

## **Upaya Meningkatkan Daya Kreativitas Menggunakan Media Loose Part Pada Kelompok B Di RA As-Syuhada Tlogosari Kulon Semarang**

Lailatul Mujtahidah<sup>1</sup>, Muniroh Munawar<sup>2</sup>, Anita Chandra D.S<sup>3</sup>

1Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, universitas PGRI Semarang

2Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, universitas PGRI Semarang

3Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, universitas PGRI Semarang

[mujahijhah123@gmail.com](mailto:mujahijhah123@gmail.com) [munirohmunawar@upgrisac.id](mailto:munirohmunawar@upgrisac.id) [anita.sagala@yahoo.com](mailto:anita.sagala@yahoo.com)

### **Abstract**

The The method in this study is a qualitative method of classroom action (CAR). This research was conducted in the Odd semester for 6 meetings in 6 weeks starting from November 4 to December 9, 2020. The subjects of the study were children from the RA B group, totaling 25 children consisting of 14 boys and 11 girls. The research procedure used classroom action research which consisted of 2 cycles. Each cycle consists of four stages, namely 1) planning, 2) taking action, 3) observing actions, 4) reflecting on the results of observing actions, each cycle is carried out 3 times. The data collected in the study were analyzed by qualitative descriptive techniques. The results showed that creativity in building can be increased by using loose part media. This is evidenced by the increasing number of children who have the power to build creativity in every meeting, both in cycle I and cycle II. At the beginning of the action there were 3 children or 12% who had constructive creativity with a very good development assessment. While at the end of the action 20 children or 80% who have shown constructive creativity with the criteria of developing very well. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the power of creativity in building group B in RA As-Syuhada, Pedurungan sub-district, Semarang in the 2020/2021 academic year can be increased by using loosepart media.

**Keywords:** Early Childhood, Creativity Building, Loosepart Media.

### **Abstrak**

Metode dalam penelitian ini adalah metode kualitatif tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan pada semester Gasal selama 6 pertemuan dalam 6 minggu yang dimulai dari tanggal 4 November sampai 9 Desember 2020. Subyek penelitian adalah anak kelompok RA B yang berjumlah 25 anak yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Prosedur penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu 1) membuat perencanaan, 2) melakukan tindakan, 3) mengadakan pengamatan tindakan, 4) merefleksikan hasil pengamatan tindakan, setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan. Data dikumpulkan dalam penelitian tersebut dianalisis dengan teknik diskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas membangun dapat ditingkatkan dengan menggunakan media loose part. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah anak yang mempunyai daya kreativitas membangun dalam setiap kali pertemuan baik dalam siklus I maupun siklus II. Pada awal tindakan terdapat 3 anak atau 12% yang mempunyai kreativitas membangun dengan penilaian berkembang sangat baik. Sedangkan akhir tindakan 20 anak atau 80% yang sudah menunjukkan kreativitas membangun dengan kriteria berkembang sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa daya kreativitas membangun kelompok B di RA As-Syuhada kecamatan pedurungan Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat ditingkatkan dengan menggunakan media loosepart

**Kata kunci:** Anak Usia Dini, Kreativitas Membangun, Media Loosepart.

---

### ***History***

*Received 2019-10-02, Revised 2019-10-17, Accepted 2019-10-20*

---

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (STPPA) adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni dan kreativitas.

Menurut Muhammad (2016:24) Pada dasarnya pengalaman yang di alami anak usia dini berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama bahkan tidak dapat terhapus hanya tertutupi, suatu saat bila ada stimulus yang memancing pengalaman hidup yang pernah dialami, efek tersebut akan muncul dalam bentuk yang berbeda kreativitas anak yang tinggi mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru diluar dugaan kita.

Masing-masing anak mempunyai modal kreativitas dalam dirinya, guru hanya perlu menyediakan sarana dan prasarana untuk menyalurkan seluruh potensi anak tersebut. Rangsangan dapat diberikan dengan cara memberikan kesempatan pada anak untuk menjadi kreatif. Biarkan anak dengan bebas melakukan, memegang, menggambar, membentuk maupun membuat dengan caranya sendiri. Munculkan daya kreatifitas anak dengan membiarkan anak menuangkan imajinasinya. Ketika anak mengembangkan keterampilan kreatif, maka anak tersebut juga dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu. Santrock dalam Yuliani (2010:6) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara baru dengan tidak bisa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.

