

METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI 4-6 TAHUN

Rahmalina

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
rahmalina4@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kreativitas anak usia dini 4-6 Tahun. Penelitian ini dilaksanakan di Gugus Bulan Kecamatan Cilandak Jakarta Selatan pada semester I tahun ajaran 2016-2017. Populasi penelitian ini berjumlah 45 siswa yang diteliti. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh dengan istilah sensus. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif asosiatif. Setelah data berdistribusi normal dan linear berdasarkan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas

Kata Kunci : Metode bermain peran, Kreativitas, dan Anak Usia Dini

Pendahuluan

Pada dasarnya manusia telah memiliki potensi kreatif sejak awal, ia diciptakan dengan potensi kreativitas alami yang dimilikinya, maka anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide-ide kreatif. Mereka perlu mendapatkan pembinaan yang tepat yang memungkinkan mereka untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuannya itu secara optimal, yang pada akhirnya diharapkan kemampuan tersebut dapat berguna bagi dirinya, keluarga dan masyarakat luas pada umumnya. Kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini karena usia tersebut

lebih mudah untuk menyerap stimulus yang merangsang kreativitas anak, cara yang dapat dilakukan dengan memberikan materi yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan sangat perlu memberikan kesempatan untuk anak belajar merespon masalah dengan banyak cara.

Masa anak-anak merupakan masa puncak kreativitasnya dan kreativitas mereka perlu terus dijaga dan dikembangkan dan menciptakan lingkungan yang menghargai kreativitasnya itu sendiri. Hal ini juga didukung dalam hasil penelitian anggapan bahwa pendidikan baru bisa dimulai setelah usia sekolah

dasar yaitu usia tujuh tahun ternyata tidaklah benar. Bahkan pendidikan yang dimulai pada usia Taman Kanak-Kanak (4 - 6 tahun) pun sebenarnya sudah terlambat.

Masyarakat Indonesia sebenarnya memiliki tingkat kreativitas yang cukup baik akan tetapi kesempatan untuk mengembangkan kreativitas masih belum maksimal. Dalam menumbuhkan kreativitas takut mengambil resiko dalam suatu tindakan orang yang tidak mempunyai kreativitas ketidakpastian, lalu menganggap remeh dalam suatu masalah dan tergesa gesa menyelesaikan masalah.

Kreativitas anak didasarkan dari keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi anak. Bagi serta anak yang kreatif dan sensitif terhadap stimulasi mereka memiliki kebebasan dan keleluasan beraktivitas. Kreativitas bagi anak hakikatnya merupakan manusia yang berpikir di dorong kefitrahannya sebagai manusia yang berpikir. Anak menjadi kreatif,

karena mereka membutuhkan pemuasan dorongan emosi. Namun yang paling penting kreativitas anak muncul karena anak perlu strategi untuk membangun konsep dan memecahkan masalah.

Salah satu metode yang digunakan untuk mengajar kreativitas kepada anak usia dini adalah metode bermain peran, salah satu bentuk proses pembelajaran dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain peran merupakan sesuatu yang bersifat sandiwara dimana pemain memainkan peran tertentu sesuai dengan lakon yang sudah ditulis dan memainkannya untuk tujuan hiburan. Sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan di mana individu memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri, meningkatkan keterampilan, menunjukkan perilaku kepada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkah laku.

Dalam proses pembelajaran lembaga PAUD, guru dituntut untuk

bisa lebih kreatif, inovatif dan fleksibel dalam mendidik anak didiknya. Salah satunya adalah dengan metode pembelajaran yang lebih menarik bagi anak usia dini untuk mengembangkan kreativitas. Dengan yaitu metode bermain peran dengan belajar melalui bermain anak akan merasa lebih nyaman dalam mengeksplorasi apa yang ada di dalam diri dan ingatannya. Bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan guru dan berakhir pada bermain dengan diarahkan.

Dalam sebuah penelitian, Munandar menemukan bahwa karakteristik murid ideal menurut orang tua dan guru tidak mencerminkan murid yang kreatif. Murid yang ideal menurut guru diantaranya sehat, sopan, rajin, punya daya ingat yang baik dan mengerjakan tugas secara tepat waktu. Hal ini jauh dari karakteristik anak kreatif yang biasanya memiliki

ide sendiri untuk mengerjakan dan memperkaya tugas-tugasnya.

Selanjutnya dipaparkan berbagai kondisi di sekolah yang dapat menjadi kendala bagi pertumbuhan kreativitas siswa, sebagai berikut : Sikap guru, Belajar dengan hapalan mekanis, Kegagalan, Tekanan akan konformitas. Untuk itu Munandar juga memaparkan empat hal yang harus dihindari di sekolah karena dapat mematikan kreativitas, yaitu: Evaluasi, Hadiah, Persaingan, Lingkungan yang membatasi.

Di Gugus bulan yang bertempat di Kecamatan Cilandak Jakarta Selatan Model yang digunakan sentra dalam proses pusat kegiatan belajar atau pusat sumber belajar yang merupakan suatu wahana yang dirancang untuk menstimulus berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini. Kesulitan yang terdapat pada pengembangan kreativitas di Gugus Bulan Kecamatan Cilandak adalah terbatasnya para guru menggunakan berbagai metode yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Guru kurang menyadari pentingnya kreativitas pada anak usia dini dan bagi masa depan anak itu sendiri, keterampilan kreativitas guru sangat terbatas para anak PAUD sendiri juga kesadaran yang cukup untuk melakukan kegiatan pembelajaran yg mengarah pada meningkatnya perkembangan kreativitas bagi dirinya. Sarana dan prasarana (APE) yang diperlukan untuk perkembangan kreativitas belum memadai, walaupun ada media yang bisa mengembangkan kreativitas, akan tetapi belum digunakan secara tetap guna efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan guru dalam melibatkan kreativitas anak-anak usia dini dengan metode bermain peran.

Pembahasan

Kreatif

Secara ilmiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani dan sosialnya.

Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan terasah untuk berpikir kreatif, karena dengan kreativitas lah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak anak usia dini.

Isenberg & Jalongo juga memvisualisasikan sebuah kreativitas yaitu ia menyatakan bahwa "*Individuals are creative when they take existing objects or ideas and combine them in different ways for new purposes. Creative individuals use their ever-growing body of knowledge to generate new and useful solutions to everyday challenges. Therefore, creativity applies not only to the arts, but to all aspects of children's experience.*

Berdasarkan pernyataan Sternberg & Grigorenko bahwa kecerdasan dan kreativitas bukan hal yang sama sebagian besar orang-orang yang kreatif adalah orang-

orang cerdas, tetapi sebaliknya orang-orang yang cerdas belum tentu kreatif. Banyak orang berkecerdasan tinggi yang meraih skor tinggi dalam tes kecerdasan konvensional tidak kreatif.

Berdasarkan pendapat Santrock bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi, hal di atas menunjukkan bahwa kreativitas sebuah kemampuan dalam memikirkan suatu solusi yang kreatif terhadap suatu masalah.

Tujuan pengembangan kreativitas

Menurut Munandar, menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak usia dini disebabkan beberapa faktor di bawah ini :

- 1) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/ aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia

- 2) Kreativitas atau berfikir sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan.
- 3) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- 4) Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Faktor yang mempengaruhi kreativitas

Semua anak mempunyai potensi kreatif. Namun, hal itu tidak akan muncul atau berkembang jika tidak didukung oleh beberapa kondisi tertentu. Kondisi yang diperlukan untuk meningkatkan kreativitas anak adalah :

- 1) Waktu luang, agar kreatif, anak perlu waktu yang cukup untuk bermain dengan ide dan konsepnya
- 2) Bebas dari tekanan kelompok sosial

- 3) Adanya dukungan (*support*) dari lingkungan
- 4) Materi yang cukup
- 5) Alat-alat bermain serta material lain perlu diberikan untuk merangsang uji coba dan eksplorasi
- 6) Lingkungan yang merangsang
- 7) Hubungan orang tua anak yang tidak mengikat, yaitu tidak terlalu melindungi dan mengatur
- 8) Pola asuh demokratis dan permisif
- 9) Ada kesempatan mendapatkan pengetahuan

Selain orang tua dan pendidik juga harus melatih kreativitas pada anak, karena pada dasarnya semua anak mempunyai kemampuan potensi akan kreativitas. Oleh karena itu antara pendidik dan orang tua harus bekerja sama untuk membangun dan membentuk anak yang kreatif.

Ciri kreativitas

Berdasarkan analisis faktor, Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu kognitif, dan nonkognitif. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif

diantranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang yang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Metode bermain peran

Metode secara harfiah berarti cara dalam pemakaian yang umum, metode diartikan suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Metode merupakan suatu cara yang digunakan dalam mencapai tujuan. Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan

ditetapkan dan metode merupakan alat mencapai tujuan kegiatan.

Menurut J.R David dalam *Teaching strategies for college classroom* menyebutkan bahwa *method is a way in achieving something*. Artinya metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya.

Manfaat bermain peran

Berdasarkan Jasa Ungguh Muliawan Dalam bukunya *Tips jitu memilih mainan postif & kreatif untuk anak anda secara umum*, memiliki banyak nilai fungsi dan manfaat yang tidak tergantikan dalam jenis-jenis permainan anak lainnya. Nilai-nilai fungsi dan manfaat bermain peran tersebut :

- 1) Memberikan kepuasan psikis maupun psikologis dalam diri anak.
- 2) Melatih dan mengembangkan kemampuan komunikasi verbal (perilaku/ tindakan) maupun non verbal (komunikasi lisan)
- 3) Mengembangkan tingkat intelegensi dan stabilitas emosional anak.
- 4) Mencegah terjadinya penyimpangan karakter, stres, dan gangguan kejiwaan lain yang disebabkan tekanan mental.
- 5) Mengasah dan meningkatkan kepekaan nilai-nilai luhur kemanusiaan
- 6) Melatakan dasar-dasar pendewasaan diri dengan benar, secara alami, bertahap , dan berkelanjutan

Pelaksanaan bermain peran

Dalam melaksanakan metode bermain peran ini agar berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan prosedur pelaksanaannya. Menurut Roestiyah prosedur pelaksanaan bermain peran dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan naskah, alat, media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.
- 2) Guru harus menerangkan kepada anak didik, untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan jalan bermain peran anak didik diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial actual yang ada di masyarakat.
- 3) Guru menunjuk beberapa anak yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya. Dan anak yang lain jadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- 4) Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik sehingga anak terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- 5) Memberi kebebasan kepada anak untuk memilih peran apa yang disukai.
- 6) Agar anak dapat memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama.
- 7) Jelaskan kepada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya, pandai bermimik maupun berdialog.
- 8) Anak yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat mereka juga harus bisa memberi saran dan kritik pada apa saja yang akan dilakukan saat bermain peran.
- 9) Menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi yang sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum.

10) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, maka perlu dibuka tanya jawab.

Dengan berperan seperti orang lain, maka anak itu dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu. Ia dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama.

Metode Penelitian

Dalam mengajukan penelitian ini, Peneliti menggunakan pendekatan Kuantitatif, yaitu pendekatan penelitian digunakan untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel tersebut biasanya nanti akan diukur dengan menggunakan instrument penelitian, sehingga data yang terdiri angka-angka yang dapat dianalisis berdasarkan proses struktur yang ketat dan konsisten mulai dari pendahuluan, tinjauan pustaka (kajian teori), metode penelitian, hasil penelitian,

pembahasan serta kesimpulan dan saran-saran dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut.

Sedangkan metode yang digunakan oleh peneliti ialah menggunakan metode survey, yaitu sebuah metode penelitian yang biasanya digunakan dalam penelitian dibidang sosial dan ilmu alam (*Natural Science*) yang memiliki tujuan utamanya yakni ialah mengumpulkan informasi tentang variabel dari sekelompok objek (populasi).

Alasan peneliti memilih penelitian kuantitatif asosiatif karena dalam menyusun penelitian ini tujuan, pendekatan, subjek, sampel, sumber data sudah mantap, dan rinci sejak awal sehingga dalam langkah-langkah penelitiannya sudah jelas. Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan pendekatan teknik lembar penyebaran angket merupakan komunikasi secara tidak langsung dimana peneliti mengirimkan lembar yang berisikan pertanyaan kepada sejumlah subjek penelitian

sekaligus. Angket penelitian ini akan diisi oleh Guru.

Hasil dan Pembahasan

Pada dasarnya manusia telah memiliki potensi kreatif sejak awal, ia diciptakan dengan potensi kreativitas alami yang dimilikinya, maka anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide-ide kreatif. Mereka perlu mendapatkan pembinaan yang tepat yang memungkinkan mereka untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuannya itu secara optimal, yang pada akhirnya diharapkan kemampuan tersebut dapat berguna bagi dirinya, keluarga dan masyarakat luas pada umumnya. Kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini karena usia tersebut lebih mudah untuk menyerap stimulus yang merangsang kreativitas anak, cara yang dapat dilakukan dengan memberikan materi yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan sangat perlu memberikan kesempatan untuk anak belajar merespon masalah dengan banyak cara. Masa

anak-anak merupakan masa puncak kreativitasnya dan kreativitas mereka perlu terus dijaga dan dikembangkan dan menciptakan lingkungan yang menghargai kreativitasnya itu sendiri. Metode bermain peran merupakan metode yang bersifat sandiwara dimana setiap pemain melakukan karakter tertentu sesuai dengan lakon yang sudah di tulis dan memainkannya untuk setiap tujuan hiburan peran. Bermain peran merupakan metode dimana setiap individu memerankan karakter tertentu yang bersifat imajinatif tujuun untuk bermain peran. Untuk membantu anak yaitu memahami diri anak, meningkatkan keterampilan, menunjukkan perilaku orang lain, bagaimana perilaku tersebut menurut dia.

Sedangkan kreativitas merupakan sesuatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang dan kajian teori mengenai metode bermain peran dan kreativitas anak usia dini di atas maka peneliti menemukan bahwa masih ada pengaruh dari metode bermain peran terhadap kreativitas pada anak usia 4-6 Tahun di Gugus Bulan Kecamatan Cilandak Jakarta Selatan melalui hasil dari penelitian. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa berdasarkan dari hasil perhitungan dengan menggunakan korelasi product moment diperoleh hasil $r_{xy} > r_{tabel}$ yaitu $0,488 > 0,294$ yang jika diinterpretasikan termasuk dalam kategori "cukup kuat" dalam mempengaruhi metode bermain peran pada anak usia dini. Kontribusi atau sumbangan yang diberikan dari masing-masing guru dalam metode bermain peran pada anak usia dini juga masih ada yakni dalamnya peneliti menemukan bahwa ada sekitar 35 anak (35%) yang sudah berkembang dan kemudian juga ada sekitar 10 anak (10%) yang belum berkembang dalam metode bermain peran yang

berada di Gugus Bulan Kecamatan Cilandak Jakarta Selatan.

Begitupula dengan kreativitas pada anak usia dini 4-6 tahun di Gugus Bulan Kecamatan Cilandak Jakarta Selatan. Berdasarkan dari hasil analisis yang peneliti temukan melalui menganalisa angket pada kreativitas anak usia dini pada anak usia 4-6 Tahun ditemukan bahwa ada sekitar 35 siswa (35%) yang sudah terlihat kreativitasnya berkembang. Kemudian ada juga sekitar 10 siswa (10%) yang menunjukkan belum berkembang dalam kreativitas di Gugus Bulan Kecamatan Cilandak Jakarta Selatan.

Penutup

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Gugus Bulan Kecamatan Cilandak, Jakarta Selatan dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa :

Kreativitas merupakan hal yang penting pada anak usia dini karena kreativitas membuat manusia lebih produktif dan meningkatkan kualitas hidup serta dapat

mempermudah mencari jalan keluar dari sebuah masalah, penting menjadi kreatif memungkinkan orang menyelesaikan masalah dan menjadikan masalah bukan sebagai hambatan tambahan tetapi sebagai tantangan. Kegiatan belajar di Taman Kanak-Kanak dilaksanakan dengan cara bermain sesuai dengan prinsip Taman Kanak-Kanak yaitu "Belajar melalui bermain artinya bahwa bermain merupakan metode belajar yang sangat tepat diterapkan di PAUD", mengingat kehidupan (dunia) anak adalah.

Esensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka menjadi jiwa setiap kegiatan. Sedangkan belajar seraya bermain esensinya adalah pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Bermain merupakan cara yang paling efektif, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kreativitas anak didik di Taman Kanak-Kanak, termasuk

perkembangan motorik halus anak, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungan, terbentuk imajinasi, mengikuti imajinasi, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin.

Penggunaan beberapa metode pembelajaran dapat digunakan untuk menarik perhatian, minat, dan perkembangan kreativitas anak. Metode pembelajaran berfungsi untuk membantu anak memperoleh kemudahan dalam memahami materi. Untuk itu guru mencoba menggunakan strategi pembelajaran bermain peran (*role play*). Strategi ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak dalam mengikuti pelajaran. Melalui strategi bermain peran, anak didik dituntut berperan serta dalam menilai apa yang ada di dalam materi.

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X (Metode bermain peran) dengan variabel Y (Kreativitas). Hal ini berarti semakin tinggi metode bermain peran maka semakin tinggi juga pula kreativitas anak usia

4-6 Tahun. Untuk uji signifikansi melalui uji-t diperoleh pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan $dk (N-2) = (45-2) = 43$ sebesar 0,294 berdasarkan hasil di dapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,983 > 0,294$) Maka ditolak dan diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel X (Metode Bermain Peran) dengan Variabel Y (Kreativitas).

Dengan kata lain terdapat perbedaan rata-rata hasil metode bermain peran anak dengan rata-rata hasil kreativitas anak di Gugus Bulan Kecamatan Cilandak Jakarta Selatan.

Daftar Pustaka

Abdul Majid. 2014. Strategi pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Evaline Siregar, dkk. 2010., Teori dan pembelajaran Jakarta : Ghalia Indonesia

<https://rhynal111.wordpress.com/2013/08/01/pengembangan-kreativitas-anak-usia-dini>

jamal-alfath.blogspot.co.id/2014/02/tujuan-fungsi-dan-prosedur-pelaksanaan.html?m=1

Jasa Ungguh Muliawan. 2009. Tips jitu memilih mainan positif & kreatif untuk anak anda. Jogjakarta : Diva Press,

John W. Santrock. 2007. Perkembangan anak Edisi Kesebelas Jilid 1 . Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama.

Sue Bredekamp. 2011. Effective practices in early childhood education : abuilding a foundation. United States : Personal

Syaiful Bahri Djamarah. 2000. Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif. Jakarta : Rienka Cipta

Tim redaksi Ayah Bunda. 2002. Edisi Dari A sampai Z tentang perkembangan anak : Buku pengangan untuk pasangan muda. PT : Gaya Favorit press

Upuh Fathurrohman, dkk., 2010. Strategi belajar mengajar . Bandung : Refika Aditama

Utami Mundar. 2009, Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta : PT Rienka Cipta

Yuliani Nurani Sujiono. 2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak Jakarta : PT Indeks