

PENDAMPINGAN PERMAINAN PLAYDOUGH DARI TEPUNG UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK SEKOLAH DASAR DI KELURAHAN HABARING HURUNG

Brenda Mila Agriana¹, Noor Hujjatusnaini*¹

¹Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Palangka Raya
Jl. G. Obos Kompleks Islamic Centre Palangka Raya

*Email: noor.hujjatusnaini@iain-palangkaraya.ac.id

Abstrak

Ketersediaan media pembelajaran dan bermain di Sekolah dasar di Kelurahan Habaring Hurung sangat terbatas, sehingga kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran, kurangnya kreativitas anak yang tampak dari keterlibatan dalam proses belajar secara kolaboratif masih sangat minim. Hasil analisis fakta di atas menjadi dasar dilakukan program pendampingan ini, yang bertujuan untuk mengenalkan teknik belajar sambil bermain bagi anak usia sekolah dasar, dengan harapan melalui permainan yang menarik dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan meningkatkan kreativitas, memaksimalkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak secara seimbang. Metode yang digunakan meliputi pendekatan participant active learning, agar siswa dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki melalui metode permainan "Playdough". Subjek pendampingan adalah siswa SD kelas 1 Kelurahan Habaring Hurung. Hasil pendampingan tampak adanya peningkatan kreativitas siswa, yang tampak dari sangat antusias dalam melaksanakan tugas dan pembelajaran berkembang sangat baik. Kegiatan ini dilakukan dengan baik dan ceria oleh siswa. Mereka bergelora dan aktif dalam mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir. Kegiatan ini menghasilkan peningkatan keterampilan dan kreativitas siswa di kelas I SD negeri 1 Habaring Hurung. Permainan dan pembuatan playdough dari tepung ini sangat efektif dalam pembelajaran dan Siswa mendapatkan sensasi bermain sambil belajar.

Kata kunci: Bermain, Kreativitas, Playdough tepung

PENDAHULUAN

Kelurahan Habaring Hurung merupakan salah satu kelurahan di Kecamatan Bukit Batu, kota Palangka Raya dengan jumlah penduduk 857 jiwa (Data Statistik Palangka Raya, 2021). Berdasarkan data dinas pendidikan Palangka Raya bahwa Kelurahan Habaring Hurung memiliki satuan pendidikan untuk anak usia sekolah, meliputi TK At-Taqwa dan KB Harati, serta Sekolah Dasar Negeri-1. Selama wabah Covid-19 sampai masa transisi pasca pandemi, melalui Surat Dinas Pendidikan bernomor 420/803/870.Um-Peg/II/2022 tentang penyesuaian PTM bahwa beberapa kelurahan di Kecamatan Bukit Batu diantaranya Kelurahan Petuk Katimpun, Tumbang Tahai, Banturung, Sei Gohong, Tangkiling, Habaring Hurung, Kalampangan, Sabaru, Kereng Bangkirai, Tanjung Pinang dan Marang melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Kondisi PJJ selama pandemi dan masa transisi pasca wabah Covid-19 berpengaruh terhadap dunia pendidikan, utamanya untuk

jenjang usia sekolah dasar. Jenjang usia sekolah identik dengan usia bermain. Bermain merupakan hak dasar setiap anak usia sekolah dasar, karena menjadi sarana dalam mengekspresikan diri, lebih leluasa dengan tanpa ada rasa paksaan, dan berdampak positif bagi perkembangan di usianya (Hujjatusnaini, 2022). Lebih lanjut (Saputra, 2017) melaporkan bahwa bermain merupakan salah satu media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan, sehingga bermain mempunyai nilai praktis. Sejalan dengan pendapat tersebut, teori lainnya mengungkapkan tentang keuntungan dari bermain, diantaranya dapat memperkuat naluri, sebagai sarana meningkatkan kreativitas dan fleksibilitas anak yang berdampak positif terhadap perkembangan anak.

