



## Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Ainun Rizky <sup>1\*</sup>, Muhammad Yusri Bachtiar <sup>2</sup>, Azizah Amal <sup>3</sup>, Sri Rika Amriani <sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Universitas Negeri Makassar, Indonesia

\*Email: [ainun.rizky02@gmail.com](mailto:ainun.rizky02@gmail.com)

### Informasi Artikel

Sejarah artikel:

Dikirim: 2 Februari 2022

Revisi: 30 Februari 2022

Diterima: 18 September 2023

### Kata kunci:

Kreativitas;

Media Plastisin;

Anak Usia Dini.

### ABSTRAK

Desain semi-eksperimen yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah kreativitas anak-anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Sagitha Nurul Islam Makassar dipengaruhi oleh penggunaan media plastisin. Penelitian ini melibatkan poulasi anak yang berusia antara 5 sampai 6 tahun, menggunakan metode pengambilan sampel *Purposive Sampling* dengan 10 anak, kelompok eksperimen 5 anak dan kelompok kontrol 5 anak. Peneliti mengumpulkan data melalui analisis deskriptif dan analisis statistik non-parametrik dengan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Temuan peneliti menunjukkan anak-anak dalam kelompok eksperimen yang sudah diberi perlakuan aktivitas menggunakan alat bantu media plastisin lebih kreatif dibandingkan dengan kelompok pembanding. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan 11,80 untuk kelompok eksperimen dan peningkatan 1,4 untuk kelompok pembanding. Hasil uji kelompok eksperimen (2-tailed) 0,034 lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa kegiatan penggunaan media plastisin berdampak pada kreativitas anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Sagitha Nurul Islam Makassar.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



**How to Cite:** Ainun Rizky, Muhamaad Yusri Bachtiar, Azizah Amal, & Sri Rika Amriani. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 4(2), 1-5. Retrieved from <http://www.jurnal.umuslim.ac.id/index.php/jpg/article/view/2182>

### PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan dasar ditujukan untuk anak-anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun dan mempersiapkan mereka untuk berpartisipasi dalam pendidikan pertumbuhan fisik dan intelektual serta perkembangan fisik. Pendidikan berkelanjutan diselenggarakan melalui jalur formal maupun informal (Madyawati, 2017). Pendidikan anak usia dini adalah suatu cara untuk mempromosikan perkembangan fisik serta intelektual anak yang berbeda, dan dukungan pendidikan maupun memberikan dampak positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak serta mempersiapkan mereka untuk masuk ke pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu, dukungan pendidikan juga membantu mengembangkan potensi anak secara optimal (Fadlillah, 2018).

Anak-anak yang baru dilahirkan dan belum berusia 6 tahun disebut anak usia dini. Usia ini menunjukkan pertumbuhan serta perkembangan yang pesat. Otak sangat penting untuk kecerdasan anak selama masa emas, yang juga dikenal sebagai *golden age* ketika otak anak tumbuh dan berkembang dengan sangat cepat (Syifauzakia et al., 2021). Anak-anak usia dini menjalani proses perkembangan serta pertumbuhan yang berbeda. Oleh karena itu stimulus dan rangsangan sangat penting untuk memicu sel-sel otak anak (Rizki et al., 2022)(Sari et al., 2022).

Setiap orang termasuk anak-anak membutuhkan kreativitas agar hidup mereka lebih bervariasi dinamis dan menyenangkan, melalui *blue print* atau skema berfikir yang diberikan Tuhan setiap orang memiliki kemampuan kreatif. Saat manusia dilahirkan, mereka harus memenuhi berbagai kebutuhan dalam hidupnya dan untuk memenuhi semua kebutuhan tersebut mereka harus mempengaruhi satu sama lain untuk menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri (Nurani et al., 2020). Pada masa kanak-kanak, seseorang mengalami perkembangan yang sangat

pesat, ini adalah saat yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar perkembangan kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, religius dan spiritual etika serta seni anak (Nurlailah et al., 2022).

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan membangkitkan pikiran kreatif, kata "kreatif" berarti perkembangan manusia, pendewasaan, pengenalan diri serta pemulihan keadaan mental yang dapat dipahami, memecahkan masalah bersama menggunakan ide-ide kreatif (Syafudin, 2020). Kreativitas menurut NACCE (*National Advisory Commitee and Cultural Education*), adalah upaya kreatif untuk membuat sesuatu yang baru dan bernilai. Penciptaan berarti menggabungkan dua ide lama untuk membuat ide baru (Fakhriyani, 2016). Kreativitas juga merupakan kemampuan manusia untuk menciptakan karya yang belum pernah ada, baik berupa ide yang berbeda dari yang sudah ada. Selain itu kreativitas adalah kemampuan berfikir tingkat tinggi dengan diskontinuitas, diferensiasi dan integrasi antara tahapan perkembangan (Rachmawati & Kurniati, 2019). Kreativitas dikaitkan dengan emosi, ekspresi dan pikiran setiap orang. Beberapa pencipta memiliki kemampuan untuk memproduksi sesuatu agar terlihat menarik (Rahma & Rizki, 2022)(Dwianti et al., 2021).

Hasmawaty & Bachtiar (2022), menyatakan bahwa lima tujuan pengembangan kreativitas pada masa kanak-kanak yaitu: (1) Menunjukkan bagaimana mengekspresikan diri ketika bekerja dengan teknik yang telah dikuasainya, (2) Menunjukkan bagaimana menemukan solusi alternatif untuk masalah, (3) Membuat anak terbuka terhadap pengalaman yang berbeda dengan toleransi yang tinggi terhadap fleksibilitas dan ketidakamanan, (4) Membiarkan anak bekerja pada apa yang mereka lakukan, (5) Puas dengan diri mereka sendiri dan menghargai hasil karya orang lain sehingga kreativitas khususnya anak mudah memunculkan ide, keluwesan dalam mengungkapkan berbagai alternatif pemecahan masalah, orisinalitas dalam memunculkan ide, implementasi ide, ketekunan dan kesabaran dalam menghadapi rintangan.

Media dapat digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi yang menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan anak pada kegiatan pembelajaran dan membantu mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Nurhadijah et al., 2021)(Anwari et al., 2021). Plastisin adalah permainan edukatif yang berfungsi sebagai alat bantu belajar di PAUD dengan sifat elastis sehingga mudah dibentuk sesuai dengan kemauan dan imajinasi anak. Plastisin juga hadir dalam berbagai warna yang dapat memberikan pengalaman menyenangkan bagi anak (Nurhayati et al., 2022). Media plastisin merupakan bagian dari APE karena mampu mendorong imajinasi anak-anak. Anak-anak yang menyukai kreativitas mendapatkan inspirasi dari media ini, sehingga mereka dapat dengan bebas mengembangkan ide-ide mereka sendiri. Anak-anak diajarkan untuk menggunakan imajinasi mereka untuk membuat suatu bangunan atau benda apapun yang mereka inginkan (Aulia Nanda & Rahma, 2022)(Syafudin, 2020).

Media Plastisin adalah bahan tiga dimensi yang memungkinkan anak lebih bebas berkreasi dibandingkan dengan kreasi dua dimensi seperti mewarnai dan menggambar, dengan media ini anak-anak dapat dengan luasa menggunakan adonan plastisin menjadi benda-benda yang realistis, imajinatif atau simbolik. Terdapat tata cara penggunaan media plastisin yang ditetapkan kepada anak didik yaitu : (1) Ketika menggunakan media plastisin lebih baik diaplikasikannya di atas meja atau lantai agar anak nyaman dan lebih berimajinasi, (2) Menjelaskan serta memberi contoh cara bermain menggunakan media plastisin selanjutnya anak berkreasi sesuai imajinasi dan kreativitasnya, (3) Peneliti mengamati proses kegiatan anak dan saat kegiatan selesai anak diarahkan untuk merapikan kembali media yang sudah digunakan dan kemudain mencuci tangan (Oktaviani et al., 2021).

