

BAB II KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Kemampuan berkarya

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, kemampuan terbentuk dari kata “mampu” yaitu kuat. Secara umum, kemampuan merupakan kecakapan, kekuatan berusaha dengan diri sendiri dalam melakukan sesuatu.¹ Sedangkan berkarya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia artinya memiliki pekerjaan tetap, berprofesi, serta mencipta (mengarang, melukis, dan sebagainya).²

Sedangkan secara etimologi kemampuan merupakan kesanggupan, kecakapan dan kekuasaan. Kemampuan dari kata dasar mampu sehingga kemampuan adalah potensi atau kesanggupan yang dimiliki oleh seseorang dan berkarya juga merupakan kata kerja dari kata dasar objek karya yang artinya ciptaan. Sedangkan berkarya secara etimologi adalah mengekspresikan apa yang dirasakan, atau apa yang dipikirkan yang akhirnya mempunyai pengaruh sosial.³

Hasil karya adalah suatu nilai usaha seorang murid dari apa yang telah dia kerjakan sebelumnya. Hasil karya dapat berbentuk berbagai jenis kesenian. Kesenian yang diperoleh siswa bisa dipajang untuk memperlihatkan apa yang telah dicapai oleh anak tersebut.⁴

Kemampuan adalah suatu usaha untuk mencapai kesuksesan. Permasalahan biasanya sering dilakukan pendidik yaitu adanya pemahaman kemampuan dalam arti sempit.

Kemampuan yang dimiliki oleh manusia dapat dibagi menjadi 3, yaitu:

¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Cetakan ke delapan belas Edisi IV*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2014), 869.

² Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Cetakan ke delapan belas Edisi IV*, 629.

³ Audi Rahmantio, *Filosofi Berdaya, Berkarya, Bermakna Rumah Millennial*, diakses di <http://rumahmillennials.com/2018/04/29/filosofi-berdaya-berkarya-bermakna-rumah-millennials/> pada 06 September 2020

⁴ Budi Raharjo, *Penilaian PAUD*, diakses di <https://www.slideshare.net/mobie/adillahrizma/penilaian-paud-1>, pada 06 September 2020.

- a. Kemampuan Kognitif, yaitu kemampuan yang menghasilkan ketrampilan berpikir, sehingga dalam kemampuan ini melibatkan kecerdasan pikiran atau *Intelegency Quotion* (IQ)
- b. Kemampuan Psikomotor, yaitu kemampuan yang menghasilkan karya atau disebut dengan kemampuan berkarya.
- c. Kemampuan afektif, yaitu kemampuan yang menghasilkan sikap atau perkembangan sikap manusia ke arah yang lebih baik.⁵

Kemampuan berkarya pada anak dapat diartikan dengan kemampuan psikomotor. Hal yang melatarbelakangi kemampuan psikomotor yaitu kemajuan daya pikir secara perlahan-lahan. Kemajuan daya pikir secara perlahan-lahan untuk siswa yang baru 4-6 tahun dapat optimal jika memperhatikan prinsip-prinsip departemen pendidikan nasional, yaitu:

- a. Anak diberikan keleluasaan mengeluarkan apa yang dipikirkan.
- b. Siswa diberikan rangsangan dengan tujuan membentuk kreativitas. Hal ini dapat dilakukan melalui pengaturan tempat, waktu, dan media (alat dan bahan)
- c. Anak diberikan bimbingan agar dapat menentukan cara atau pilihan langkah terbaik sebelum melakukan kegiatan dengan menggunakan media
- d. Anak diberikan petunjuk untuk menumbuhkan keberaniannya dan menghindari kata larangan atau jangan yang hanya akan menghambat keberaniannya.
- e. Anak diberikan bimbingan yang sama dengan taraf perkembangan serta kemampuannya.
- f. Kegiatan yang dilakukan oleh anak diawasi secara keseluruhan.⁶

Dari pengertian tersebut yang dimaksud kemampuan berkarya merupakan usaha anak untuk bisa membuat saraf psikomotorik anak dapat berkembang. Secara tidak langsung dengan kemampuan berkarya yang dihasilkan anak Usia Dini, ini telah membuat perkembangan kreativitas psikomotorik anak dapat berkreativitas sesuai dengan idenya.

⁵ Munif Chatib, *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*, (Bandung: Mizan Pustaka, 2011), 45.

⁶ Saminah, Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Melalui Keterampilan Kolase Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ngerabgan Bayat Semestee Gasal Tahun Pelajaran 2018/2019, *Jurnal Konvergensi* VI, (2019): 100-101.

2. Aktifitas Seni

a. Definisi Aktivitas Seni

Aktivitas seni merupakan kegiatan anak yang menampilkan nilai-nilai seni, seperti menggambar, menyanyi, maupun menari.⁷ Aktivitas seni merupakan gabungan kata yang terdiri dari aktivitas yaitu kegiatan, serta seni yaitu kemajuan untuk memperoleh nilai kesenian yang inovatif.⁸ Adapula yang mengartikan seni sebagai suatu yang identik dengan keindahan, kesenangan, dan rekreasi. Seni merupakan karya yang memiliki kreativitas tinggi.⁹

Kesimpulannya, aktivitas seni merupakan kegiatan pada bidang pengembangan yang berhubungan dengan keindahan, kesenangan, dan rekreasi dengan tujuan dapat menciptakan hasil karya yang kreatif. Sedangkan karya yang kreatif meruoakan karya yang unik dan bernilai tinggi.

b. Fungsi Seni

Seni memiliki berbagai fungsi, yaitu:

1) Seni sebagai media religi

Maksudnya adalah seni digunakan sebagai media kepercayaan dalam menyampaikan pesan religi kepada manusia.

