

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Masa usia dini merupakan masa keemasan bagi seorang anak, sering disebut masa *Golden Age*, biasanya ditandai oleh terjadinya perubahan yang sangat cepat dalam perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Agar masa ini dapat dilalui dengan baik oleh setiap anak maka perlu diupayakan pendidikan yang tepat bagi anak sejak masa usia dini.

Berbagai penelitian menyebutkan bahwa pada masa usia dini seluruh aspek perkembangan kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual mengalami perkembangan yang sangat luar biasa. Masa usia dini merupakan masa terjadinya kematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi (rangsangan) yang diberikan oleh lingkungan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan, termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak. Agar anak dapat memenuhi kebutuhan perkembangannya dan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan, mereka perlu menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar yang relevan.

Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pendidikan seyogianya memfasilitasi anak untuk menguasai perangkat pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan. Melalui pendidikan, misalnya anak berlatih untuk mengekspresikan emosi secara wajar, mengenal benda-benda yang bisa membahayakan, menguasai keterampilan berkomunikasi, dan menguasai sejumlah keterampilan motorik kasar dan halus. Penguasaan pengetahuan dan keterampilan dasar ini tidak saja berguna untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak pada saat ini, tetapi juga akan menjadi landasan bagi penguasaan pengetahuan dan keterampilan berikutnya. (Solehuddin, 2000: 1093)

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14, dinyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut”. Sesuai dengan fungsinya pendidikan anak usia dini yaitu mengembangkan semua aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar dan halus), sosial dan emosional. Dari berbagai hasil penelitian para ahli menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat kuat antara perkembangan yang dialami anak pada usia dini dengan keberhasilan mereka dalam kehidupan selanjutnya.

Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pengembangan program pembelajaran pada anak usia dini merupakan salah satu upaya untuk mengoptimalkan perkembangan anak dan memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran dalam situasi yang lainnya. Penggunaan alat permainan/alat peraga/media, metode pembelajaran, suasana kelas, dan orientasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru Taman Kanak-kanak harus menyesuaikan dengan prinsip-prinsip dasar pembelajaran anak usia dini. Orientasi pembelajaran pada anak usia dini, tidak terlalu menekankan pada penguasaan materi pelajaran sebagaimana yang dilaksanakan di Sekolah Dasar dan jenjang pendidikan selanjutnya. Dalam sebuah jurnal pendidikan PAUD yang ditulis Ida Rosida, bahwa upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak-anak, melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan obyek-obyek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. (Online. Tersedia: http://tarsisius-jkt.sch.ida/belajar_sambil_bermain.html, 2009).

Dengan demikian pembelajaran pada anak usia dini seharusnya lebih diarahkan pada penciptaan suasana hati anak yang memiliki kesiapan mental psikologis yang memandang bahwa belajar adalah aktivitas yang menyenangkan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan ini akan memberikan kontribusi terhadap kesiapan mental dan konsep tentang makna belajar itu sendiri pada anak usia dini dalam aktivitas pembelajaran selanjutnya. Program pembelajaran untuk

Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

anak usia dini yang disusun dapat mengembangkan seluruh potensi anak yang beragam selaras dengan tumbuh kembang anak dengan tetap memperhatikan budaya daerah dan karakter bangsa melalui pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Sebagaimana dikemukakan oleh Conny (2007: 19) tentang pembelajaran anak usia dini bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah belajar sambil bermain, melalui bermain semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan dan melalui permainan anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual dan spiritual. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajah dunianya, dari yang tidak ia kenal sampai yang ia kenal, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya hingga mampu melakukannya.