Pemenuhan hak dasar anak usia sekolah dalam aspek pemenuhan sarana dan media bermain di Kelurahan Habaring Hurung tidak sejalan dengan tuntunan pembentukan karakter yang berkaitan dengan kehidupan anak sebagaimana diatur dalam UU No.20 Tahun

2003 tentang fungsi pendidikan untuk mengembangkan kemampuan dan membangun watak serta peradaban bangsa, menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat dan kreatif. Secara keseluruhan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 (Hujjatusnaini et al., 2022). Saran dan media bermain yang bersifat edukatif bagi anak usia sekolah di Kelurahan Habaring Hurung masih sangat terbatas, sehingga berdampak pada ketuntasan literasi anak, kurangnya antusias dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. (Hujjatusnaini, 2021) melaporkan bahwa pandemi Covid-19 yang berlangsung selama lebih dari dua tahun menjadi salah satu faktor rendahnya ketuntasan literasi baca tulis anak usia sekolah. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, (Mashfufah & Listiana, 2019) mempertegas bahwa ketuntasan literasi pada anak usia sekoah merupakan salah satu aspek yang penting untuk dipersiapkan sebelum anak memasuki usia sekolah (*school readiness*).

Keterbatasan sarana dan media di Kelurahan Habaring Hurung serta permasalahan lain sebagai dampak dari keterbatasan tersebut ditindaklanjuti dengan adanya upaya eksplorasi media permainan edukatif yang dapat diimplementasikan melalui “Rumah Literasi” bagi anak usia sekolah dasar di Kelurahan Habaring Hurung. Program ini diawali dengan tahap awal survey lokasi, pelaksanaan program sampai dengan evaluasi dan pelaporan secara sistematis yang mengacu pada perencanaan serta kondisi yang ada di lapangan. Media permainan edukatif yang digunakan diantaranya adalah *playdough*. Pemilihan media permainan ini didasari pertimbangan bahwa media permainan edukatif *playdough* dinilai aman untuk anak dan dapat meningkatkan seluruh sudut pandang perkembangan anak usia dini. Membuat dan memainkan *playdough* dapat membantu membentuk motorik halus anak usia dini. Anak-anak dapat menggunakan tangan dan peralatan untuk membuat dan membentuk adonan dengan pengalaman itu, anak-anak meningkatkan koordinasi tangan, mata dan ketangkasan serta kekuatan tangan yang dapat memajukan perkembangan motorik anak untuk menulis dan menggambar (Haryani, 2014). Secara umum tujuan pembelajaran dengan menggunakan permainan “Playdough” untuk siswa SD kelas 1 mengenal dan dapat mempe-

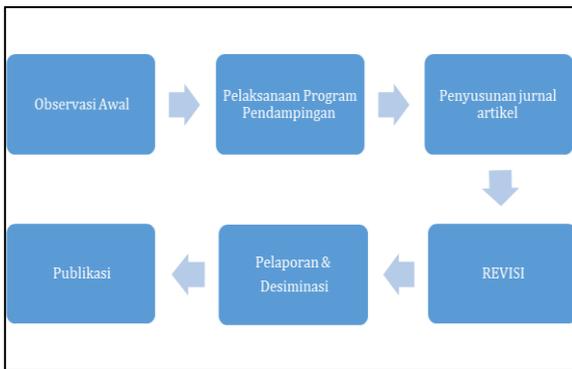
lajari permainan yang menarik agar dapat melibatkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, selain itu dengan permainan ini diharapkan juga dapat mengembangkan kemampuan kreativitas siswa. Selain itu dengan permainan *playdough* ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman dan meningkatkan Kreativitas agar memaksimalkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak secara seimbang dan berkesinambungan.

Capaian program pendampingan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia sekolah dasar di Kelurahan Habaring Hurung. Peningkatan kreativitas anak pada usia sekolah melalui media edukatif juga diharapkan berkorelasi positif terhadap meningkatnya kualitas belajar. Capaian program pendampingan dilakukan pemantauan awal dan akhir program untuk mengetahui kemajuan program, ketercapaian sasaran program, target dan indikator capaian (*output, outcome, impact*) yang telah disusun di awal program. Target dan indikator capaian program dilakukan sesuai dengan kondisi riil awal program pendampingan. (Hujjatusnaini, 2022) menyatakan bahwa langkah menyiapkan anak usia sekolah dasar akan memasuki pada fase *new normal life* pasca pandemi Covid-19 penting dilakukan, dengan harapan dapat berdampak positif terhadap aspek pendidikan dan ketuntasan pengetahuan dan keterampilan anak usia sekolah. Beberapa studi sebelumnya (Harling et al., 2020) menjadi dasar pendapat tersebut, dimana dilaporkan bahwa pendampingan literasi anak usia sekolah dengan berbagai media dinyatakan mampu meningkatkan ketuntasan literasi baca tulis anak. Pendampingan sejenis juga dilakukan oleh (Khair et al., 2022) yang melaporkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar anak di era *new normal* ketika dilakukan pendampingan menggunakan media berugak literasi di Desa Menceh Sakra Timur.

METODE

Kegiatan pengabdian ini merupakan bagian dari kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik IAIN Palangka Raya, ditujukan pada siswa kelas satu di SD Negeri 1 Habaring Hurung, dengan jumlah 17 siswa. Program pendampingan dilaksanakan selama satu kali pertemuan, pada 27 Mei 2022 Metode yang digunakan meliputi pelatihan dan pendam-

pingan. Metode ini dipilih karena kegiatan ini diutamakan praktek dari pada teori yaitu mengutamakan keterampilan siswa dalam bermain dan belajar dengan *Playdough*. Pendekatan *participant active learning* ini digunakan agar siswa dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Pendekatan ini bertujuan agar menjaga konsentrasi siswa dalam kegiatan. Pelaksanaan program dilakukan sesuai dengan tahapan yang direncanakan awal kegiatan, yang secara ringkas tampak pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Pelaksanaan Program

Program dilaksanakan seperti pada Gambar 1 dimulai dengan dengan melakukan observasi awal yang dilaksanakan di SDN 1 Habaring Hurung. Hasil dari observasi akan dijadikan dalam melakukan rancangan program pendampingan dan roadmap program. Setelah itu pelaksanaan program pendampingan.

Sasaran

Habaring Hurung merupakan salah satu kelurahan di Kecamatan Bukit Batu kota Palangka Raya. Kelurahan Habaring Hurung mempunyai luas wilayah ± 7.640 Ha. Kelurahan Habaring Hurung memiliki satuan pendidikan untuk anak usia sekolah, meliputi TK At-Taqwa dan KB Harati, serta Sekolah Dasar Negeri-1. Hasil observasi menunjukkan bahwa SDN 1 Habaring hurung kurang adanya pembelajaran praktek karena adanya COVID-19 sehingga waktu belajar mereka pun sangat minim.

Lokasi kegiatan

Kegiatan pengabdian yang dibuat dalam program pendampingan anak tingkat Sekolah Dasar Ini dilaksanakan di ruangan kelas 1 SD negeri 1 Habaring Hurung secara offline.

Rancangan evaluasi

Proses perancangan yang sistematis akan menghasilkan pelaksanaan program yang baik, diawali dengan observasi awal, sampai dengan evaluasi. Tujuannya agar mengetahui Indikator pencapaian (output, outcome, impact), kemajuan program, pencapaian sasaran program, target dan indikator yang telah disusun di awal program. Program dirancang seperti tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Program

| KEGIATAN | PELAKSANAAN |
|--|---|
| Observasi awal | Brenda Mila Agriana |
| Perumusan indikator dan target capaian program | Brenda Mila Agriana Dr. Noor Hujjatusnaini, M.Pd |
| Pelaksanaan pendampingan | Brenda Mila Agriana |
| Revisi | Dr. Noor Hujjatusnaini, M.Pd Brenda Mila Agriana |
| Pelaporan dan desiminasi | Dr. Noor Hujjatusnaini, M.Pd Brenda Mila Agriana |
| Evaluasi akhir | |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pendampingan dilasanakan berdasarkan ketuntasan indikator target dasar kreativitas anak. Proses pendampingan dilaksanakan secara berkelompok dengan metode offline, sebagaimana tampak pada Gambar 2. Kegiatan ini dilakukan di kelas 1 Sekolah Dasar, yang dimulai dengan menjelaskan terlebih dahulu alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat playdough dari tepung dan menconthokan terlebih dahulu cara pembuatannya.



Menjelaskan alat bahan dan prosedur kerja pembuatan playdough



Siswa membentuk adonan playdough dari tepung sesuai keinginan masing- masing



Foto bersama setelah kegiatan pendampingan pembuatan playdough dari tepung



Siswa dibagi menjadi 3 kelompok lalu membuat playdough dari tepung dengan



siswa membentuk adonan playdough dari tepung sesuai keinginan masing- masing



Hasil dari kreativitas siswa

Materi kegiatan

Metode pendampingan dilaksanakan dengan proses belajar sambil bermain pada anak kelas 1 yang usia anak sekitar 7-8 tahun. Selama tahap pendampingan, dilakukan pengarahannya dan memantau efektifitas dan terlaksana program. Secara lengkap rincian pelaksanaan program pendampingan pada tabel 2.

Tabel 2. Rincian Kegiatan

| Kegiatan | Pelaksana | |
|--------------------|------------------------------|---|
| Kegiatan hari ke-1 | Aktivitas | <ul style="list-style-type: none"> Melakukan observasi awal dan maaping problem mencari permasalahan induk yang menjadi faktor utama Menyusun rancangan dan roadmap |
| | Tujuan | <ul style="list-style-type: none"> Untuk menemukan kebutuhan, gambaran solusi dari permasalahann dan sebab akibat dari kondisi lapangan Terbentuknya rancangan dan roadmap kegiatan |
| | Pelaksanaan dilakukan dengan | <ul style="list-style-type: none"> Survey lapangan |
| Kegiatan hari ke-2 | Aktivitas | <ul style="list-style-type: none"> Pelaksanaan pendampingan permainan playdough dari tepung Membuat adonan playdough secara berkelompok Membuat bentuk kreatif dari adonan secara individual |
| | Tujuan | <ul style="list-style-type: none"> Melaksanakan pendampingan permainan playdough Agar meningkatkan kerja sama antar anak Agar meningkatkan kreativitas masing masing anak |
| | Pelaksanaan dilakukan dengan | <ul style="list-style-type: none"> Pendampingan permainan playdoght dari tepung Pengarahan dalam pembuatan adonan playdough dari tepung |

Pelaksanaan pendampingan secara keseluruhan dilaksanakan 1 hari yang diawali dengan pembuatan playdough dari tepung. Adapun alat dan bahan yang digunakan adalah tepung, air, garam, pewarna (Ada 3 warna), wadah untuk tempat pembuatan dan pengaduk. Lalu siswa

membuat adonan dengan dibagi tiga kelompok dan dilakukan bersama sama dengan kelompok masing-masing. Tahapan ini, dapat melatih kerja sama dan berpikir anak dalam membuat dan menentukan tekstur adonan bersama teman sekelompok. Pada tahapan ini siswa tetap diarahkan dan diawasi.

Kemudian selanjutnya yaitu secara individu siswa membentuk adonan playdough dari tepung sesuai keinginan mereka. Tahapan ini untuk melatih kreativitas dari masing-masing siswa dan juga melatih mereka dalam berpikir secara imajinatif. Siswa mempunyai masing-masing bentuk kreativitas dari dalam dirinya. Pendamping hanya perlu menyiapkan sarana dan prasarana agar siswa dapat menyalurkan potensinya. Dorongan yang diberikan akan membuat anak mendapatkan kesempatan untuk menjadi kreatif. Membiarkan siswa dengan mandiri melakukan memegang, membentuk, menggambar sesuai dengan imajinasinya mereka yang akan mereka tuangkan dalam membuat playdough dari tepung. Metode belajar sambil bermain menggunakan playdough merupakan salah satu bagian dari faktor eksternal yang tentunya berpengaruh terhadap motivasi dan minat belajar siswa, yang penting untuk dipertimbangkan sebagai variabel (Periyadi et al., 2022).

Instrumen pengumpulan data menggunakan bentuk instrumen observasi data hasil pengabdian dikerjakan dengan menggunakan analisis data kualitatif. Dengan 4 indikator yang dinilai dengan anak belum berkembang (BB), anak mulai berkembang (MB), anak berkembang sesuai harapan (BSH), anak berkembang sangat baik/ optimal (BSB). Hasil penilaian seperti pada tabel no. 3. Gambaran capaian keterlaksanaan program tampak pada Gambar 3.

| | Indikator yang dinilai | | | | | |
|--------------------|------------------------|-------|-------------|-------|-------------|-------|
| | Indikator A | | Indikator B | | Indikator C | |
| | Pra | Pasca | Pra | Pasca | Pra | Pasca |
| Jumlah skor | 36 | 51 | 30 | 52 | 27 | 48 |
| Rata-rata | 2,11 | 3 | 1,76 | 3,02 | 1,58 | 2,82 |

Keterangan Indikator Perkembangan

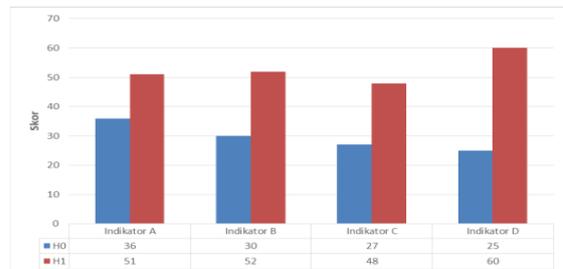
Kreativitas Anak:

- A : Keterampilan menggunakan jari tangan
- B : Keterampilan membuat bermacam-macam bentuk

- C : Keterampilan membuat bentuk dengan rapi
- D: Kemampuan mengenal bentuk yang dibuat

Keterangan Penilaian Indikator:

- Skor 1 :anak belum berkembang (BB)
- Skor 2:anak mulai berkembang (MB)
- Skor 3:anak berkembang sesuai harapan (BSH)
- Skor 4:anak berkembang sangat baik/ optimal (BSB)



Gambar 3. Pendampingan permainan playdough

Hasil evaluasi dari pendampingan permainan playdough dari tepung untuk meningkatkan kreativitas terlihat pada gambar 3. Sebelum dilakukan pendampingan pada indikator Keterampilan menggunakan jari tangan hanya memiliki rata rata nilai 2,11 yang berakti anak mulai berkembang (MB) namun setelah dilakukan pendampingan memiliki rata rata 3 yang berakti anak berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator Keterampilan membuat bermacam-macam bentuk sebelum dilakukan pendampingan memiliki rata-rata 1,76 yang berakti anak belum berkembang (BB) mengalami kemajuan menjadi rata- rata 3,02 yang berakti anak berkembang sesuai harapan (BSH) setelah dilakukan pendampingan. Selanjutnya indikator Keterampilan membuat bentuk dengan rapi meningkat juga yang awalnya rata-rata 1,58 (anak belum berkembang (BB)) menjadi 2,82 (anak mulai berkembang (MB)), dan indikator yang terakhir Kemampuan mengenal bentuk yang dibuat juga mengalami peningkatan setelah pendampingan yaitu rata rata 1,47 yaitu anak belum berkembang (BB) menjadi 3,52 yaitu anak berkembang sangat baik/ optimal (BSB).

Evaluasi Kegiatan

Pencapaian program pendampingan secara rinci disajikan dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Evaluasi Kegiatan

| Pertemuan/Materi | Kesulitan yang dihadapi | Indikator kesuksesan | Keterangan |
|---|--|----------------------|--|
| <u>Hari Pertama</u> | | | |
| Materi kegiatan | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Observasi awal • Maaping problem • Menyusun rancangan dan roadmap | <ul style="list-style-type: none"> Penentuan kelas yang akan di observasi. Kelas banyak yang belum siap saat dilakukan observasi | 40% | <ul style="list-style-type: none"> Guru sangat mendukung ketika ingin dilakukan pendampingan Siswa sangat antusias saat dilakukan observasi |
| Metode: Survey | Mengatur anak-anak untuk serius saat observasi | | |
| <u>Hari kedua</u> | | | |
| Materi kegiatan | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan pendampingan permainan playdough dari tepung • Membuat adonan playdough secara berkelompok • Membuat bentuk kreatif dari adonan | <ul style="list-style-type: none"> Waktu yang digunakan dalam pendampingan kurang lama | 80% | <ul style="list-style-type: none"> Respon siswa sangat antusias dan senang dalam pengolahan playdough sampai pembentukan permainan playdough Siswa menikmati permainan sambil belajar imajinasi yang meningkatnya kreativitas dilihat dari hasil karya siswa dalam membentuk |
| Metode: Praktek secara langsung | | | |

Kegiatan ini dilakukan dengan baik dan ceria oleh siswa. Dilihat dari mereka aktif dalam mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir. Kegiatan ini menghasilkan peningkatan keterampilan dan kreativitas siswa di kelas I SD negeri 1 Habaring Hurung. Berbeda dengan sebelumnya siswa hanya mendapatkan materi saja yang memberikan efek jenuh dikarenakan hanya mendengarkan dan tidak ada bermain dalam pembelajaran. Pengamatan yang dilihat dari respon siswa dari awal hingga akhir dalam kegiatan permainan playdough memberikan efek yang sangat baik yaitu antusias membuat belajar sambil bermain lebih menyenangkan dan tidak membosankan untuk siswa dan dapat membuat mainan sederhana yang tidak berbahaya. Dengan demikian, pembelajaran pembuatan playdough cukup efektif karena siswa juga dapat memahami kekompakan tim, dan bermain sambil belajar.