2) Seni untul media komunikasi

Maksudnya adalah suatu kegiatan yang digunakan untuk menyalurkan informasi sebagai contoh yaitu ide, saran ataupun kegiatan menyampaikan sesuatu hal untuk warga seperti pesan-pesan kesenian atau adat-adat seni.

3) Seni sebagai tempat hiburan

Fungsi seni ini merupakan suatu fungsi yang dapat memberikan nilai psikis dan spiritual sehingga penikmat seni dapat terhibur dan mendapatkan rasa kesenangan.

4) Fungsi artistic

Fungsi artistic merupakan suatu fungsi yang dapat berperan untuk alat mengembangkan pikiran seorang seni ketika menampilkan hasil yang diperoleh guna menghasilkan suatu nilai.

⁷ Asef Umar Fakhruddin, *Menjadi Guru PAUD*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019), 374.

⁸ Hidayatus Munawaroh, Implementasi Pembelajaran Tari Dalam Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini, *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 2, No 2, (2017): 28.

⁹ Suhaya, Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreativitas, *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni* 1, No.1, (2016): 2.

5) Seni sebagai nilai kegunaan, dan

Maksud dari fungsi guna merupakan suatu fungsi seni yang hanya digunakan untuk alat mengungkapkan inovasinya.

6) Fungsi terapi atau kesehatan.

Fungsi seni sebagai terapi merupakan suatu kegunaan yang dapat dimanfaatkan untuk membuat pikiran menjadi jernih dari hasil seni yang indah.

c. Manfaat Seni

Anak-anak yang baru berumur 1 tahun biasanya bisa memunculkan kreativitasnya. Seperti memberikan coretan kecil, serta menangkap kegiatan apa yang ada didekatnya. Apapun mainan yang dimilikinya itu bisa membuat anak mampu mengembangkan bentuk inovasinya. Aktivitas kesenian mempunyai beberapa kegunaan bagi seorang anak adalah;

- 1) Kesenian dapat dijadikan alat berekspresi, seperti menyampaikan apa yang dipikirkan, serta bagaimana perasaan yang sedang dialami.
- 2) Kesenian dapat dijadikan perkembangan daya pikir, yaitu contohnya guna mengasah daya pikir, merasakan, keagungan, keyakinan, ataupun sebagai alat untuk menghargai.
- 3) Kesenian bisa meringankan anak saat mempelajari hal lainnya. Contohnya saat anak mempelajari IPS seperti pelajaran sejarah, pikiran anak pasti akan muncul kondisi saat lampau sebelumnya.
- 4) Untuk alat bermain, yaitu aktivitas berseni untuk anak adalah seperti bermain untuk memperoleh rasa gembira.¹⁰

d. Pembelajaran Seni untuk Anak Usia Dini

Kegiatan berseni selalu berpacu terhadap tiga hal yaitu:

1) Kegiatan pengembangan

Kegiatan ini biasanya dilakukan anak guna mencapai beberapa hal yaitu: a) supaya anak mampu mengamati serta menuangkan semua apa yang ada dalam dirinya; b) supaya anak bisa menuangkan aspek-aspek kesenian serta

¹⁰ Muhiyatul Huliyah, "Pengembangan Daya Seni pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Guru Raudlatul Athfal 1*, No. 2, (2016): 150-151.

apa yang didengarnya; c) supaya anak bisa menuangkan bentuk fisik mampu melakukan aktivitas atau tidak.

Kemajuan menuangkan apa yang dipikirkan, akan bisa menjadikan anak berbuat beberapa kegiatan yaitu: a) menggambarkan suasana sekitar; b) menjelaskan apa yang diamatinya; c) mengamati serta memanfaatkan berbagai bentuk untuk dituangkan ke dalam gambar sesuatu hal; d) memperkirakan sesuatu hal; e) menuangkan apa yang dirasakan; f) mengungkapkan ucapan dari berbagai aspek yang tidak sama; g) memperlihatkan kesukaan apa yang sedang dialami; h) cepat respon pada sesuatu hal didekatnya.

2) Kegiatan menuangkan ide atau berekspresi

Kegiatan ini biasanya dicapai guna: a) supaya anak bisa menuangkan serta menuliskan gagasan-gagasan yang sedang dipikirkan dengan cara alat-alat berseni; b) supaya anak mampu mengembangkan kepercayaan yang ada di dalam dirinya untuk menuangkan inovasinya.

Kemajuan menuangkan apa yang sedang dipikirkan bisa diwujudkan untuk memberi peluang anak agar berbuat kegiatan-kegiatan yaitu: a) menuangkan apa yang mereka lihat dengan berbagai bentuk seni c) menuangkan apa yang dipikirkan untuk bisa diwujudkan dalam bentuk gambar; d) memakai bahan ajar sebagai bentuk alat menggambar; e) menyanyikan lagu yang mudah; serta f) menuangkan berbagai bentuk gaya diri.

3) Kegiatan memberikan penghargaan diri

Hasil berinovasi harus dimbangi bersama apa yang mereka harapkan supaya anak bisa memberikan komentar terhadap apa yang dikerjakan. Aktivitas-aktivitas yang mampu dikerjakan berbarengan sama pewujudan keinginan itu seperti memperlihatkan nilai seninya terhadap anak serta terdapat keterangan-keterangan tertentu.¹¹

e. Perkembangan Daya Seni Anak

Terdapat beberapa langkah untuk membuat kemajuan bidang kesenian anak-anak di antaranya:

¹¹ Muhiyatul Huliyah, "Pengembangan Daya Seni pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Guru Raudlatul Athfal 1*, No. 2, (2016): 153-154.

1) Langkah memberi coretan kecil

Dalam langkah pertama, anak-anak berusaha untuk membuat coretan kecil serta memahami kaitan simbol-simbol yang terdapat dalam lembaran. Dapat digambarkan secara umum bahwa sifat langkah memberi coretan yaitu dikerjakan untuk; a) anak-anak berumur delapan belas bulan hingga tiga tahun; b) dengan membuat coretan-coretan kecil, ini dijadikan alat mereka untuk bermain; c) untuk coret awal yaitu baru tahap percobaan, disambung coretan lagi telah ada perkembangan sedikit; d) kemudian mereka berlatih menggunakan alat; e) mereka bisa memperlihatkan serta mengkomunikasikan benda-benda yang dibuatnya tersebut; f) kemudian mereka berlatih menyebutkan berbagai bentuk simbol-simbol.

2) Langkah mengubungkan sesuatu

Dalam langkah kedua, mereka selanjutnya menghubungkan apa yang dia gambar dengan bagaimana faktanya. Langkah kedua ini pada umumnya ditempuh: a) anak berumur empat hingga tujuh tahun biasanya dalam memberi warna adalah warna yang mereka senangi; c) mereka mendeskripsikan seseorang melalui sebuah gambar kreativitasnya yaitu terdapat bagaimana jenis matanya serta kondisi rambutnya; d) mereka kemudian membentuk berbagai bentuk gambar rang yang dibuat anak seperti kecebong, kepala berukuran besar, badan kecil kurus dan tangan yang panjang; e) objek yang digambar mengambang, tidak digambar sesuatu di mana objek tadi berada, misalnya tanah, lantai, meja, dan seterusnya; f) anak menggambar “dengan sinar X”, seolah-olah isi rumah terlihat semua dari luar meskipun ada dindingnya. Misalnya gambar rumah terlihat pula isinya seperti meja-kursi, almari, tempat tidur, dan seterusnya.

3) Tahap Skematik

Terdapat kemajuan besar pada tahap ini. Dalam menggambar anak menampilkan garis, warna, dan ruang untuk memperjelas objek yang digambarnya. Karakteristik tahap skematik adalah sebagai berikut: a) dilakukan oleh anak yang berusia 7-9 tahun; b) anak sudah memiliki skema tentang cara menggambar. Misalnya saja pada saat dia menggambar gelas, ia akan

menggambar dengan pola yang sama untuk kesempatan yang berbeda; c) warna yang ditentukan yaitu sesuai dengan fakta tempat atau benda yang diterangkan dalam kertas gambarnya; d) mereka selalu memakai warna yang disukainya untuk acuan meniru-niru.¹²

Dapat peneliti simpulkan bahwa aktivitas seni merupakan suatu kegiatan untuk menampilkan berbagai jenis kesenian, yang dapat mengembangkan kreativitas individu dan dapat bermanfaat bagi orang sekitar dari hasil seni yang dikeluarkan.

3. Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini

a. Definisi Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Alat pembelajaran memiliki manfaat yang sangat luar biasa dalam tumbuh kembangnya anak. Metode pembelajaran yang tepat dengan tujuan pembelajaran, ini akan memudahkan dalam mencapai prestasi yang bagus. Adanya penggunaan media pembelajaran, diharapkan akan berdampak positif untuk memajukan prestasi atau semangat belajar siswa.¹³

b. Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini

1. Definisi Alat Permainan Edukatif

Di samping menentukan alat pembelajaran bagi anak Usia TK, anak-anak juga perlu sebuah permainan untuk mendukung semangat belajarnya. Banyak sekali metode bermain guna menambah kegairahan anak ketika belajar. Alat permainan edukatif adalah berbagai model yang dapat dijadikan untuk tempat melakukan permainan dengan diiringi aspek pengetahuan sampai anak bisa mengembangkan inovasinya.¹⁴

2. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Adapun fungsi metode bermain belajar di antaranya:

- a. Dapat berfungsi dalam unsur-unsur perkembangan anak PAUD atau TK
- b. Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas
- c. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran
- d. Bersifat menghasilkan pemikiran baru

¹² Muhiyatul Huliyah, "Pengembangan Daya Seni pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Guru Raudlatul Athfal 1*, No. 2, (2016): 158-159.

¹³ Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1-2.

¹⁴ Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: Jakad Publishing Surabaya, 2018), 29.

- e. Dapat bermanfaat banyak untuk anak usia dini terkait dengan tujuan pengembangan.¹⁵

Dari pemaparan fungsi tersebut, penulis memberi hasil yaitu guna mengajarkan ilmu pengetahuan untuk anak. Melalui sebuah metode bermain, mereka bisa meningkatkan inovasinya sampai memberikan kemajuan buat mereka.

4. Metode Bermain plastisin

a. Pengertian Metode Bermain plastisin

Berikut ini merupakan penjelasan bermain menurut para ahli :

- 1) Susanto : Berikut ini merupakan sarana yang digunakan untuk bermain tujuannya untuk mengembangkan akal dan fisik, selain itu bermain juga bisa diartikan dengan sarana yang digunakan untuk mengembangkan suatu ilmu, mewujudkan pribadi yang baik, serta norma-norma, dan alat untuk mengembangkan suatu hal.¹⁶
- 2) Triharso mengemukakan bahwa bermain merupakan sarana untuk memperoleh pengertian dan informasi, baik dilakukan dengan atau tanpa menggunakan media, memberikan ketenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.¹⁷
- 3) Hariyanto dan Suryono : bermain merupakan sebuah kegiatan atau tingkah laku tanpa tujuan khusus namun dapat memperbaiki kinerja manusia pada masa yang akan datang, dipercaya dapat menambah kesehatan fisik serta kegunaan untuk aktivitas yang bermanfaat.¹⁸

Kesimpulannya, bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan kesehatan jasmani, memberikan ilmu serta *experience* guna meningkatkan kreativitas dari diri anak.

Plastisin merupakan alat bermain dengan teksture lunak sehingga mudah di remas-remas, ditarik-ditarik, ditekan-

¹⁵ Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 32-34.

¹⁶ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 102.

¹⁷ Ahmad Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), 1.

¹⁸ Hariyanto dan Suryono, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 12.

tekan, dan mudah di bentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak.¹⁹

Metode plastisin merupakan metode membuat bentuk suatu benda, bisa membentuk huruf, angk, maupun bentuk orang, hewan, atau lainnya dengan media lilin guna melatih motorik halus anak.²⁰ Plastisin juga disebut dengan kerajinan yang unik karena dapat digunakan untuk membentuk kreasi yang menghasilkan berbagai fungsi. Media plastisin dapat digunakan mulai dari anak usia dini hingga dewasa.²¹

Berikut ini merupakan pendapat para ahli tentang plastisin :

- 1) Jatmika berpendapat plastisin atau *play dough* merupakan mainan modern berbahan dasar tepung sebagai pengganti tanah liat (lempung).²²
- 2) Indira berpendapat plastisin adalah kesenian yang memiliki ciri khas, yang bisa dibuat berbagai model sesuai keinginan yang diinginkan yang terdiri bermacam-macam kegunaan.
- 3) Alini berpendapat plastisin / *Play dough*It lilin malam yang memiliki berbagai warna dan dapat dibentuk menurut keinginan.²³
- 4) Swartz mengemukakan plastisin merupakan media bermain anak yang menyenangkan dan memuaskan. Selain itu, merupakan media yang digunakan guru melakukan untuk melakukan observasi perkembangan anak pada saat pelaksanaan pembelajaran.²⁴
- 5) Ismail berpendapat bahwa plastisin merupakan bahan pokok sebagai media bermain yang dapat memberikan

¹⁹ Sesa, Taty, dan Rahma, Pengaruh Bermain Pastisin Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun di RA Fatimah Palembang, *Pernik Jurnal PAUD* 2, No. 2: 4.

²⁰ Herlina Mustikasari Muhammad, *Metode Cepat Dan Mudah Belajar Membaca Bahasa Inggris Untuk Anak Usia 3-8tahun*, (Jakarta: Kawan Pustaka, 2009), 27.

²¹ Indira, *Kreasi Plastisin*, (Jakarta: Erlangga, tt), 4.

²² Jatmika, *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*, (Jogjakarta: Diva Press, 2012), 84.

²³ Alini, Pengaruh Terapi Bermain Plastisin (Playdought) terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-4 Tahun) yang Mengalami Hospitalisasi di Ruang Perawatan Anak RSUD Bangkinang Tahun 2017, *Jurnal Ners* 1, No.2, (tt): 3.

²⁴ Swartz, *Playdought: Whats Standart Young Chidern*, (Newyork: Mc.Grawhill, 2005),59.

pengalaman, memberikan rasa senang dan kepuasan bagi anak.²⁵

Kesimpulannya, plastisin atau *play dough* merupakan adonan mainan dengan tekstur lunak sehingga mudah dibentuk menjadi berbagai kreasi dan tujuannya untuk menggali potensi anak.

b. Bahan-bahan dan langkah-langkah membuat plastisin

1) Bahan dan langkah pembuatan media plastisin bagi guru

Ada beberapa hal yang harus dilakukan ketika hendak membuat plastisin, yaitu sebagai berikut:

a) Bahan dasar, meliputi; Tepung terigu 70gram, tepung tapioka 70gram, tepung beras 70gram, dan lem putih 180gram, lem kertas, cat poster/cat air, cat semprot bening, pinset, pemotong adonan, pipa berukuran 25cm, sedotan, jarum pentul, tusuk gigi, gunting kecil, kuas, dan bolpoint.

b) Bahan Pelengkap, meliputi: keranjang, gelas mungil, gunting, cuttee, kertas karton, double tape, pensil, penggaris, aneka stiker, dan pita serta gunting kertas

Berikut ini merupakan langkah-langkah membuat media plastisin, yaitu sebagai berikut:

Pertama-tama mencapur tepung dan meakukan pengayakan agar tepung yang digunakan bertekstur halus. Kedua, ambil lem dan campurkan lem kedalam tepung, uleni hingga hingga adonan tercampur rata. Ketiga, pemberian warna pada plastisin dilakukan menyesuaikan warna yang dibutuhkan, diaduk-aduk namun tidak sampai rata. Keempat, ambillah sedotan, belah sedotan menjadi dua bagian, lalu tancapkan sedotan ke muka plastisin.

