

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PEMANFAATAN BARANG BEKAS
(Penelitian Tindakan di Kelompok B PAUD Bintang, Jakarta 2015)**

***THE ENCHANCEMENT OF CREATIVITY THROUGH USING
WASTE MATERIAL***

(Action Research at Grade B PAUD Bintang, Jakarta 2015)

Ine Nirmala dan Feronica Eka Putri

Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini – Fakultas Agama Islam

Universitas Singaperbangsa Karawang

Email : ine.nirmala@staff.unsika.ac.id dan feronica.ekaputri@staff.unsika.ac.id

Abstract: *This research aims to describe the process and outcomes of learning to use waste material in improving creativity of the child. The research was carried out in PAUD Bintang, Jakarta start on Mei to June 2015. The subjects were group B student consisting of 11 student, 6 boys and 5 girls. This research using action research method with Kemmis and Mc.Taggart model consist of: a)planning, b)acting observing, c)reflecting. Conducted over 16 meetings that are divided into two cycles, techniques of data collection is done through tests, observation, interview and documentation study. Data analysis technique used in this research is the analysis of qualitative and quantitative data. Quantitative data analysis used to determine the percentage of children creativity increase after the action. Qualitative analysis is used to describe the results of research. The results showed an increase in children after learning followed by using waste material. A pre-action Research was conducted to determine the percentage of the initial result of children creativity, 31.6% as the average grade, increased to 51.3% after the first cycle, and increased to 80.4% after the second cycle. The process of learning using waste material give an impact on various aspects of child development such as; fine motor, visual spatial, language, And interpersonal skill. The implication of this research is the process of early childhood learning strategy use waste materials can be considered as a objects for the improvement of children's creativity.*

Key Words: *creativity, waste material objects, action research*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran menggunakan media bahan bekas dalam meningkatkan kreativitas anak. Penelitian ini dilakukan di PAUD Bintang, Jakarta pada bulan Mei sampai Juni 2015. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B yang berjumlah 11 anak, 6 anak laki-laki dan 5 perempuan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan Kemmis dan Mc.Taggart, terdiri dari: a) perencanaan, b) tindakan dan pengamatan, c) refleksi. Dilakukan selama 16 kali pertemuan yang terbagi dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan persentase kenaikan kreativitas anak setelah tindakan. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada anak setelah pembelajaran dengan menggunakan bahan bekas. Pra-tindakan dilakukan untuk menentukan persentase awal kreativitas anak sebesar 31,6%, meningkat menjadi 51,3% setelah siklus pertama, dan meningkat menjadi 80,4% setelah siklus kedua. Proses bermain pemanfaatan media bahan bekas memberikan dampak pada berbagai aspek perkembangan anak seperti; motorik halus, visual spasial,

Vol. 2 No. 1

bahasa, dan interpersonal. Implikasi dari penelitian ini adalah proses pembelajaran anak usia dini menggunakan bahan bekas dapat dipertimbangkan sebagai media bagi peningkatan kreativitas anak.

Kata Kunci: kreativitas, barang bekas, penelitian tindakan

A. PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang berkekrativitas dapat diciptakan lewat lembaga pendidikan, baik formal maupun non formal. Sumber daya manusia yang berkualitas, diantaranya adalah munculnya produk kreatif seseorang. Produk kreatif akan muncul bilamana ada motivasi, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik serta adanya sarana yang memungkinkan munculnya kreativitas.

Menurut Erick Erikson, masa usia 3,5-6 tahun adalah masa penting bagi seorang anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Erikson mengatakan bahwa masa ini adalah masa pembentukan sikap *initiative versus guilt* (inisiatif dihadapkan pada rasa bersalah). Anak-anak yang mendapat lingkungan pengasuhan dan pendidikan yang baik, akan mampu mengembangkan sikap kreatif, antusias untuk bereksplorasi, bereksperimen, berimajinasi, serta berani mencoba dan mengambil resiko (Slavin, 2011:63).

PAUD Bintang sebagai lembaga pendidikan anak usia dini jalur formal merupakan salah satu lembaga yang bergerak dibidang pendidikan anak usia dini dengan motto bermain untuk belajar, belajar dengan bermain. Proses pembelajaran di PAUD Bintang seyogyanya menjadi bagian penting yang harus ditingkatkan pada setiap peserta didik juga merujuk pada motto yang diusung oleh PAUD Bintang.

Namun kenyataan yang terjadi di lapangan, proses pembelajaran tidak sesuai dengan motto yang diusung oleh PAUD Bintang. Rendahnya indikator-indikator yang menunjukkan kreativitas anak seperti, keterlibatan aktif anak saat proses pembelajaran, tidak cepat putus asa, percaya diri, memiliki imajinasi yang kuat, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan tanggung jawab terhadap apa yang dikerjakan. Hasil observasi menghasilkan 55% siswa kelompok B PAUD Bintang masih rendahnya kreativitasnya yang dilihat dari indikator kreativitas tersebut.

Kegiatan pengembangan kreativitas di PAUD Bintang hanya dilakukan satu kali dalam seminggu yaitu pada pembelajaran motorik halus. Kegiatan yang diberikan oleh guru kurang menarik dimana kegiatannya cenderung membosankan, anak diminta mewarnai gambar yang sudah tersedia di buku paket. Guru jarang memberikan kegiatan melalui permainan kreatif, sehingga tidak terlihat produk hasil karya anak. Guru lebih

Vol. 2 No. 1

sering menggunakan lembar kerja sebagai media, padahal banyak media yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak contohnya media barang bekas.

Banyak hal atau benda yang dapat dipilih, dikembangkan, dan dimanfaatkan sebagai media dalam kegiatan pengembangan kreativitas. Media barang bekas dapat berupa koran, kertas, botol, bungkus makanan, wadah makanan yang sudah tidak terpakai. Pemilihan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat anak untuk bereksplorasi menggunakan media dan berimajinasi melalui suatu benda nyata.

Pembelajaran yang berkesan pada anak juga bergantung pada kreativitas guru dalam memanfaatkan media sehingga dapat melibatkan seluruh indra anak baik penglihatan, pendengaran, gerak dan hati anak dalam proses pembelajaran yang kreatif. Hal ini tentunya akan meningkatkan kreativitas anak.

B. KREATIVITAS

Kreativitas sering kali dihubungkan dengan kemampuan yang dimiliki oleh orang berbakat, sesungguhnya kreativitas dapat tumbuh dari dalam diri setiap orang jika distimulus dengan baik. Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk melihat dan memberikan respon terhadap apa yang terjadi di lingkungan sekitar. Seperti yang di ungkapkan oleh Reeta Sonawat dan Priya Begani sebagai berikut (Reeta et al, 2007:2): bahwa kreativitas adalah keadaan pikiran yang dapat diekspresikan melalui berbagai macam cara, khususnya pada anak usia dini karena mereka berada pada tahapan eksplorasi dan berkreasi, kreativitas anak terbentuk pada usia dini sehingga menjadi tugas pendidik untuk mengembangkannya.

Proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan oleh Parnes sebagai berikut (Yeni, 2012:14): a) Kelancaran (*Fluency*) yaitu kemampuan mengemukakan pendapat/ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah, b) Keluwesan (*Flexibility*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa, c) Keaslian (*Originality*) yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa, d) Keterperincian (*Elaboration*) yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.

Rhodes mendefinisikan kreativitas merupakan suatu proses kreatif dalam menghasilkan produk kreatif, yaitu munculnya hasil ide yang diperoleh melalui interaksi antara keunikan individu dengan berbagai pengalaman (Munandar, 2012:36). Terdapat

Vol. 2 No. 1

empat dimensi yang sering disebut 4P yang melandasi pengembangan kreativitas menurut Rhodes, diantaranya: 1)*Person*, Kreativitas merupakan ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif tersebut yang mencerminkan individu tersebut. 2)*Press*, Bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya atau pun jika ada dorongan kuat dari dalam dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu. 3)*Process*, Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk berpikir secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan. 4)*Product*, Kondisi yang memungkinkan bagi seseorang untuk menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan. Kedua hal tersebut dapat mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan pribadi unik dalam diri seorang anak yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan menjadi suatu ide/produk baru. Selain itu tiap-tiap individu memiliki kemampuan kreativitas yang berbeda-beda, untuk menjadi kreatif perlu proses.

C. BARANG BEKAS

Media memegang peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran, karena media dapat membantu mempermudah atau memperjelas suatu pelajaran sehingga memudahkan anak untuk menyerap suatu pembelajaran. Media juga dapat dikatakan sebagai sarana yang menunjang proses pembelajaran. Media adalah perantara atau pengantar untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar (Djamrah, 2006:120). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media memiliki peranan penting sebagai sarana pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran.

Media juga dapat dikatakan sebagai sarana yang menunjang proses pembelajaran. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Gagne dan Briggs dalam Syaodih yang mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk memberikan rangsangan bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar mengajar (Syaodih, 2003:113). Dengan demikian,

Vol. 2 No. 1

dapat dikatakan bahwa media memiliki peranan penting sebagai sarana pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran.

Media adalah sarana untuk menyampaikan suatu informasi dari suatu sumber, dimana sarana disini dapat berupa apa saja yang dapat memberikan atau menjadi sumber informasi. Hal yang senada juga diungkapkan oleh Miarso dalam Riyana (Riyana, 2009:6), yang mengungkapkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Dari pernyataan tersebut, yang dapat menjadi media atau perantara ialah apa saja yang dapat membantu guru untuk menyampaikan informasi kepada anak, media ini dapat berupa benda, peristiwa maupun manusia.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau pembelajaran kepada anak. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh anak. Media pembelajaran juga harus dapat menarik perhatian anak agar dapat memotivasi anak dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Barang bekas digunakan karena sifatnya yang tidak mudah rusak. Seperti yang disampaikan pada Jurnal *New Explorations With Waste Materials in Early Childhood Education*, Barang bekas didefinisikan sebagai segala sesuatu yang bisa bertahan dalam kurun waktu yang lama tanpa kehilangan karakteristiknya, segala sesuatu yang dibuang setelah digunakan karena tidak berguna lagi dapat berupa benda buatan pabrik ataupun buatan tangan (Kandir et al, 2011:3). Dari pernyataan tersebut berarti barang bekas merupakan benda yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar.

Barang bekas merupakan sisa kegiatan masyarakat. Seperti yang disampaikan oleh Kristanto dan Prasetyawati bahwa Barang bekas atau sampah adalah sisa suatu usaha atau kegiatan manusia yang berwujud padat baik berupa zat organik maupun anorganik. Zat yang bersifat dapat terurai maupun tidak terurai dan dianggap sudah tidak berguna lagi sehingga dibuang ke lingkungan (Kristanto et al, 2013:51). Pengelolaan barang bekas sangat diperlukan sehingga tidak terjadi pencemaran lingkungan.

Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa barang bekas merupakan sampah organik maupun anorganik berupa benda yang sudah tidak terpakai kemudian dibuang merupakan hasil dari kegiatan manusia sehari-

Vol. 2 No. 1

hari, meskipun demikian barang bekas masih memiliki nilai pakai sehingga dapat dimanfaatkan kembali.

D. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*). Penelitian tindakan bermula dari suatu masalah yang terjadi dalam suatu aktivitas tertentu. Hal ini ditegaskan oleh Handini (2012:20) yang mengemukakan bahwa *action research* digunakan untuk menemukan pemecahan masalah yang dihadapi seseorang dalam tugasnya sehari-hari. Hal penting dari penelitian ini adalah pemecahan masalah praktik dalam kelas maupun tempat kerja, yang didasarkan pada hasil observasi secara spesifik terhadap ciri unik dari subjek penelitian. Desain intervensi tindakan/ rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Prosedur kerja dalam penelitian tindakan menurut Kemmis dan Taggart dalam Arikunto, meliputi tahap-tahap sebagai berikut : (a) perencanaan (*planning*), (b) tindakan (*acting*), (c) observasi (*observing*), (d) refleksi (*reflecting*), kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (*replanning*), tindakan, observasi, dan reflesi untuk siklus berikutnya, begitu seterusnya sehingga membentuk suatu spiral.

Penelitian ini menganalisis cara peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan barang bekas di PAUD Bintang. Sumber data dalam penelitian ini adalah 11 orang anak kelompok B di PAUD Bintang. Observasi awal dilakukan pada tanggal 4 Februari 2015 dan penelitian dilakukan pada bulan Mei-Juni 2015 dengan dibantu oleh kolaborator yaitu guru kelompok B itu sendiri. Terdapat dua siklus dalam penelitian ini, siklus pertama terdiri dari sembilan kali pertemuan dan siklus kedua terdiri dari delapan kali pertemuan. Tahapan kegiatan untuk meningkatkan kreativitas anak dilakukan dalam kegiatan pemanfaatan barang bekas dengan menggunakan berbagai media pendukung lainnya.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik pengumpulan data secara non tes dan tes. Teknik pengumpulan non tes ini terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap kegiatan yang sedang berlangsung, berkenaan dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, sedangkan teknik tes yang dilakukan adalah tes perbuatan. Alat pengumpul data yang digunakan dalam menjaring data penelitian (*research*) adalah pedoman observasi yang terdiri atas butir-butir indikator yang berkaitan dengan kreativitas anak. Pedoman ini digunakan untuk menjaring data tentang peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Kelompok B PAUD Bintang Jakarta.

Vol. 2 No. 1

Jenis instrumen yang digunakan sebagai alat pengambil data dalam penelitian tindakan ini adalah instrumen yang mengacu pada kreativitas anak berbentuk lembar observasi. Selain itu, instrumen penunjang pengumpulan data yang digunakan adalah catatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi. Peneliti melakukan analisis terhadap keseluruhan proses upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Bintang melalui pemanfaatan barang bekas.

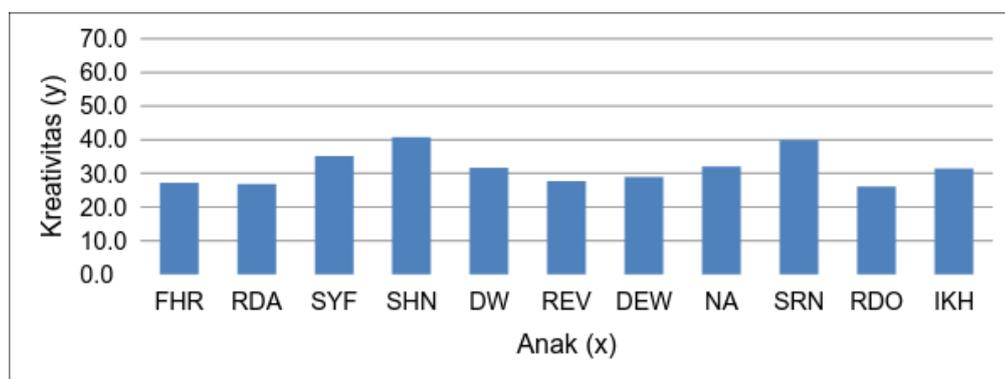
Teknik analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yaitu skor tes yang diperoleh anak dalam kegiatan pemanfaatan barang bekas untuk melihat aspek yang dinilai dalam kreativitas anak yang dilakukan oleh observer melalui instrumen berupa lembar observasi. Skor tes yang dimaksud meliputi skor yang diperoleh saat asesmen awal maupun skor tes yang diambil diakhir siklus. Analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan skor responden dalam bentuk tabel dan grafik. Analisis data kualitatif berisi informasi yang berbentuk kalimat yang menggambarkan anak selama kegiatan pembelajaran tentang karakteristik aktifitas dan keterampilan yang ditunjukkan anak selama kegiatan pembelajaran melalui proses reduksi data, display data dan verifikasi data yang dilakukan selama proses kegiatan.

E. HASIL DAN PEMBAHASAN**1. Pra Siklus**

Sebelum peneliti melaksanakan siklus I, peneliti melakukan persiapan prapenelitian, yaitu mencari dan mengumpulkan data awal kreativitas anak yang akan diteliti melalui observasi langsung dan diskusi dengan guru kelas pada tanggal 4 Februari 2015. Hasil observasi menyimpulkan bahwa kreativitas anak yang terdiri dari dimensi proses dan produk dengan aspek kelancaran, keluwesan, elaborasi dan orisinalitas anak di PAUD Bintang belum terlihat optimal. Pelaksanaan pra siklus menunjukkan bahwa dari 11 orang anak di kelompok B 55,5% anak masih belum menunjukkan kemampuan kreativitas dengan indikator seperti; belum menunjukkan kelancaran dalam mengungkapkan ide yang beragam, belum menunjukkan kemampuan mengelaborasi ide menjadi sebuah produk, belum mampu menghasilkan produk yang orisinal, belum menunjukkan keluwesan dalam menggunakan berbagai media dalam membuat produk. Berdasarkan hasil observasi pra penelitian tersebut, diperlukan perbaikan pembelajaran di Kelompok B PAUD Bintang, Jakarta. Peningkatan kreativitas anak dilakukan dengan memanfaatkan barang bekas yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Vol. 2 No. 1

Penilaian pra siklus dilihat berdasarkan dimensi produk dan proses, pada masing-masing dimensi terdiri dari aspek kelancaran, keluwesan, elaborasi dan orisinalitas. Persentase skor awalnya adalah sebagai berikut FHR 27.3%, RDA 26.8%, SYF 35.2%, SHN 40.7%, DW 31.7%, REV 27.7%, NA 32%, SRN 39.8%, RDO 26.1%, IKH 31.5%. Sedangkan untuk rata-rata persentasenya sekitar 31.6% Dengan demikian terdapat 5 anak yang memiliki skor diatas rata-rata 31.6%, berikut adalah visualisasi kreativitas anak pra siklus:



Grafik.1. Kreativitas Anak Pra-siklus

Grafik 1 menunjukkan persentase kreativitas anak kelompok B PAUD Bintang pada pra siklus dengan jumlah 6 orang anak yang memperoleh persentase lebih tinggi dari anak yang lainnya. Persentase tertinggi dari keseluruhan aspek penilaian kreativitas diperoleh oleh SHN Yaitu sebesar 40.7% dan 4 orang anak lainnya SRN 39.8%, SYF 35.2%, NA 32.0%, DW 31.7%, IKH 31.5%. Dengan demikian anak yang memiliki persentase skor di bawah rata-rata dalam kreativitas yaitu sekitar 55% dari 11 anak. skor awal tersebut menjadi acuan dasar penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di kelompok B PAUD Bintang, Jakarta. Setelah itu dilakukan identifikasi masalah yang berkaitan dengan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Bintang, selanjutnya dilakukan penyusunan program tindakan bersama kolaborator yang akan diberikan dalam mengatasi permasalahan kreativitas anak di PAUD Bintang tersebut. Dari hasil observasi yang telah dilakukan dapat menjadi dasar untuk dilaksanakannya tindakan, yaitu melalui pemanfaatan barang bekas dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan kegiatan belajar melalui pemanfaatan barang bekas ini diberikan kepada anak usia 5-6 tahun di PAUD Bintang.

2. Siklus 1

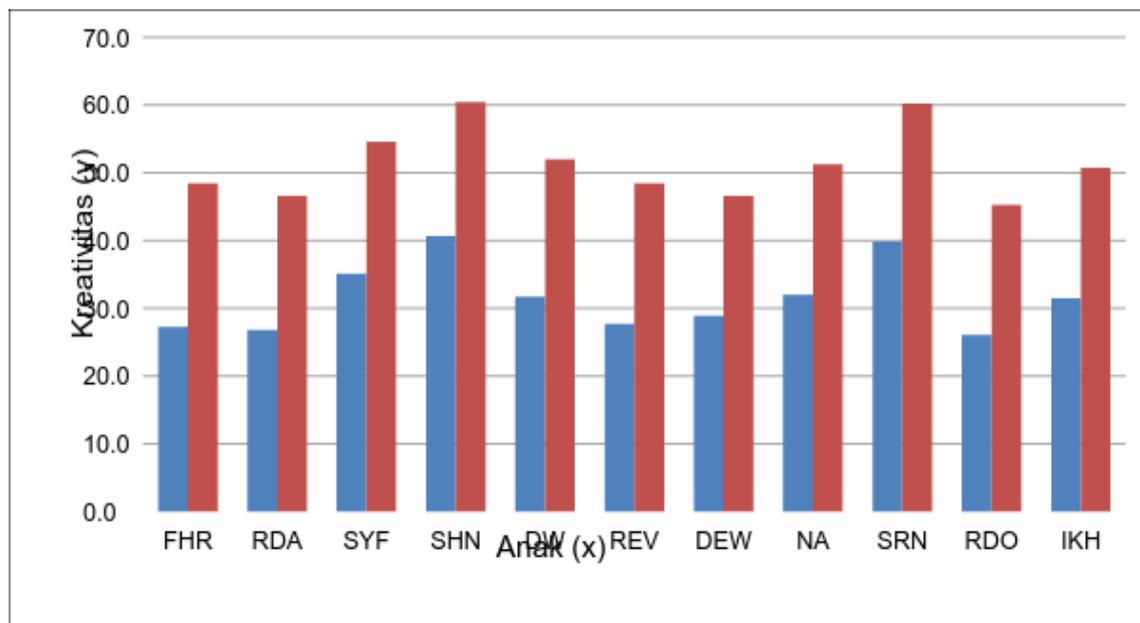
Jurnal Pendidikan Pascasarjana Magister PAI

Vol. 2 No. 1

Tindakan dimulai pada tanggal 13 Mei 2015, sebelum tindakan dilaksanakan peneliti dan kolaborator melakukan beberapa persiapan untuk pelaksanaan tindakan, seperti :a) menyusun rencana kegiatan pembelajaran berdasarkan tema, tema yang dipakai dalam penelitian ini adalah air dan udara dengan sub tema macam-macam alat transportasi air dan udara, hewan yang hidup di air b) menyiapkan materi pembelajaran berupa RKH yang akan digunakan, c) menyiapkan media barang bekas yang digunakan dan media pendukung lainnya, d) menyiapkan lembar observasi, catatan lapangan, dan catatan wawancara, e) menyiapkan format penilaian untuk kreativitas, f) menyiapkan lembar refleksi, g) menyiapkan instrumen pemantauan.

Tindakan dilaksanakan dalam sembilan kali pertemuan berdasarkan tema pembelajaran yang telah ditentukan, kegiatan pemanfaatan barang bekas yang diberikan berupa kegiatan membuat hasta karya berdasarkan tema untuk setiap pertemuannya. Berikut ragam kegiatan pada siklus 1, pertemuan i) membuat kolase perahu, ii) membuat gambar bergoyang, iii) membuat kolase balon udara, iv) membuat gelas, v) membuat hiasan ikan, vi) membuat kolase aquarium, vii) membias huruf, viii) membuat donat, ix) membuat kolase masjid. Tindakan diakhiri dengan refleksi oleh guru dan kolaborator pada setiap pertemuannya. Refleksi dilakukan setiap selesai melaksanakan kegiatan dengan tujuan untuk melihat tindakan yang diberikan pada hari itu dan dampak pemanfaatan barang bekas terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di Kelompok B PAUD Bintang.

Refleksi yang dihasilkan guru selama siklus 1 bahwa pemanfaatan barang bekas terlihat mampu menarik minat anak untuk berkreasi tetapi perlu perbaikan pada siklus selanjutnya. Peneliti dan kolaborator memberikan media yang sudah diberi pola sehingga memudahkan anak untuk menggunakan media, tetapi setelah diamati pemberian pola membuat anak tidak terlalu aktif dalam berkreasi. Pada siklus ini guru memberi contoh dengan membuat produk jadi, kenyataannya hal tersebut membuat anak kurang berimajinasi, anak cenderung mencontoh apa yang dibuat guru. Hasil refleksi tersebut menjadi pertimbangan untuk perbaikan pada siklus selanjutnya. Setelah dilakukan tindakan maka didapat skor kreativitas siswa Kelompok B PAD Bintang, rata-rata pencapaian skor kreativitas anak dari siklus satu sampai sembilan sebagai berikut:



Grafik 2. Peningkatan Hasil Intervensi Kreativitas Anak Pada Pra Siklus-Siklus I

Grafik 2 diatas menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata kreativitas yang diperoleh oleh anak – anak dari pra siklus sampai dengan siklus 1 adalah sebesar 19,7%. Rata-rata tersenbut merupakan pencapaian skor untuk kreativitas anak dari pertemuan satu hingga sembilan. Anak anak yang mendapat skor diatas rata-rata pada siklus 1 mengalami peningkatan yaitu SHN 60.5%, SRN 60.2%, SYF 54.6%, DW 52.0%, IKH 50.8%. Sedangkan anak-anak yang pada pra siklus memiliki skor dibawah rata-rata mengalami peningkatan sebagai berikut: FHR 48.4%, RDA 46.6%, DEW 46.6%, REV 48.4%, NA 51.3%, RDO 45.3%. pada siklus 1 ini anak yang mengalami peningkatan skor paling tinggi dari pra siklus yaitu respon den FHR. Sedangkan untuk rata-rata persentase skornya mencapai 51.3%, nilai presentase tersebut menunjukkan siswa belum mencapai standar keberhasilan tindakan yang diharapkan, untuk itu perlu dilakukan tindakan pada siklus 2.

3. Siklus 2

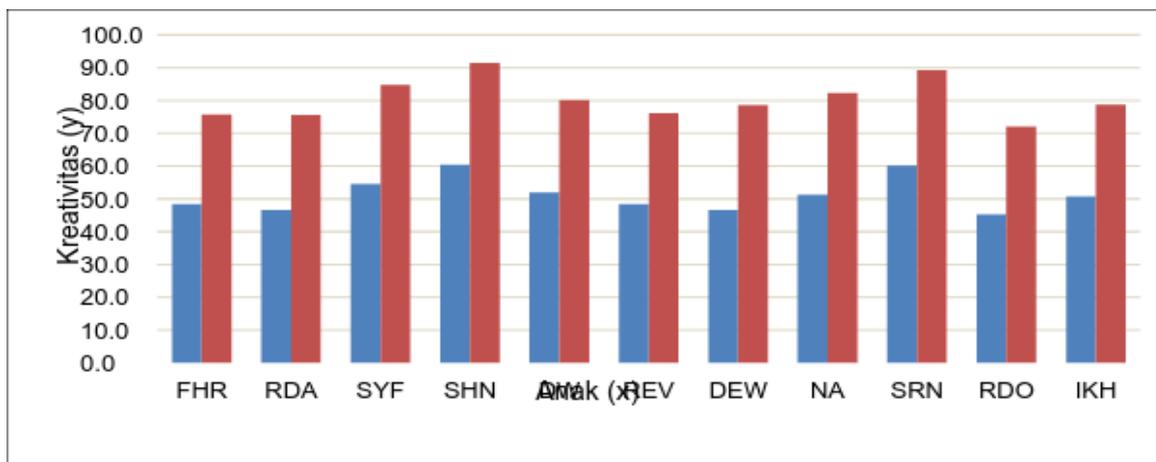
Data yang didapatkan pada siklus satu belum menunjukkan hasil yang signifikan, untuk itu peneliti dan kolabolator sepakat untuk memantau kembali kenaikan persentase pada siklus berikutnya. Hasil refleksi pada siklus 1 menunjukkan bahwa anak-anak sudah mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap aspeknya dibanding dengan pra siklus, tetapi persentase keberhasilan anak pada siklus 1 belum mencapai 71% sesuai

Vol. 2 No. 1

yang disepakati oleh kolaborator dan peneliti. Sehingga tindakan dilanjutkan ke siklus 2 untuk mendapatkan hasil yang signifikan. Pada siklus 2 peneliti dan kolaborator melakukan beberapa persiapan untuk pelaksanaan tindakan, seperti :a) menyusun rencana kegiatan pembelajaran berdasarkan tema, tema yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah tema pembangunan dengan sub tema bentuk bangun ruang dan macam-macam bangunan, b) menyiapkan materi pembelajaran berupa RKH yang akan digunakan, c) menyiapkan media barang bekas dan media pendukung lainnya, d) menyiapkan lembar observasi, catatan lapangan, dan catatan wawancara, e) menyiapkan format penilaian untuk kreativitas, f) menyiapkan lembar refleksi, g) menyiapkan instrumen pemantauan.

Tindakan pada siklus 2 dilaksanakan dalam tujuh kali pertemuan, dengan refleksi pada setiap pertemuannya. Kegiatan yang diberikan kepada anak diantaranya, pertemuan x) membuat hiasan wajah, xi) membuat kolase gedung, xii) membuat tas kertas, xiii) membuat frame foto, xiv) membuat kunang-kunang, xv) membuat hiasan masjid, xvi) membuat pesawat. Pada siklus 2 ini peneliti dan kolaborator melakukan beberapa perbaikan pada tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak, diantaranya media barang bekas yang disediakan tidak diberikan pola-pola diharapkan anak lebih menggali lagi imajinasinya dengan cara membuat gambar pola sendiri di atas media yang diberikan. Kemudian guru memberikan contoh tidak sampai berbentuk produk jadi sehingga anak tidak mencontoh apa yang dibuat guru saja, diharapkan imajinasi anak lebih berkembang sehingga menghasilkan produk yang orisinal hasil imajinasinya sendiri. Menyediakan media yang memiliki beragam warna seperti kertas dan plastik karena pada siklus 1 anak sangat menyukai media yang berwarna warni.

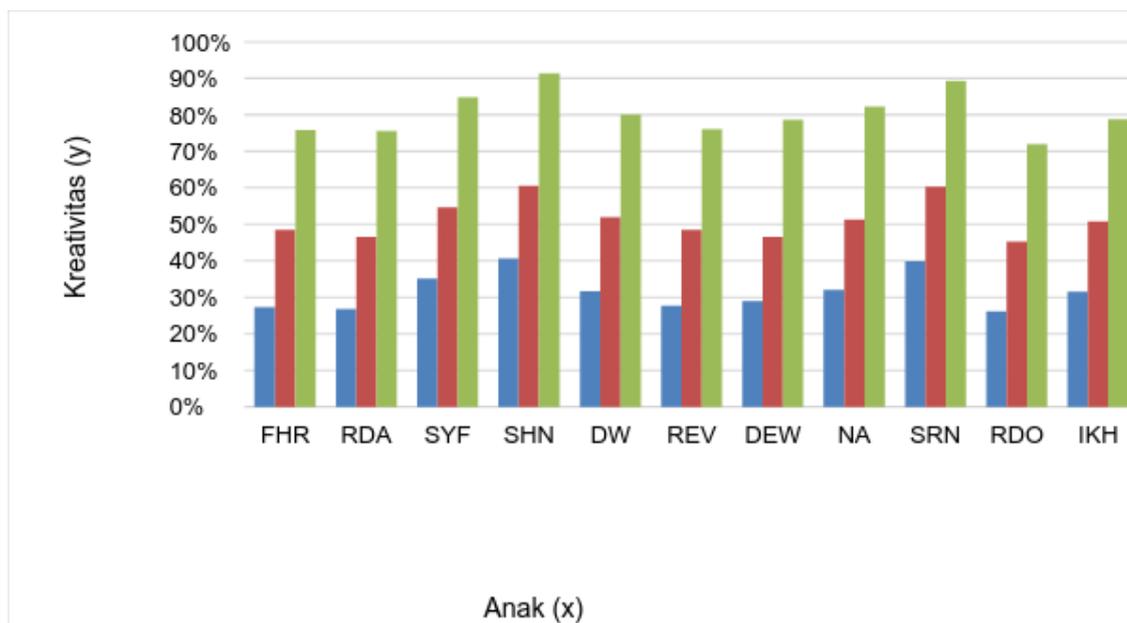
Hasil tindakan pada siklus 2 menunjukkan anak-anak sudah mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap aspeknya dibandingkan dengan siklus 1, kenaikan skor kreativitas anak kelompok B PAUD Bintang, Jakarta terlihat pada visualisasi grafik berikut :



Grafik 3. Peningkatan Kreativitas anak Siklus 1 ke Siklus 2

Berdasarkan tabel dan grafik 3 di atas, hasil tindakan siklus 2 menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas anak meningkat secara signifikan dan mencapai standar keberhasilan tindakan yang ditetapkan oleh Mills (71%). Rata-rata pencapaian kreativitas anak pada siklus 2 sebesar 80.4%, terdapat empat orang anak yang mencapai skor di atas rata-rata kelas yaitu SHN 91.4%, SRN 89.3%, SYF 84.8%, DW 80.1% dan NA 82.3.69%. SHN, SRN, DW dan SYF merupakan anak yang mendapat skor tertinggi pada pra siklus dan siklus 1. Rata-rata persentase kenaikan di siklus 2 pada setiap anak adalah sebesar 29.1%. Hal ini berarti indikator kreativitas anak ditinjau dari skala penilaian rata-rata berada pada point 3 dan 4 yaitu pada kategori “mulai muncul konsisten”. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan tindakan ke siklus berikutnya. Selain itu, peneliti dan kolaborator telah memantau persentase kenaikan yang terjadi pada setiap siklusnya dapat dikatakan signifikan. Untuk itu peneliti dan kolabolator menyepakati untuk berhenti pada siklus 2.

Untuk melihat peningkatan hasil melalui tindakan yang telah dilakukan pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2, maka peneliti mencoba menjabarkan hasil rata-rata peningkatan kreativitas dari pra siklus sampai siklus 2. Berikut tabel dan grafik tersebut:



Grafik 4. Peningkatan Hasil Intervensi Kreativitas Anak Pada Pra Siklus Siklus 1- Siklus 2 dan Peningkatan Kreativitas Anak Pra siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Grafik 4 di atas menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak kelompok B PAUD Bintang dari pra siklus sampai dengan siklus 1 yaitu sebesar 19.7% dengan jumlah rata-rata kelas 31.5% pada pra siklus dan 53.1% pada siklus 1. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus 2, persentase rata-rata skor kreativitas anak meningkat hingga 80.4% dengan rata-rata peningkatan antara siklus 1 dan siklus 2 sebesar 29.1%. sementara itu peningkatan dari pra siklus sampai pada siklus 2 sebesar 48.8%. Hasil tindakan siklus 2 menunjukkan secara keseluruhan siswa telah mencapai standar keberhasilan tindakan 71%.

Persentase hasil yang telah dijabarkan menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pada siklus 2 menunjukkan peningkatan kreativitas pada pemanfaatan barang bekas. Perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 dari refleksi siklus 1 menunjukkan pengaruh yang sangat signifikan. Terlihat perbedaan pada siklus 1 ketika anak diberikan media yang telah diberi pola dengan tidak diberikan pola pada siklus 2. Pada siklus 2 anak terlihat lebih bermain dengan imajinasinya karena harus membuat pola gambar sendiri, anak membuat pola sesuai dengan imajinasinya. Dengan tidak diberikan contoh produk jadi anak terlihat menuangkan ide yang beragam dalam membuat karyanya. Menyediakan

Vol. 2 No. 1

media pendukung berwarna warni sangat disukai anak sehingga anak lebih semangat dalam berakarya. Dari hasil yang didapat, peneliti dan kolaborator menyimpulkan bahwa: a) peningkatan kreativitas melalui pemanfaatan barang bekas mengalami peningkatan yang signifikan dari setiap siklus yang dilaksanakan, b) guru memerlukan pemahaman tentang pemanfaatan barang bekas, c) guru memerlukan kreativitas dalam merancang kegiatan yang menarik dan menyenangkan dalam pemanfaatan barang bekas.

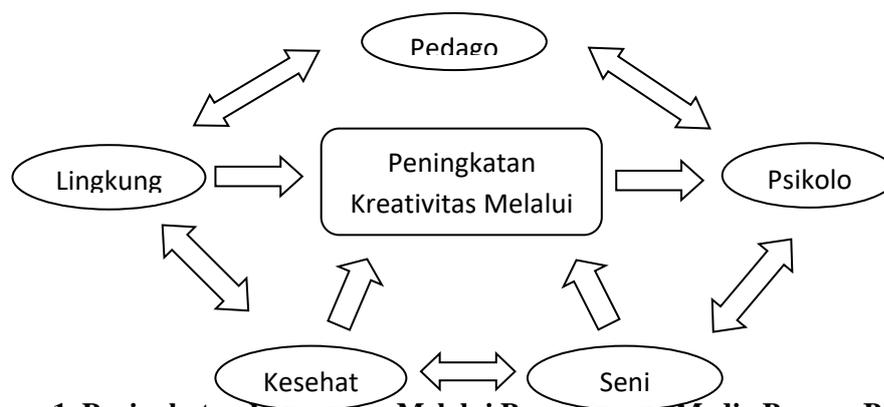
Hasil analisa data kualitatif pada tindakan pemanfaatan barang bekas menunjukkan kreativitas berkembang pada tiap aspek yang diteliti, diantaranya: Dimensi Proses, Melalui kegiatan hasta karya dengan menggunakan media barang bekas ini dapat memunculkan kreativitas anak yang terlihat pada aspek kelancaran. Terlihat saat guru memberikan informasi mengenai kegiatan yang akan dilakukan, anak berusaha menggali informasi dengan menjawab pertanyaan dan mengajukan beberapa pertanyaan, sehingga terlihat anak mengungkapkan ide yang dimiliki dan terlihat anak menggunakan keberagaman kosakata dalam menyampaikan ide. Aspek Fleksibilitas terlihat pada saat anak memahami arahan yang diberikan guru, sehingga anak mampu membuat karya dengan caranya sendiri dan anak mampu menyelesaikan tugas dengan tekun. Aspek orisinalitas muncul pada saat anak mampu mengungkapkan ide yang orisinal, orisinal berarti ia mampu menghasilkan ide dari pemikirannya sendiri secara spontan tanpa mencontoh ide orang lain. Proses munculnya ide yang orisinal ini sangat berkaitan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa, sebelum kegiatan guru memberikan brainstorming sehingga anak mendapat informasi baru, informasi yang baru kemudian digabungkan dengan pengalaman dan kemampuan yang telah dimiliki sehingga anak dapat menghasilkan ide baru yang orisinal. Aspek elaborasi anak terlihat pada saat anak mengungkapkan karya yang akan dibuat dengan rinci, anak terlihat mau menerima saran dan informasi dari orang lain dan menggabungkan dengan ide yang dimiliki.

Dimensi Produk yang terlihat pada produk yang dihasilkan anak yaitu, Anak terlihat lancar dalam mengerjakan karyanya sehingga produk yang dihasilkan memiliki keberagaman warna, anak terlihat bermain dengan imajinasinya sehingga produk yang dihasilkan memiliki keberagaman motif (gambar) yang dihasilkan anak melalui idenya. Aspek Fleksibilitas terlihat ketika anak mampu memilih alat dan bahan yang akan digunakan, anak terlihat menggunakan berbagai macam warna, anak tidak mengalami kesulitan dalam menuangkan ide menjadi suatu karya. Aspek elaborasi terlihat pada karya yang dibuat, terlihat sentuhan akhir yang diberikan anak berupa warna ataupun gambar yang berkaitan dengan karyanya, selain itu anak terlihat menghasilkan produk yang rinci.

Vol. 2 No. 1

Aspek Orisinalitas terlihat dari karya yang dihasilkan anak memiliki keunikan dan berbeda dengan temannya, anak terlihat senang saat melakukan kegiatan hasta karya yang diungkapkan secara verbal, serta anak terlihat bangga dengan karya yang dibuatnya saat menunjukkan hasil karyanya kepada teman ataupun guru.

Kreativitas juga dapat dikaji dalam multidisiplin dan interdisiplin ilmu, berikut bagan kajian penelitian mengenai peningkatan kreativitas melalui pemanfaatan media barang bekas.



Bagan 1. Peningkatan Kreativitas Melalui Pemanfaatan Media Barang Bekas

Peningkatan Kreativitas melalui pemanfaatan media barang bekas dalam kajian multidisiplin berkaitan dengan beberapa bidang ilmu seperti Pedagogis, Psikologis, Seni Rupa, kesehatan dan lingkungan. Dalam bidang pedagogis, pemanfaatan barang bekas sebagai sebuah metode yang digunakan dalam kegiatan belajar anak usia dini. Barang bekas dimanfaatkan dalam kegiatan bermain yang sesuai dengan hakikat belajar anak usia dini, karena melalui proses bermain semua aspek perkembangan anak akan terstimulus. Hal ini berkaitan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Smith dalam Mutiah bahwa variabilitas bermain memegang faktor kunci dalam perkembangan manusia, sebab pentingnya bermain bagi perkembangan manusia adalah menunjang potensi adaptif dalam artian luas (Mutiah, 2006:106), potensi-potensi yang dimaksud berkembang pesat selama masa kanak-kanak, sehingga kegiatan bermain dipandang perlu sebagai salah satu metode dalam mengembangkan potensi anak-anak pada awal tahun sebelum anak masuk pada jenjang selanjutnya dan lingkungan yang kompleks.

Kajian penelitian ini dalam bidang psikologis memberi manfaat dalam melatih kesabaran pada waktu mengikuti kegiatan pembelajaran, dimulai ketika guru memberi contoh cara membuat karya dimana anak memperhatikan dengan seksama. Indikator yang berkembang anak memperhatikan penjelasan guru sehingga dapat membuat karya sendiri.

Vol. 2 No. 1

Indikator-indikator ini merupakan bagian dari pendisiplinan yang diharapkan terbentuk pada anak sejak awal untuk dapat membangun karakter positif pada anak sehingga menghasilkan perilaku-perilaku yang taat pada aturan dan mampu beradaptasi dengan lingkungannya. Hal ini berkaitan dengan hakikat dari ilmu psikologis sendiri dimana ilmu psikologis merupakan ilmu yang mempelajari tingkah laku baik pada manusia maupun hewan (Morgan dkk dalam Suyadi, 2012:4). Aktivitas dari perilaku-perilaku yang dimaksud merupakan bentuk dari manifestasi kejiwaan yang dapat meliputi seluruh aspek perkembangan manusia seperti kognitif, motorik atau kondisi emosional manusia atau anak dalam hal ini.

Penelitian ini dapat dikaji juga dalam ilmu lingkungan, dimana barang bekas merupakan sampah yang dapat menyebabkan pencemaran lingkungan seperti yang tertuang dalam Undang-undang RI No.23 tahun 1997 pasal 1 ayat (12) (Mulia, 2010:6) bahwa pencemaran lingkungan adalah masuknya zat, energy dan komponen lain ke dalam lingkungan hidup manusia sehingga kualitasnya turun hingga tingkat tertentu yang menyebabkan lingkungan hidup tidak dapat berfungsi sesuai dengan peruntukannya. Kegiatan dalam penelitian ini yaitu berkreasi dengan memanfaatkan barang bekas untuk diubah menjadi karya yang memiliki daya tarik yang baru untuk anak-anak. Dalam proses pembuatan dari barang bekas menjadi sesuatu yang menarik dan kreatif selain dapat melatih kreatifitas anak juga dapat memaksimalkan perkembangannya. Kegiatan pemanfaatan bahan bekas ini merupakan suatu sarana untuk memberikan pengetahuan tentang pentingnya menjaga kelestarian lingkungan sehingga lingkungan akan terhindar dari pencemaran. Anak menjadi paham mengenai dampak yang ditimbulkan dari menumpuknya sampah. Selain itu diharapkan anak akan tumbuh menjadi seseorang yang peduli dan menjaga lingkungannya.

Kajian ini dalam bidang seni rupa dimana Menurut sumanto (sumanto, 2005:11) kreativitas dalam seni rupa adalah kemampuan menemukan, menciptakan, membuat, merancang ulang dan memadukan sesuatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan ke dalam komposisi suatu karya seni rupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya. Kegiatan pemanfaatan barang bekas selain dapat meningkatkan kreativitas anak juga memberikan unsur seni rupa kepada anak dimana dalam kegiatannya anak membuat karya yang mengandung unsur seni rupa seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur. Selain itu metode yang diberikan dalam pemanfaatan barang bekas sesuai dengan metode seni rupa (moeslichatoen, 2004:32) yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau

Vol. 2 No. 1

ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan kegiatan yang mengembangkan kreativitas anak diantaranya adalah kegiatan kegiatan printing (mencetak), kegiatan drawing (menggambar), kegiatan collage (menempel), dan kegiatan modeling (membentuk).

Penelitian ini dalam kajian kesehatan, barang bekas erat hubungannya dengan bidang kesehatan. Akibat adanya sampah yang dibuang ke dalam lingkungan menyebabkan pencemaran lingkungan yang merupakan sumber terjadinya gangguan kesehatan pada masyarakat (Mulia,2010:7). Seperti yang diutarakan oleh Mulia (Mulia, 2010:8) bahwa kondisi kesehatan individu dan masyarakat dapat dipengaruhi oleh keadaan lingkungan, kualitas lingkungan yang buruk merupakan penyebab timbulnya gangguan kesehatan dalam masyarakat. Pemanfaatan barang bekas merupakan suatu upaya dalam pengelolaan lingkungan. Melalui penelitian ini, anak diberikan edukasi mengenai dampak barang bekas yang tidak dikelola dengan baik bagi kesehatan. Kesehatan dalam artian kesehatan diri sendiri dan kesehatan lingkungan yang sangat penting untuk dijaga. Barang bekas yang tidak dikelola dengan baik dapat menyebabkan banjir dan lingkungan yang kotor sehingga menyebabkan berbagai macam penyakit. Barang bekas yang menumpuk dapat menjadi sarang nyamuk yang menyebabkan demam berdarah. Lingkungan yang kotor dapat menyebabkan penyakit disentri. Diharapkan melalui pemanfaatan barang bekas ini dapat membuka wawasan sebagai salah satu cara pengelolaan sampah yang dapat diterapkan pada anak usia dini sehingga berdampak positif bagi keberlangsungan lingkungan dan kesehatan masyarakat.

F. Kesimpulan dan Saran**1. Kesimpulan**

Anak-anak yang kreatif memiliki keterbukaan dalam segala hal untuk menerima suatu informasi yang baru. Namun yang terjadi masih banyak yang belum menyadari pentingnya merangsang kreativitas anak sejak dini. Guru dan orangtua hanya fokus pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung. Sehingga perlu dirancang kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak, pada penelitian yang telah dilakukan melalui pemanfaatan barang bekas berdasarkan analisis data pada pra penelitian didapat rata-rata persentase kreativitas anak sebesar 31.6%, setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media barang bekas, pada siklus 1 didapat persentase sebesar 51.3%. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa persentase dari pra penelitian ke siklus 1 mengalami peningkatan tetapi belum mencapai kriteria keberhasilan 71% sehingga

Vol. 2 No. 1

tindakan dilanjutkan ke siklus 2. Hasil pencapaian setelah dilakukan tindakan pada siklus 2 didapat rata-rata persentase kreativitas anak sebesar 80.4%. Berdasarkan pencapaian skor rata-rata pada siklus 2 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan barang bekas dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di PAUD Bintang, Jakarta.

Bagi anak-anak kelompok B PAUD Bintang dampak penggunaan media barang bekas ini sangat signifikan karena sebelumnya guru hanya menggunakan media berupa buku pelajaran menggambar dan mewarnai untuk mengembangkan kreativitas anak. Respon yang diberikan anak selama penelitian berlangsung terhadap penggunaan media barang bekas sangat positif dimana anak terlihat sangat antusias dan senang selama pembelajaran yang ditunjukkan dengan ekspresi verbalnya. Barang bekas merupakan alternatif media yang sangat baik untuk dimanfaatkan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Berikut adalah karakteristik barang bekas sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak: *Economy* (ekonomi), barang bekas memiliki nilai ekonomis yang tinggi dimana barang bekas mudah diperoleh dari lingkungan sekitar, tidak memerlukan biaya yang besar dan menghemat waktu dalam persiapannya. *Durability* (ketahanan), barang bekas memiliki ketahanan yang baik sehingga bisa disimpan dalam waktu yang lama. *Safety* (Keamanan), media barang bekas merupakan media yang sangat mudah untuk dibersihkan dan aman untuk digunakan. *Appeal* (Menarik), barang bekas memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak dibandingkan dengan mainan yang mahal. Anak-anak membuat sebuah karya dengan menggunakan bahan bekas yang disediakan dengan cara apapun yang mereka inginkan dengan menggunakan imajinasi mereka.

Practicality (Praktis), bahan bekas sangat mudah ditemui di lingkungan sekitar, di rumah maupun di sekolah. Karena bentuknya yang menarik anak-anak dapat menggunakannya secara praktis dan berkesperimen dengan bebas. Selain itu bahan bekas dapat dikombinasikan dengan media lainnya sehingga mendorong anak-anak untuk berkreasi. *Multiple Use* (Multi guna), bahan bekas bersifat multi guna, anak-anak dapat membuat bahan bekas menjadi sebuah produk baru sesuai dengan ide yang dihasilkan diluar fungsi aslinya. Contohnya, botol bekas dikreasikan menjadi pesawat dan kunang-kunang. *Recycability* (Daur Ulang), Melalui pemanfaatan bahan bekas selain meningkatkan kreativitas, anak juga mendapatkan pengetahuan tentang lingkungan dan dapat mengembangkan interaksi positif dengan lingkungan sehingga diharapkan anak akan menjadi peka untuk melestarikan lingkungan.

2. Saran

Vol. 2 No. 1

Berdasarkan hasil evaluasi dan simpulan di atas maka disampaikan beberapa rekomendasi, terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan guru dalam proses pembelajaran untuk memberikan hasil yang baik pada kreativitas anak. Hal-hal tersebut diantaranya: a) Memberi Motivasi, memberikan motivasi kepada anak berdampak pada keberanian dan kepercayaan diri anak menjadi meningkat. Hal ini membuat anak berani mengungkapkan ide-ide atau pendapatnya. b) Memberi stimulasi, wajib diberikan kepada anak untuk merangsang proses berpikir anak sehingga akan berdampak pada perhatian dan ketertarikan anak. Hal inilah yang akan membantu informasi masuk ke dalam diri anak yang berdampak pada peningkatan kreativitas anak. c) Memberi contoh, anak usia dini lebih mudah memahami suatu pembelajaran melalui contoh yang diberikan. d) Memberi Permasalahan atau Pertanyaan, permasalahan atau pertanyaan yang diajukan oleh guru kepada anak dapat merangsang rasa ingin tahu dan merangsang anak untuk berpikir dalam mencari tahu jawaban ataupun alternatif-alternatif penyelesaian masalah, sehingga merangsang anak untuk menjadi kreatif.

G. Daftar Pustaka

- Djamrah, Syaiful Bahri & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Handini, Myrnawati Crie. *Metode Penelitian Untuk Pemula*. Jakarta: FIP Press, 2012.
- Kandir, Adalet & Fatma Calisandemir, Can Yaser, *New Explorations With Waste Materials in Early Childhood Education*. US-China Education Review, 2011.
- Kristanto, M. & Dwi Prasetyawati D.H., Dwi. Purwadi. Implementasi Pendidikan Kewirausahaan Sebagai Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Limbah KDP (Kertas, daun dan plastik) PAUD di Kota Semarang. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Vol 2. No 1: Mei 2013.
- Kurikulum 2004, Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal, Departemen Pendidikan Nasional.
- Kustandi, Cecep dkk. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Mulia, Ricki.M. *Kesehatan Lingkungan*. Jakarta: Graha Ilmu, 2010.
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Rachmawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: kencana Prenada Media Group, 2010.
- Rudi Susilana, Rudi & Cepi Riyana. *Media Pembelajaran hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian*. Bandung: Wacana Prima, 2009.
- Santrock, W John. *Life Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: PT. Erlangga, 2012.

Vol. 2 No. 1

- Semiawan, Cony. *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Jakarta: Grasindo, 1997.
- Slavin, Robert E. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktek*. Jakarta: Indeks, 2011
- Sonawat, Reeta & Priya Begani. *Creativity For Preschool Children*. Mumbai: Multi Tech Publishing, 2007.
- Sumanto. *Pengembangan Seni Rupa Anak TK*. Jakarta, Depdiknas, 2005.
- Syaodih S, Nana & R. Ibrahim. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.