

**PENERAPAN PENGETAHUAN TENTANG PENCAMPURAN WARNA MELALUI
METODE BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
KELOMPOK B TK MUTIARA TAHUN AJARAN 2013/ 2014**

Elia Supriani¹, Peduk Rintayati², Yudianto Sujana¹

¹Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

²Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

Email: yaya.ely88@gmail.com, pedukrintayati@gmail.com, yudianto.sujana@gmail.com

ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak tentang melukis anak kelompok B Tk Mutiara tahun ajaran 2013/2014 melalui kegiatan pencampuran warna dengan metode bermain. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 19 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai ketuntasan kreativitas anak mencampurkan warna dan melukis sesuai dengan imajinasi anak mengalami peningkatan setiap siklusnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan pengetahuan tentang pencampuran warna dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B TK Mutiara Surakarta tahun ajaran 2013/2014

Kata kunci : pencampuran warna, metode bermain, kreativitas

***ABSTRACT** This study aims to improve the creativity of children painting children in group B Tk knowledge Pearls teachings 2013/2014 through color mixing with the method of playing. This research was conducted as a class action two cycles. Each cycle consists of planning, action, observation and reflection. The subjects were children in group B, amounting to 19 children. The results showed that the value of a child's creativity mencampurkan mastery of color and paint in accordance with the imagination of children has increased each cycle. It can be concluded that the application of knowledge of color mixing can promote creativity in children kindergarten group B Surakarta knowledge teachings Pearl 2013/2014*

***Keywords:** color mixing, methods of play, creativity*

PENDAHULUAN

Setiap anak dilahirkan dengan potensi dan kreativitas yang dimilikinya. Merupakan tugas orang tua dan guru sebagai pendidik untuk dapat menemukan potensi dan kreativitas tersebut. Dalam ranah pendidikan seorang anak dari lahir memerlukan penanganan yang tepat dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan disertai dengan pemahaman mengenai karakteristik anak sesuai pertumbuhan dan perkembangannya, akan sangat membantu dalam menyesuaikan dalam proses belajar.

Wiyani dan Barnawi (2012: 98) kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

Kebutuhan tentang kreativitas sangat penting dalam pendidikan saat ini dan merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Terutama pada masa globalisasi saat ini, dimana semua orang dituntut untuk mempersiapkan mentalnya agar mampu dalam menghadapi tantangan masa depan. Oleh sebab itu, kreativitas harus dipupuk sejak dini, agar anak-anak dapat menjadi pribadi yang kreatif dan menjadi seseorang yang berani untuk mengekspresikan diri mereka sendiri.

Berdasarkan latar belakang di Atas, Peneliti Tertarik Untuk Mengangkat Penelitian Tindakan Kelas dengan Judul “Penerapan Pengetahuan Tentang Pencampuran Warna Melalui Metode bermain Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B TK Mutiara Surakarta Tahun Ajaran 2013/ 2014.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah penerapan pengetahuan tentang pencampuran warna melalui metode bermain dapat meningkatkan kreativitas siswa TK Mutiara tahun pelajaran 2013/2014?

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kreativitas melalui pengetahuan tentang pencampuran warna menggunakan metode bermain, siswa TK Mutiara tahun pelajaran 2013/2014.

KAJIAN PUSTAKA

Pengetahuan ialah merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia yaitu: indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoadmodjo 2002).

Teori Brewster dalam Nugraha dan Dwiyana (2005) adalah teori yang menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna. Keempat kelompok warna tersebut, yaitu: warna primer, sekunder, tersier, dan warna kuarter. Teori ini pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Kelompok warna tersebut sering ditampilkan dalam lingkaran warna, yang dikenal sebagai lingkaran warna Brewster. Dengan menggunakan lingkaran tersebut, dapat dilihat spektrum warna dengan jelas. Spektrum adalah rentetan warna kuntuin yang diperoleh bila cahaya diuraikan kedalam komponen-komponennya. Bassano (2009: 146-147) warna secara sederhana adalah cahaya dari panjang gelombang dan frekuensi, dan cahaya itu hanyalah satu bentuk energi yang bisa kita lihat secara nyata, yang tercipta dari foton. Shaifuddin (2009: 79) warna adalah bagian dari kehidupan manusia karena warna dapat memberikan kegairahan terhada kehidupan manusia itu sendiri. Warna adalah salah satu unsur seni rupa yang paling mudah ditangkap oleh indera mata, jika terkena cahaya.

