

PENGARUH PEMBELAJARAN SENTRA PERSIAPAN TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI RA HASYIM ASY'ARI JOGOROTO JOMBANG

Siti Mahfudhotin¹, Putri Ismawati, M.Pd.²

PIAUD STITNU Al Hikmah Mojokerto¹, PIAUD STITNU Al Hikmah Mojokerto²
Putriissmawati.pi@gmail.com

Abstract: *One of the noble mandate contained in the 1945 constitution is the intellectual life of the nation. Every human being has the potential / talent of intelligence, the responsibility of educators to cultivate and develop in a manner. This study aims to determine the effect of learning center of natural materials / science on creativity development of group B children in RA Hasyim Asy'ari Jogoroto Jombang. In this study data obtained in the form of ordinal data and not normally distributed, So statistical analysis used is non-parametric statistic. Non parametric statistical test used is wilcoxon pairs test. Based on data analysis, it is known that the value of Z_{hitung} obtained is 4,24 (price (-) is not taken into account because the price is absolute). The next step, giving interpretation to Z_{hitung} by first looking for Z_{tabel} price by consulting with the level of sigtifikansi equal to 0,025 so that obtained by Z_{tabel} price equal to 1,96. If $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ then the null hypothesis is rejected, otherwise if $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ then null hypothesis accepted. From the above research it is known that $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ (4,24 > 1,96) then null hypothesis (H_0) is rejected. This means that the application of learning centers of nature / science has an influence on creativity in children.*

Keywords: *Center Learning, creativity development*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran Sentra Persiapan terhadap Perkembangan Kreativitas Anak kelompok B di RA Hasyim Asy'ari Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang. Dalam penelitian ini data yang diperoleh berupa data ordinal dan tidak berdistribusi normal, sehingga analisis statistik yang digunakan adalah *statistic non-parametris*. Uji *statistic non-parametris* yang digunakan adalah uji *Wilcoxon Matched Pairs Test*. Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa nilai Z_{hitung} yang diperoleh adalah -4,24 (harga (-) tidak diperhitungkan karena harga muntlak). Langkah berikutnya, memberikan intepretasi terhadap Z_{hitung} dengan terlebih dahulu mencari harga Z_{tabel} dengan cara mengkonsultasikannya dengan taraf sigtifikansi sebesar 0,025 sehingga diperoleh harga Z_{tabel} sebesar 1,96. Jika $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ maka hipotesis nol ditolak, sebaliknya jika $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ maka hipotesis nol diterima. Dari hasil penelitian di atas, diketahui bahwa $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ (4,24 > 1,96) maka hipotesis nihil (H_0) ditolak. Ini berarti bahwa penerapan pembelajaran sentra bahan alam/sains mempunyai pengaruh terhadap kreativitas pada anak.

Kata kunci: Sentra Persiapan, Perkmbangan Kreativitas

PENDAHULUAN

Salah satu amanat luhur yang tercantum dalam UUD 1945 adalah, "Mencerdaskan Kehidupan Bangsa." Setiap manusia memiliki potensi/bakat kecerdasan, tanggung jawab pendidik untuk memupuk dan mengembangkan secara sistematis.



Untuk mewujudkan UUD 1945 tersebut pemerintah telah membuat UU. No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1 butir 14 yang bunyinya: “Pendidikan Anak Usia Dini” (PAUD) adalah pembinaan untuk anak usia 0-6 tahun yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

Pada usia 0-6 tahun (menurut UU. no. 20 tahun 2003) atau 0-8 tahun (menurut para pakar) adalah usia keemasan/*Golden Ex Moment* karena pada usia ini perkembangan otak percepatannya hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia tersebut. Secara filosofi pendidikan adalah suatu upaya untuk membantu memanusiakan manusia menurut Ahmad Tafsir (2005) dalam Suyadi, (2011: 6) artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia –manusia yang lebih baik, dalam pengertian yang konkrit anak harus lebih baik daripada orang tuanya.

Menurut Naturalisme Romantik J.J. Rouszeau (1712-1778) setiap anak dilahirkan membawa bakat yang baik. Maka pendidikan adalah pengembangan bakat anak secara maksimal melalui pembiasaan, pelatihan, permainan, partisipasi dalam kehidupan serta penyediaan kesempatan belajar selaras dengan tahap-tahap perkembangan anak. Sedangkan secara idealisme manusia merupakan makhluk individu sekaligus makhluk sosial. Maka pendidikan harus ditujukan pada pembentukan karakter, watak manusia yang berbudi luhur, berbakat insani, dan kebajikan sosial. Berdasarkan kesimpulan diatas bahwa untuk membentuk generasi yang cerdas dan berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak dini dan salah satu- satunya dengan cara menyelenggarakan lembaga pendidikan anak usia dini atau PAUD.

Salah satu model pembelajaran PAUD adalah model pembelajaran berbasis sentra. Model pembelajaran sentra merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan sentra bermain pada saat pembelajaran. Sentra bermain merupakan area kegiatan yang dirancang di dalam atau di luar kelas, berisi berbagai kegiatan bermain dengan bahan-bahan yang dibutuhkan dan disusun berdasarkan kemampuan anak serta sesuai dengan tema yang dikembangkan dan dirancang terlebih dahulu. Dengan menggunakan sentra bermain aktif, anak akan terlibat secara aktif baik secara fisik maupun mental karena akan mendapatkan berbagai pengalaman belajar dengan melihat, mendengar dan mengerjakan secara langsung atau praktek langsung (*learning by doing*).

Model pembelajaran sentra adalah pendekatan pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya dilakukan di dalam “lingkaran” (*circle times*) dan sentra bermain. Lingkaran adalah saat di mana pendidik duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain.

Pembelajaran berbasis sentra dilakukan secara tuntas mulai awal kegiatan sampai akhir dan fokus oleh satu kelompok usia PAUD dalam satu sentra kegiatan. Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain yaitu bermain sensorimotor atau fungsional, bermain peran dan bermain konstruktif (membangun pemikiran anak).



Adapun tujuan dari pada pembelajaran sentra dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Meningkatkan pelayanan pengalaman belajar kepada anak secara lebih mendalam dengan memberikan kebebasan bereksplorasi dalam setiap sentranya.
2. Dengan adanya sentra melatih anak-anak untuk lebih mandiri karena tidak bergantung pada guru kelasnya saja, tetapi akan lebih diarahkan untuk melakukan kegiatan dengan guru-guru yang lain terutama yang menjadi guru sentra.
3. Dengan adanya guru sentra, maka guru sentra akan lebih fokus dalam mengembangkan sentra yang menjadi tanggung jawabnya dengan menuangkan segala pengembangan ide kreatifnya.
4. Anak dapat memposisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal untuk hidupnya nanti, dalam hal ini guru sentra bertugas sebagai pengarah dan pembimbing atau inspirator.
5. Proses pembelajaran diharapkan dapat berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan anak bekerja mengalami, bukan transfer dari guru.

Model pembelajaran sentra merupakan model pembelajaran yang mempunyai karakteristik yang tidak dimiliki oleh pembelajaran lainnya, yaitu:

1. Ruang Kelas
2. Guru Bermain
3. Pijakan
4. Intensitas dan densitas
5. Bahan dan Tugas
6. Anak dan Tugasnya
7. Evaluasi Kemajuan Perkembangan Anak;

Selain mencatat hasil belajar anak, guru juga dapat menggunakan lembaran check list perkembangan anak, dilihat dari hasil kerja anak-anak, karena itu, semua hasil karya anak dijadikan sebagai bahan evaluasi dan laporan perkembangan belajar anak kepada orang tua masing-masing. Pada model pembelajaran sentra, sentra yang dibuka disesuaikan dengan jumlah kelompok di lembaga PAUD. Pemilihan sentra yang akan dikembangkan sangat disesuaikan dengan berbagai multi kecerdasan yang akan dikembangkan.

Dalam penerapan model pembelajaran sentra Pijakan main dalam sentra diantaranya; (1) Pijakan Lingkungan Main, (2) Pijakan Sebelum Main, (3) Pijakan Saat Main, (4) Pijakan setelah Main. Pijakan Lingkungan Main atau juga disebut penataan lingkungan bermain, dalam hal ini guru menempatkan alat dan bahan bermain yang akan di gunakan yang mencerminkan rencana pembelajaran yang telah dibuat sehingga tujuan anak selama bermain dengan alat tersebut dapat dicapai.

Pijakan Sebelum main dilakukan dengan, Guru dan anak duduk melingkar, guru memberi salam pada anak-anak, menanyakan kabar, dan dilanjutkan dengan kegiatan:

1. Meminta anak untuk memperhatikan siapa teman mereka yang tidak hadir.
2. Berdo'a bersama, anak secara bergilir memimpin doa.
3. Menyampaikan tema, dikaitkan dengan kehidupan anak.



4. Membacakan buku yang terkait dengan tema, setelah selesai, guru menanyakan kembali isi cerita.
5. Mengaitkan isi cerita dengan kegiatan bermain yang akan dilakukan.
6. Mengenalkan semua tempat dan alat main yang sudah disiapkan.
7. Memberi pijakan sesuai dengan rencana pembelajaran dan kemampuan yang diharapkan muncul pada anak.
8. Menyampaikan aturan bermain (digali dari anak) memilih tema, memilih alat, cara menggunakan alat-alat, kapan memulai dan mengakhiri bermain, serta merapikan kembali alat yang sudah dimainkan.
9. Mengatur tema lain dengan member kesempatan kepada anak untuk memilih teman mainnya.
10. Setelah semua anak siap, guru mempersilahkan anak untuk mulai bermain.