Pengamatan pertama dilakukan peneliti pada bulan juli 2022 terhadap anak usia 5-6 tahun di TK Sagitha Nurul Islam Makassar, terdiri dari 3 putri dan 7 putra. Terlihat kondisi kreativitasnya masih rendah, ini ditujukan ketika peneliti melihat anak-anak gagal membuat bentuk sesuai dengan gagasan baru atau unik pada suatu kegiatan pada saat observasi. Karena kreativitas anak kiranya harus dikembangkan secara efektif, kegiatan bermain plastisin dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam proses belajar mengajar. Anak-anak mampu berkreasi menggunakan plastisin dengan membangun, menyusun atau membentuk berbagai bentuk karena plastisin merupakan benda yang lunak. Penelitian Muin (2018) tentang peningkatan kreativitas anak melalui bermain plastisin mendukung permasalahan dalam penelitian ini. penelitiannya menemukan bahwa kegiatan bermain dengan plastisin dapat membantu anak menjadi lebih kreatif. Selanjutnya, penelitian terkait ini juga dilakukan oleh Yusnaynah (2016) dan Hasnaeni (2016), kedua penelitian tersebut menentukan bahwa menggunakan media plastisin dapat membantu anak menjadi lebih kreatif.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Emzir (2019) menjelaskan bahwa penelitian dengan kuantitatif adalah metode penelitian utama adalah kuantitatif yang menggunakan model post-positivis untuk pengembangan pengetahuan (berfikir informal, mereduksi beberapa variabel, asumsi dan pernyataan dengan

mengukur observasi dan tes) dalam penggunaan strategi penelitian seperti eksperimen serta studi yang membutuhkan informasi statistik. Jenis penelitiannya yaitu semi-eksperimen, desain semi eksperimen yang berusaha untuk mengetahui sebab akibat dengan melibatkan dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kontrol.

Roflin et al., (2022) mengatakan bahwa populasi adalah domain yang dapat digeneralisasikan yang mencakup objek/subjek dengan besaran atau karakteristik tertentu yang peneliti terapkan dalam penelitian dan dapat menarik kesimpulan. Populasi penelitian ini terdiri dari 14 anak di TK Sagitha Nurul Islam Makassar. Sampel adalah sebagian dari populasi dan ciri-ciri populasi atau sebagian kecil anggotanya yang diambil dengan cara tertentu untuk mewakili populasi tersebut, sampel ini diambil dengan teknik *Purposive Sampling* dan terdiri dari 10 siswa berusia 5 sampai 6 tahun dengan data 5 anak kelompok eksperimen serta 5 anak kelompok pembandingan (Kontrol).

Pentingnya teknik pengumpulan data karena dapat menentukan keberhasilan peneliti. Pengumpulan data penelitian harus dipantau untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan valid dan reliabilitas. Observasi, tes perlakuan dan dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan. Perencanaan, *Pretest*, *Posttest*, dan analisis hasil adalah bagian dari proses pengumpulan data. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan analisis non-parametrik. Subando (2021) menyatakan bahwa analisis statistik deskriptif merupakan teknik yang digunakan untuk menjelaskan data apa adanya tanpa membuat kesimpulan umum. Analisis ini digunakan untuk menggambarkan pertumbuhan kreativitas anak sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Karena tipe data nominal dan asli tidak terdistribusi normal, Adinurani (2022) menyatakan bahwa analisis statistik non-parametrik untuk menganalisis data skala nominal dan asli karena tidak memerlukan bentuk distribusi parameter populasi. Statistik non-parametrik dapat digunakan baik untuk data yang berdistribusi normal maupun tidak normal, untuk kumpulan data ( $n > 30$ ) statistik ini biasanya digunakan. Jenis uji ini menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Dalam penelitian ini dua kelompok dibandingkan, mengidentifikasi perubahan akibat *treatment*. Desain penelitian yaitu *Nonequivalen Control Group Desigh*. Nasrudin (2019) mengemukakan desain ini terdiri dari kelompok kontrol (pembandingan) dan kelompok eksperimen serta diukur sebelum dan sesudah perlakuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini kegiatan menggunakan media plastisin untuk peningkatan kreativitas anak dideskripsikan sedemikian rupa, peneliti menyiapkan media plastisin untuk peningkatan kreativitas anak dideskripsikan sedemikian rupa, peneliti menyiapkan media plastisin yang akan digunakan, kemudian peneliti menjelaskan penggunaan dan memberikan contoh-contoh menggunakannya, kemudian peneliti mengarahkan anak-anak tersebut melakukan sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya seperti membuat bentuk yang berbeda berdasarkan imajinasi anak, membuat bentuk yang tidak biasa, membuat bentuk secara rinci atau mengembangkan bentuk yang sudah ada. Diakhir kegiatan, anak-anak diinstruksikan untuk membereskan alat atau media yang telah digunakan dan kemudian mencuci tangan. Kegiatan dengan media plastisin dapat mendukung perkembangan kemampuan kreativitas anak, karena media plastisin memungkinkan anak untuk bebas membentuk, membangun, dan membuat karya sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media plastisin memengaruhi kreativitas anak. Kegiatan berlangsung dengan 1 sesi untuk *pretest*, 3 sesi pemberian perlakuan (*treatment*) dan 1 sesi kegiatan untuk *posttest*.