2) Bahan dan langkah membuat bentuk dasar plastisin bagi peserta didik

Berikut ini merupakan langkah langkah membuat bentuk dasar plastisin, yaitu sebagai berikut:

Pertama, persiapkan semua benda sebelum digunakan, yaitu sebuah papan alas, Plastisin dengan berbagai warna yang telah dibuat oleh guru dirumah,

²⁵ A. Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 222.

jarum pentul, beberapa lembar kertas, beberapa lembar tissue, dan Air.

Kedua, guru memperkenalkan alat dan bahan kepada peserta didik dan menjelaskan apa yang hendak dibuat dan menjelaskan tata caranya, yaitu sebagai berikut:

a) Bentuk bulat

Pertama-tama, ambil dan letakkan ditangan segumpal plastisin dengan ukuran secukupnya. Kedua, gulung-gulung pastisin dengan kedua telapak tangan hingga permukaannya rata dan berbentuk bulat sempurna. Ketiga, biarkan pada udara terbuka hingga plastisin dalam keadaan kering.²⁶

b) Tetesan Air

Pertama-tama, ambil dan letakkan ditangan segumpal plastisin dengan ukuran secukupnya. Kedua, gulung-gulung pastisin dengan kedua telapak tangan hingga permukaannya rata dan berbentuk bulat sempurna. Ketiga, gulung-gulung plastisin dan tekanlah salah satu sisi plastisin hingga menjadi bentuk runcing namun masih digulung-gulung dengan gerakan arah maju mundur. Keempat, biarkan pada udara terbuka hingga plastisin dalam keadaan kering.²⁷

c) Tetes air dua sisi

Pertama-tama, ambil dan letakkan ditangan segumpal plastisin dengan ukuran secukupnya. Kedua, gulung-gulung pastisin dengan kedua telapak tangan hingga permukaannya rata dan memiliki kedua ujung yang semakin kecil. Ketiga, biarkan pada udara terbuka hingga plastisin dalam keadaan kering.²⁸

d) Bentuk tabung

Pertama, ambillah segumpal plastisin dan beriksn tekan sedikit diantara kedua telapak tangan. Kedua, gulung-gulunglah plastisin hingga permukaanya rata dan berbentuk lonjong dengan menggunakan gerakan maju-mundur diantara kedua telapak tangan. Ketiga,

²⁶Indira, *Kreasi Plastisin*, (Jakarta: Erlangga, ttt),11.

²⁷Indira, *Kreasi Plastisin*, 12.

²⁸Indira, *Kreasi Plastisin*, 13.

biarkan pada udara terbuka hingga plastisin dalam keadaan kering.²⁹

e) Bentuk gulung

Pertama, ambillah segumpal plastisin dan beriksn tekan sedikit diantara kedua telapak tangan. Kedua, gulung-gulunglah plastisin hingga permukaanya rata dan berbentuk lonjong dengan menggunakan gerakan maju-mundur diantara kedua telapak tangan. Ketiga, pada salah satu ujung tali tusuk dengan menggunakan jarum pentul. Keempat, memegang ujung tali yang ada pada jarum pentul. Kelima, biarkan pada udara terbuka hingga plastisin dalam keadaan kering.³⁰

f) Bentuk keriting

Pertama, ambillah segumpal plastisin dan beriksn tekan sedikit diantara kedua telapak tangan. Kedua, gulung-gulunglah plastisin hingga permukaanya rata dan berbentuk lonjong dengan menggunakan gerakan maju-mundur diantara kedua telapak tangan. Ketiga, berikan tekanan bentuk tali menjadi hingga pipih. Keempat, berikan sedikit lekukan pada salah satu ujung. Kelima, berikan sedikit lekukan pada ujung lainnya. Keempat, ketika lekukan rata, pada ujung tali tekan agar keras dan tidak bergeser. Keenam, biarkan pada udara terbuka hingga plastisin dalam keadaan kering.³¹

c. Kelebihan Plastisin

Berikut ini merupakan kelebihan media plastisin yaitu:

- 1) Mampu meningkatkan komponen tingkah laku, serta daya serap anak.
- 2) Bisa meningkatkan sel-sel saraf yang dimiliki oleh anak jika anak ikut serta membuat kreasi dari plastisin.
- 3) Dapat membantu mengembangkan kreatifitas yang dimiliki oleh murid.
- 4) Dapat meningkatkan kreativitas seni seorang murid.
- 5) Warna-warni yang dimiliki oleh plastisin, serta bahannya yang lembut dapat menarik perhatian anak.
- 6) Bahan pembuatan plastisin tergolong ekonomis.

