



Pengembangan Media Montase Berbahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

(Penelitian Pengembangan Di TK Perwati Kelurahan Liluwo Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo)

Ni'ma¹, Setiyo Utoyo², Sri Wahyuningsi Laiya³
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo
Email: nimanabidjala@gmail.com
setyo.utoyo@ung.ac.id
sri_paud@ung.ac.id

Received: 13 August 2021; Revised: 02 October 2021; Accepted: 28 December 2021

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.1.687-696.2022>

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan agar dapat mengetahui pengembangan panduan media montase berbahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Perwati Kelurahan Liluwo Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research And Development*). Langkah- langkah dalam penelitian ini yaitu tahap I studi awal pendahuluan, tahap II Desain produk, tahap III Validasi Ahli, tahap IV Revisi Produk dan tahap V Uji coba kelompok kecil. Hasil penelitian pada uji validasi ahli menunjukkan bahwa, 86% (Sangat Layak) untuk validator ahli media, dan 90% (Sangat Layak) untuk validator ahli materi. Serta hasil penelitian uji coba kelompok kecil pada anak menunjukkan bahwa anak pertama mendapat skor 3 dengan kategori baik, anak kedua mendapat skor 3 dengan kategori baik, anak ketiga mendapat skor 3 dengan kategori baik, anak keempat mendapat skor 3 dengan kategori baik, dan anak kelima mendapat skor 3 dengan kategori baik. Dari analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa panduan media montase berbahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Perwati Kelurahan Liluwo Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo yang telah dikembangkan dinyatakan valid.

Kata kunci: Kreativitas, Meningkatkan, Panduan Media Montase

Abstract

This research was carried out with the aim of knowing the development of natural-based montage media guides in increasing the creativity of children aged 5-6 years in Perwati Kindergarten, Liluwo Village, Central City District, Gorontalo City. The method used is the research and development method (*Research And Development*). The steps in this research are stage I preliminary preliminary study, stage II product design, stage III Expert Validation, stage IV Product Revision and stage V small group trial. The results of the research on the expert validation test show that, 86% (Very Eligible) for media expert validators, and 90% (Very Eligible) for material expert validators. And the results of small group trial research on children showed that the first child got a score of 3 in the good category, the second child got a score of 3 in the good category, the third child got a score of 3 in the good category, the fourth child got a score of 3 in the good category, and the fifth child got a score of 3 in the good category. From the data analysis that has been carried out, it can be concluded that the montage media guide made from natural materials to increase the creativity of children aged 5-6 years in Perwati Kindergarten, Liluwo Village, Kota Tengah Subdistrict, Gorontalo City that has been developed is declared valid.

Keywords: Creativity, Improves, Montage Media Manual



PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang diberikan bagi anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Menurut National Association for the Education Young Children (NAEYC) (Susanto, 2017: 1) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun yang merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek perkembangan.

Salah satu aspek yang dapat dikembangkan anak adalah aspek kognitif dan seni lebih dalamnya kemampuan kreativitas. Hal ini juga dijelaskan dalam hasil penelitian Jung (Susanto, 2017: 73), yang menyimpulkan bahwa ada kaitan antara kreativitas dengan fungsi dasar manusia, yaitu berpikir (thinking), merasa (feeling), mengindrakan (sensing), dan intuisi (intuiting). Kreativitas adalah salah satu kemampuan yang dimiliki anak untuk memadukan ide-ide atau gagasan, imajinasi dan pemikiran sehingga menghasilkan sesuatu yang baru.

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Kreativitas diperlukan dan digunakan untuk mengatasi berbagai masalah dalam mencari jalan keluar dengan gagasan baru yang sangat bernilai bagi individu itu sendiri. Menurut Palaniappan (Mulyani, 2019: 1), kreativitas merupakan karakteristik umum yang berkontribusi pada ilmu pengetahuan, ekonomi, politik, sosial, dan lapangan teknologi. Sedangkan menurut Gallagher (Rachmawati dan Kurniati, 2019: 13) mengemukakan bahwa "*creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*" (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan baru atau ide baru, sehingga kemampuan menciptakan ide baru ini adalah aspek kemampuan yang sangat penting untuk anak usia dini terlebih anak usia TK. Studi yang dilakukan oleh Epstein (Mulyani, 2019: 3) terkait dengan pengukuran dan pelatihan kompetensi kreativitas menunjukkan bahwa kompetensi kreativitas dapat dilatih. Dengan demikian semua orang dapat menjadi kreatif jika dikembangkan dengan cara yang benar. Kreativitas bukan semata-mata bersumber dari individu, tetapi individu dengan lingkungan. Oleh karena itu, faktor lingkungan memiliki tempat untuk menstimulus perkembangan kreativitas anak.