Menurut Markam , Mayza & Pujiastuti dalam Amini (2014:6) Anak usia dini sering juga disebut dengan istilah golden age atau usia emas, karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek. Pada perkembangan otak misalnya, terjadi proses pertumbuhan otak yang sangat cepat pada 2 tahun pertama usia anak. Ketika lahir, berat otak bayi  $\pm$  350 gram, umur 3 bulan naik menjadi 500 gram dan pada umur 1,5 tahun naik lagi menjadi  $\pm$  1kg. Setelah bayi lahir, jumlah sel saraf tidak bertambah lagi karena sel saraf tidak dapat membelah diri lagi. Namun juluran-julurannya mampu bercabang dan membuat ranting-ranting hingga usia lanjut. Bila ada rangsangan untuk belajar, maka ranting dan cabang ini akan semakin rimbun. Tetapi bila tidak digunakan, maka cabang-cabang tersebut justru akan menyusut. Jadi pertumbuhan berat otak bukan karena bertambahnya jumlah sel saraf tetapi karena tumbuhnya percabangan juluran

Kreativitas membangun pada anak kelompok B di RA As-Syuhada pada umumnya masih belum berkembang sesuai dengan harapan, anak-anak masih monoton dalam mengembangkan kreativitasnya sebagian besar anak masih ragu-ragu dan kurang imajinatif dalam mengkreasikan bentuk suatu bangunan. Anak-anak masih terbatas dalam mengembangkan ide-ide dalam kreatifitas

membangunnya. Dikarenakan mereka jarang sekali di beri suatu stimulus untuk berkreasi sendiri. Selain kurangnya stimulus dan pengalaman yang dialami siswa, kurikulum yang di pakai di RA As-Syuhada saat ini juga lebih banyak menonjolkan kemampuan akademik saja seperti kemampuan membaca menulis dan berhitung, Salah satu media dalam mengasah kreativitas anak adalah dengan menggunakan loose parts. Oleh karena itu peneliti menggunakan media ini untuk meningkatkan daya kreativitas membangun pada anak kelompok B di RA As-Syuhada'. Menurut Nicholson dalam Casey & Robertson (2017:08) Loose parts merupakan bahan alami atau sintesis yang dapat dipindahkan, dibawa, dikombinasikan, didesain ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Beberapa contoh bahan loose parts yang dapat digunakan pada lingkungan sekolah atau prasekolah dalam bermain seperti batu, pasir, kain, ranting, cangkang, dan biji-bijian.

Menurut Guildford dalam Hajjaj (2010:8) mendefinisikan kreativitas sebagai kontemplasi dalam bingkai yang lebih terbuka yang hasilnya memiliki keistimewaan yang tidak ada duanya yaitu berupa berbagai macam jawaban yang ditentukan oleh data-data yang diberikan. Sedangkan Semiawan dalam Nurhayati (2011:2) mengatakan kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Suatu cara yang dapat menyalakan percikan-percikan kreatifitas anak usia dini adalah dengan membebaskan anak menuangkan pikirannya

Diperkuat oleh Munandar (2009:6) Menyatakan bahwa dengan kreativitas atau daya cipta dapat memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam bidang usaha manusia lainnya. Kata Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar." Menurut Asmawati (2014:40) pengertian media pembelajaran adalah media grafis, tiga dimensi, media proyeksi, dan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar.

Sedangkan menurut Dhine (2012:205) menyatakan bahwa media adalah berasal dari kata jamak medium, yang berarti perantara. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya disini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi.

Teori loose parts pertama kali diusulkan oleh arsitek Simon Nicholson pada tahun 1970-an dimulai dengan mendesain ruang bermain anak dengan cara yang berbeda. Nicholson percaya bahwa dengan memanfaatkan benda di sekitar lingkungan akan memberdayakan kreativitas anak. Bahan loose parts berbentuk alami dan sintesis, serta dapat dipindahkan, dibawa, dikombinasikan, didesain ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Contoh bahan loose parts seperti batu, tunggul, pasir, kerikil, kain, ranting, palet, bola, ember, keranjang, batang kayu, bunga, tali, ban, bola, cangkang, dan biji-bijian. Anak dapat menemukan dan memilih barang di lingkungan sekitar yang

mereka inginkan dan mengembangkannya menjadi benda baru sesuai ide mereka. Nicholson dalam Casey & Robertson (2017:08).

Dari uraian Teori –teori di atas dapat disimpulkan tentang media loose part adalah media pengajaran yang ada dan tersedia di lingkungan sekitar kita yang berupa alat atau piranti yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru dapat berupa bahan alami dan sintetis, serta dapat dipindahkan, dibawa, dikombinasikan, didesain ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Contoh bahan loose parts seperti batu, tunggul, pasir, kerikil, kain, ranting, palet, bola, ember, keranjang, batang kayu, bunga, tali, ban, bola, cangkang, dan biji-bijian. Anak dapat menemukan dan memilih barang di lingkungan sekitar yang mereka inginkan dan mengembangkannya menjadi benda baru sesuai ide mereka.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan pada semester Gasal selama 6 pertemuan dalam 6 minggu yang dimulai dari tanggal 4 November sampai 9 Desember 2020. Subyek penelitian adalah anak kelompok RA B yang berjumlah 25 anak yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Prosedur penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu:

1. membuat perencanaan,
2. melakukan tindakan,
3. mengadakan pengamatan tindakan
4. merefleksikan hasil pengamatan tindakan, setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan.

Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas membangun dapat ditingkatkan dengan menggunakan media loose part. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah anak yang mempunyai daya kreativitas membangun dalam setiap kali pertemuan baik dalam siklus I maupun siklus II.

Dalam penelitian ini menggunakan checklist. Data yang diperoleh dari hasil observasi atau pengamatan tentang tingkat kedisiplinan anak juga menggunakan ratingscale. Rentang skor penilaian bergerak dari 1, 2, dan 3. Berikut ini rumus yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian:

$$NP = R \times 100$$

SM

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R= skor mentah

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Dalam penelitian ini menggunakan kriteria dalam pengkategorian hasil penelitian merujuk pada pendapat Yoni dalam Andriyani (2016:48) hasil dari data tersebut diinterpretasikan kedalam empat tingkatan yang dijelaskan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Klasifikasi Kategori Tingkatan dan Presentase**

Kriteria	Nilai Presentase	Penafsiran
Belum berkembang	0 %-25%	Tingkat Kreatifitas belum berkembang
Masih berkembang	26% - 50%	Tingkat Kreatifitas anak mulai berkembang
Berkembang sesuai harapan	51%-75%	Tingkat Kreatifitas anak berkembang sesuai harapan.
Berkembang sangat baik	76%-100%	Tingkat Kreatifitas anak berkembang sangat baik

### **Indikator Kinerja**

Penelitian ini berhasil apabila perkembangan kemampuan membangun siswa sesuai dengan gagasan mencapai 75% dari seluruh

### **Klasifikasi Kategori Tindakan dan Presentase**

No	Kategori	Nilai Presentase
1.	BSB	76-100
2.	BSH	51-75
3.	MB	26-50
1.	BB	0-26

### **Prosedur Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini peneliti bertindak sebagai guru pengampu dalam kegiatan bermain loose part serta yang melakukan tindakan dan penanggung jawab penuh penelitian ini. Peneliti dibantu oleh seorang kolaborator ( guru lain) sebagai observer. Pada tindakan ini dilaksanakan dalam dua kali siklus yang sudah dianggap mampu memenuhi kepuasan peneliti dalam mencapai hasil yang diinginkan dan mengatasi persoalan yang ada.

