sekurangnya 75% anak mampu mencapai prosentase pencapaian sebesar 75%.*

***Kata kunci:*** *bermain dengan teknik kolase, kreativitas anak.*

**A. Pendahuluan**

Dari berbagai kegiatan yang diselenggarakan, menggambar merupakan kegiatan yang paling disenangi anak Taman Kanak-Kanak. Jika anak diberikan secarik kertas maka wajarnya anak akan langsung menggambar bentuk-bentuk ataupun coretan-

coretan. Aktivitas tersebut bisa menjadi alat untuk mengekspresikan pikiran maupun perasaan yang ada dalam dirinya.

Menurut Munandar (1992 : 1) Kreativitas menggambar adalah pengungkapan perasaan yang dialami seseorang, secara mental dan visual dalam bentuk garis dan warna. Dalam hal ini menggambar merupakan wujud pengekplorasian teknis dan gaya, penggalian gagasan dan kreativitas, bahkan bisa menjadi ekspresi dan aktualisasi diri.

Menggambar dapat dijadikan ajang untuk mengasah kreativitas anak juga diungkapkan oleh Indriati (2005 : 4) bahwa dengan menggambar anak bisa mengeluarkan ekspresi dan imajinasinya tanpa batas. Pada proses inilah setiap anak dapat mengembangkan gagasan, menyalurkan emosi, menumbuhkan minat seni dan kreativitas. Salah satu teknik menggambar adalah menggambar dengan teknik kolase.

Penulis sebagai guru kelompok B TK 01 Ngemplak Kecamatan Karangpandan Kabupaten Karanganyar dalam pembelajaran menggambar dengan teknik kolase mendapatkan permasalahan bahwa anak sering tidak mau melaksanakan tugas menggambar dengan alasan tidak bisa dan tidak menyelesaikan tugasnya sampai tuntas. Bahkan beberapa anak segera saja menyerah dan tidak mau mengerjakan tugasnya menggambar teknik kolase sama sekali. Hal ini mengindikasikan bahwa kreativitas anak didik TK 01 Ngemplak rendah. Penyebab dari hal tersebut adalah model atau metode pembelajaran yang diterapkan dalam pengembangan kemampuan dan kreativitas anak didik kurang menarik bagi anak. Selain itu kreativitas anak rendah karena peralatan yang minim sehingga dirasa tidak mencukupi kebutuhan anak

Dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, kreativitas anak dirangsang dan dieksplorasi melalui kegiatan belajar melalui bermain sebab bermain merupakan sifat alami anak. Diungkapkan oleh Munandar (1992: 94) bahwa penelitian menunjukkan hubungan yang erat antara sikap bermain dan kreativitas. Namun, jelas Froebel (Patmonodewo, 2003: 7), bermain tanpa bimbingan dan arahan

serta perencanaan lingkungan di mana anak belajar akan membawa anak pada cara belajar yang salah atau proses belajar tidak akan terjadi. Ia mengisyaratkan bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik bertanggung jawab dalam membimbing dan mengarahkan anak agar menjadi kreatif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka judul dalam penelitian ini adalah "Pengembangan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain dengan Teknik Kolase Pada Anak Didik Kelompok B TK 01 Ngemplak tahun Pelajaran 2012/2013" Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok B TK 01 Ngemplak melalui kegiatan bermain dengan teknik kolase

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK 01 Ngemplak Kecamatan Karangpandan Kabupaten Karanganyar, karena penulis adalah guru yang bertugas mengajar di TK tersebut sebagai pengajar kelas B. Penelitian dilaksanakan selama 4 bulan yaitu pada bulan November 2012 -Februari 2013.

Berdasar bentuknya jenis data adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data penelitian kualitatif pada umumnya merupakan data lunak (*soft data*) yang berupa kata, ungkapan, kalimat dan tindakan bukan merupakan data keras (*hard data*) yang berupa angka-angka statistik, seperti dalam penelitian kuantitatif. Kata-kata dan tindakan orang atau subjek yang diteliti, diamati atau diwawancarai merupakan data yang utama dalam penelitian kualitatif. Data utama tersebut penting sekali untuk dicatat melalui sketsa atau rekaman kaset/tape recorder, pengambilan foto atau perekaman video/film (Nugrahani, 2010:97). Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau bilangan. Sesuai dengan bentuknya, data kuantitatif dapat diolah atau dianalisis menggunakan teknik perhitungan matematika atau statistika. Data kuantitatif yang digunakan berupa daftar nilai kreativitas siswa dan data proses penerapan pembelajaran. Sedangkan data kualitatif berupa dokumentasi.

Metode pengumpulan data yang diterapkan adalah observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) lembar observasi yang terdiri atas lembar observasi kreativitas anak dan lembar observasi penerapan pembelajaran melalui bermain dengan teknik kolase.

Teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis data kemampuan anak dilakukan dengan teknik analisis komparatif di mana data yang didapatkan pada setiap siklus kemudian dikomparasikan (Sugiyanto, 2007:36) untuk melakukan refleksi, agar peneliti dapat menentukan tindakan yang akan diambil pada siklus berikutnya. Untuk menilai aspek kinerja guru dalam menerapkan kegiatan cerita pengalaman main dilakukan dengan menggunakan *Check list*. Jawaban ya diberi skor 1, jawaban tidak diberi skor 0.

Teknik pengecekan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu merujuk Hopkins (1993, Wiriaatmaja, 2005: 168-171), yaitu member check, triangulasi dan expert opinion.

Keberhasilan kegiatan penelitian ini akan tercermin dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berbahasa anak didik sesuai dengan indikator dan butir amatan yang telah ditetapkan. Adapun indikator keberhasilan penelitian tiap siklus ini adalah apabila **sekurang-kurangnya** 75% anak persentase pencapaian kemampuannya mampu mencapai persentase keberhasilan kemampuan minimum yang telah ditetapkan dalam penelitian ini (75%)

### **C. Hasil penelitian dan Pembahasan**

Untuk mengetahui kreativitas anak sebelum tindakan pada siklus I, peneliti melakukan observasi prasiklus atau pra penelitian pada hari Senin, tanggal 31 Desember 2012. Peneliti memulai dengan mengamati tingkat kreativitas sebelum menerapkan kegiatan bermain dengan teknik kolase. Dari hasil observasi yang menggunakan instrumen lembar observasi di peroleh prosentase rata-rata kreativitas prasiklus dalam satu kelas sebesar 45%. Berdasarkan hasil observasi, peneliti merasa perlu meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK 01 Ngemplak .

Perencanaan siklus I diawali dengan analisis hasil observasi prasiklus. Perencanaan pembelajaran dicantumkan peneliti dalam bentuk RBP (Rencana Bidang Pengembangan). Peneliti kemudian menyiapkan materi, alat dan bahan untuk pembelajaran (bahan kolase, kartu-kartu gambar)

Tindakan Siklus pertama dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 2 Januari 2013, pertemuan kedua hari Sabtu, 5 Januari 2012. Pada siklus I ini tema yang digunakan adalah rekreasi dengan sub tema Rekreasi Ke Kebun Buah. Pada pertemuan pertama sub temanya adalah buah, pada pertemuan kedua adalah binatang. Pada pertemuan pertama bahan yang dipakai adalah beras dan pewarna makanan sedang pada pertemuan kedua daun pisang kering dan kedelai hitam.