Dalam Kurikulum dan Pembelajaran di Taman Kanak-kanak, terdapat pengembangan berbagai bidang, seperti bidang sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, nilai moral dan agama, dan sains. Ke-enam bidang pengembangan dimaksud menjadi fokus dari aktivitas pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Pengembangan setiap bidang dimaksud akan saling terkait satu sama lain dalam mendorong perkembangan optimal anak usia dini. Sebagaimana yang dikatakan Catron dan Allen (Nurani Yuliani, 2009: 201) bahwa tujuan pengembangan kurikulum di Taman Kanak-kanak yang utama adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif, dan

Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

seharusnya kelas-kelas bagi anak usia dini merupakan kelas yang mampu menciptakan suasana kelas yang kreatif dan penuh kegembiraan bagi anak.

Implikasi dari prinsip bahwa belajar bagi anak usia dini harus memberikan kesan sebagai aktivitas yang menyenangkan, maka pembelajaran yang dilakukan oleh guru Taman Kanak-kanak harus ditata sedemikian rupa yang dapat mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan. Proses pembelajaran yang dilakukan harus memenuhi prinsip pembelajaran berangkat dari potensi yang dimiliki anak, belajar harus bermakna dan belajar dilakukan sambil bermain (Hartati, 2007: 50).

Eheart & Leavitt dalam Stone (Nurani Yuliani, 2009: 145) mengatakan bahwa pembelajaran dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak saja pada potensi fisik, tetapi juga perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosional, kreativitas. Pada dasarnya anak telah memiliki potensi kreativitas sejak lahir ke dunia ini. Supriadi. (2000: 15) menyatakan bahwa setiap orang lahir dengan potensi kreatif walaupun tingkatannya berbeda-beda, dan dapat dikembangkan dan dipupuk.

Salah satu karakter belajar pada anak usia dini adalah aktivitas belajar yang berada dalam dimensi imajinasi yang sangat tinggi. Daya imajinasi pada anak usia dini, sesungguhnya merupakan titik awal dari perkembangan kreativitas anak, sehingga manakala guru Taman Kanak-kanak menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong imajinasi anak usia dini, sesungguhnya di sana terjadi upaya guru dalam memfasilitasi perkembangan kreativitas anak.

Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Kreativitas belajar anak melalui bermain sangat penting sekali untuk dipahami oleh orangtua dan guru di dalam memberikan stimulasi (rangsangan) kepada anak sedini mungkin, dimana masa usia dini ini merupakan masa yang paling tepat untuk memupuk dan mengembangkan kreativitas agar dapat menjadi seorang manusia yang kreatif, yang sangat diharapkan dimasa mendatang. Sebagaimana yang dikemukakan Munandar (2004: 46), bahwa:

“Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta)”.

Uraian di atas mengandung makna, bahwa kreativitas yang dipupuk dan dikembangkan sejak usia dini sangat penting dalam hidup manusia untuk dapat mewujudkan diri. Karena masa anak usia dini (*Golden Age*) merupakan masa yang memerlukan perhatian yang serius, dan merupakan sesuatu kekuatan sumber daya yang sangat diperlukan kelak di kemudian hari.

Pendekatan melalui belajar sambil bermain adalah cara yang terbaik bagi anak usia dini untuk mengembangkan kreativitas dan fisik motoriknya. hal ini merupakan upaya pengembangan potensinya yang lebih lanjut. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan ia pikirkan. Anak mempraktekkan keterampilan dan mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Selanjutnya anak

Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dapat mengembangkan motoriknya (otot kasar dan otot halus), meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitasnya.

Bermain merupakan seluruh aktivitas anak, bergerak, termasuk bekerja, penyaluran hobi, dan merupakan cara mereka mengenal dunia. Lewat bermain terjadi stimulasi pertumbuhan otot-ototnya ketika melompat, melempar, atau berlari. Selain itu anak bermain dengan menggunakan seluruh emosinya. Bermain dengan menggunakan motorik kasar maupun halus menjadi perhatian utama dalam pendidikan anak usia dini pada jenjang taman Kanak-kanak guna menumbuhkan keberanian, rasa percaya diri dan melatih kemampuan fisik anak. Dengan adanya sifat-sifat positif dibangun sejak usia dini di sekolah Taman Kanak-kanak, maka anak akan memiliki bekal atau kekuatan moral yang kuat dalam menghadapi tantangan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Sebagaimana yang telah diuraikan di atas, bahwa dengan bermain anak dapat mengembangkan fisik motoriknya, baik motorik kasar maupun motorik halus. Dalam permainan motorik kasar adanya gerakan-gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot besar, seperti berjalan, melompat, berlari, dan melempar, sedangkan dalam permainan motorik halus melatih koordinasi otot tangan dalam beraktivitas seperti bermain *playdough*, melipat, menggunting, meronce, meremas dan lain sebagainya.

Pengembangan kemampuan motorik halus banyak berkaitan dengan pengembangan fungsi-fungsi kognitif dan kreativitas anak usia dini. Misalnya

Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

ketika guru memberikan tugas kepada anak untuk membuat *playdough*, maka dalam aktivitas tersebut terkandung aktivitas pengembangan motorik halus, karena memang membentuk suatu bentuk, memerlukan keterampilan dalam merancang suatu bentuk tertentu sesuai dengan perintah guru atau apa yang diinginkan. Di samping itu pula, proses pembentukan *playdough*, memberikan peluang kepada anak usia dini dalam mengembangkan kreativitas dalam membentuk pola-pola sesuai dengan apa yang anak imajinasikan. Salah satu alat permainan yang dapat merangsang kreativitas anak usia dini adalah bermain *playdough*. Guru Taman Kanak-kanak hendaknya memiliki kemampuan merancang alat permainan untuk pembelajarannya, karena alat permainan yang dirancang dengan baik akan lebih menarik anak daripada alat permainan yang tidak dirancang terlebih dahulu. Anak Taman Kanak-kanak biasanya menyukai alat permainan dengan bentuk yang sederhana dan tidak rumit.

Seorang ahli psikolog, Jerone Brunner (dalam Prayitno, 2005: 119) mengemukakan bahwa “ jika dalam belajar anak dapat diberi pengalaman langsung melalui media, maka situasi pembelajarannya itu akan meningkatkan kegairahan dan minat anak dalam belajar“. Dengan demikian penggunaan alat permainan yang tepat menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa diabaikan begitu saja dalam pembelajaran anak usia dini.

Playdough adalah salah satu alat permainan dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan edukatif dengan biaya murah dan memiliki nilai fleksibilitas, baik bagi guru maupun bagi anak dalam merancang pola-pola yang

Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi. Bahan alat permainan *playdough* murah dan mudah dijumpai di toko atau pasar, dan dalam pembuatannya pun tidak membahayakan bagi kesehatan anak. Dengan demikian, dilihat dari sisi efisiensi dan keamanan, alat permainan *playdough* memiliki nilai ekonomis dan keamanan untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Nilai fleksibilitas menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan *playdough* memberikan peluang kepada guru dalam merancang dan mengintruksikan pola-pola apa yang harus dibuat oleh anak, sesuai dengan tema yang sedang disampaikan. Pada diri anak juga, bahwa penggunaan alat permainan *playdough* memberikan kesempatan yang seluas-luasnya dalam membentuk pola yang diinginkan sesuai dengan imajinasi anak, karena sifat dari bahan *playdough* sangat mudah untuk dibentuk apapun.

Proses pembuatan pola melalui penggunaan alat permainan *playdough* memerlukan keterampilan tangan, yang mana hal tersebut terkait dengan keterampilan motorik halus. Pengembangan motorik halus termasuk salah satu bidang pengembangan dalam kurikulum dan pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Pengembangan keterampilan motorik halus dapat dikatakan sebagai kemampuan dasar bagi anak usia dini untuk aktivitas menulis, dan melakukan aktivitas sehari-hari (*activity dailly living*), seperti memegang cangkir, piring, sendok, garpu, sikat gigi, dan sebagainya. Dengan demikian, pengembangan motorik halus, perlu dilakukan sejak usia dini, yang dalam hal ini pengembangan

Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

motorik halus dalam pembelajaran anak usia dini memiliki peranan strategis dalam mendorong perkembangan komprehensif anak.

Hasil studi pendahuluan di Taman Kanak-kanak Armia Bandung, menunjukkan bahwa guru-guru di Taman Kanak-kanak ini belum pernah menggunakan *playdough* sebagai media atau alat permainan dalam pembelajaran di kelas. Dari hasil wawancara dengan guru-guru di Taman Kanak-kanak Armia Kota Bandung ini juga terungkap bahwa upaya dalam mengembangkan motorik halus dan kreativitas yang selama ini dilakukan di kelas belum pernah menggunakan alat permainan yang dibuat sendiri, dikarenakan tidak adanya dana untuk pembelian bahan-bahan dan peralatan serta tempat penyimpanannya, maka penulis tertarik untuk meneliti alat permainan *playdough* dampaknya terhadap pengembangan motorik halus dan kreativitas anak Taman Kanak-kanak Armia Kota Bandung.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di Taman Kanak-kanak Armia Kota Bandung, maka peneliti melakukan kajian tentang **“Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* dalam Pengembangan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia Dini”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, menunjukkan perlu adanya upaya penyediaan alat permainan yang dapat menunjang perkembangan anak usia dini secara optimal terutama yang dapat mengembangkan motorik halus dan

Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kreativitasnya. Adapun permasalahan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Apakah penggunaan alat permainan *playdough* dapat memberikan dampak terhadap pengembangan motorik halus dan kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-kanak Armia Kota Bandung?”

Untuk menjabarkan rumusan masalah sebagaimana dipaparkan di atas, dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan penggunaan alat permainan *playdough* dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak Armia Kota Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan dalam motorik halus, antara anak yang memperoleh pembelajaran *playdough* dengan anak yang tidak memperoleh pembelajaran *playdough* sebelum dan sesudah perlakuan di Taman Kanak-kanak Armia Kota Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan dalam kreativitas, antara anak yang memperoleh pembelajaran *playdough* dengan anak yang tidak memperoleh pembelajaran *playdough* sebelum dan sesudah perlakuan di Taman Kanak-kanak Armia Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pelaksanaan penggunaan alat permainan *playdough* dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak Armia Kota Bandung.

Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Untuk mengetahui perbedaan motorik halus, antara anak yang memperoleh pembelajaran *playdough* dengan anak yang tidak memperoleh pembelajaran *playdough* sebelum dan sesudah perlakuan di Taman Kanak-kanak Armia Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui perbedaan kreativitas, antara anak yang memperoleh pembelajaran *playdough* dengan anak yang tidak memperoleh pembelajaran *playdough* sebelum dan sesudah perlakuan di Taman Kanak-kanak Armia Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam upaya penerapan penggunaan alat permainan *playdough* dalam pengembangan motorik halus dan kreativitas anak Taman Kanak-kanak Armia Kota Bandung.
2. Sebagai bahan pengalaman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan penggunaan alat permainan *playdough* dalam mengembangkan motorik halus dan kreativitas anak Taman Kanak-kanak Armia Kota Bandung.
3. Sebagai temuan awal bagi peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan motorik halus dan kreativitas anak usia dini.

E. Struktur Organisasi Tesis

Struktur Organisasi Tesis di uraikan sebagai berikut:

Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Membahas konsep-konsep/teori-teori dasar yang akan digunakan sebagai dasar penelitian di dalam membahas tema yang tengah diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penyusunan Tesis. Bagian ini meliputi lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data serta analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Merupakan gambaran umum mengenai bagaimana peneliti menganalisis data yang di temukan dalam penelitian yang kemudian akan dilanjutkan dengan pembahasan atau analisis temuan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian paling akhir yang berisi mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian serta saran-saran yang berkaitan dengan hasil analisis penelitian tersebut.

Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu