

## **PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENUMBUHKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN PASIR KINETIK**

**Yusti Holiday Agustini<sup>1</sup>, Sharina Munggaraning Westhisi<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,  
Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,  
Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.

<sup>1</sup> [yustiholiday3@gmail.com](mailto:yustiholiday3@gmail.com) , <sup>2</sup> [sharina@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:sharina@ikipsiliwangi.ac.id)

### **ABSTRACT**

Creativity is one of the potentials that children have that needs to be developed from an early age. In online learning to foster children's creativity, methods are needed that can encourage children to be interested, and to create creative ideas. During the process of learning activities at home, children will feel bored with the tasks given, children need fun activities such as playing. Playing for all children is something that is very liked, every day they will not be separated from playing. The purpose of this study was to determine the achievements of online learning development to foster early childhood kinetic sand playing activities in group B at RA As-Sa'idhiyyah. The method used in this research is descriptive qualitative with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The subjects of this study were group B children in RA As-Sa'idhiyyah with 5 girls and 5 boys. Data analysis techniques in this study are data reduction, data presentation/display, and drawing conclusions or data verification. Online learning to foster creativity in early childhood through kinetic sand playing activities went well and got a good response from children. The results of this study can be concluded that one of the activities that can be done to foster creativity in early childhood is playing with kinetic sand.

Keywords: Online Learning, Creativity, Play, Kinetic Sand

### **ABSTRAK**

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak dini. Dalam pembelajaran daring untuk menumbuhkan kreativitas anak dibutuhkan metode yang mampu mendorong agar anak berminat, untuk menciptakan ide-ide kreatif. Selama proses kegiatan pembelajaran di rumah, anak akan merasa bosan dengan tugas-tugas yang diberikan, anak perlu kegiatan yang menyenangkan seperti bermain. Bermain bagi semua anak merupakan hal yang sangat disukai, setiap hari mereka tidak akan lepas dari bermain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui capaian perkembangan pembelajaran daring untuk menumbuhkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain pasir kinetik pada kelompok B di RA As-Sa'idhiyyah. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dari penelitian ini adalah anak kelompok B di RA As-Sa'idhiyyah dengan jumlah 5 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Teknik analisis data dalam penelitian ini reduksi data, penyajian data/display, dan penarik kesimpulan atau verifikasi data. Pembelajaran daring untuk menumbuhkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain pasir kinetik berjalan dengan baik dan mendapatkan respon yang baik dari anak. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan kreativitas anak usia dini dengan kegiatan bermain pasir kinetik.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring, Kreativitas, Bermain, Pasir Kinetik

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara pendidik dan anak, tetapi dilakukan secara *online* yang menggunakan jaringan internet. Hal ini diakibatkan karena adanya penyebaran Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) di Indonesia. Sesuai dengan surat yang diterbitkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Pandemi Penyebaran *Corona Virus Disease (COVID-19)*. Hal ini menjadi landasan adanya pembelajaran daring. Dengan ini, pendidik harus membuat pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan efektif, khususnya bagi PAUD yang masih perlu bimbingan, motivasi dan stimulasi yang baik, tanpa dukungan dari orang tua pembelajaran daring tidak akan berjalan dengan semestinya. Anak usia dini sebagai makhluk sosial yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena dunia anak adalah bermain belajarpun sambil bermain.

Anak usia dini merupakan awalan yang paling penting dan mendasar bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini anak usia dini sering disebut sebagai fase *Golden Age* dimana anak mengeksplor hal-hal yang ingin mereka lakukan, senang bermain dan peka terhadap rangsangan sekitar. Sejatinya anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal yang berada di sekitarnya. Rasa ingin tahu yang dimiliki anak mengantarkan mereka untuk mengeksplorasi kegiatan-kegiatan dengan cara mereka sendiri.