Selama kegiatan bermain merupakan pijakan saat bermain, disini guru melakukan hal-hal berikut:

1. Mengamati dan memastikan semua anak melakukan kegiatan bermain.
2. Member contoh cara bermain pada anak yang belum bisa menggunakan alat.
3. Member dukungan berupa pernyataan positif tentang pekerjaan yang dilakukan.
4. Memancing dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara bermain anak, pertanyaan terbuka artinya pertanyaan yang tidak cukup dengan dijawab satu saja, tetapi banyak kemungkinan jawaban yang diberikan.
5. Memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan.
6. Mendorong anak untuk mencoba dengan cara lain sehingga mereka memiliki berbagi pengalaman bermain.
7. Mencatat yang dilakukan anak (jenis bermain, tahap perkembangan, tahap social).
8. Mengumpulkan hasil kerja anak.
9. Menjelang waktu habis, guru member tahu anak-anak untk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan bermainnya.

Pijakan Setelah Main dilakukan saat waktu bermain telah selesai. Ketika waktu bermain selesai, guru memberitahukan saatnya memberikan alat dan bahan yang sudah digunakan dengan melibatkan seluruh anak.

Kegiatan yang dilakukan:

1. Membaca doa sesudah bermain dan belajar
2. Recalling
3. Menggunakan waktu untuk membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokkan urutan dan penataan lingkungan main secara tepat.

Sentra persiapan merupakan salah satu jenis sentra. Sentra persiapan berfokus untuk memberikan kesempatan pada anak mengembangkan kemampuan matematika, pra menulis dan pra membaca, dengan kegiatan antara lain: mengurutkan, mengklasifikasikan, dan mengelompokkan berbagai aktivitas lainnya yang mendukung perkembangan kognitif dan bahasa anak.

Menurut Laura E. Berk and Adam Sinsler dalam *Scaffolding Children's Learning* pijakan (*scaffolding*), yaitu Dukungan yang berubah-ubah selama kegiatan belajar, dimana mitra yang lebih terampil menyesuaikan dukungan terhadap tingkat kinerja



anak pada saat ini. Dukungan lebih banyak diberikan ketika tugas main baru, dukungan lebih sedikit ketika kemampuan anak sudah meningkat, dengan demikian menanamkan penguasaan diri dan kemandirian.

Menurut Munandar (1999:6) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Menurut Nursisto (1999:37) kreativitas adalah kemampuan untuk berhayal. Misalkan anak berhayal merayakan hari ulang tahunnya, maka dengan sendirinya pikiran yang terbayang adalah roti ulang tahun yang cantik. Dari beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya.

Tujuan Pengembangan kreativitas menurut Nursisto (1999:6-7), kemampuan belajar siswa jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua siswa memiliki kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih untuk memacu keberhasilan siswa demi menyongsong masa depan.

Menurut Munandar (1999:31) menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor di bawah ini:

1. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
2. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
3. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang masih menjadi fokus perhatian adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran.
4. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
5. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas hidup seluruh umat manusia.

Menurut Nursisto (1999: 109) berkembangnya kemampuan siswa untuk menggali kreativitas akan menjadikan anak akan percaya diri, mengurangi rasa takut salah, serta rendah diri. Apabila sudah timbul rasa percaya diri dan hilangnya rasa rendah diri maka siswa akan jadi optimis. Dengan begitu siswa lebih semangat mengikuti semua pelajaran di sekolah. Dengan tujuan dan fungsi pengembangan kreativitas sebagaimana yang telah dipaparkan di atas maka ruang lingkup dalam pengembangan kreativitas harus ada pada pendidikan taman kanak-kanak. Menurut Munandar (1999:59) teori Wallas yang dikemukakan pada tahun 1926 dalam bukunya *"The Art of Thought"* (Piirto, 1992) yang menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu: (1) persiapan, (2) inkubasi, 3) iluminasi, (4) verifikasi.

Pada tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya.



Pada tahap kedua, kegiatan mencari dan menghimpun data/informasi tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar tetapi “mengeramnya” dalam alam pra sadar. Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya “insight” atau “Aha-Erlebnis”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Tahap verifikasi atau evaluasi adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan kata lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).

Menurut Kurikulum Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini terdapat tahap perkembangan kreativitas yang tertuang dalam indikator dari aspek fisik motorik halus:

1. Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi
2. Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional
3. Membuat gambar dengan tehnik mozaik dengan memakai berbagai bentuk
4. Membuat bentuk dari media plastisin, lempung, dll.

Hasil penelitian beberapa ahli di atas menunjukkan bahwa faktor-faktor dalam kreativitas meliputi : daya imajinasi, rasa ingin tahu dan orisinalitas (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa) dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan factor lain dalam intelegensi. Jadi, pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kreativitas sangatlah penting. Kreativitas perlu dicari/dilatih oleh pendidik dan orang tua, setiap anak pada dasarnya memiliki potensi akan kreativitasnya. Oleh karena itu pendidik atau orang tua harus bisa menggali/memunculkan potensi anak yang masih tersembunyi dan mengembangkan potensi anak yang sudah ada dengan salah satunya dengan memfasilitasi.

Menurut Sund (1975) dalam Nursisto (1999: 35) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal secara mudah melalui pengamatan ciri-ciri yang dimiliki terutama dalam setiap pertemuan atau diskusi, ciri-ciri tersebut, antara lain :

1. Mempunyai hasrat ingin mengetahui
2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
3. Panjang akal
4. Keinginan untuk menemukan dan meneliti
5. Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan sulit
6. Berfikir fleksibel, bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam melakukan tugas, serta
7. Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak.

Menurut Guilford 1959 dalam Munandar (1999:12) membagi ciri anak yang dapat mendukung kreativitas kedalam dua bagian yaitu: ciri bakat (aptitude Trait)



dan ciri non bakat (non-aptitudeTrait). Ciri-ciri yang berupa bakat/ aptitude trait pada kreativitas (sikap kreatif) seperti kelancaran, kelenturan, keluwesan/ fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berfikir, ciri-ciri bakat /aptitud sikap kreatif perlu dikembangkan sejak dini sebagai potens kreatif yang dimiliki seorang anak agar dapat berkembang optimal. Selain ciri bakat/aptitude, sikap kreatif perlu didukung oleh kematangan pribadi. Beberapa karakteristi pribadi yang sudah teruji dalam penelitian /kajia ilmiah, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas adalah rasa ciri non aptitude antara lain: percaya diri, keuletan/daya juang yang tinggi, apresiasi estetik, serta kemandirian. Dari kajian ilmiah tersebut pendidik sedikitnya dapat melihat kreativitas anak didik sedini mungkin agar dapat dikembangkan dengan bimbingan dan penyuluhan sesuai dengan kreativitas anak didik masing-masing. Jika tidak dikembangkan maka kreativitas yang ada bisa jadi hilang dan anak didik menjadi biasa saja, karena kreativitas terhambat dan tidak terwujud.

Menurut Kak Romy (2010:6) beberapa waktu terakhir, sedang dikembangkan pendekatan Beyond Centersand Circles Time (BCCT) atau pendekatan Centra dan Lingkaran dalam proses mendidik anak usia dini yang dalam pendidikan TK dikenal dengan Area. Lewat pendekatan ini anak diberi kesempatan untuk bermain secara aktif dan kreatif di sentra-sentra pembelajaran yang tersedia guna mengembangkan dirinya seoptimal mungkin sesuai dengan potensi dan minat masing-masing.

Untuk memaksimalkan kreativitas seseorang, dapat dicapai melalui beberapa tindakan nyata. Ibarat pisau yang semula tumpul ingin ditajamkan maka pisau itu harus terus diasah. Menurut Guilford 1974 dalam Nursisto (1999: 31-32), kreatifitas melibatkan proses berfikir secara divergen. Sedangkan Parnes 1972 mengungkapkan bahwa kemampuan kreatif dapat dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif sebagai berikut :

1. Fluency (kelancaran) yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
2. Flexibility (Keluwesan) yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang bisa.
3. Originalty (keaslian) yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
4. Elaboration (keterperincian) yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
5. Sensitivity (kepekaan) yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Menurut B.E.F. Montolalu (2009:3.5) pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana belajar yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Fungsi pengembangan kreativitas pada anak RA adalah sebagai berikut :

Pertama, fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak. Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya



untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri. Pemenuhan keinginan itu diperoleh anak dengan menciptakan sesuatu yang lain dan baru. Kegiatan yang menghasilkan sesuatu ini memupuk sikap anak untuk terus bersibuk diri dengan kegiatan kreatif yang akan mengacu perkembangan kognitif atau ketrampilan berfikirnya.

Kedua, fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa. Craig mengemukakan dalam Nursisto (1999:21) bahwa hasil penelitian Dr. Abraham Maslow 1972, menunjukkan suatu kesimpulan bahwa segala sesuatu yang mendukung pembangunan kreativitas seseorang secara positif akan mempengaruhi kesehatan mentalnya.

Pengembangan kreativitas mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan berekspresi ini anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya, seperti perasan sedih, kecewa, takut, khawatir dan lain-lain yang mungkin tidak dapat dikatakannya. Apabila perasan-perasaan tersebut tidak dapat disalurkan maka anak akan hidup dalam ketegangan sehingga jiwanya akan tertekan. Hal ini akan menimbulkan penyimpangan-penyimpangan tingkah laku sehingga keseimbangan emosi anak akan terganggu. Dengan demikian, orang dewasa dapat memberikan kegiatan-kegiatan kreativitas pada anak, seperti menggambar, membentuk dari berbagai media, menari dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat menjadi alat untuk menyeimbangkan emosi anak sehingga perkembangan kepribadian anak kembali harmonis.

Ketiga, fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. Disamping kegiatan-kegiatan berekspresi yang sifatnya mencipta, anak dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan, tarian, musik, dan sebagainya. Dengan kegiatan tersebut maka anak akan senantiasa menyerap pengaruh indah yang didengar, dilihat dan dihayatinya. Ini berarti perasaan estetika atau perasaan keindahan anak terbina dan dikembangkan. Pada akhirnya anak akan memperoleh kecakapan untuk merasakan, membedakan, menghargai keindahan yang akan mengantar dan mempengaruhi kehalusan budi pekertinya. Dengan demikian, anak didekatkan pada sifat-sifat yang indah dan baik dalam kehidupannya sebagai manusia.

Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas anak didik, seperti menggambar, mewarnai gambar yang sudah ada, dll. Akan tetapi belum didapat peningkatan kreativitas pada anak didik secara signifikan. Dari 24 anak didik hanya 8 siswa yang dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan Guru, sedangkan yang lain masih dibantu Guru, hal ini berarti kreativitas siswa masih sangat rendah dan perlu adanya bimbingan.

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai adalah menguji Pengaruh Pembelajaran Sentra Persiapan terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B di RA Hasyim Asy'ari Jogoroto Jombang.

METODE PENELITIAN



Rancangan penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitiannya. Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitiannya adalah penelitian Eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Designs* dengan menggunakan *One-Group Pre-Test-Post-Test Designs*. Metode ini digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh pembelajaran sentra bahan alam/sains terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B sebelum dan sesudah diberi tindakan. Berikut bagan penelitiannya menurut Arikunto (2006:85):

Arikunto (2006:130) berpendapat “populasi merupakan keseluruhan subyek penelitian”. Sedangkan menurut Sugiyono (2010:117) menjelaskan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”. Berdasarkan pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan populasi adalah keseluruhan subyek penelitian yang memiliki ciri-ciri yang akan diteliti. Populasi dari penelitian ini adalah anak kelompok B RA Hasyim Asy’ari di Jogoroto Jombang tahun pelajaran 2017-2018 sebanyak 24 anak.

Menurut Sugiyono (2010:118) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Agar sampel yang diambil mewakili data penelitian, maka perlu adanya perhitungan besar kecilnya populasi. Arikunto (2006:134) menyatakan bahwa: Untuk sekedar perkiraan, apabila subyeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih tergantung setidak-tidaknya dari:

1. Kemampuan penelitian dilihat dari segi waktu, keuangan, dan dana
2. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data
3. Besar kecilnya resiko yang ditanggung peneliti

Berdasarkan pernyataan di atas maka teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh* yang teknik pelaksanaannya dilakukan dengan mengambil semua anggota populasi untuk digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil yakni kurang dari 30 orang.

Variabel penelitian adalah subyek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2006: 118). Berdasarkan judul, dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu:

1. Variabel Bebas
Yaitu variabel yang memberikan pengaruh terhadap variabel lainnya. Dalam penelitian ini yang dikategorikan variabel bebas adalah pembelajaran sentra bahan alam
2. Variabel Terikat



Yaitu variabel yang dipengaruhi variabel bebas. Dalam penelitian ini yang dikategorikan sebagai variabel terikat adalah perkembangan kreativitas anak.

Menurut Sugiyono (2010:147) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan instrumen penelitian untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak kelompok B. Dalam penelitian ini, untuk mengamati bagaimana perkembangan kreativitas anak, maka digunakan beberapa kriteria penilaian.

Instrumen pada penelitian ini akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka instrumen ini memiliki skala. Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan *rating scale* yang digunakan untuk data mentah yang berupa angka dan lebih fleksibel untuk mengukur proses kegiatan dalam sebuah pembelajaran dengan metode observasi. Kemudian data yang terkumpul dihitung nilai totalnya.

Sebelum digunakan untuk mengumpulkan data, suatu instrumen perlu diuji coba terlebih dahulu agar data yang terkumpul nantinya sesuai dengan yang diharapkan dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Menurut Arikunto (2006:169), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahan suatu instrumen. Sedangkan menurut Sugiyono (2010:173) bahwa instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen yang akan digunakan untuk mengukur pada saat penelitian harus menunjukkan tingkat kesahan dan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, lembar observasi disusun dengan menggunakan *content validity* yang disusun berdasarkan rancangan/program yang telah ada yaitu Kurikulum tahun 2013 dengan uji validitas item. Setiap item pernyataan atau indikator divaliditaskan dengan cara dikonsultasikan dengan ahli yakni kepada ibu Putri Ismawati M.Pd. yang merupakan dosen keterampilan AUD, kemudian diujicobakan dan dianalisis dengan analisis item. Selain melakukan validitas terhadap item-item pernyataan atau indikator, peneliti perlu juga melakukan validates media yang digunakan. Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah bahan alam. Setelah melakukan validasi, bahan-bahan alam yang dapat digunakan dalam penelitian ini berupa daun-daunan, kunyit, buah-buahan, ampas kelapa, batang pisang, batang pepaya dll.

Sedangkan reliabilitas menurut Arikunto (2006: 178), menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Penelitian ini menggunakan pengujian reliabilitas dengan *internal consistency* yang dilakukan dengan mencobakan instrumen sekali saja dengan mencari reliabilitas pengamatan (observasi).

Proses latihan dalam rangka menyamakan persepsi agar diperoleh hasil pengamatan yang sama dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pengamat I dan pengamat II bersama mengamati sikap anak selama proses pembelajaran yang dilakukan oleh bersama peneliti dengan menggunakan sebuah



format pengamatan dan diisi bersama-sama. Format penilaian tersebut adalah observasi beserta keterangan penilaian sebagai pedoman untuk memberikan penilaian dari hasil pengamatan.

2. Pengamat I dan pengamat II bersama melihat hasil penilaian masing-masing. Untuk menentukan toleransi perbedaan hasil pengamatan digunakan teknik penggetesan reliabilitas pegamatan dengan rumus yang dikemukakan oleh H. J. X. fernandes (dalam Arikunto, 2006: 200):

Menurut Sugiyono (2010: 193) pengumpulan data merupakan suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Pengumpulan data merupakan langkah yang penting dalam penelitian, karena pada umumnya data dikumpulkan dan digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Menurut Arikunto (2006:22), menyebutkan bahwa macam-macam pengumpulan data meliputi penggunaan tes, angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi yang sistematis dilakukan pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

Dari segi proses pengamatan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* dan *non participant observation* (Sugiyono, 2010:204). Pada penelitian ini menggunakan teknik observasi secara partisipatif, dalam observasi partisipatif pengamat ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Pada observasi partisipatif individu-individu yang diamati tidak tahu bahwa mereka sedang diobservasi sehingga situasi dan kegiatan akan berjalan lebih wajar. Namun, dalam hal ini pengamat harus melakukan dua kegiatan sekaligus yakni sebagai pengamat dan ikut serta melakukan kegiatan. Pada penelitian ini, observasi dilakukan saat sebelum dan sesudah pembelajaran sentra persiapan yang diterapkan.

Sugiyono (2010: 207) menjelaskan bahwa dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah pengumpulan data dari seluruh responden atau sumber data lain yang terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis. Sedangkan data dalam suatu penelitian terdiri dari 4 macam yakni data nominal, ordinal, interval dan rasio.

Dalam penelitian ini data yang diperoleh berupa data ordinal dan tidak berdistribusi normal, sehingga analisis statistik yang digunakan adalah *statistic non-parametris*. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2010: 150) *statistic non-parametris* digunakan untuk menganalisis data yang tidak dilandasi persyaratan data harus berdistribusi normal. Uji *statistic non-parametris* yang digunakan adalah uji *Wilcoxon Matched Pairs Test* yang dalam pelaksanaannya menggunakan tabel penolong (Sugiyono, 2010: 151). Karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini lebih besar dari 20 yakni 24 anak dimana mendekati data normal maka digunakan rumus z dalam pengujiannya atau untuk mencari harga muntlak. Rumus z tersebut adalah:

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$



Dimana:

T = jumlah jenjang/rangking yang kecil

$$\mu_T = \frac{n(n+1)}{4}$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

Metode uji jenjang bertanda *Wilcoxon* dimaksudkan untuk mengetahui arah dan ukuran perbedaan. Langkah awal penggunaan uji jenjang bertanda *Wilcoxon* adalah menentukan kriteria signifikan perbedaan, misalnya dipilih = 5%. Selanjutnya menentukan besar dan arah perbedaan hasil pengukuran (T – R), kemudian dilanjutkan dengan menentukan *rank* (pangkat) perbedaan mutlak. Pangkat (*rank*) perbedaan mutlak dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Hasil pengukuran yang tidak menunjukkan perbedaan atau nol tidak diikutsertakan dalam pengolahan data.
2. Selisih paling kecil diberikan pangkat 1, berturut-turut sampai selisih yang paling besar.
3. Menunjukkan *sign rank* positif dan negatif.
4. Menentukan kesimpulan dari pengujian hipotesis dengan jalan membandingkan Zhitung dan Ztabel untuk tingkat sigtifikasi = 5%. Jika Zhitung \geq Ztabel maka hipotesi nol ditolak, sebaliknya jika Zhitung < Ztabel maka hipotesis nol diterima.

HASIL

Setelah data hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh, maka peneliti membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian melakukan analisis data agar hasil penelitian dapat diketahui dengan cermat dan teliti serta untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan. Analisis data yang digunakan adalah uji jenjang bertanda *Wilcoxon* dengan menggunakan rumus z dalam pengujiannya atau untuk mencari harga muntlak.

Sesuai dengan judul dan teori yang ada, maka hipotesis statistik yang digunakan untuk menganalisis data adalah sebagai berikut:

- 1) Hipotesis nihil (H_0) yaitu: pembelajaran klasikal tidak berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B RA Hasyim Asy'ari
- 2) Hipotesis alternatif (H_a) yaitu: penerapan pembelajaran sentra persiapan tidak berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas pada anak kelompok B RA Hasyim Asy'ari Untuk menganalisis data, peneliti menyiapkan tabel hasil statistik sebagai berikut:

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, kemudian dihitung harga Zhitung menggunakan rumus Z. Sebelum menghitung harga Zhitung terlebih dahulu menentukan harga μ_T dan σ_T dengan perhitungan sebagai berikut:

$$1) \quad \mu_T = \frac{n(n+1)}{4} = \frac{24(24+1)}{4} = \frac{600}{4} = 150$$

$$2) \quad \sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}} \\ = \sqrt{\frac{24(24+1)(2 \times 24+1)}{24}} \\ = \sqrt{\frac{30000}{24}} = \sqrt{1250} = 35,35$$



Setelah diketahui hasil dari μ_t dan σ_t , langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan untuk mencari harga Z_{hitung} dengan perhitungan sebagai berikut:

$$z = \frac{T - \mu_t}{\sigma_t} = \frac{0 - 150}{35,95} = -4,24$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diketahui bahwa nilai Z_{hitung} yang diperoleh adalah $-4,24$ (harga (-) tidak diperhitungkan karena harga muntlak). Langkah berikutnya, memberikan intepretasi terhadap Z_{hitung} dengan terlebih dahulu mencari harga Z_{tabel} dengan cara mengkonsultasikannya dengan taraf sigtifikasi sebesar 0,025 sehingga diperoleh harga Z_{tabel} sebesar 1,96.

Jika $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ maka hipotesi nol ditolak, sebaliknya jika $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ maka hipotesis nol diterima. Dari hasil penelitian di atas, diketahui bahwa $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ ($4,24 > 1,96$) maka hipotesis nihil (H_0) ditolak. Ini berarti bahwa penerapan pembelajaran sentra persiapan mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kreativitas pada anak kelompok B RA Hasyim Asy'ari.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran senra persiapan dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak kelompok B RA Hasyim Asy'ari. Oleh sebab itu perlakuan berupa pembelajaran sentra persiapan diberikan pada kelompok B RA Hasyim Asy'ari yang berjumlah 24 anak. Pembelajaran sentra persiapan diberikan dalam empat kali pertemuan kurang lebih selama 2 minggu. Sebelum perlakuan diberikan peneliti dan dibantu dengan guru melakukan pengukuran awal (*pre-test*) yang bertujuan agar peneliti mengetahui kemampuan awal anak. Setelah perlakuan diberikan peneliti melakukan pengukuran kembali (*post-test*) dengan menggunakan instrumen penelitian yang sama dengan instrumen pada pengukuran awal (*pre-test*) yaitu lembar observasi perkembangan kreativitas anak.

Selanjutnya hasil yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji statistik nonparametrik dengan uji jenjang bertanda *Wilcoxon* dengan rumus Z karena sampel yang digunakan lebih dari 20. Pada analisis data ini diperoleh $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ ($4,24 > 1,64$) sehingga H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa pembelajaran sentra persiapan memiliki hasil yang sigtifikan terhadap kreativitas anak kelompok B RAHasyim Asy'ari.

Peningkatan perkembangan kreativitas ini ditunjukkan oleh berkembangnya kemampuan yang dicapai dan sesuai dengan ruang lingkup pemahaman perkembangan kreativitas anak pada Perman No. 58 tahun 2009 tentang Standart Pendidikan Anak Usia Dini. Peningkatan perkembangan kreativitas anak ditunjukkan dengan kenaikan skor setelah mengikuti pembelajaran sentra bahan alam. Kenaikan skor kreativitas pada setiap anak tidak sama. Perbedaan ini dikarenakan oleh tingkat keterampilan pada setiap anak berbeda sehingga hasil kreativitas setiap anak juga berbeda.

Pada saat perlakuan berupa pembelajaran sentra persiapan diberikan, anak diarahkan untuk dapat bekerja dalam kelompok kecil yang kemudian dari bekerja kelompok itu anak memperoleh informasi baru yang berasal dari dorongan dan bantuan



dari temannya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rusman (2012:214) yakni gagasan utama dari pembelajaran sentra persiapan adalah memacu anak untuk saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan oleh guru. Dalam penelitian ini kerja kelompok di arahkan pada permainan-permainan kelompok. Hal ini sesuai dengan pernyataan Huda (2011:257) bahwa penerapan pembelajaran sentra pada anak-anak RA diberikan dengan memberikan tugas-tugas kelompok. Jenis tugas sentra termudah adalah tugas-tugas yang secara eksternal diatur oleh guru dan melibatkan pembagian peran yang sudah terstruktur dalam bentuk permainan. Permainan-permainan tersebut diberikan dengan memanfaatkan media sentra persiapan. Pemanfaatan bahan alam ini bertujuan agar anak dapat mengenal alam ciptaan Allah selain manusia. Hal ini dikarenakan tahap perkembangan anak pada usia RA (4 – 6 tahun) anak termasuk di dalam tahap praoperasional dimana anak belum mampu berpikir abstrak mengenai suatu peristiwa atau kejadian (Piaget dalam Hurlock, 2010: 243).

Selain itu, kegiatan-kegiatan yang diberikanpun diarahkan pada kondisi yang menyenangkan sehingga anak senang dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan semboyan pendidikan anak usia dini yakni belajar seraya bermain sehingga anak tidak merasa bahwa sebenarnya anak belajar ketika melakukan permainan ini, mereka akan merasa bermain bukan belajar, sehingga anak akan tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan akan membuat anak merasa nyaman sehingga anak tidak merasa bosan. Dengan pembelajaran kooperatif yang menyenangkan, anak akan lebih mudah untuk menerima informasi-informasi baik yang didapat dari anak lain maupun dari guru. Dengan mudahnya informasi yang masuk mengakibatkan pengembangan kreativitas pada anak meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh melalui tahap treatment pembelajaran sentra persiapan mempunyai pengaruh yang signifikan (diterima) terhadap kreativitas anak. Hal ini ditunjukkan dari hasil dari pengukuran akhir (post-test) diketahui bahwa nilai Z_{hitung} yang diperoleh adalah $-4,24$. Sebelum dilakukan interpretasi terhadap Z_{hitung} dengan terlebih dahulu mencari harga Z_{tabel} dengan cara mengkonsultasikannya dengan taraf signifikansi sebesar 0,025 sehingga diperoleh harga Z_{tabel} sebesar 1,96. Jika $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ maka hipotesis nol ditolak, sebaliknya jika $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ maka hipotesis nol diterima. Dari hasil penelitian di atas, diketahui bahwa $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ ($4,24 > 1,96$) maka hipotesis nihil (H_0) ditolak. Ini berarti bahwa penerapan pembelajaran sentra persiapan mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kreativitas pada anak kelompok B RA Hasyim As'ari Jombang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
Arikunto Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.



- Arikunto, S., Suhardjono, Supardi. 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara Bk 2009. Belajar Dengan Lilin Plastisin.
- Beck Joan. 2003. *Meningkatkan Kecerdasan Anak*. PT. Pustaka Delapratasa.
- Depdiknas. 2010. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak dan Roudhotul Athfal*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2005. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hadeli, 2006, *Metode Penelitian Kependidikan*, Jakarta: Quantum Teaching.
- Montolalu, B. E. F. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mini, R. 2010, *Panduan Mengenal dan Mengasah Kecerdasan Majemuk Anak*, Jakarta: Indocam Prima.
- Mulyasa, 2010, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Rosda
- Masitoh, Ocih, Heny, 2005, *Pendekatan Belajar Aktif di TK*, Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Rahardjo, B. Joko Irawan, 2004, *Penulisan Laporan Skripsi dan Tesis*, Yogyakarta: Andi.
- Suyanto, S. 2008, *Strategi Pendidikan Anak*, Yogyakarta: Hikayat.
- Suyadi, 2011, *Manajemen PAUD*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumanto, 2005, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Fadlilah Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media. Jogjakarta.
- Lusiana Essa. 2014. *Skripsi: Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Bermain Lego*. Jakarta.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Rachmawati Yeni, Kurniati Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Kencana Penada Media Group. Jakarta.
- Muzayyinah . 2014. *(Skripsi: Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin*. Gresik.