Kemampuan kreativitas pada tes awal (*pretest*) kelompok eksperimen terdapat 2 anak pada tingkat perkembangan Belum Berkembang (BB), pada tingkat perkembangan Mulai Berkembang (MB) 1 anak, selanjutnya pada tingkat perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB) 2 anak dan belum terdapat anak pada tingkat perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kemudian kemampuan kreativitas anak pada tes akhir (*posttest*) tidak terdapat anak pada tingkat perkembangan Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), sedangkan pada tingkat perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 2 anak dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 3 anak.

Kemampuan kreativitas pada kelompok pembandingan (Kontrol) pada tes awal (*pretest*) yaitu terdapat 3 anak pada tingkat perkembangan Belum Berkembang (BB) dan 2 anak berada pada tingkat perkembangan Mulai Berkembang (MB), selanjutnya tidak terdapat anak pada tingkat perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kemudian kreativitas anak pada tes akhir (*posttest*) masih terdapat 1 anak anak pada tingkat perkembangan Belum Berkembang (BB) dan 3 anak anak pada tingkat perkembangan Mulai Berkembang (MB), selanjutnya 1 anak pada tingkat perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB) dan tidak ada anak yang termasuk dalam tingkat Perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Hasil analisis menunjukkan bahwa pada kegiatan *pretest* nilai mean adalah 13,00 dan pada kegiatan *posttest* nilai mean adalah 24,80. Sehingga ada peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 11,80. Selanjutnya

pada kelompok kontrol skor mean adalah 12,20 pada kegiatan *pretest* dan 13,60 pada kegiatan *posttest*, yang menunjukkan bahwa ada peningkatan kecil pada kelompok kontrol yaitu 1,4. Berdasarkan perhitungan, kelompok eksperimen memperoleh nilai mean yang lebih tinggi dari kelompok kontrol.

**Tabel 1.** Uji *Wilcoxon* Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen

Posttests – Pretest	
Z	-2,121b
Asymp. Sig (2-tailed)	,034

**Tabel 2.** Uji *Wilcoxon* Kreativitas Anak Kelompok Kontrol

Posttests – Pretest	
Z	-1,342b
Asymp. Sig (2-tailed)	,180

Hasil uji *wilcoxon* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki kreativitas yang lebih tinggi dari pada kelompok kontrol, dengan nilai Sig. (2-tailed) adalah  $0,034 < 0,05$  kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki nilai Sig. (2-tailed) adalah  $0,180 > 0,05$ . Dengan demikian, hipotesis  $H_0$  tidak diterima dan  $H_1$  diterima, yang berarti bahwa plastisin memengaruhi kreativitas anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Sagitha Nurul Islam Makassar.

## SIMPULAN

Kemampuan kreativitas anak pada kelompok eksperimen dalam kegiatan pemberian perlakuan penggunaan media plastisin rata-rata pencapaian semua indikator kreativitas berada pada tingkat perkembangan yang tinggi, kemudian anak yang berada pada kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan menunjukkan nilai rata-rata pencapaian semua indikator kreativitas berada pada tingkat perkembangan sedang, dan uji statistik menunjukkan bahwa penggunaan media plastisin memengaruhi kreativitas pada anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Sagitha Nurul Islam Makassar.

