

PENGARUH PERMAINAN PLAYDOUGH TERHADAP KREATIVITAS ANAK PAUD HARSYA CERIA BANDA ACEH

Murni¹, Muhammad Iqbal²

^{1,2}STKIP An Nur NAD

Email: murnimurni808@gmail.com, iqbal yoga89@yahoo.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tentang permainan playdough terhadap kreativitas anak usia dini yang bahwasannya anak merupakan individu yang unik, tidak ada dua anak yang sama persis sekalipun mereka kembar siam. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Karena setiap orang terlahir dengan potensi kreatif dan potensi ini dapat dikembangkan dipupuk dan diarahkan karena yang lebih baik bagi anak agar tidak hilang begitu juga, salah satu permainan yang dapat memancing kreativitas anak usia dini adalah permainan playdough yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta melatih originalitas dalam berkarya. Kreatif bisa diartikan giat bekerja, rajin berikhtiar, rajin belajar mencari penemuan baru yang bermanfaat bagi orang lain, masyarakat, bangsa dan negara.

Kata-kata kunci: Permainan Playdough, Kreativitas Anak

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu bentuk usaha untuk pengembangan diri melalui proses belajar tanpa ada sekat yang membatasinya, karena pada kenyataannya pendidikan sudah berlangsung dari saat manusia dilahirkan sampai akhir hayat. Dalam GBHN Tap MPR No II/MPR/1983 bahwa pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Dari hal yang sudah diketahui tersebut, bahwa pendidikan tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga berlangsung didalam keluarga, dan masyarakat yang akan berlangsung seumur hidup manusia. Karena itu perlu adanya rasa tanggung jawab dan kerjasama antara ketiga lapisan dalam upaya meningkatkan pendidikan.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu

upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini merupakan yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak selanjutnya (Hura & Mawikere, 2020).

Pendidikan Anak Usia Dini mempunyai tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak adalah individu yang baru mengenal dunia sehingga anak sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak perlu dibimbing agar mengenal tentang dunia ini misal tentang fenomena alam dan keterampilan-keterampilan

atau kemampuan yang dibutuhkan untuk hidup (Ayu & Junaidah, 2019).

Anak merupakan individu yang unik, tidak ada dua anak yang sama persis sekalipun mereka kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan bakat, minat ataupun kemampuan-kemampuan yang ada pada diri anak. Untuk mengembangkan potensi dan kemampuannya, anak dapat memasuki pendidikan anak usia dini. Sebagaimana Allah menjelaskan dalam Al- Qur'an Surat An-Nahl ayat 78:

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur"(Q.S An-Nahl ayat 78).

Ayat ini mengandung penjelasan bahwa setelah Allah melahirkan kamu dari perut ibumu, maka Dia menjadikan kamu dapat mengetahui segala sesuatu yang sebelumnya tidak kamu ketahui. Dia telah memberikan kepadamu beberapa macam anugerah berikut ini:

1. Akal sebagai alat untuk memahami sesuatu, terutama dengan akal itu kamu dapat membedakan antara yang baik dan jelek, antara yang lurus dan yang benar dan yang salah.
2. Pendengaran sebagai alat untuk mendengarkan suara, terutama dengan pendengaran itu kamu dapat memahami percakapan diantara kamu.
3. Penglihatan sebagai alat untuk melihat segala sesuatu, terutama dengan penglihatan itu kamu dapat mengenal diantara kamu.

4. Perangkat hidup yang lain sehingga kamu dapat mengetahui jalan untuk mencari rizki dan materi lainnya yang kamu butuhkan, bahkan kamu dapat pula memilih mana yang terbaik bagi kamu dan meninggalkan mana yang jelek.

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam priode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial. Sistem komunikasi dengan kata lain bermain kaitan erat dengan pertumbuhan anak. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Karena setiap orang terlahir dengan potensi kreatif dan potensi ini dapat dikembangkan dipupuk dan diarahkan karena yang lebih baik bagi anak agar tidak hilang begitu juga (Rachmawati & Kurniati, 2011).

Salah satu permainan yang dapat memancing kreativitas anak usia dini adalah permainan playdough yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta melatih originalitas dalam berkarya. Kreatif bisa diartikan giat bekerja, rajin berikhtiar, rajin belajar mencari penemuan baru yang bermanfaat bagi orang lain, masyarakat, bangsa dan negara. Sifat kreatif dapat kita lihat dalam dunia pendidikan, misalnya lomba menulis karya ilmiah, yang hasil temuannya menjadi panutan ilmiah (Takahopekan, 2020).

Playdough adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi. Pengembangan kreativitas

anak melalui permainan playdough ini memiliki posisi penting dalam aspek perkembangan motorik karena dalam kegiatan ini setiap anak akan menggunakan imajinansinya untuk membentuk suatu bentuk yang berbeda sesuai dengan khayalannya (D. A. W. M. Putri, 2014). Dalam pembuatannya pun mereka menggunakan berbagai macam warna dan bentuk sesuai dengan imajinasi anak. Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun playdough ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri.

Paud Harsya Ceria Banda Aceh, diperoleh informasi bahwa PAUD Harsya Ceria Banda Aceh ketika obsevasi dilaksanakan pembelajaran sedang berlangsung materi yang disampaikan dalam kegiatan mewarnai menggunakan dengan bahan alat yang sama. kemudian terlihat kreasi tentang tumbuhan, hewan dan lainnya yang disesuaikan dengan tema pembelajaran yang diberikan oleh guru. jumlah anak di PAUD Harsya Ceria Banda Aceh di sana ada 48 siswa, yang di gunakan hanya 38 siswa, kelas kontrol 10 dengan kelas eksperimen 10 siswa. secara teoritis permainan playdough dianggap bisa menjadi alternatif untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan playdough di PAUD Harsya Ceria Banda Aceh, permasalahan yang terjadi di PAUD Harsya Ceria Banda Aceh masih banyak anak-anak yang belum bisa mengembangkan kreativitas bakatnya, dengan adanya permainan playdough diharapkan anak-anak bisa terus berkreativitas, karena permainan playdough ini memiliki posisi penting dalam

aspek perkembangan motorik karena dalam kegiatan ini setiap anak akan menggunakan imajinansinya untuk membentuk suatu bentuk yang berbeda sesuai dengan khayalannya.

METODE

Adapun sifat penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (Field Research) apabila dilihat dari tempat penelitian dilakukan. Penelitian lapangan (Field Research) adalah penelitian dengan menggunakan informasi yang diperoleh dari sasaran penelitian selanjutnya disebut informan atau responden melalui instrumen pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dokumentasi dan sebagainya (Darmalaksana, 2020).

Penelitian deskriptif kualitatif adalah metode yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan apa yang ada pada masa sekarang dan pada umumnya, bisa mengenai kondisi atau hubungan, pendapat yang sedang tumbuh atau efek yang sedang terjadi atau kecenderungan yang sedang berkembang (Imanulloh, 2020). Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran yang utuh dan mendalam tentang upaya kepala sekolah yang nantinya akan di analisis.

1. Lokasi dan Sumber Data

a. Lokasi

Adapun yang menjadi lokasi dalam penelitian ini adalah di Lingke kota Banda Aceh, karena mudah bagi penulis untuk menjangkau lokasi tersebut. Penulis memilih lokasi tersebut dikarenakan penulis menemukan ada suatu masalah tentang Permainan Playdough Terhadap Kreativitas Anak PAUD.

b. Sumber Data

1) Data primer

Data primer adalah “data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subyek sebagai sumber informasi yang dicari”.¹⁷ Dalam penelitian ini yang dijadikan data primer adalah hasil wawancara penulis dengan kepala sekolah dan guru yang mengajar di PAUD Harsya Ceria Banda Aceh serta angket yang akan dibagikan kepada siswa yang menjadi objek penelitian.

2) Data sekunder

Data sekunder adalah “data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitiannya”.¹⁸ Data pelengkap yang dikorelasikan dengan data primer dapat berupa informasi dari orang lain, dokumentasi, buku-buku, artikel di internet atau di media massa secara langsung maupun tidak langsung yang berhubungan dengan pokok permasalahan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan “langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data” (Sugiyono, 2016). Untuk memperoleh data yang kongkrit penulis menggunakan teknik pengumpulan data. Dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode perpustakaan dan metode lapangan yaitu sebagai berikut:

a. Library Research (Penelitian Kepustakaan)

Penelitian kepustakaan yaitu “pengumpulan data yang teoritis melalui kepustakaan dengan cara membaca buku-buku, jurnal, artikel, kitab-

kitab, dan lukisan-lukisan lainnya yang ada kaitannya dengan masalah yang ingin dibahas sehingga data tersebut dapat membantu pelaksanaan penelitian lapangan”.

Metode ini digunakan untuk mendapatkan sejumlah teori yang dapat mendukung penyelesaian penulis skripsi ini, yaitu dengan cara membaca dan menelaah buku-buku, literatur-literatur yang ada kaitannya dengan judul yang sedang dibahas yaitu Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kreativitas Anak PAUD.

b. Fiel Research (Peneliti Lapangan)

Penelitian lapangan, penulis akan terjun ke lapangan untuk memperoleh data yang diperlukan, Field research yaitu “suatu pengumpulan data dengan penelitian data yang diharapkan lebih efektif” (Sugiyono, 2013). Data yang diperoleh di lapangan yang dilakukan dengan cara meneliti dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan dan tulisan kepada objek penelitian yang terkait.

Penelitian lapangan penulis gunakan untuk memperoleh data dan fakta yang terjadi di lapangan. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan tiga metode diantaranya ialah: observasi, wawancara dan telaah dokumentasi.

a) Observasi. Observasi ini peneliti menggunakan observasi partisipasi, yaitu peneliti” melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti guna mendapatkan hasil yang lebih terperinci pada lokasi penelitian sebagai dasar pengumpulan data lebih lanjut”. Penulis mengadakan pengamatan langsung ke lokasi penelitian,

untuk memperoleh data yang lengkap tentang sasaran penelitian.

b) Wawancara. Wawancara adalah “sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (interviewer) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (interviewee)”.

Dalam menggunakan metode ini penulis mengharapkan memperoleh jawaban secara langsung, jujur dan benar serta keterangan lengkap yang berhubungan dengan obyek penelitian, sehingga memperoleh informasi yang valid dan akurat.

a) Tes. Tes adalah alat atau tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan tes kepada objek yang diteliti yang dijadikan penetapan skor angka. Jadi, dapat disimpulkan tes adalah sejumlah pertanyaan atau soal yang harus dikerjakan oleh siswa dengan tujuan untuk mengukur pemahaman Anak PAUD Ruhul Islam Kecamatan Kota Sigli.

b) Telaah Dokumen. Telaah dokumentasi yaitu “mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku surat kabar, majalah, agenda, dan lain sebagainya”.²⁴ Telaah dokumen adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data tertulis yang diambil dari sekolah yang berkaitan dengan penelitian mengenai gambaran umum lokasi sekolah dan data-data lain yang sekiranya dibutuhkan sebagai pelengkap dalam penelitian. Dalam hal ini, penulis mencari data dari buku monografi di SMP 4 Sakti, foto-foto hasil penelitian dan buku-buku pendukung lainnya.

4. Teknik Pengolahan dan Analisa Data

a. Teknik Pengolahan Data

Tahap-tahap pengolahan data, pada umumnya adalah “pemeriksaan/validitas data lapangan, pengkodean, pemasukan data, hasil pengolahan data dan analisis data”(Sugiyono, 2019). Setelah data terkumpul semua lalu diklasifikasikan sesuai variable-variabel tertentu untuk mempermudah dalam mempelajari, menganalisis dan merangkum kesimpulan.

Pengolahan data dilakukan dengan cara editing, yakni memeriksa kembali semua data yang diperoleh dari segi kelengkapan, kejelasan makna, kesesuaian dan keselarasan antara satu dengan yang lainnya, relevansi dan keseragaman satuan atau kelompok. Pengorganisasian data adalah “menyusun dan mensistematiskan data yang diperoleh dalam kerangka yang sudah direncanakan sebelumnya” (Endang Widi Winarni, 2018).

b. Analisis Data

Analisis data merupakan “upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagiorang.

Secara garis besar analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif yaitu proses analisis data dengan maksud menggambarkan analisis secara keseluruhan dari data yang disajikan dalam bentuk kata-kata tanpa menggunakan rumusan rumusan statistik dan pengukuran.²⁸ Selanjutnya dianalisis untuk memperoleh kejelasan penyelesaian masalah,

kemudian ditarik kesimpulan secara deduktif, yaitu dari hal yang bersifat umum menuju ke hal yang bersifat khusus.**HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. Pengertian Permainan Playdough

Playdough adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi (E. D. A. Putri et al., 2021). Permainan playdough adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain playdough, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan playdough, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan atau dengan kreativitasnya masing-masing (Usman & Fiana, 2020).

Sedangkan pengertian playdough yang penulis maksud disini adalah permainan dalam metode playdough yang dimainkan oleh siswa PAUD Harsya Ceria Banda Aceh.

2. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Fakhriyani, 2016). Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreaitivitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada (Heldanita, 2019). Kreativitas ialah berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif. Kreativitas adalah kemampuan untuk memecahkan persoalan yang memungkinkan orang tersebut memecahkan ide yang asli atau menghasilkan suatu yang adaptis (fungsi kegunaan) yang secara penuh atau berkembang. Sedangkan pengertian kreativitas yang penulis maksud disini adalah kreativitas yang dimiliki oleh siswa di PAUD Harsya Ceria Banda Aceh dari permainan Playdough.

3. Pengertian Siswa

Siswa adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar dimana di dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal (Andriani & Rasto, 2019). Siswa akan menjadi faktor penentu, sehingga dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya.

Menurut (mulyana aina, 2020) siswa adalah orang yang belum mencapai dewasa, yang membutuhkan usaha, bantuan bimbingan dari orang lain yang telah dewasa guna melaksanakan tugas sebagai salah satu makhluk Tuhan, sebagai umat manusia, sebagai warga negara yang baik dan sebagai salah satu masyarakat serta sebagai suatu pribadi atau individu.

Sedangkan pengertian siswa menurut penulis adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh orang tua untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan disekolah, untuk penulisan ini adalah siswa yang belajar di PAUD Harsya Ceria Banda Aceh.

KESIMPULAN

Pendidikan Anak Usia Dini mempunyai tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak adalah individu yang baru mengenal dunia sehingga anak sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Salah satu permainan yang dapat memancing kreativitas anak usia dini adalah permainan playdough yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta melatih originalitas dalam berkarya. Kreatif bisa diartikan giat bekerja, rajin berikhtiar, rajin belajar mencari penemuan baru yang bermanfaat bagi orang lain, masyarakat, bangsa dan negara. Sifat kreatif dapat kita lihat dalam dunia pendidikan, misalnya lomba menulis karya ilmiah, yang hasil temuannya menjadi panutan ilmiah. Permainan playdough adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain playdough, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan playdough, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan atau dengan kreativitasnya masing-masing.

SARAN

Guru hendaknya dapat meningkatkan pengenalan terkait dengan permainan *playdough* terhadap anak usia dini, dan bisa juga melalui permainan-permainan yang bervariasi yang dikemas dalam bentuk pembelajaran sesuai dengan usia anak. Selain itu, pimpinan PAUD Harsya Ceria Banda Aceh agar memotivasi guru yang ada dilingkungan sekolah Paud agar mampu memilih dan mendesain permainan sebagai model pembelajaran yang variatif seperti permainan playdough.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Ayu, S. M., & Junaidah, J. (2019). Pengembangan Akhlak pada Pendidikan Anak Usia Dini. *AL-IDARAH: JURNAL KEPENDIDIKAN ISLAM*.
<https://doi.org/10.24042/alidarah.v8i2.3092>
- Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Endang Widi Winarni. (2018). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D. In *Bumi Aksara*.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*.
<https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Heldanita, H. (2019). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*.
<https://doi.org/10.14421/jga.2018.31-05>
- Hura, S., & Mawikere, M. C. S. (2020).

- KAJIAN BIBLIKA MENGENAI
PENDIDIKAN ANAK DAN HAKIKAT
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.
*EDULEAD: Journal of Christian
Education and Leadership.*
<https://doi.org/10.47530/edulead.v1i1.12>
- Imanulloh, H. (2020). Penelitian Deskriptif Kualitatif. In *www.tripven.com*.
- mulyana aina. (2020). Pengertian inat Dan Minat Belajar Siswa. *Blogspot.Com*.
- Putri, D. A. W. M. (2014). Gestalt Play Therapy Untuk Menangani Masalah Penyesuaian Sosial: Studi Kasus Pada Siswa Taman Kanak-kanak. *Seminar Nasional Riset Inovatif II*.
- Putri, E. D. A., Wahyuno, E., Susilawati, S. Y., & Ummah, U. S. (2021). Keefektifan Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Autis. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*.
<https://doi.org/10.17977/um031v7i22021p97-104>
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2011). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak TK. In *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak TK*.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Sugiyono. 2013. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D." Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. <https://doi.org/10.1>. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Sugiyono. (2016). Memahami Penelitian Kualitatif. *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Bandung: CV Alfabeta*.
- Takahopekan. (2020). Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Pasir Ajaib. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*.
- Usman, U., & Fiana, W. (2020). Penerapan Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Smart PAUD*.
<https://doi.org/10.36709/jspaud.v3i1.10206>