Observasi selama siklus I menunjukkan hasil bahwa (1) Masih banyak anak yang memerlukan penjelasan yang lebih detail mengenai tema dan hubungannya dengan kegiatan yang mereka lakukan, serta apa dan bagaimana hal-hal yang terkait dengan tempat tersebut. Guru memerlukan penjelasan berupa tambahan media atau alat peraga. Dalam hal ini anak memerlukan penjelasan berupa tambahan jumlah maupun jenis gambar tersebut, (2) Sebagian anak berebut kelompok ketika dibentuk kelompok dengan kartu binatang. Beberapa anak tidak mau menerima pembagian kelompok sehingga sedikit mengganggu jalannya aktivitas pembelajaran, (3) Suasana kelas masih belum cukup kondusif karena masih tampak anak yang belum memahami langkah pembelajaran sehingga kebingungan dengan tugas mereka atau anak yang tidak fokus pada pembelajaran, anak-anak yang tampak bermain sendiri atau ramai sendiri yang membuat suasana yang ribut atau tidak melakukan kegiatan sama sekali, (4) Pada saat menceritakan pengalaman bercerita mengenai pengalaman main mereka dan anak diminta mengingat cerita yang mereka dengarkan, siapa saja anggota kelompoknya, gambar apa yang mereka buat menjadi bentuk kolase tersebut sebagian anak tampak kesulitan mengingat-ingat, (5) Ketika guru memberi tanda waktu kegiatan kurang 5 menit habis, sebagian anak merasa masih kurang puas dengan kegiatan main mereka di tempat tersebut dan bahkan ada yang marah

dan tidak mau melanjutkan kegiatan. Hasil observasi keaktifan anak dengan pembelajaran melalui bermain dengan teknik kolase menunjukkan peningkatan rata-rata prosentase pencapaian kreativitas, yaitu dari prasiklus 45,% setelah dilakukan tindakan ke siklus 1 menjadi 63,33%.

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I ini, sudah tidak ada lagi anak yang prosentase pencapaian dengan kategori belum berkembang. Anak yang sudah tuntas atau mencapai prosentase pencapaian keberhasilan yang ditetapkan bertambah 1 menjadi 2 anak (20%) Jumlah anak yang tuntas dalam pembelajaran atau mencapai prosentase keberhasilan meningkat dari sejumlah 1 (6,67%) anak saja pada kondisi prasiklus menjadi 2 (13,33%) anak di siklus I. Dari lembar observasi kinerja guru dalam penerapan model pembelajaran bermain dengan teknik kolase dengan pengamat adalah teman sejawat Sri Suparmi didapatkan fakta bahwa dari 20 aspek pengamatan terdapat 7 aspek yang belum dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru

Refleksi didapatkan dari hasil pengamatan berupa beberapa catatan yang menunjukkan permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran bermain dengan teknik kolase. Permasalahan tersebut kemudian dicarikan solusi yang akan dipakai dalam perencanaan siklus II. Permasalahan dan solusinya adalah sebagai berikut: (1) Jumlah anggota kelompok yang besar menyebabkan diskusi kurang berjalan dengan lancar, misalnya karena anak berebut gambar untuk diamati, keaktifan anak menjadi kurang merata karena fokus pada kelompok tidak merata . Solusi: Pembentukan kelompok kecil ( 5 kelompok beranggota 3 anak), (2) Pembentukan kelompok secara acak membuat sebagian kelompok berada pada kelompok yang homogen dalam kemampuan sehingga ketika kelompok tersebut anggotanya berkemampuan di atas rata-rata semuanya menjadikan anggota kelompok tersebut bisa mencapai indikator tanpa kesulitan tapi di pihak lain kelompok yang anggotanya kebetulan homogen dalam kemampuan di bawah rata-rata semuanya membuat kelompok tersebut kesulitan dalam bereksplorasi dalam kegiatan diskusi maupun ketika di kegiatan inti membuat gambar dengan teknik kolase. Solusi: Pembentukan kelompok tidak dilakukan secara acak tetapi oleh guru

dan disesuaikan penyebaran kemampuan anggota kelompoknya, (3) Pemberian penghargaan untuk kelompok adalah untuk kelompok paling cepat dan tepat menyelesaikan tugas kolasenya secara kelompok dengan anggota terbanyak yang secara individual bercerita. Kelompok yang secara kelompok menyampaikan cerita pada giliran pertama juga menginginkan diberi penghargaan. Solusi: Penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok yang pertama menyelesaikan tugas kolasenya dan kelompok anggotanya paling banyak dalam bercerita secara individual, Pada siklus II ketika waktu bermain masih kurang 10 menit guru memberi tanda dan menguatkan mereka bahwa waktu masih ada dan masih boleh bermain atau melakukan berbagai aktivitas di tempat tersebut tetapi anak-anak hendaknya segera bersiap untuk mengakhiri kegiatan main di sana.

Perencanaan Tindakan II diawali dengan berdasar refleksi siklus I. Guru mempersiapkan semua hal yang direkomendasikan pada siklus pertama.

Tindakan Siklus kedua dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 9 Januari 2013, pertemuan kedua hari Sabtu, 12 Januari 2013. Pada siklus II ini tema yang digunakan adalah Rekreasi ke Pantai pertemuan pertama dan pertemuan kedua Rekreasi ke Gunung

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti dibantu guru teman sejawat sebagai pengamat melakukan observasi sesuai dengan pedoman yang telah dibuat peneliti. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti dibantu pengamat, diperoleh hasil observasi bahwa: (1) Penambahan jumlah dan jenis gambar untuk memperjelas tema dan kaitannya dengan pembelajaran yang dilakukan menarik bagi anak untuk 2 anak atau lebih membuat anak yang semula berebut segera tampak menerima pembagian dengan puas.

Motivasi guru untuk melakukan pembahasan dan usulan aturan main diterima dengan baik oleh anak. Anak menikmati peran sebagai pembuat aturan dan pelaksana aturan. Dengan membuat aturan sendiri di antara mereka anak menjadi menyadari kewajiban mereka untuk mentaati peraturan yang mereka buat sendiri, (2) Anak sudah mulai aktif dalam kelompok-kelompok mereka sendiri ketika membuat

perencanaan tentang gambar kolase yang akan mereka bentuk serta cerita pengalaman yang akan mereka tampilkan dalam presentasi kelompok mengenai alat bahan yang dipakai dalam menggambar teknik kolase, gambar yang harus mereka buat bentuk kolasenya, cara mereka menyelesaikan tugas kelompok, (3) Guru mengingatkan anak untuk bersiap-siap mengakhiri permainan ketika waktu masih kurang 10 menit dan memberitahu bahwa mereka masih bisa bermain dulu menyelesaikan tugas menggambar kolase mereka sehingga anak tidak merasa terpotong keasyikan bermainnya. Guru juga terus memberi pijakan serta modelling kepada anak tentang aturan main untuk selalu menuntaskan tugas mereka, (4) Ketika menceritakan pengalaman main anak-anak lancar berekspresi. Hal tersebut tampak ketika kebanyakan anak bisa saling menambah informasi mengenai pengalaman main mereka. Tetapi yang menjadi kendala adalah anak-anak berebut ingin mendapat giliran menceritakan pengalaman sehingga ada sedikit waktu terbuang untuk mengatur anak. Guru dibantu pengamat harus memberi pengertian anak-anak yang memaksakan kehendak. Tetapi hal itu dapat diatasi ketika anak diingatkan aturan main.

Observasi kreativitas anak dengan pembelajaran melalui bermain dengan teknik kolase menunjukkan peningkatan rata-rata presentase pencapaian, yaitu. dari siklus I 63,33% setelah dilakukan tindakan ke siklus II menjadi 83,16%. Dalam pelaksanaan tindakan siklus II ini, terjadi peningkatan presentase pencapaian kreativitas sebesar 19,83% dari siklus I. Anak yang sudah tuntas atau mencapai presentase pencapaian keberhasilan yang ditetapkan bertambah menjadi 13 anak (86,67%). Hanya terdapat 1 (6,67%) anak yang presentase pencapaiannya berkategori mulai berkembang, dan 1 (6,67%) yang mendapat kategori berkembang sesuai harapan. Dari lembar observasi penerapan pembelajaran bermain dengan teknik kolase dengan pengamat adalah teman sejawat penulis didapatkan fakta bahwa dari 20 aspek pengamatan penerapan pembelajaran bermain dengan teknik kolase didapatkan fakta bahwa masih terdapat 2 aspek pengamatan yang belum bisa dilaksanakan dengan baik oleh guru. Guru bisa melaksanakan 90% dari 20 aspek pengamatan kinerja guru. Secara