Kreativitas anak di TK dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk baik dalam membuat gambar yang disukainya maupun dalam bercerita atau dalam bermain peran. Sikap kreatif anak tersebut seharusnya dapat ditunjukkan anak seperti dalam hal menciptakan produk yang sesuai imajinasinya, dan dalam mengkomunikasikan produk yang dibuatnya. Dalam hal ini seorang pendidik disekolah harus dapat memanfaatkan setiap kesempatan dalam memberdayakan kreativitas anak dengan kegiatan bermain yang menggunakan media pembelajaran menarik dan inovatif agar berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat pencapaian anak. Kreativitas anak akan muncul dan berkembang



jika berada dalam lingkungan yang mendukung, seperti banyaknya sumber, pendidik yang kreatif, juga proses pembelajaran yang kreatif pula.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di TK Perwati Kelurahan Liluwo Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo pada tanggal 29- 31 Maret 2021, terlihat bahwa kreativitas anak pada usia 5-6 tahun masih belum mencapai hasil yang optimal. Pada saat melakukan aktivitas belajar dalam kegiatan kreatif dikelas terlihat jelas bahwa kurangnya media penunjang berbahan alam agar dapat meningkatkan kreativitas anak tersebut, sehingga diharapkan media yang peneliti kembangkan nantinya dapat menjadi capaian yang bisa membantu menstimulus dan mengembangkan kemampuan kreativitas anak melalui media montase berbahan alam.

Teknik menempel gambar sering disebut juga dengan montase. Montase adalah karya dua yang dimensi dianggap seperti karya lukisan karena materialnya terdiri dari gambar-gambar yang sudah jadi hanya karena dipotong-potong lalu dipadukan sehingga menjadi satu kesatuan karya ilustrasi. Menurut Susanto (Mukminin dan Dadan, 2019: 1620), montase merupakan sebuah karya yang dibuat dengan cara memotong objek-objek gambar dari berbagai sumber kemudian ditempelkan pada suatu bidang sehingga menjadi satu kesatuan karya dan tema. Rahayu (Mukminin dan Dadan, 2019: 1620) menyatakan bahwa karya montase dihasilkan dari mengomposisikan beberapa gambar yang sudah jadi dengan gambar yang sudah jadi lainnya. Seperti gambar rumah dari majalah kemudian dipotong yang hanya diambil gambar rumahnya saja, kemudian ditempelkan pada permukaan alas gambar.

Kegiatan montase merupakan salah satu kegiatan di TK khususnya untuk perkembangan kreativitas anak. Didukung oleh Andini dan Hasibuan (Mukminin dan Dadan, 2019: 1620) mengemukakan bahwa montase memiliki tujuan untuk meningkatkan kreativitas, melatih imajinasi, dan melatih koordinasi mata dengan tangan anak. Menurut Sumanto melalui kegiatan montase dapat dikembangkan daya imajinasi, khayal, sikap cekatan, telaten, dan kreatif. Bagi anak TK kegiatan montase ini cukup menarik karena melalui berkarya mereka dapat mengungkapkan kegembiraannya dalam suasana bermain kreatif. Adapun manfaat kegiatan montase bagi para guru dan anak dalam proses belajar mengajar ialah lebih mengoptimalkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan yang luas dan dapat merangsang perkembangan otak dalam berfikir khususnya perkembangan kreativitas.

METODE PENELITIAN

Metode dan Model Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah desain model pengembangan atau R & D Metode yang dijadikan acuan adalah modifikasi model penelitian Borg and Gall dimana *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2018: 297- 298).

Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi dalam penelitian adalah anak usia 5-6 tahun (kelompok B) yang berada disekolah TK Perwati Kelurahan Liluwo Kota Tengah Kota Gorontalo.



2. Sampel Penelitian yang peneliti teliti disini yaitu 5 orang anak usia 5-6 tahun (kelompok B1) yang berada disekolah TK Perwati Kelurahan Liluwo Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo.

Telaah Pakar dan Revisi

Uji Pakar (uji ahli) yang dilakukan untuk menggali komentar dan saran, baik secara tertulis maupun lisan, dilakukan melalui diskusi dan menyerahkan rancangan produk awal media montase untuk meningkatkan kreativitas agar diujikan kepada anak usia 5-6 tahun sehingga dapat ditinjau dengan acuan instrument evaluasi ahli media pembelajaran dan ahli materi. Hasil data dianalisis menggunakan teknik presentase menurut David dan Cholik (Nurjuwita dkk 2019: 146). Hal ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media montase berbahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5- 6 tahun, dengan kriteria interpretasi kelayakan dan respon sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Penilaian Validator

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Kurang Layak
41%-60%	Cukup
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, presentase kelayakan produk media dan intrumen untuk divalidasi oleh validator materi dan validator media dapat dinyatakan layak apabila kevalidan mencapai $\geq 61\%$.

Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil ini dilakukan setelah perbaikan dan hasil telaah pakar yang telah mengalami perbaikan sehingga dapat diujikan kembali. Dalam uji coba kelompok kecil ini peneliti mengujikan pada guru dan anak, criteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Respon Guru Dan Peserta Didik

Persentase	Nilai Huruf	Bobot	Predikat
86%-100%	A	4	Sangat Baik
76%-86%	B	3	Baik
60%-75%	C	2	Cukup
55%-60%	D	1	Kurang Baik
00%-54%	E	0	Tidak Baik

Pada penelitian pengumpulan data menggunakan instrument untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak usia 5- 6 tahun dengan menggunakan produk media montase berbahan alam yang telah divalidasi dengan metode memberikan skor berdasarkan skala penilaian.

Analisis Data

Pada pengembangan media montase berbahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak analisis data yang digunakan adalah berupa observasi awal, saran perbaikan dari para validator ahli, dari guru TK, dan peserta didik. Angket dan wawancara, obseravasi awal sampai pada media montase berbahan alam diuji cobakan oleh guru dan peneliti pada kelompok kecil.



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penilaian oleh Kepala Sekolah TK Perwati Kelurahan Liluwo Kec. Kota Tengah Kota Gorontalo sebagai validator ahli media dan penilaian oleh Dosen aktif Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo sebagai validator ahli materi, sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Data Validator Ahli

Uji Ahli	Skor (%)	Kriteria
Ahli Media	86%	Valid
Ahli Materi	90%	Valid

Setelah melakukan revisi pada pedoman media montase berbahan alam selanjutnya peneliti melakukan uji coba kelompok kecil pada guru, diperoleh hasil data yaitu pada guru 1 yaitu 79% (Layak), guru 2 yaitu 81% (Sangat Layak), dan guru 3 yaitu 81% (Sangat Layak), maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan panduan media montase berbahan alam sangat layak untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5- 6 tahun.

Tahap uji coba kelompok kecil pada peserta didik dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap Media Montase Berbahan Alam. Pada tahap uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan disekolah dengan taat protokol kesehatan pada kelompok B1 yang berjumlah sebanyak 5 orang anak dengan 4 kali perlakuan serta terdapat dua siklus yaitu pelaksanaan tindakan sebelum memakai panduan media montase berbahan alam dan pelaksanaan tindakan sesudah memakai panduan media montase berbahan alam.

Penilaian kreativitas anak melalui panduan media montase berbahan alam sebagai bentuk media penunjang pembelajaran dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 4. Data Penilaian Kreativitas Anak

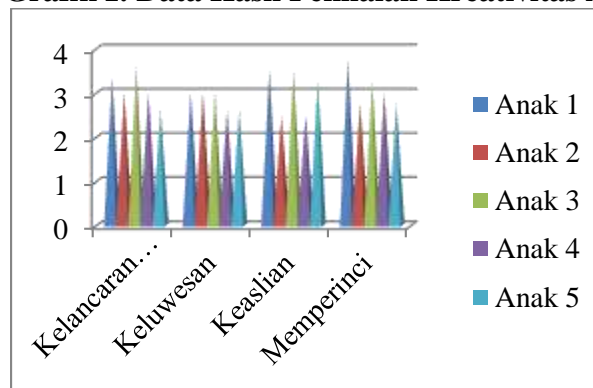
No.	Indikator	Kategori	Jumlah Siswa
1	Kelancaran berpikir yaitu kemampuan untuk menghasilkan gagasan (Fluency)	Sangat Baik	1
		Baik	3
		Cukup	1
		Kurang Baik	0
		Tidak Baik	0
2	Keluwesan atau fleksibilitas yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam- macam pendekatan dalam mengatasi masalah (Flexibility)	Sangat Baik	0
		Baik	5
		Cukup	0



		Kurang Baik	0
		Tidak Baik	0
3	Keaslian yaitu kemampuan untuk menghasilkan atau mencetuskan gagasan atau pemikiran baru (Originality)	Sangat Baik	0
		Baik	4
		Cukup	1
		Kurang Baik	0
		Tidak Baik	0
4	Memperinci yaitu kemampuan dalam mengembangkan dan menguraikan gagasan secara terperinci (Elaboration)	Sangat Baik	1
		Baik	4
		Cukup	0
		Kurang Baik	0
		Tidak Baik	0

Keterangan: 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, 1 = kurang baik, dan 0 = tidak baik. Berdasarkan data tabel diatas, dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

Grafik 1. Data Hasil Penilaian Kreativitas Anak



Uji coba kelompok kecil pada anak memperoleh hasil rata-rata anak pertama mendapatkan skor 3 dengan kategori baik, anak kedua mendapatkan skor 3 dengan kategori baik, anak ketiga mendapatkan skor 3 dengan kategori baik, anak keempat mendapatkan skor 3 dengan kategori baik, dan anak kelima mendapatkan skor 3 dengan kategori baik.

Pembahasan

Dalam tahap penelitian pengembangan pada materi diatas hasil yang diperoleh adalah buku aktivitas media montase berbahan alam pada anak usia 5-6 tahun di TK



Perwati Kelurahan Liluwo Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo layak digunakan sebagai salah satu media bahan ajar untuk meningkatkan kreativitas anak. Adapun hasil kinerja yang telah ditetapkan tercapai dengan empat (4) aspek yang diamati, Keempat indikator tersebut diklasifikasikan berdasarkan skor penilaian:

1. Kelancaran berpikir yaitu kemampuan untuk menghasilkan gagasan (*Fluency*)

Kemampuan untuk menghasilkan gagasan dimana anak dapat menghasilkan banyak gagasan atau jawaban atas sebuah persoalan dalam waktu singkat serta anak dapat mengembangkan suatu ide dengan gagasan yang sudah ada. Beberapa anak memiliki tingkat kefokusannya berbeda-beda sesuai perkembangan, anak yang memiliki tingkat konsentrasi tinggi biasanya dapat menghasilkan sesuatu gagasan sebagai pemecahan masalah atas persoalan lebih cepat dari teman-temannya. Rasa ingin tau yang tinggi ditandai dengan banyaknya pertanyaan-pertanyaan anak yang bahkan orang dewasa sulit menemukan jawaban yang tepat sebelum menghasilkan gagasan. Tidak hanya itu, anak yang cerdas dalam bersosialisasi akan mudah mengatasi setiap masalah yang ada dengan mengelola aspek sosial emosionalnya dengan baik maka secara akademik dia juga pandai Ashdown dan Bernard (Laiya, 2020:153).

2. Keluwesan atau fleksibilitas yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi masalah (*Flexibility*)

Keluwesan termasuk didalamnya anak memiliki gagasan yang beragam pada berbagai bidang dan anak dapat melihat masalah dengan menggunakan beberapa sudut pandang serta anak dapat mengajukan beberapa pemecahan masalah dengan pendekatan yang berbeda-beda. Hal ini didukung oleh pendapat Munandar (2019: 48), mengemukakan bahwa kemampuan yang dapat menciptakan sesuatu yang baru merupakan kemampuan yang memungkinkan individu kreatif agar dapat merubah persoalan dengan penemuan-penemuan diberbagai bidang ilmu, baik dalam seni maupun bidang lainnya yang merupakan hasil ciptaan individu kreatif.

3. Keaslian yaitu kemampuan untuk menghasilkan atau mencetuskan gagasan atau pemikiran baru (*Originality*)

Kemampuan untuk menghasilkan atau mencetuskan gagasan dengan pemikiran baru dimana anak memiliki pendapat yang berbeda dibandingkan teman-temannya, anak dapat membuat hasil karya yang berbeda dibandingkan temannya dalam tema yang sama. Dalam hal bercerita, menjelaskan sesuatu, menggambarkan atau memperagakan anak dapat menampilkan sesuatu yang berbeda serta anak dapat membuat hasil karya yang imajinatif dan tidak biasa. Hal ini digunakan untuk memikirkan sesuatu cara yang baru sehingga dapat melahirkan banyak sekali solusi yang sangat unik serta dapat menyelesaikan berbagai masalah-masalah yang dihadapi dalam mengembangkan kreativitas Santrock (Ngabito dan Juniarti, 2019: 48)

4. Memperinci yaitu kemampuan dalam mengembangkan dan menguraikan gagasan secara terperinci (*Elaboration*)

Memperinci didalamnya termasuk anak dapat menjelaskan dengan rinci gagasannya, anak membuat hasil karya dengan teliti dan terperinci dan anak dapat membuat karangan cerita yang kaya akan emosi dan penggambaran lingkungan yang terperinci serta tugas yang diberikan dapat diselesaikan melampaui apa yang diharapkan



guru. Bermain membantu anak untuk mengembangkan rasa harga diri, dengan bermain anak dapat memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka dan memahami benda- benda serta belajar keterampilan sosial. Anak bermain karena mereka berinteraksi guna belajar mengekspresikan pengetahuan Erikson (Luly dkk, 2020: 5).

Selain itu, anak semakin antusias dan fokus dalam belajar sehingga selama proses kegiatan pembelajaran anak merasa senang dan lebih merasa nyaman dengan kegiatan media montase tersebut. Dalam Utoyo dkk (2021: 5) disebutkan bahwa strategi pembelajaran pada anak usia dini adalah dengan selalu mengedepankan aspek- aspek aktivitas bermain, bernyanyi dan bergembira. Dengan begitu anak akan lebih merasa nyaman sehingga dapat mengasah otak, kecerdasan emosional, serta keterampilan yang dilakukan secara ceria, bebas dan tanpa beban. Lestari (Juniarti, 2021: 23) mengatakan bahwa pengembangan kreatifitas sejalan dengan pengembangan kepribadian anak. Jika kreatifitas anak berkembang dengan baik, maka anak akan mengalami perkembangan kepribadian yang sehat anak akan dapat mengembangkan kepribadian yang mandiri, percaya diri, dan produktif.

Rhoades dkk (Laiya, 2020: 160) mengemukakan media yang dikemas dalam bentuk permainan membuat peserta didik mendapatkan energi positif mereka tersalurkan dengan baik. Media montase berbahan alam ini menekankan pada minat belajar yang membuat peserta didik bisa tertawa dan berkomunikasi dengan teman sebayanya akibatnya peserta didik dapat merasakan motivasi dalam dirinya agar selalu belajar. Tidak hanya itu anak juga bergembira bereksplorasi dengan lingkungan sekitar sekolah, hal ini membuat berpikir khayal anak berkembang ditunjukkan dengan banyak bertanya akan hal- hal yang dilihatnya pada saat berada diluar ruangan kelas. Andini dan Hasibuan (Mukminin dan Dadan, 2019: 1620) mengemukakan bahwa montase memiliki tujuan untuk meningkatkan kreativitas, melatih imajinasi, dan melatih koordinasi mata dengan tangan anak.

SIMPULAN

Dari hasil instrument aspek perkembangan kreativitas pada uji coba kelompok kecil maka dapat disimpulkan panduan media montase berbahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5- 6 tahun di TK Perwati Kelurahan Liluwo Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo layak digunakan dibuktikan dengan presentase dan skor dalam penilaian dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa telah tercapainya tujuan penelitian dan menjawab permasalahan sebagai solusi dengan diterapkannya panduan media montase berbahan alam atau media bahan ajar dimana hasil menunjukkan bahwa semua aspek instrument kreativitas dengan indikator- indikator perkembangan anak usia 5- 6 tahun di kelompok B1 dapat ditingkatkan dengan optimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Juniarti, Y. dkk. 2021. Menurunnya Kreativitas Anak Akibat Perilaku Introvert. *Prosiding Kajian Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Link: <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/prosidingpaud/article/download/802/169>
- Laiya, S. W. 2020. Pengembangan Media Lutem (Luda Tema) Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*. Volume 5 Nomor 2. Link: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/download/11537/6619>
- Mulyani, N. 2019. Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. 2014. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ngabito, N dan Juniarti, Y. 2019. Asesmen Kreativitas Dan Keberbakatan Anak. *Jambura Early Childhood Education Journal*: Volume 1 Nomor 2. Link: <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jecej/article/download/95/32>
- Nurjuwita, S. dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Gophys Berbasis TPCCK Pada Materi Hukum Kepler Kelas XI SMA Kemala Bhayangkari 1 Sungai Raya. *Jurnal Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi IKIP PGRI Pontianak*. Link: <https://www.journal.ikipgripta.ac.id/index.php/snpmt2/article/viewFile/1362/1042>
- Rachmawati, Y dan Kurniati, E. 2019. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak (Usia Taman Kanak- Kanak). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2017. Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori). Jakarta: Bumi Aksara.
- Utoyo, S. dkk. 2021. Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Inovasi Kreatif Di Masa Pembiasaan Baru. *Jurnal Pelita PAUD*. Link: <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/prosidingpaud/article/download/808/175>



AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal
P-ISSN [2407-8018](#) E-ISSN [2721-7310](#) DOI prefix [10.37905](#)
Volume 08, (1), January 2022
<http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>