

## **Penerapan Permainan *Playdough* Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Di RA Al-Hidayah Distrik Makbusun Kecamatan Mayamuk Kabupaten Sorong Papua Barat Daya**

**Hesti Widya Ningsih<sup>1</sup>, Yolana Marjuk<sup>2</sup>, Anggita Maharani Rambe<sup>3</sup>**  
Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong  
Email: [widyahesti68@gmail.com](mailto:widyahesti68@gmail.com)<sup>1</sup>, [yolanamarjuk@unimudasorong.ac.id](mailto:yolanamarjuk@unimudasorong.ac.id)<sup>2</sup>,  
[anggitarambe@unimudasorong.ac.id](mailto:anggitarambe@unimudasorong.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Permasalahan pada penelitian ialah anak belum dapat membuat bentuk yang sesuai dengan imajinasinya, anak hanya meniru bentuk yang anak lain buat, sehingga sebagian besar anak hanya meniru bentuk yang temannya buat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan kreativitas anak melalui penerapan permainan *playdough* pada anak kelompok B. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data diambil dari model Miles & Huberman yang meliputi pengumpulan data, data *reduction* (reduksi data), data *display* (penyajian data), dan *conclusion drawing* atau penarikan kesimpulan/verifikasi, dengan melibatkan 10 anak kelompok B yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Setelah peneliti melakukan penerapan permainan *Playdough* terhadap kreativitas anak pada kelompok B ini didapati kreativitas anak dalam membuat suatu bentuk tanpa meniru teman dan tanpa paksaan dari gurunya menggunakan *playdough* ini Mendapatkan hasil 8 anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 2 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan permainan *playdough* ini dapat mengembangkan kreativitas anak kelompok B di RA Al-Hidayah Distrik Makbusun Kecamatan Mayamuk Kabupaten Sorong Papua Barat Daya.

**Kata Kunci :** *Playdough, Kreativita*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu investasi yang sangat penting bagi keluarga dan bangsa karena sebagai penerus bangsa, sehingga dapat membentuk karakter sejak dini. Seorang anak yang tumbuh dan berkembang dengan baik dapat membanggakan keluarga dan orang disekitarnya. Usia dini ini merupakan masa yang sangat penting bagi pendidikan anak. Karena pada masa *golden age* ini anak mendapat ingatan yang membekas kuat dan tahan lama pada pemikirannya. Sehingga jika terjadi kesalahan dalam memberi arahan, bimbingan dan didikan pada anak maka akan memberikan efek negative jangka panjang yang sulit di perbaiki pada anak.

Kegiatan bermain juga sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Para ahli sepakat bahwa anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Anak dapat mengembangkan rasa percaya diri dengan kegiatan bermain, karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, benda-benda disekeliling mereka, lingkungan sekitar dan keterampilan sosial (Tadkiroatun, 2008:5).

### **Pengertian permainan *playdough***

*Playdough* menurut Putri (dalam Iqbal 2022:209) merupakan 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 masing-masing anak.

Permainan *Playdough* menurut Usman (dalam Iqbal 2022:209) merupakan salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *Playdough*, anak tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan *Playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan atau dengan kreativitasnya masing-masing.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *playdough* merupakan adonan yang mudah di bentuk sesuai dengan imajinasi anak yang dapat memberikan pengalaman menyenangkan bagi anak dan dapat menstimulus berbagai aspek perkembangan pada anak.

### **Manfaat bermain *playdough***

Menurut (Haryani 2014:60) bermain dengan media *Playdough* sendiri memiliki beberapa manfaat untuk anak yang mana dipaparkan berikut ini : 1. anak dapat berkreasikan dengan *Playdough* dapat mencerdaskan anak, selain mengasah imajinasi, keterampilan motorik halus, berfikir logis dan sistematis, juga dapat merangsang indera perbanya. 2. Kelenturan dan kelembutan bahan *Playdough* melatih anak mengatur kekuatan otot jari. 3. Anak belajar membentuk media ini hanya perlu dengan menekan lembut dan hati-hati

### **Kelebihan dan kekurangan *playdough***

Media sederhana tiga dimensi ini memiliki banyak kelebihan yang diantaranya: (1) Memberikan pengalaman secara langsung, dan kongkrit, (2) Tidak adanya verbalisme, (3) Objek dapat di tunjukan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas.

Sedangkan kelemahannya ialah : tidak dapat membuat objek yang besar karena membutuhkan ruangan yang besar dan perawatannya yang rumit.

### **Langkah-langkah Pembuatan *Playdough***

Rachmawati dan Kurniati dalam (Yuningsih 2018:29-30) menjelaskan bahwa, langkah-langkah dalam menggunakan media *playdough* dibagi menjadi dua bagian yaitu pada saat persiapan sebelum pembelajaran dan pada saat pembelajaran. Pertama, persiapan sebelum memasuki pembelajaran diantaranya ialah : menentukan tujuan pembelajaran, dan menyiapkan *playdough*. Kedua, pada saat berlangsungnya pembelajaran diantaranya guru membagi anak dalam beberapa kelompok kecil, memperkenalkan media *playdough*, memberikan media *playdough* pada setiap anak, dan dibimbing untuk membuat bentuk-bentuk yang diinginkan yang sesuai dengan imajinasi anak tersebut. (Menurut jurnal Chica haryani dalam penerapan metode bermain *Playdough* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan) bahwa berikut ialah cara membuat adonan *playdough* :

1. Bahan-bahan yang dibutuhkan :
  - a. Tepung terigu 5 gelas
  - b. Garam halus 1 sdm
  - c. Minyak goreng 3 sdm
  - d. Air secukupnya
  - e. Pewarna makanan (sesuai keinginan)
2. Alat yang diperlukan
  - a. Baskom
3. Cara membuat adonan *Playdough*
  - a. Campurkan tepung terigu dan garam ke dalam baskom ukuran sedang setelah itu aduk menggunakan tangan sampai adonan tercampur.
  - b. Tuangkan air secukupnya kedalam adonan sedikit demi sedikit sambil mengaduk adonan hingga adonan menjadi halus dan tidak lengket.
  - c. Tuangkan minyak goreng kedalam adonan, diaduk menggunakan tangan sehingga mendapat tekstur menjadi kalis dan lembut.
  - d. Bagi adonan menjadi beberapa bagian (sesuai kebutuhan).  
Ambil satu bagian kemudian beri pewarna makanan secukupnya, lalu kemudian diaduk lagi sampai warna tercampur merata pada adonan. Lakukan hal tersebut pada adonan lain yang akan diberi warna.

### **Pengertian Kreativitas**

Susanto (2012:112-114) berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada. Kreativitas sendiri berupa gagasan baru

yang diciptakan seseorang atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif.

### **Ciri-ciri kreatif**

Ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar dalam (Ahmad 2012:117-118), melalui penelitiannya di Indonesia menyebutkan bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif atau nonaptitude yaitu: (a) mempunyai daya imajinasi kuat; (b) mempunyai inisiatif; (c) mempunyai minat luas; (d) mempunyai kebebasan dalam berpikir; (e) bersikap ingin tahu; (f) selalu ingin dapat pengalaman-pengalaman baru; (g) mempunyai kepercayaan diri yang kuat; (h) penuh semangat; (i) berani mengambil risiko; dan (j) berani berpendapat dan memiliki keyakinan.

### **Faktor Pendukung Kreativitas**

Khodijah (2020:35) menjelaskan bahwa Kreativitas sendiri merupakan sebuah potensi yang dimiliki seseorang yang mana dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuh kembangkan kreativitas.

### **Faktor-Faktor Yang Meningkatkan Kreativitas**

Khodijah (2020:35-36) Ketika masih diyakini bahwa kreativitas merupakan unsur bawaan yang hanya dimiliki sebagian kecil anak, sehingga kreativitas dianggap akan berkembang secara otomatis dan tidak dibutuhkan adanya rangsangan lingkungan atau kondisi lingkungan yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas ini. Akibatnya, kreativitas seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang.

### **Faktor Penghambat Kreativitas**

Susanto (2012:117-123) mendeskripsikan bahwa dalam mengembangkan kreativitas, seseorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya. Ada beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat keterampilan berpikir kreatif dan kesediaan atau keberanian anak untuk mengungkapkan kreativitas mereka : (1) Penekanan bahwa guru selalu benar, (2) Penekanan berlebihan pada hafalan, (3) Penekanan pada belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah, (4) Penekanan pada evaluasi eksternal, (5) Penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan, (6) Perbedaan secara kaku antara berkerja dan bermain dengan menekankan makna manfaat dan berkerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.

### **Fungsi Kreativitas**

Kreativitas menurut Munandar memiliki fungsi yang sangat penting karena berbagai hal, diantaranya untuk : 1. Mewujudkan diri sebagai kebutuhan pokok dalam hidup manusia. 2. Mencari solusi-solusi untuk pemecahan masalah. 3. Memberikan kepuasan individu. 4. Meningkatkan kualitas hidup.

### **Indikator Anak Kreatif**

Indikator kreativitas belajar adalah sebagai berikut : 1. Memiliki rasa ingin tahu, 2. Sering mengajukan pertanyaan yang membangun, 3. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, 4. Mampu menunjukkan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, 5. Mempunyai atau menghargai keindahan, 6. Bebas berfikir dalam belajar, 7. Memiliki rasa humor tinggi, 8. Mempunyai daya imajinasi yang kuat, 9. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain, 10. Dapat bekerja sendiri, 11. Sering mencoba hal-hal baru, 12. Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan Anak menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan atau kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar sehingga Anak dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya serta dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam belajar.

### **Teori Pembentukan Pribadi Kreatif**

#### **a. Teori Psikoanalisis**

Pada umumnya teori-teori psikoanalisis melihat kreativitas merupakan hasil dari mengatasi suatu masalah yang biasanya dimuali dimasa anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah memiliki pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan yang tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma. Tindakan kreatif mentransformasikan keadaan psikis yang tidak sehat menjadi sehat.

#### **b. Teori Humanistik**

Berbeda dari teori psikoanalisis teori humanistic melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Kreativitas dapat berkembang selama hidup, dan tidak terbatas pada lima tahun pertama

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif bersifat mendeskripsikan hasil penelitian berupa kata-kata dan mengacu pada rumusan masalah yang telah di tetapkan. Jenis penelitian ini ialah deskriptif kualitatif.

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan pada saat mengumpulkan berbagai data ketika ada di lapangan. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data model Miles dan Huberman (2014). Proses analisis data menurut model Miles dan Huberman yaitu meliputi aktivitas pengumpulan data, *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing* atau penarikan kesimpulan/verifikasi

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian berupa data-data penelitian yang diperoleh setelah pengambilan data. Sedangkan, Hasil dari data wawancara dan Penelitian yang dilakukan pada Anak Kelompok B di RA Al-Hidayah Distrik Makbusun Kecamatan Mayamuk Kabupaten Sorong Provinsi Papua Barat Daya dilakukan selama 5 kali dalam waktu 2 minggu. Sebelum memulai penelitian peneliti menanyakan kepada guru kelas mengenai RPPH yang akan dijadikan bahan pembelajaran selama melakukan penelitian dan didapati jawaban dari kepala sekolah “RPPH disesuaikan dengan tema yang sedang di ajarkan disekolah sudah masuk ke tema Binatang, Dan di sekolah sudah masuk minggu ke 3 dan minggu ke 4 jadi masuk pada sub tema binatang air asin/tawar dan binatang peliharaan.”

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan pada 5 hari peneliti mendapatkan hasil 2 anak yang sudah Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yang mana anak memiliki rasa ingin tau yang tinggi, dapat membuat bentuk yang diimajinasikannya tanpa adanya paksaan dari guru, walaupun terkadang anak masih malu dalam menunjukkan hasil karyanya kepada teman dan guru di kelas. Sehingga anak dapat di katakana Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang sebagai mana di tuliskan dalam indicator pada lembar observasi.

Selanjutnya didapati pula 8 anak yang sudah Berkembang Sangat Baik (BSB), yang mana anak sudah memiliki rasa ingin tau yang tinggi, dapat membuat bentuk yang diimajinasikannya tanpa melihat bentuk yang di buat oleh temannya, membuat bentuk tanpa adanya paksaan dari guru, anak sangat bersemangat dalam membuat bentuk dari *playdough* dan sangat percaya diri dalam menunjukkan hasil karyanya kepada teman

dan guru di kelas. Sehingga anak dapat di katakana Berkembang Sangat Baik (BSB) yang sebagai mana di tuliskan dalam indicator pada lembar observasi.

No	Indikator	Ket	Nama Anak									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
			AI	IM	NF	QZ	AL	RF	RO	FZ	HR	ZN
1.	Anak dapat membuat bentuk sesuai dengan imajinasinya	BB										
		MB										
		BSH						✓				✓
		BSB	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	
2.	Anak mampu menciptakan bentuk yang bervariasi tanpa meniru bentuk yang di buat oleh temannya.	BB										
		MB										
		BSH						✓				✓
		BSB	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	
3.	Anak dapat membuat bentuk sesuai dengan imajinasinya tanpa adanya paksaan dari guru.	BB										
		MB										
		BSH						✓				✓
		BSB	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	
4.	Anak memiliki rasa ingin tau terhadap kreativitas lainnya	BB										
		MB										
		BSH						✓				✓
		BSB	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	
5.	Anak memiliki kepercayaan terhadap hasil karya yang di buat.	BB										
		MB										
		BSH						✓				✓
		BSB	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	
6.	Anak penuh semangat dalam membuat kreativitas dengan menggunakan <i>Playdough</i>	BB										
		MB										
		BSH						✓				✓
		BSB	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	

Dari hasil observasi serta hasil wawancara yang didapati oleh peneliti dengan para informan terhadap kegiatan penerapan permainan *playdough* terhadap kreativitas anak kelompok B di RA Al-hidayah Distrik Makbusun Kecamatan Mayamuk Kabupaten Sorong Papua Barat Daya selama 5 kali pertemuan dengan proses pembelajaran yang berulang agar kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

### Pembahasan

Dari hasil observasi serta hasil wawancara yang didapati oleh peneliti dengan para informan terhadap kegiatan penerapan permainan *playdough* terhadap kreativitas anak kelompok B di RA Al-hidayah Distrik Makbusun Kecamatan Mayamuk Kabupaten

Sorong Papua Barat Daya selama 5 kali pertemuan dengan proses pembelajaran yang berulang agar kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

Peneliti Mendeskripsikan bahwa hasil akhir dari penelitian yang telah dilaksanakan di dapati 8 anak yang Berkembang Ssangat Baik (BSB) dan 2 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan penerapan permainan *playdough* sangat penting dalam perkembangan kreativitas anak hal ini sejalan dengan pendapat (Fransisac Anggraeini, dkk, 2016) yang mengatakan bahwa metode bermain menggunakan *playdough* dapat mengembangkan kreativitas anak.

Jadi bermain menggunakan *playdough* merupakan salah satu aktifitas yang menyenangkan untuk anak dan terbuat dari bahan yang aman, elastic, lentur, mudah di bentuk, cara pembuatannya pun sederhana dan bisa di buat sendiri. Dengan bermain *playdough* anak dapat mengembangkan berbagai asepek salah satunya ialah pada sikap kreatif anak akan terbentuk melalui ide, gagasan, rasa ingin tau, kemandirian, imajinatif yang tertuang didalam pemikirannya dan menghasilkan suatu karya. Sejalan dengan hal tersebut (Yecha Febrieanitha Putri, 2018) mengemukakan bahwa bermain menggunakan *playdough* sangat sederhana dan tidak mahal karena dapat dibuat sendiri dengan bahan-bahan yang relative terjangkau dan mudah di dapat, permainan yang bebas sehingga dapat mengembangkan potensi sikap kreatif anak.

Observasi penelitian dengan kegiatan ini sudah dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan di RA Al-hidayah Distrik Makbusun Kecamatan Mayamuk Kabupaten Sorong Papua Barat Daya yang mana proses pembelajaran dilakukan secara berulang agar proses peningkatan kreativitas berkembang secara optimal.

Sesuai dengan Keterangan yang telah disampaikan oleh ibu guru JH bahwa dengan adanya kegiatan penerapan permainan *playdough* ini anak dapat lebih dapat mengembangkan kreativitas yang dimilikinya walaupun pada awal penerapan permainan *playdough* ini ada anak yang masih belum memiliki ketertarikan terhadap media pembelajaran *playdough* sehingga masih perlu di beri motivasi dan dorongan oleh guru.

Adapun jawaban berikutnya yang di berikan oleh ibu guru JH bahwa dengan pembelajaran yang di lakukan secara berulang ini dapat menarik minat anak untuk mencoba memperhatikan dan mulai mencoba pembelajaran menggunakan media *playdough* ini. Anak yang pada awalnya hanya menganggu temannya dalam membuat suatu bentuk ini perlahan mulai focus pada media *playdough* yang diberika, anak mulai

membuat bentuk yang mereka inginkan yang mana bentuk tersebut tidak keluar dari tema yang di ajarkan.

Anak-anak pun mulai membuat bentuk sesuai imajinasi yang mereka miliki tanpa adanya paksaan dari guru, anak mulai memiliki rasa ingin tau yang tinggi terhadap kegiatan selanjutnya yang akan di pelajari dan anak dapat dengan berani menampilkan hasil karyanya kepada teman dikelas atau pun guru.

Sehingga dengan adanya kegiatan penerapan permainan *playdough* ini dapat membantu mengembangkan kreativitas pada anak yang terdiri dari banyak komponen, sehingga dalam penelitian ini komponen yang di gunakan peneliti sejalan dengan pendapat (Munandar, 2016) yang mengemukakan melalui penelitiannya di Indonesia, yang menyebutkan bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif atau nonaptitude yaitu: (a) mempunyai daya imajinasi kuat; (b) mempunyai inisiatif; (c) mempunyai kebebasan dalam berfikir; (e) bersifat ingin tahu; (f) mempunyai kepercayaan diri yang kuat; (h) penuh semangat.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *Playdough* terhadap kreativitas anak berkembang secara optimal. Hal ini terbukti dengan adanya hasil yang menunjukkan adanya perkembangan kreativitas anak dalam membuat bentuk, kepiting, gurita, bintang laut, kelinci, dan ikan yang mereka pahami dengan hasil yang didapati, sebanyak 8 anak mencapai Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 2 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH). kelompok B di RA AL-Hidayah Distrik Makbusun, Kecamatan Mayamuk Kabupaten Sorong Provinsi Papua Barat Daya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adhykha Yuningsi, Penggunaan *Playdough* Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok A di Raudhatul Athfal Ismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung. (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).
- Ahmad Susanto, Perkembangan Anak Usia Dini (Jakarta: kencana prenatal media group, 2012).
- Chica Haryani. "Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. (Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Bengkulu, 2014).
- Iqbal, M. (2022). PENGARUH PERMAINAN PLAYDOUGH TERHADAP KREATIVITAS ANAK PAUD HARSYA CERIA BANDA ACEH. Jurnal Binagogik, 9(2).

- Khodijah, S. (2020). Penerapan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2019/2020 (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Musfiroh Tadkiroatun. 2008. Cerdas Melalui Bermain, Jakarta: Grasindo
- S. C. Utami Munandar, Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah (Jakarta: Grlautdo, 2016).