umum pada siklus I hingga II pembelajaran berlangsung dengan lebih lancar dan menyenangkan bagi siswa. Para siswa semakin memahami pelaksanaan pembelajaran bermain dengan teknik kolase sehingga mereka sudah tahu apa yang harus mereka lakukan tanpa guru harus memberitahu. Dalam hal ini guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan lebih jelas, menggunakan jumlah dan jenis alat peraga gambar sebagai media yang lebih banyak untuk memperjelas penjelasan dan memberikan gambaran kekurangan-kekurangan yang mereka alami ketika pembelajaran di siklus sebelumnya. Guru kemudian mengajak siswa untuk memperbaiki kekurangan tersebut.

Masih terdapat 13,33% anak yang statusnya masih belum mencapai prosentase keberhasilan sebesar 80%. Anak tersebut adalah anak yang masih belum mencapai kemandirian di sekolah karena anak tersebut tidak mau mengerjakan tugas apapun yang diberikan kepadanya baik secara individu maupun kelompok. Pada kenyataan sehari-hari, secara sosial emosional, anak ini memang membutuhkan stimulasi yang lebih untuk lebih mandiri di sekolah. Sedangkan anak yang lainnya membutuhkan motivasi yang cukup kuat dalam menyelesaikan tugas-tugasnya saat pembelajaran.

#### **D. Simpulan**

Secara teoretis, kreativitas anak perlu dikembangkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas anak adalah model, metode, hingga strategi pembelajaran. Ada beberapa metode yang dikenal dalam pelaksanaan proses pembelajaran, salah satunya adalah metode bermain, dalam hal ini bermain dengan teknik kolase. Melalui metode pembelajaran bermain dengan teknik kolase anak dapat ditingkatkan.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, diketahui bahwa terjadi peningkatan anak dari Siklus I sampai dengan Siklus II. Rata-rata prosentase pencapaian kreativitas anak meningkat berturut-turut dari prasiklus, siklus I hingga siklus II 45% menjadi 63,33%, dan 83,16%. Sedangkan jumlah anak yang tuntas belajar atau mencapai prosentase keberhasilan sebesar 80% juga terus meningkat yaitu 6,67% di pra siklus, 20% di siklus I dan 86,66% di siklus II. Dengan demikian

hipotesis yang berbunyi bahwa metode pembelajaran bermain dengan teknik kolase dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK 01 Ngemplak teruji kebenarannya. Hal ini ditunjukkan dengan pelaksanaan semua siklus yang berjalan dengan lancar. Anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dalam arti anak menikmati kegiatan bermain mereka dalam kelompok dengan teknik kolase dan di saat yang sama kondisi tersebut mengakibatkan seluruh indikator kemampuan bahasa anak dapat ditingkatkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hildayani, Rini .2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Indrawati, Siti Wuryani.dkk.2007. Teori Observasi. Handout Kuliah. Fakultas Psikologi Univrsitas pendidikan Indonesia. [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PSIKOLOGI/195010101980022-SITI WURYAN INDRAWATI/PD2-Teori Observasi.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PSIKOLOGI/195010101980022-SITI_WURYAN_INDRAWATI/PD2-Teori_Observasi.pdf) (diakses tanggal 15 November 2012).
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games: Panduan Praktis yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Sholeh*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Munandar, Utami, S.C. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Patmonodewo, S. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutopo HB. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Suwandi, Sarwiji. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas ( PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah. Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru*.Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.