²⁹Indira, *Kreasi Plastisin*, 14.

³⁰Indira, *Kreasi Plastisin*, 14.

³¹Indira, *Kreasi Plastisin*, 15.

- 7) Tidak menysisakan kotoran pada pakaian.³²
- d. Kelemahan Plastisin
 - 1) Pada anak yang memiliki alergi pada bahan plastisin/tepung, maka akan membuat kulit anak iritasi.
 - 2) Warnanya yang menarik memancing keinginan anak untuk memasukkan kedalam mulut.
 - 3) Jika antara warna satu dengan warna lainnya tercampur maka berubah tidak terang serta sulit untuk diubah ke dalam warna sesungguhnya.
 - 4) Apabila dipakai secara terus-menerus akan bisa mengurangi kebersihannya.

B. Penelitian terdahulu

Dalam membuat skripsi selalu membutuhkan hasil temuan sebelumnya untuk beberapa pedoman yaitu:

Pertama, Eri Putri, skripsi dengan judul “Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan plastisin warna dikelompok B TK Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebog.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang media plastisin, dan sama-sama melakukan penelitian di Raudlatul Athfal atau TK. Perbedaannya yaitu pada penelitian ini membahas tentang kreativitas dan menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas (PTK) sementara pada penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti membahas tentang berkarya dan aktivitas seni dan menggunakan metodologi penelitian kualitatif.

Hasil penelitian, *Pertama* menunjukkan 1, 43,7% atau 7 dari 16 anak dapat mengerjakan pekerjaan dengan baik, dan 56, 25% anak mengalami kesusahan dalam menggunakan media plastisin warna. *Kedua* menunjukkan 81,25% anak mandiri tanpa bantuan guru, 75% anak dapat menyelesaikan tugasnya sendiri dengan rapi dan indah. Kesimpulannya 75% anak secara keseluruhan dengan menggunakan media bermain plastisin, dengan warna lilin plastisin dapat memicu kreativitas anak di dikelompok B TK Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebog.³³

³² Harsini, Media Plastisin untuk Meningkatkan Ketrampilan Motorik Halus Peserta didik Kelompok A Raudatul Athfal Muslimat NU Gintung Magelang Jawa Tengah Tahun 2013/2014, *Skripsi*, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2014), 8.

³³ Eri Putri, *skripsi*, Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan plastisin warna dikelompok B TK Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebog, Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan, Universitas Bengkulu.

Kedua, Rahmi Wardani, skripsi dengan judul “Meningkatkan kemampuan motorik halus dengan kegiatan bermain menggunakan media plastisin di Kelompok B TK Al-Ulya Rajabasa Bandar Lampung.”

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang potensi anak, media plastisin, dan kemampuan motorik anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu pada penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti juga membahas kemampuan berkarya dan kreativitas seni serta menggunakan kualitatif namun pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas.

Hasil penelitian ini menunjukkan sangat signifikan yaitu meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Pada siklus I sebanyak 55, 5% dan siklus II sebesar 77,8%. Kesimpulannya, media plastisin dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada siswa Kelompok B TK Al-Ulya Rajabasa Bandar Lampung.³⁴

Ketiga, Sadariah, skripsi dengan judul “Meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan media plastisin di RA Al-Badar Salaka kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar.”

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang media tangram. Perbedaannya yaitu pada penelitian ini membahas tentang kreativitas anak, dan menggunakan penelitian tindakan kelas, pada penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti membahas tentang kemampuan berkarya dan aktivitas seni dan menggunakan penelitian lapangan kualitatif deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan dua kali tes, peningkatan perkembangan kreativitas anak didik dari siklus I ke siklus II, peningkatan tersebut dapat dilihat pada siklus I jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik sebanyak 10 orang atau 47,62 persen meningkat pada siklus menjadi 17 orang atau 80,95 persen jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, berarti terjadi peningkatan sebesar 33,33% dari siklus I ke siklus II.³⁵

³⁴ Rahmi Wardani, *skripsi*, Meningkatkan kemampuan motorik halus dengan kegiatan bermain menggunakan media plastisin di Kelompok B TK Al-Ulya Rajabasa Bandar Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Tahun 2017

³⁵ Sadariah, *skripsi*, Meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan media plastisin di RA Al-Badar Salaka kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, tahun 2015.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Sri Banung tentang, “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B Paud Deca Anugrah Pamongo Desa Seteluk Tengah Kecamatan Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat Tahun Pelajaran 2017/2018”.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang potensi anak, media plastisin, dan kemampuan motorik anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu pada penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti juga membahas kemampuan berkarya dan kreativitas seni serta menggunakan kualitatif namun pada penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain plastisin yang dilakukan dengan benar dan optimal dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak kelompok B di PAUD Desa Anugrah Pamongo Tahun Pelajaran 2016/2017.³⁶

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Kartini dan Sujarwo tentang, “Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang potensi anak, media plastisin, dan kemampuan motorik anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu pada penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti juga membahas kemampuan berkarya dan kreativitas seni serta menggunakan kualitatif namun pada penelitian ini menggunakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*.

Hasil penelitian menyatakan bahwa media plastisin dapat melatih daya pikir anak. Anak dapat mengeksplorasi dan mencari informasi tentang segala sesuatu yang belum mereka ketahui. Plastisin dapat melatih sekaligus mengembangkan kreativitas anak, sebab dengan plastisin, anak dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan. Bermain dengan plastisi, anak-anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka dengan menemukan serta membuat gaya-gaya unik dari cari berekspresi masing-masing. Setiap hasil karya bermain dengan plastisin, anak-

³⁶ Sri Banung, Skripsi, Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B Paud Deca Anugrah Pamongo Desa Seteluk Tengah Kecamatan Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat Tahun Pelajaran 2017/2018, Universitas Mataram, 2018.

anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka dengan menemukan serta membuat gaya-gaya unik dari cara berekspresi masing-masing. Setiap hasil karya bermain dengan plastisin akan berbeda dari satu anak dan lainnya, sama halnya dengan perbedaan dalam penampilan maupun kepribadiannya masing-masing anak. Manfaat bermain menggunakan media plastisin anak dapat mengkoordinasikan jari-jari tangan, melenturkan otot-otot jari tangan, melatih keuletan dan kesabaran serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.³⁷

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Kartika Fajriani dan Yeni Aslina tentang, “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Kelompok B TK Darul Falah Samarinda Kalimantan Timur”.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang potensi anak, media plastisin, dan kemampuan motorik anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu pada penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti juga membahas kemampuan berkarya dan kreativitas seni serta menggunakan kualitatif namun pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas.

Hasil penelitian menyatakan bahwa plastisin dapat meningkatkan kecerdasan ruang dan gambar karena plastisin bisa membuat bentuk sesuai khayalan anak-anak. Teknik belajar yang paling baik untuk anak-anak usia dini adalah belajar dengan indranya, yaitu bisa dengan menyentuh, meremas, memukul, atau memegang plastisin anak akan dapat membuat berbagai bentuk apapun yang sering dijumpainya, bahkan mereka dapat memanipulasinya menjadi berbagai bentuk yang diinginkan.³⁸ Hasil penelitian terdahulu di atas dapat dijelaskan secara jelasnya dalam Tabel 2.1 di bawah ini:

³⁷ Kartini dan Sujarwo tentang, “Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat 1*, No. 2, (November 2014): 202.

³⁸ Kartika Fajriani dan Yeni Aslina, “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Kelompok B TK Darul Falah Samarinda Kalimantan Timur”, *Jurnal Tunas Cendekia 3*, Ed. 1, (April 2020): 124.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti/Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Eri Putri, “Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan plastisin warna dikelompok B TK Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebog.”	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang media plastisin, dan sama-sama melakukan penelitian di Raudlatul Athfal atau TK.	Perbedaan yaitu pada penelitian ini membahas tentang kreativitas dan menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas (PTK) sementara pada penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti membahas tentang berkarya dan aktivitas seni dan menggunakan metodologi penelitian kualitatif.	Hasil penelitian, <i>Pertama</i> menunjukkan 1, 43,7% atau 7 dari 16 anak dapat mengerjakan pekerjaan dengan baik, dan 56, 25% anak mengalami kesusahan dalam menggunakan media plastisin warna. <i>Kedua</i> menunjukkan 81,25% anak mandiri tanpa bantuan guru, 75% anak dapat menyelesaikan tugasnya sendiri dengan rapi dan indah. Kesimpulannya 75% anak secara keseluruhan dengan menggunakan media bermain plastisin, dengan warna

				lilin plastisin dapat memicu kreativitas anak di dikelompok B TK Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebog. ³⁹
2.	Rahmi Wardani, skripsi, “Meningkatkan kemampuan motorik halus dengan kegiatan bermain menggunakan media plastisin di Kelompok B TK Al-Ulya Rajabasa Bandar Lampung.”	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang potensi anak, media plastisin, dan kemampuan motorik anak.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu pada penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti juga membahas kemampuan berkarya dan kreativitas seni serta menggunakan kualitatif namun pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas.	Hasil penelitian ini menunjukkan sangat signifikan yaitu meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Pada siklus I sebanyak 55,5% dan siklus II sebesar 77,8%. Kesimpulannya, media plastisin dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak pada siswa Kelompok B TK Al-Ulya Rajabasa

³⁹ Eri Putri, *Skripsi*, “Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan plastisin warna dikelompok B TK Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebog, Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan, Universitas Bengkulu.

				Bandar Lampung. ⁴⁰
3.	Sadariah, skripsi, “Meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan media plastisin di RA Al-Badar Salaka kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar.”	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang media tangram.	Perbedaannya yaitu pada penelitian ini membahas tentang kreativitas anak, dan menggunakan penelitian tindakan kelas, pada penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti membahas tentang kemampuan berkarya dan aktivitas seni dan menggunakan penelitian lapangan kualitatif deskriptif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan dua kali tes, peningkatan perkembangan kreativitas anak didik dari siklus I ke siklus II, peningkatan tersebut dapat dilihat pada siklus I jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik sebanyak 10 orang atau 47,62 persen meningkat pada siklus menjadi 17 orang atau 80,95 persen jumlah anak yang berkembang sesuai harapan

⁴⁰ Rahmi Wardani, *skripsi*, Meningkatkan kemampuan motorik halus dengan kegiatan bermain menggunakan media plastisin di Kelompok B TK Al-Ulya Rajabasa Bandar Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Tahun 2017.