Rencana aktifitas siklus I dan II

No	Aktivitas	Siklus I	Siklus II
1	<b>Perencanaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun RPPM dan RPPH</li> <li>2. Menyiapkan Alat dan bahan <i>Loose part</i> dengan tema peternakan</li> <li>3. Membagi Kelompok menjadi 5 kelompok dalam permainan <i>loose part</i></li> <li>4. Menyiapkan lembar observasi dan wawancara untuk siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung</li> <li>5. Menyusun alat evaluasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun RPPM dan RPPH</li> <li>2. Menyiapkan Alat dan bahan Loose part dengan tema peternakan</li> <li>3. Anak bermain <i>loose part</i> secara individu.</li> <li>4. Menyiapkan lembar observasi dan wawancara untuk siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung</li> <li>5. Menyusun alat evaluasi</li> </ol>
2.	<b>Pelaksanaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan anak.</li> <li>2. Guru bercerita dan mengaitkan dengan materi yang ingin disampaikan</li> <li>3. Guru memberikan apersepsi atau pengantar untuk mengaitkan dengan materi.</li> <li>4. Guru memperlihatkan apa saja yang ada dalam peternakan.</li> <li>5. Guru menjelaskan tentang peternakan kepada siswa.</li> <li>6. Guru mempersilahkan siswa memegang dan memperhatikan bahan-bahan <i>loose part</i>.</li> <li>7. Guru mempersilahkan untuk masing-masing kelompok membuat sebuah peternakan dengan bahan-bahan <i>loose part</i>.</li> <li>8. Guru memberi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan anak.</li> <li>2. Guru bercerita dan mengaitkan dengan materi yang ingin disampaikan.</li> <li>3. Guru memberikan apersepsi atau pengantar untuk mengaitkan dengan materi.</li> <li>4. Guru memperlihatkan apa saja yang ada dalam peternakan.</li> <li>5. Guru menjelaskan tentang peternakan kepada siswa.</li> <li>6. Guru mempersilahkan siswa memegang dan memperhatikan bahan-bahan <i>loose part</i>.</li> <li>7. Guru mempersilahkan untuk setiap siswa membuat sebuah peternakan dengan bahan-bahan <i>loose part</i>.</li> <li>8. Guru memberi kesempatan kepada siswa</li> </ol>

		<p>kesempatan kepada salah satu siswa untuk menceritakan apa saja yang telah dibuat oleh kelompoknya.</p> <p>9. Guru mencatat tahapan saat anak melaksanakan kegiatan.</p> <p>10. Guru memberikan penguatan setelah anak bermain.</p>	<p>untuk menceritakan apa saja yang telah dibuat oleh siswa.</p> <p>9. Guru mencatat tahapan saat anak melaksanakan kegiatan.</p> <p>10. Guru memberikan penguatan setelah anak bermain.</p>
3.	<b>Observasi</b>	<p>1. Guru mengamati anak dan melakukan pendampingan saat kegiatan.</p> <p>2. Aspek yang diamati peserta didik meliputi: kelancaran, fleksibilitas, orisinilitas, elaborasi, dan keuletan.</p> <p>3. Guru mengamati dan memperhatikan tahapan kegiatan bermain <i>loose part</i> yang dilakukan siswa</p>	<p>1. Guru mengamati anak dan melakukan pendampingan saat kegiatan.</p> <p>2. Aspek yang diamati peserta didik meliputi: kelancaran, fleksibilitas, orisinilitas, elaborasi, dan keuletan.</p> <p>3. Guru mengamati dan memperhatikan tahapan kegiatan bermain <i>loose part</i> yang dilakukan siswa</p>
4	<b>Refleksi</b>	<p>Peneliti mengevaluasi keberhasilan penelitian tindakan kelas, berdasarkan ketercapaian indicator kinerja yang ingin dicapai. Apabila belum sesuai dilakukan siklus selanjutnya.</p>	<p>Peneliti mengevaluasi keberhasilan penelitian tindakan kelas, berdasarkan ketercapaian indicator kinerja yang ingin dicapai. Apabila belum sesuai dilakukan siklus selanjutnya.</p>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat 7 anak dengan kemampuan berkembang sangat baik dalam membangun sesuai gagasan atau 28%. Dari hasil tersebut peneliti berusaha membuat perencanaan yang lebih menarik lagi pada siklus II agar mampu memotivasi anak dalam mengikuti kegiatan, sehingga dapat meningkatkan kreativitas membangun anak.