Menurut Robinson (2007:6) pencampuran warna adalah memadukan warna primer (merah, biru, dan kuning) untuk mendapatkan semua warna yang diinginkan. Menurut Alamsyah dan Osa (2011: 13) bila kita menggoreskan satu warna dan menumpuknya dengan warna lain maka pertemuan antara dua warna itu dapat menghasilkan warna baru (Widyastuti, 2013).

Menurut Hurlock (2005: 320) bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Mayesty dalam Sujiono (2009: 144) bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Bermain merupakan suatu aktifitas yang khas dan

sangat berbeda dengan aktifitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Ellis dalam Mutiah (2010: 108) menganggap bermain sebagai aktifitas mencari rangsangan (*stimulus*) yang dapat meningkatkan *arousal* secara optimal. Bermain menambah stimulasi dengan menggunakan objek dan tindakan baru serta tidak biasa. Jadi, menurut Ellis, bermain merupakan *stimulus producing activity* yang disebabkan tingkat *arousal* yang rendah. Hakekat bermain menurut Suyanto(2005: 122-123) yaitu: 1) aktif, 2) menyenangkan, 3) volutir dan motivasi internal, 4) memiliki aturan dan 5) simbolik.

Menurut Ngalimun, Fadillah, dan Ariani (2013: 46) yang dimaksud kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang sudah ada sebelumnya, menjadi suatu karya yang baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berfikir divergen. Semiawan, Putrawan, dan Setiawan (2002: 60) kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tak mungkin dirumuskan secara tuntas. Menurut Gallagher dalam Rahmawati dan Kurniati (2010: 13) mengatakan bahwa "*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product*" (kreativitas merupakan proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya). Wiyani dan Barnawi (2012: 98) kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Istilah kreatifitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan. Torrance dalam Ngalimun, Fadillah, dan Ariani (2013: 55) mengemukakan karakteristik kreativitas sebagai berikut: 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) Tekun dan tidak mudah bosan, 3) Percaya diri dan mandiri, 4) Merasa tertantang oleh kemajuan dan kompleksitas, 5) Berani mengambil resiko dan 6) Berpikir divergen.

Dalam jurnal penelitian Kudryavtsev, (2011). "*The phenomenon of child creativity*". Yang dimaksud kreativitas anak adalah: Kreativitas anak memiliki karakteristik lain. Anak-anak dapat menguasai segala sesuatu yang telah diciptakan, oleh usaha dan kerja otak mereka sendiri atau imajinasi

Wallas dalam Semiawan, Putrawan, dan Setiawan (2002: 66-67) menjelaskan tentang tahap-tahap dalam proses kreativitas berlangsung sebagai berikut: 1) persiapan, 2) inkubasi, 3) iluminasi, dan 4) verifikasi.

Anggraini, (2012). "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Kardus Bekas Taman Kanak-kanak Padang Tahun Ajaran 2008/2009".

Nugrahani, (2009) "Pengaruh Metode Eksperimen Pencampuran Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A TK Darma Siwi 1 Surabaya Tahun ajaran 2008/2009".

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada kelompok B TK Mutiara Surakarta Semester II Tahun Ajaran 2013/2014 Desa/kelurahan Kerten Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian dilaksanakan selama 6 bulan, di semester genap tahun ajaran 2013/2014 pada bulan Januari sampai Juni 2014. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah

anak didik dan guru kelompok B TK Mutiara Surakarta, semester genap, tahun ajaran 2013/2014 dengan jumlah 19 anak didik, yang terdiri dari 9 anak perempuan, 10 anak laki-laki, dan ada satu anak yang bekebutuhan khusus serta 1 orang guru.