Dalam menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap diri anak, dibutuhkan rangsangan dari orang yang berada disekitarnya, baik itu secara internal maupun eksternal. Pada usia ini, anak membutuhkan pendidikan yang sesuai agar mereka tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Pendidikan terhadap anak usia dini merupakan suatu proses dalam dunia pendidikan dimana tujuannya untuk merangsang pertumbuhan anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Dengan adanya pendidikan anak usia dini hal tersebut berfungsi untuk membina, mengembangkan, dan menumbuhkan potensi dalam diri anak secara optimal sehingga perilaku dan kemampuan sesuai tahap perkembangan. Hal tersebut menekankan pada perkembangan seluruh enam aspek perkembangan anak. Pembelajaran anak usia dini bukan halnya belajar tapi lebih mengedepankan perkembangan anak dimasanya tanpa ada satupun yang terlewat, karena itu pembelajaran anak usia dini lebih mengedepankan konsep bermain sambil belajar karena lebih efektif dibandingkan anak harus ditekankan untuk bisa membaca, menulis, dan berhitung. Pembelajaran anak usia dini mengandung beberapa aspek perkembangan diantaranya: kognitif, Bahasa Sosial Emosional, Nilai Moral Agama, Seni, Fisik Motorik kasar dan halus. Semua aspek ini harus terpenuhi tanpa ada yang terlewat. Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi awal yang menentukan keberhasilan dari tahap-tahap perkembangan berikutnya.

Aspek kognitif merupakan salah satu aspek terpenting dalam perkembangan anak. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak sebagai kerangka untuk mengembangkan pengetahuannya, kemampuan anak dalam bidang kognitif yang dapat dikembangkan diantaranya konsep warna, ukuran, pola, bentuk, lambang huruf, bilangan, dan sains. Aspek kognitif ini berperan dalam meningkatkan daya pikir anak serta menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak.

Kreativitas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak hingga mampu menghasilkan karya, mengekspresikan diri, memecahkan masalah dan kepuasan tersendiri. Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak, perlu dikembangkan sejak usia dini. Erick Erikson (dalam Ernawati, 2019, hlm.194) mengatakan bahwa anak yang berada pada rentang usia tiga sampai enam tahun merupakan masa yang paling penting bagi anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Hal ini tersebut sejalan dengan pendapat Mulyati (2013, hlm. 125) bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak dini, hal tersebut akan berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan anak. apabila kreativitas tersebut tidak dikembangkan maka anak akan mengalami kesulitan dalam hal berpikir sehingga menghambat dalam perkembangan kecerdasannya, karena kreativitas memerlukan kecerdasan yang cukup tinggi.

Kenyataannya di RA As-Sa'idiyyah pada kelompok B untuk kemampuan kreativitas anak masih sangat rendah, belum terstimulus dengan baik, beberapa anak yang seharusnya bisa berkreasi dengan hal-hal baru. Kondisi saat ini menjadikan kegiatan mengajar tidak seperti biasanya bertatap muka, namun harus dilakukan secara daring termasuk anak usia dini. Meskipun anak harus belajar daring dari rumah seharusnya tidak mempengaruhi anak menjadi bosan untuk belajar. Untuk meningkatkan kreativitas dengan kegiatan bermain pasir kinetik diharapkan menarik minat anak, melatih kesabaran dan atusias mereka, karena mampu melakukan banyak hal juga lebih mengeksplor apa yang mereka pikirkan dengan ide-ide kreatifnya, walaupun belajar secara daring. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui: Pencapaian perkembangan pembelajaran daring untuk menumbuhkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain pasir kinetik pada kelompok B di RA As-Sa'idiyyah. Melalui pembelajaran daring ini kreativitas anak usia dini terstimulus dengan baik menjadikan kegiatan bermain pasir tersebut solusi untuk menumbuhkan kreativitas pada anak, walaupun melakukan kegiatan tersebut dirumah.

Selama proses kegiatan pembelajaran dirumah, anak akan merasa bosan dengan tugas-tugas yang diberikan, anak perlu kegiatan yang menyenangkan seperti bermain. Bermain bagi semua anak merupakan hal yang sangat disukai, setiap hari mereka tidak akan lepas dari bermain. Menurut piaget (dalam Fadillah, M 2019, hlm. 7) mendefinisikan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dalam menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi anak, karena dengan kegiatan bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang mampu merangsang perkembangan dirinya. Bermain bagi anak usia dini, aktivitas bermain dapat berpengaruh pada diri anak Muksin (dalam Sugianti, 20 12, hlm. 3) dengan teori surplus Energy menyatakan terdapat manfaat dalam bermain yaitu untuk memberikan semangat kembali seorang anak dalam melakukan aktivitasnya kembali. . Bermain pasir kinetik pada anak-anak merupakan bentuk aktivitas baru yang sangat menyenangkan. Melalui kegiatan bermain pasir, anak mampu menciptakan suatu bentuk sesuai dengan imajinasinya. Ketika anak berhasil melakukan kegiatan tersebut anak akan merasakan senang dan puas akan hasil karyanya. Sejalan dengan menurut Mudjito (dalam Rahmatunnisa dan Halimah, 2018, hlm. 76) manfaat bermain pasir bagi anak usia dini yaitu mampu mengembangkan ide kreatifnya dan memperluas pengalaman bermain memberikan banyak kesempatan untuk anak mengeksplorasi bahan-bahan alami dalam menstimulus system kerja anak tanpa hambatan.

## **METODOLOGI**

Metode yang dilakukan pada peneliti dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Metode kualitatif yaitu metode riset yang memberikan penjelasan dengan menggunakan analisis dalam pelaksanaannya. Metode ini bersifat subjektif dalam proses penelitian lebih diperlihatkan dan cenderung lebih fokus pada landasan teori. Sugiyono (2017, hlm. 14) juga menyebutkan bahwa metode kualitatif sering disebut metode naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natular setting*). Penelitian yang menggunakan metode kualitatif bertujuan untuk memahami obyek yang diteliti secara mendalam. Metode kualitatif ini dilakukan dengan mendalam, cermat dan terperinci sehingga mendapat pengumpulan data yang lengkap dan dapat menghasilkan informasi-informasi yang menunjukkan kualitas.

Prosedur pengumpulan data ini peneliti menggunakan instrumen observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan terhadap anak dan pendidik. Peneliti melakukan sekitar 8 kali observasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 10 orang siswa pada kelompok B di RA As-Sa'idiyyah dengan 5 perempuan dan 5 laki-laki. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021-2022 bulan Juni.

Teknik analisis data dalam penelitian ini mengikuti konsep dari Miles dan Huberman (1992, hlm. 16) mengemukakan ada tiga alur kegiatan terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data/display, dan penarik kesimpulan atau verifikasi data. Data diperoleh melalui hasil observasi, wawancara akan diuraikan terperinci, dirangkum dan difokuskan. Selanjutnya disusun secara sistematis, menekankan pokok-pokok penting, kemudian data tersebut memberi gambaran yang sesuai. Dari data yang telah dipilih, direduksi, disimpulkan dan dilakukan verifikasi. Selama penelitian berlangsung sehingga metode pengumpulan data dapat menjamin kredibilitas dan objektivitas penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan paparan diatas salah satu aspek perkembangan ialah menumbuhkan kreativitas anak usia dini. Seperti yang dijelaskan diatas bahwa kreativitas mengembangkan ide-ide gagasan, keterampilan bereksplorasi berfikir kreatif dan mengembangkan bakat anak. Hasil pengumpulan data selama 8 kali pertemuan pembelajaran daring untuk menumbuhkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain pasir kinetik pada kelompok B di RA As-Sa'idiyyah yang dilakukan dengan menggunakan grup *WhatsApp*. Bahwa proses pelaksanaan kegiatan bermain pasir kinetik ini sudah mampu menggambarkan suatu proses pembelajaran daring yang dapat menumbuhkan kreativitas anak usia dini.

Dengan kegiatan pembelajaran daring ini, anak mampu melakukan ide gagasan, kegiatan yang unik dengan caranya sendiri melalui kegiatan bermain pasir kinetik. Pada saat kegiatan pembelajaran daring terkait dengan untuk menumbuhkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain pasir kinetik secara keseluruhan anak terstimulus mendapat pencapaian perkembangan memuaskan. Dengan adanya kegiatan bermain pasir kinetik anak lebih bersemangat antusias dalam selama belajar dari rumah.

Pada penelitian ini pembelajaran daring untuk menumbuhkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain pasir kinetik menggunakan *platform WhatsApp grup*. Pendidik dan siswa dapat berkomunikasi melalui media tersebut dengan cara mengirim foto atau video pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan saat pembelajaran

berlangsung. Selain dengan foto atau video pedidik juga seringkali menggunakan *videocall* dengan anak secara bergantian berkelompok. Kegiatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah bermain pasir kinetik dengan menggunakan alat-alat yang ada dirumah.

Berdasarkan hasil observasi pengumpulan data yang dilakukan pada saat pembelajaran daring tahap pertama dan tahap kedua terkait dengan untuk menumbuhkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain pasir kinetik pada kelompok B di RA As-Sa'idiyyah mendapat respons yang cukup baik. Anak dapat mengikuti kegiatan bermain pasir kinetik, walaupun beberapa anak masih kesulitan untuk membentuk pasir kinetik dengan baik.

Pada pertemuan tiga, empat dan lima kegiatan bermain pasir kinetik melalui pembelajaran daring berdasarkan hasil observasi mengenal bentuk, warna, konsep kasar halus disekitar lingkungannya, mendapat respons yang baik dan positif. Anak-anak terlihat bersemangat untuk mencoba kembali kegiatan bermain pasir kinetik. Di tahap ini anak mulai menikmati dan tenang untuk membentuk dengan imajinasi mereka. Walaupun masih terlihat beberapa dalam membentuknya masih terlihat kaku, berantakan akan tetapi cukup baik dibandingkan dengan pertemuan pertama dan kedua.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tahap enam dan tujuh, antusias anak terlihat saat *videocall* dilakukan. Anak-anak terlihat bersemangat dalam melakukan kegiatan bermain pasir kinetik walaupun dalam pembelajaran daring. Pada tahap 6 dan 7 anak-anak mulai membentuk dengan cekatan dan imajinasi dalam mengeksplor lingkungan. Seni menciptakan ide-ide baru dalam beberapa kegiatan. Mereka sudah mulai terbiasa dengan kegiatan bermain pasir kinetik yang dilakukan secara daring.

Pada tahap observasi terakhir yaitu tahap ke-8 respon dan antusias anak sangat baik. Dengan kegiatan bermain pasir kinetik pada kelompok B di RA As-Sa'idiyyah mulai berkembang dan meningkat. Pada tahap ke-8 ini anak sudah memahami terkait kegiatan bermain pasir kinetik. Dalam berimajinasi membentuk, menciptakan ide-ide baru dan melihatkan hasil kreasi dan menceritakannya.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut maka pembelajaran daring berjalan dengan baik. Pendidik menstimulasi kreativitas anak, yang mana kegiatan bermain pasir kinetik tersebut memberi pengalaman baru dalam pembelajaran yang menyenangkan dan tidak mudah membosankan bagi anak.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Takahopekang, Danjie, dan Nafiqoh (2020) dalam penelitian dengan judul "Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Pasir Ajaib" dengan menggunakan metode kuasi eksperimen, yang menggunakan metode pembelajaran dengan media pasir ajaib, hasil penelitian ini menjelaskan mengenai proses dan hasil yang dilakukan anak ketika kegiatan pembelajaran mengenal bentuk, warna, konsep terlihat antusias yang ditunjukkan oleh anak.

Wahyuni, Rahelly, dan Syafdaningsih (2017) yang menyatakan dengan bermain pasir kinetik berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas anak usia dini. Hal ini di buktikan dengan hasil penelitian dengan menggunakan metode eksperimen dan mendapat hasil perhitungan kreativitas anak sebesar 52% anak berada dikategori, anak membentuk karya sesungguhnya dengan berbagai bahan, anak mampu menghasilkan karya yang dibuat secara lengkap, dan anak mampu membuat karya seni sesuai kreativitasnya. Penelitian serupa Khamaliyah, Atin, dan Ratih, (2019) dalam penelitiannya dengan metode pre-test dan post-test dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan judul

“Pengaruh Bermain Pasir Kinetik Terhadap Kreativitas Anak”. Menyatakan ada pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak kelompok B usia 5-6 tahun dalam kegiatan bermain pasir kinetik tersebut, hasil skor rata-rata 47,43 melalui kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh skor 41,43. Semakin sering anak diberikan pasir kinetik maka kreativitas anak semakin meningkat, karakteristik anak pada usianya yang masih berada dalam dunia bermain, dan anak tidak akan merasakan jenuh ataupun bosan.

Pada kegiatan bermain pasir kinetik anak diberi kesempatan untuk mampu mengeksplor, mengekspresikan imajinasi dan ide-ide kreativitasnya. Hal ini selaras dengan pernyataan Munandar (dalam Mulyani, 2019, hlm. 6) yang mengungkapkan bahwa kreativitas bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat orisinal, murni, dan bermakna. Kegiatan ini mengenal berbagai macam bentuk, warna, ukuran dan kreasi imajinasi anak.

Berdasarkan hasil pengamatan dari beberapa penelitian diatas, kegiatan bermain pasir kinetik dapat menjadi salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia dini. Dengan kegiatan bermain pasir kinetik anak mampu mengeksplor, mengekspresikan imajinasi dan ide-ide kreativinya, memiliki rasa seni, membentuk berdasarkan objek.

## **KESIMPULAN**

Kreativitas anak usia dini dengan kegiatan bermain pasir kinetik dapat menumbuhkan imajinasi kreatifitas, menghasilkan karya, mengekspresikan diri, dan memecahkan masalah. Aspek-aspek perkembangan anak apabila kreativitas tersebut tidak dikembangkan maka anak akan mengalami kesulitan dalam hal berpikir sehingga menghambat dalam perkembangan kecerdasannya, untuk itu perlu adanya stimulasi-stimulasi perkembangan kreativitas agar anak tidak mudah cepat bosan dan merasa antusias. Kegiatan bermain pasir kinetik merupakan salah satu kegiatan yang mampu menarik minat anak. Dengan kegiatan bermain pasir kinetik ini maka anak akan semakin berimajinasi, membuat ide-ide kreatif, mengenal berbagai macam bentuk, warna, ukuran dan membentuk dengan berbagai macam kreasinya. Dapat disimpulkan bahwa dengan kegiatan bermain pasir kinetik dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arif,A., Dirgahayu., Osti, A. L., & Nurwahida. (2017). Peningkatan Kualitas Moral Anak Usia Dini Melalui Media Boneka Tangan Berbasis Kisah Keteladanan Nabi dan Rasul Di TK/TPA Nurhidayah Kampung Parang Desa Palangga. *Jurnal Penelitian dan Penalaran Universitas Muhammadiyah Makassar*.4(2).1-13.
- Aswandi. (2011). Pendidikan karakter (*Jurnal Publikasi Ilmiah PU UPI*) asosiasi arjana dan Dosen PU, Bandung
- Djuwita, P. (2017). Pembinaan Etika Sopan Santun Peserta Didik Kelas V Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Nomor 45 Kota Bengkulu. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 27-36.
- Napitupulu, D. S. (2017). Nilai-Nilai Pendidikan Pada Kisah Nabi Adam AS. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 243-256.

- Na'imah, T. (2018, December). Internalisasi Nilai Akhlaqul Karimah Dalam Pendidikan Karakter. In *SemNasPsi (Seminar Nasional Psikologi)* (Vol. 1, No. 1, pp. 73-86).
- Novalita, R. (2014). Pengaruh perencanaan pembelajaran terhadap pelaksanaan pembelajaran (suatu penelitian terhadap mahasiswa pplk program studi pendidikan geografi fkip universitas almuslim). *Lentera: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 147059.
- Haryadi, T., & Ihya'Ulumuddin, D. I. (2016). Penanaman nilai dan moral pada anak sekolah dasar dengan pendekatan storytelling melalui media komunikasi visual. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 2(01), 56-72.
- Hasyimi, M., A., (1994). *Apakah Anda Berkepribadian Muslim*. Jakarta: Gema Insani Pess
- Imron, A., & Benty, D. D. N. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Sopan Santun Melalui Pembelajaran Akidah Akhlak. *JAMP: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 3(2), 182-191.
- Iswari, N., & Sri Hartini, S. H. (2017). *Implementasi Keteladanan Guru Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas 3 SD Muhammadiyah 21 Baluwarti Tahun Ajaran 2016/2017* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rohendi, E. (2018). Mengembangkan Sikap dan Perilaku Anak Usia Dini melalui Pendidikan Berbasis Karakter. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Satibi, O. (2004). *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai agama*. Jakarta
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet, hlm 227.