## REFERENSI

- Adinurani, P. G. (2022). *Statistik Non Parametrik (Aplikasi Bidang Pertanian, Manual, dan SPSS)*. Deepublish.
- Anwari, A. M. Al, Fitriani, A., & Rahma, A. (2021). Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Media Plastisin di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tempuran Trimurjo. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)*, 2(1), 84.
- Aulia Nanda, R., & Rahma, R. (2022). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat Kertas Warna Berbasis Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini (JUPEGU-AUD)*, 3(3), 1–4. <http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jpg/article/view/1032>
- Dwianti, A., Ilyas, S. N., & Rusmayadi. (2021). Pengaruh Kegiatan Melukis Menggunakan Bahan Bekas terhadap Peningkatan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 214. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1316>
- Emzir. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Rajawali Pers.
- Fadlillah, M. (2018). *Konsep Dasar PAUD*. Unmuh Ponorogo Press.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*, 4(2), 196.
- Hasmawaty, & Bachtir, M. Y. (2022). *Pendidikan dan Pengasuhan Anak Usia Dini*. Rajawali Pers.
- Hasnaeni. (2016). Pengembangan Kegiatan Bermain Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep. *Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Negeri Makassar*.
- Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Kencana.
- Muin, K. (2018). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin di Taman Kanak-Kanak Nur Ilmi Juppai Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru. *Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Negeri Makassar*.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Panca Terra Firman.
- Nurani, Y., Hartati, S., & Sihadi. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bumi Aksara.
- Nurhadajah, N., Rahma, R., & Salpina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dalam Mengenal Kosakata Melalui Cerita Bergambar Pada Kelompok B (5-6 Tahun). *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini (JUPEGU-AUD)*, 2(2), 59–64. <http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jpg/article/view/1156>

- Nurhayati, Suwika, I. P., & Saphira, D. (2022). Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Pengenalan Nilai Agama Anak Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4255–4265. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2544>
- Nurlailah, R., Amal, A., & Asti, A. S. W. (2022). Pengaruh Permainan Jejak Kaki Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri Pitue. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 281. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1315>
- Oktaviani, S., Priyantoro, D. E., & Hasanah, U. (2021). Penggunaan Media Plastisin dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di KB Nurul Arif. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)*, 2(1), 35–37.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2019). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. PRENADAMEDIA GROUP.
- Rahma, R., & Rizki, S. (2022). Efforts For Children's Fine Motor Development Through Coloring Schedule Media In Group B Children at TKN Permata Hati. *ECRJ (Early Childhood Research Journal) ISSN Numbers: Print202*, 2655–9315. <http://journals.ums.ac.id/index.php/ecrj>
- Rizki, S., Rahma, R., Riswandi, R., Halim, F., Sarah, S., & Ulya, S. (2022). Implementasi Pembuatan APE dalam Kegiatan Bermain Melalui Pelatihan Clay Art dan Seni Di Desa Dayah Masjid. *Aceh Journal of Community Engagement*, 3(5), 31–36. <https://doi.org/10.51179/ajce.v1i1.1408>
- Roflin, E., Rohana, & Riana, F. (2022). *Statistika Dasar*. PT. Nasya Expanding Management.
- Sari, N. I., Bactiar, M. Y., & Amal, A. (2022). Hubungan Pola Asuh Orangtua Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di TK Pertiwi Balocci. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 34.
- Subando, J. (2021). *Teknik Analisis Data Kuantitatif, Teori dan Aplikasi dengan SPSS*. Lakeisha.
- Syafrudin, E. (2020). *Penggunaan Media Playdough/Plastisin untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bina Cerdas Desa Runggu Kecamatan Belo*.
- Syifauzakia, Ariyanto, B., & Aslina, Y. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Literasi Nusantara.
- Yusnaynah. (2016). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin pada Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Tamalate I Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Makassar.