Pada pelaksanaan kegiatan di siklus II kreativitas membangun anak sudah menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari kelancaran anak dan keuletan anak dalam membangun serta anak dapat memecahkan masalah sendiri dan dapat menemukan ide-ide baru saat membangun. Berdasarkan hasil kreativitas membangun peternakan ayam secara individu pada siklus II ada sebanyak 20 anak dengan kemampuan berkembang sangat baik dengan prosentase 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

### **Sub dari Pembahasan**

Penulis Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa dengan menggunakan media loose part dapat meningkatkan kreativitas membangun pada anak kelompok B2 RA As-Syuhada' Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap kegiatan membangun peternakan ayam pada siklus I yang mengalami peningkatan pada siklus II.

Pada awalnya kreativitas membangun anak pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Motivasi dan rasa percaya diri anak dalam membangun masih belum maksimal, hal ini terlihat dari masih adanya anak yang belum aktif saat kegiatan membangun peternakan ayam. Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat 7 anak dengan kemampuan berkembang sangat baik dalam membangun sesuai gagasan atau 28%. Dari hasil tersebut peneliti berusaha membuat perencanaan yang lebih menarik lagi pada siklus II agar mampu memotivasi anak dalam mengikuti kegiatan, sehingga dapat meningkatkan kreativitas membangun anak.

Pada pelaksanaan kegiatan di siklus II kreativitas membangun anak sudah menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari kelancaran anak dan keuletan anak dalam membangun serta anak dapat memecahkan masalah sendiri dan dapat menemukan ide-ide baru saat membangun. Berdasarkan hasil kreativitas membangun peternakan ayam secara individu pada siklus II ada sebanyak 20 anak dengan kemampuan berkembang sangat baik dengan prosentase 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

### **KESIMPULAN**

Persentase kreativitas membangun anak pada penilaian berkembang sangat baik pada kondisi awal (pra siklus) sebesar 12%. Kemudian pada siklus I persentase meningkat menjadi 28%. Dan pada siklus II persentase meningkat lagi menjadi 80% dan mampu mencapai indikator pencapaian yang telah ditentukan. Menuliskan semua sumber rujukan yang ada di dalam manuscript di daftar pustaka.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asfandiyar, Andi Yudha. 2012. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta : Kanisius
- Asmawati, Luluk. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pusat Bachtiar, Muhammad Yusri. 2016. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Metode Cerita Bergambar Studi Kasus pada TK Tunas Harapan di Bulukmba*. *Jurnal Publikasi Pendidikan Vol VI*. [http://ojs.unm.ac.id/index.php/pub\\_pend](http://ojs.unm.ac.id/index.php/pub_pend). Diunduh pada tanggal 06 April 2019.
- Chasey, Theresa & Juliet Robertson . *Loose Parts Play* . Scotland : Inspiring Scotland is a Company Limited by Guarantee registered.



- Fadlillah, Muhammad. 2014. *Desain Pembelajaran Paud Tinjauan Teoritik & Praktik*, Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Nurhayati. 2011. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini dengan Bereksplorasi Melalui Koran Bekas di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 2 Duri. *Jurnal Pesona PAUD Vol 1*. <http://ejournal.undiksha.ac.id>. Diunduh pada tanggal 06 April 2019.
- Puspitarini, Diah Anies. 2017. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Clay di Kelas A TK Budi Rahayu Dukuh Ketapang Kecamatan Wedung Demak*. Semarang : Universitas PGRI Semarang (tidak diterbitkan).
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam berbagai Aspeknya* . Jakarta : Kencana Prenada Group.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- TIM FIP. 2015. *Pedoman Bimbingan Penulisan Skripsi dan Ujian Skripsi Serta Penulisan Artikel Ilmiah Mahasiswa Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.