				dan berkembang sangat baik, berarti terjadi peningkatan sebesar 33,33% dari siklus I ke siklus II. ⁴¹
4.	Sri Banung tentang, “ Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B Paud Deca Anugrah Pamongo Desa Seteluk Tengah Kecamatan Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat Tahun Pelajaran 2017/2018”.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang potensi anak, media plastisin, dan kemampuan motorik anak.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu pada penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti juga membahas kemampuan berkarya dan kreativitas seni serta menggunakan kualitatif namun pada penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain plastisin yang dilakukan dengan benar dan optimal dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak kelompok B di PAUD Desa Anugrah Pamongo Tahun Pelajaran 2016/2017. ⁴²

⁴¹ Sadariah, *skripsi*, Meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan media plastisin di RA Al-Badar Salaka kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, tahun 2015.

⁴² Sri Banung, *Skripsi*, Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B Paud Deca Anugrah Pamongo Desa Seteluk Tengah Kecamatan Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat Tahun Pelajaran 2017/2018, Universitas Mataram, 2018.

<p>5.</p>	<p>Kartini dan Sujarwo tentang, “Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”.</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang potensi anak, media plastisin, dan kemampuan motorik anak.</p>	<p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu pada penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti juga membahas kemampuan berkarya dan kreativitas seni serta menggunakan kualitatif namun pada penelitian ini menggunakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain <i>pretest-posttest control group design</i></p>	<p>Hasil penelitian menyatakan bahwa media plastisin dapat melatih daya pikir anak. Anak dapat mengeksplorasi dan mencari informasi tentang segala sesuatu yang belum mereka ketahui. Plastisin dapat melatih sekaligus mengembangkan kreativitas anak, sebab dengan plastisin, anak dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan. Bermain dengan plastisi, anak-anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka dengan menemukan serta membuat</p>
-----------	--	--	---	--

			<p>gaya-gaya unik dari cari berekspresi masing-masing. Setiap hasil karya bermain dengan plastisin, anak-anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka dengan menemukan serta membuat gaya-gaya unik dari cara berekspresi masing-masing. Setiap hasil karya bermain dengan plastisin akan berbeda dari satu anak dan lainnya, sama halnya dengan perbedaan dalam penampilan maupun kepribadiannya masing-masing anak. Manfaat bermain menggunakan media plastisin anak dapat mengkoordinasikan jari-jari</p>
--	--	--	---

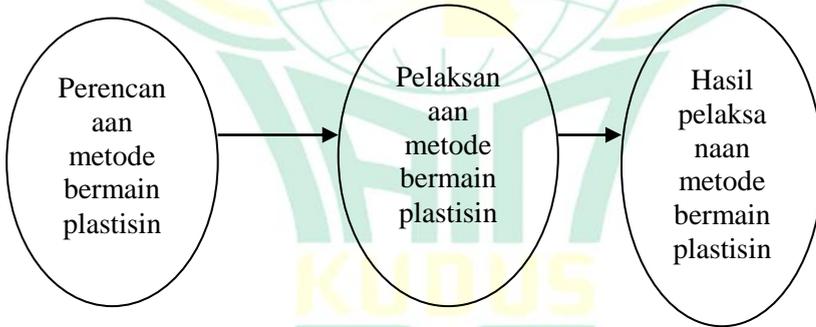
				tangan, melenturkan otot-otot jari tangan, melatih keuletan dan kesabaran serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. ⁴³
6.	Kartika Fajriani dan Yeni Aslina tentang, “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Kelompok B TK Darul Falah Samarinda Kalimantan Timur”.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang potensi anak, media plastisin, dan kemampuan motorik anak.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti yaitu pada penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti juga membahas kemampuan berkarya dan kreativitas seni serta menggunakan kualitatif namun pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas.	Hasil penelitian menyatakan bahwa plastisin dapat meningkatkan kecerdasan ruang dan gambar karena plastisin bisa membuat bentuk sesuai khayalan anak-anak. Teknik belajar yang paling baik untuk anak-anak usia dini adalah belajar dengan indranya, yaitu bisa dengan menyentuh, meremas, memukul, atau memegang

⁴³ Kartini dan Sujarwo tentang, “Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat 1*, No. 2, (November 2014): 202.

				plastisin anak akan dapat membuat berbagai bentuk apapun yang sering dijumpainya, bahkan mereka dapat memanipulasinya menjadi berbagai bentuk yang diinginkan. ⁴⁴
--	--	--	--	--

C. Kerangka berfikir

**Gambar 2.1
Kerangka Penelitian**



Melihat dari kerangka berfikir di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk perencanaan aspek-aspek apa saja yang disiapkan dalam bermain plastisin akan mempengaruhi pelaksanaan bermain plastisin dan kemudian akan mempengaruhi hasil dari pelaksanaan bermain plastisin yang ada di RA Muslimat NU Hidayatus Shibyan Mejobo Kudus.

⁴⁴ Fajriani, Kartika dan Aslina, Yeni. “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Kelompok B TK Darul Falah Samarinda Kalimantan Timur”, *Jurnal Tunas Cendekia* 3, Ed. 1, (April 2020): 124.