Didalam melakukan penelitian ini yang di gunakan penulis untuk pengumpulan data adalah pengamatan observasi, wawancara, dokumentasi, dan hasil karya.

Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Untuk mendapatkan informasi dengan melakukan wawancara dari sumber yang berbeda yaitu anak kelompok B dan guru kelas. Triangulasi teknik menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi dan yang dilakukan pada siswa dan wawancara pada guru kelompok B TK Mutiara Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014 observasi digunakan untuk mengamati kretaititas anak dalam mewarna dan melukis dokumentasi lembar nilai hasil belajar dan foto kegiatan anak di TK. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis interaktif yang dikemukakan oleh Milles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data nilai sebelum tindakan peneliti peroleh melalui observasi saat peroses kegiatan pembelajaran dengan model yang berbeda atau pratindakan denganhasil, dari 19 orang anak 6 anak (31.58%) yang tuntas dan 13 anak (68.42%) yang belum tuntas.

Tabel 1 Prosentase Nilai Ketuntasan Pratindakan

No	Interval Nilai	Frekuensi Fi	Nilai Tengah Xi	Fi.Xi	Prosentase %	Ket
1	31 - 44	7	37.5	276.5	36.84%	TD
2	45 - 58	3	51.5	160.5	15.79%	TD
3	59 - 72	3	65.5	202.5	15.79%	TD
4	73 - 86	0	79.5	0	0	-
5	87 - 100	6	93.5	573	31.58%	T
Jumlah		19		1.212.5	100%	
Nilai Rata-rata $1.212.5 : 19 = 63.81$						
Ketuntasan Klasikal $6 : 19 \times 100\% = 31.58\%$						

Pencapaian ini belum diadakan tindakan dari 19 anak, hanya 6 anak 31.58% anak yang mencapai nilai tuntas. Dari data tersebut maka dilakukan tindakan siklus I. Kreativitas melukis anak dapat dilihat pada siklus I pertemuan 1 pada tabel 2.

Tabel 2 Prosentase Nilai Ketuntasan Siklus I pertemuan 1

No	Interval Nilai	Frekuensi Fi	Nilai Tengah Xi	Fi.Xi	Prosentase %	Ket
1	31 - 44	4	37.5	150.2	21.05%	TD
2	45 - 58	1	51.5	51.5	5.26%	TD
3	59 - 72	8	65.5	524	42.11%	TD
4	73 - 86	0	79.5	0	0	-
5	87 - 100	6	93.5	561	31.58%	T
Jumlah		19		1,286.7	100%	
Nilai Rata-rata $1,286.7 : 19 = 67.72$						
Ketuntasan Klasikal $6 : 19 \times 100\% = 31.58\%$						

Berdasarkan Tabel 2 tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak dalam kegiatan pencampuran warna dan melukis Kelompok B TK Mutiara Surakarta pada siklus I pertemuan 1 masih belum mencapai target yaitu 80%. Nilai ketuntasan pada siklus I pertemuan 1 masih sama dengan nilai ketuntasan pada pratindaka maka harus dilanjutkan dengan pertemuan ke 2. Adapun peningkatan yang dicapai pada siklus I pertemuan ke 2 untuk kreativitas melukis pada anak kelompok B TK Mutiara Surakarta pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Prosentase Nilai Ketuntasan Siklus I Pertemuan 2

No	Interval Nilai	Frekuensi Fi	Nilai Tengah Xi	Fi.Xi	Prosentase %	Ket
1	31 - 44	4	37.5	150	21.05%	TD
2	45 - 58	0	51.5	0	0	-
3	59 - 72	5	65.5	327.5	26.32%	TD
4	73 - 86	0	79.5	0	0	-
5	87 - 100	10	93.5	935	52.63%	T
Jumlah		19		1.412.5	100%	
Nilai Rata-rata $1.412.5 : 19 = 74.34$						
Klasikal Ketuntasan $10 : 19 \times 100\% = 52.63\%$						