KESIMPULAN

Playdough adalah salah satu media permainan edukatif yang aman untuk anak dan dapat meningkatkan seluruh sudut pandang perkembangan anak usia sekolah. Bermain playdough ini diharapkan anak-anak dapat meningkatkan koordinasi tangan, mata dan ketangkasan serta kekuatan tangan yang dapat memajukan perkembangan motorik anak untuk menulis dan menggambar. Dari hasil pengamatan ada peningkatan dari setiap indikator kreativitas

terjadi saat sebelum dan sesudah pendampingan. Pada indikator Keterampilan menggunakan jari tangan hanya memiliki rata rata nilai 2,11 menjadi rata rata 3, Pada indikator Keterampilan membuat bermacam-macam bentuk sebelum dilakukan pendampingan memiliki rata-rata 1,76 mengalami kemajuan menjadi rata-rata 3,02 Selanjutnya indikator Keterampilan membuat bentuk dengan rapi meningkat juga yang awalnya rata-rata 1,58 menjadi 2,82 dan indikator yang terakhir Kemampuan mengenal bentuk yang dibuat juga mengalami peningkatan setelah pendampingan yaitu rata rata 1,47 yaitu menjadi 3,52. Hal ini dapat disimpulkan bahwa permainan playdough efektif dalam meningkatkan kreatifitas anak. Siswa mendapatkan sensasi bermain sambil belajar dan memberikan efek yang sangat baik yaitu meningkatkan antusias siswa belajar sambil bermain lebih menyenangkan, dan tidak membosankan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih diberikan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dalam segala kegiatan ini. Ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi tingginya disampaikan kepada dosen pembimbing lapangan dan Sekolah dasar negeri 1 Habaring hurung yang telah membantu dan memberikan izin untuk dilakukan pendampingan sehingga kegiatan berjalan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Harling, V. N. Van, Rumalutur, S., & Tobi, M. D. (2020). *Pendampingan Peningkatan Literasi Baca Tulis Anak Usia Sekolah Di Kelurahan Suprau Distrik Maladum Mes. 4*, 577–584.
- Haryani, C. (2014). *Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini*.
- Hujjatusnaini, N. (2021). *Pendampingan literasi baca tulis siswa sekolah dasar memasuki era pasca pandemi di seruyan hilir. 1*, 9–19.
- Hujjatusnaini, N. (2022). Pendampingan Literasi Baca Tulis Siswa Sekolah Dasar Memasuki Era Pasca Pandemi Di Seruyan Hilir. *URGENSI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(1).
- Hujjatusnaini, N., AD, C., SR, P., & A, G. (2022). The Effect Of Blended Project-Based Learning Integrated With 21st-Century Skills On Pre-Service Biology Teachers' Higher-Order Thinking Skills. *JPII*, 11(1).
- Khair, A., Wardani, B. D. R., & Pahrurrozi, M. (2022). *Pendampingan Anak Usia Sekolah Dasar Pada Fase New Normal Melalui Media Berugak Literasi. 03*(1), 1–9.
- Mashfufah, S. R., & Listiana, A. (2019). *Persepsi Guru Taman Kanak-Kanak (Tk) Terhadap Kemampuan Perkembangan Kognitif Bahasa Sebagai Aspek Penting Dalam Kesiapan Bersekolah Anak (School Readiness)*. 6(3).
- Periyadi, A., Immawati, & Nurhayati, S. (2022). *Dalam Menurunkan Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3 – 5 Tahun) Yang Mengalami Hospitalisasi Application Of Plasticine Play Therapy (Playdought) In Reduce Anxiety Of Preschool Age (3 – 5 Years) Program DIII Keperawatan Akper Dharma Wacana Metro Email. 2*.
- Saputra, N. E. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games In Improving Children ' S Basic Abilities*. 2(2)