Berdasarkan Tabel 3 nilai ketuntasan anak pada siklus I pertemuan ke 2 sudah meningkat, tapi belum mencapai target yang diinginkan yaitu 80%, sehingga perlu dilanjutkan tindakan ke siklus II. Adapun peningkatan nilai ketuntasan pada siklus II pertemuan 1 sebagai berikut:

Tabel 4 Prosentase Nilai Ketuntasan Siklus II Pertemuan 1

No	Interval Nilai	Frekuensi Fi	Nilai Tengah Xi	Fi.Xi	Prosentase %	Ket
1	31 - 44	3	37.5	112.5	15.78%	TD
2	45 - 58	0	51.5	0	0	-
3	59 - 72	5	65.5	327.5	26.32%	TD
4	73 - 86	0	79.5	0	0	-
5	87 - 100	11	93.5	1.028.5	57.89%	T
Jumlah		19		1,468.5	100%	
Nilai Rata-rata $1,468.5 : 19 = 77.28$						
Klasikal Ketuntasan $11 : 19 \times 100\% = 57.89\%$						

Berdasarkan Tabel 4 terdapat peningkatan kreativitas anak, tapi belum mencapai target yang diinginkan peneliti yaitu 80% sehingga perlu dilakukan pertemuan ke 2. Peningkatan nilai ketuntasan pada siklus II pertemuan ke 2 sebagai berikut:

Tabel 5 Prosentase Nilai Ketuntasan Siklus II Pertemuan 2

No	Interval Nilai	Frekuensi Fi	Nilai Tengah Xi	Fi.Xi	Prosentase %	Ket
1	31 – 44	3	37.5	112.5	15.78%	TD
2	45 – 58	0	51.5	0	0	-
3	59 – 72	0	65.5	0	0	-
4	73 – 86	1	79.5	79.5	5.26%	T
5	87 - 100	15	93.5	1.028.5	78.96%	T
Jumlah		19		1,468.5	100%	
Nilai Rata-rata $1,468.5 : 19 = 77.28$						
Klasikal Ketuntasan $16 : 19 \times 100\% = 84.21\%$						

Berdasarkan tabel 5 terdapat peningkatan kreativitas yang signifikan pada anak kelompok B TK Mutiara yaitu 84.21% dengan jumlah anak tuntas 16 anak. Hal ini sudah mencapai target yang diinginkan oleh peneliti yaitu 80%, maka siklus dihentikan.

Adapun perbandingan pada peningkatan kreativitas anak, pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Prosentase Peningkatan Hasil Penilaian Kreativitas Melukis Dan Mewarna Tiap Siklus

Siklus	Ketuntasan		Ketuntasan	
	Prosentase	Jumlah	Tuntas	Belum Tuntas
			Prosentase	Jumlah
Pratindakan	31.58%	6	68.42%	13
Siklus I Pertemuan 1	31.58%	6	68.42%	13
Siklus I Pertemuan 2	52.63%	10	42.37%	9
Siklus II Pertemuan 1	57.89%	11	42.11%	8
Siklus II Pertemuan 2	84.21%	16	15.78%	3

Berdasarkan penilaian yang sudah dilaksanakan, maka dari perhitungan nilai anak yang mendapatkan tuntas sangat meningkat dan melebihi indikator 80% peningkatan tersebut setelah mendapatkan pembelajaran pencampuran warna melalui metode bermain. Peningkatan tersebut terlihat dari sebelum tindakan dan sesudah tindakan pada siklus I dan siklus II yang pada siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan pengetahuan tentang pencampuran warna

melalui metode bermain dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Mutiara pada tahun pelajaran 2013/2014.

Peningkatan kreativitas dapat dibuktikan dengan meningkatnya persentase masing-masing indikator pada setiap siklus. Kreativitas yang diukur adalah memiliki wawasan yang luas, percaya diri dan mandiri, menunjukkan sikap eksploratif dan menyelidik. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II, dalam 2 pertemuan persentase yang didapatkan mencapai 80% bahkan lebih.

Bagi anak: Dalam kegiatan pencampuran warna dan melukis, hendaknya anak lebih berani dan percaya diri dalam bereksplorasi, sehingga kreativitas anak akan lebih meningkat.

Bagi guru: Guru hendaknya memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan untuk anak, sehingga anak lebih semangat dan tidak merasa bosan selama kegiatan pembelajaran, sehingga anak dapat berkreativitas dan bereksplorasi sesuai dengan keinginan anak.

Bagi sekolah: sekolah diharapkan lebih sering mengikutkan guru-guru dalam pelatihan atau seminar- seminar tentang pembelajaran di PAUD, agar kualitas kinerja, wawasan, dan pengetahuan guru lebih meningkat lagi, khususnya tentang meningkatkan kreativitas anak.

Bagi peneliti lain: Peneliti lain yang hendak melakukan penelitian seperti yang peneliti lakukan sebaiknya warna yang digunakan lebih banyak, cat air yang akan digunakan upayakan I orang anak mendapat warna primer yang lengkap, tempat untuk cat air, pewarna dan untuk kegiatan pencampuran warna juga lebih banyak, karena peneliti dalam penelitian tersebut warna yang digunakan masih kurang sehingga ada anak yang protes karena warna yang didapatnya sedikit, dan tempat untuk cat air juga kurang.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini. K.(2012). “*Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Sisa Kardus Bekas Taman Kanak- Kanak Padang*”, vol 1, 1. Diperoleh tanggal 2 Mei 2014 dari <http://ejournal.Unp.ac.id/index.php/paud/article/download/1632/1406>
- Bassono, M. (2009). “*Terapi Musiak dan Warna*”. Yogyakarta: Rumpun
- Hurlock, E.B. (edisi keenam). (2005). *Perkembangan Anak*. Terj. Meitasari Tjandrasa dan Muslihah Zarkasih. Jakarta: Erlangga (Buku Asli diterbitkan 1987)
- Kudryavtsev. V.T.(2011). The Phenomenon of Child Creativity. *International Journal of Early Years Education*, vol 19, 1. Diperoleh tanggal 21 Januari 2014, dari <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09669760.2011.570999?journalCode=ciey20#.U8pMTUBWqaA>
- Mutiah, D. (2010). “*Psokologi Bermain Anak Usia Dini*”. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Ngalimun, Fadillah H, dan Ariani A. (2013). “*Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*”. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Notoadmodjo. S. (2002). “*Metodologi Penelitian Kesehatan*”. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nugrahani. R.(2009). Pengaruh Metode Eksperimen Pencampuran Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A TK Darma Siwi 1 Surabaya Tahun ajaran 2008/2009 (Versi Elektronik). *Journal PAUD Teratai-ejournal UNESA*, vol 2,2.Diperoleh tanggal 21 Januari 2014, dari <http://portalgaruda.org/>
- Nugraha, A, dan Dwiyan, D.(2005). “*Dasar-dasar Matematika dan Sains*”. Universitas Terbuka

- Racmawati, Y & Kurniati, E. (2010).”*Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*”. Jakarata: Kencana
- Semiawan, R. C, Putrawan M, dan Setiwan. (2002). “*Dimensi Kreatif Dalam Filsafat Ilmu*”. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Shaifuddin, M. (2009). “*Pengantar Pendidikan Seni Rupa Anak*”. Salatiga: Widya Sari Press Salatiga
- Sujiono, N. (2009). “*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*”. Jakarta: PT Indeks
- Suyanto, S. (2005). “*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*”. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi; Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Widyastuti, A. (2013).”*Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak (pencampuran warna) Anak Kelompok A TK Adinda Mojolaban Tahun Ajaran 2012/2013*”. Skripsi Tidak Dipublikasi, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Wiyani, A.N dan Barnawi.(2012). “*Format Paud*”. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA