

BERMAIN PASIR UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK

KELOMPOK A DI TK ABA I RAMBIPUJI

TAHUN PELAJARAN 2018-2019

Maulida Ihsana

Universitas Muhammadiyah Jember

@unmuhjember

ABSTRAK

Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menuangkan ide atau gagasannya yang dituangkan dalam bentuk karya. Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu membentuk berdasarkan objek yang dilihat dengan menggunakan pasir. Bermain pasir adalah kegiatan bermain yang menggunakan pasir pantai yang dapat dimainkan dalam kelompok dengan perlengkapan pasir dan cetakan. Masalah penelitian yang ingin dipecahkan adalah bagaimana kegiatan bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok A di TK ABA I Rambipuji-Jember tahun ajaran 2018-2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok A di TK ABA I Rambipuji. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, pada anak kelompok A yang berjumlah 20 anak di TK ABA I Rambipuji, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa hasil dari lembar observasi dan hasil dokumentasi aktivitas anak selama bermain pasir. Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas anak secara klasikal dari 20 anak terdapat 15 anak yang meningkat kreativitasnya, dari perhitungan tersebut dapat diketahui peningkatan secara klasikal mencapai 75% yang berarti kreativitas anak telah mencapai kriteria kesuksesan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok A di TK ABA I Rambipuji tahun ajaran 2018-2019. Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka saran yang diberikan oleh peneliti adalah: 1) Guru senantiasa memberi motivasi dan pujian kepada anak, 2) Hendaknya guru menyediakan media yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

Kata kunci : Kreativitas, Bermain Pasir

ABSTRACT

Creativity is the ability of someone to express their ideas or expertise as outlined in the form of work. The creativity suggested in this study is based on objects seen using sand. Playing sand is a play activity that uses beach sand that can be played in groups with a supply of sand and mold. The research problem to be solved is playing activities that can increase children's creativity in ABA I Rambipuji-Jember kindergarten in 2018-2019. This study discusses learning to play sand to increase creativity in group children in TK ABA I Rambipuji. The type of research conducted was classroom action research, in group children who gathered 20 children at ABA I Rambipuji Kindergarten, the data collection

method used in this study was collection of observations and documentation. Data collected consisted of observations and documentation of children's activities while playing sand. Based on observations, it can be seen that the game of sand can increase the creativity of children from 20 children including 15 children who increase their creativity, from these calculations can be obtained a classic increase of 75% which means the creativity of children to achieve success. This can be concluded as a sand game that can increase the creativity of children in kindergarten ABA I Rambipuji 2018-2019 school year. Based on the results of the discussion and conclusions, the suggestions given by researchers are: 1) Teachers always provide motivation and praise to children, 2) Teachers provide media that can improve children's creativity.

Keywords: Creativity, Sand Play

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0 – 6 tahun (Undang-undang SISDIKNAS tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak.

Menurut Mansur (2005: 88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia salah satunya aspek perkembangan kreativitas anak.

Pada usia *Golden Age* perkembangan kemampuan anak sangat berkembang dengan pesat yang berlangsung secara teratur, tidak secara acak. Dalam masa keemasan ini di sepanjang rentang usia perkembangan manusia, merupakan periode sensitif (*Sensitif periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Hainstock (dalam Yuliani, 2012:84)

Pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada juga yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif.

Kreativitas salah satu potensi yang dimiliki oleh anak dan perlu dikembangkan sejak usia dini, setiap anak memiliki bakat kreatif yang berbeda dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif perlu dikembangkan karena itu perlu dipupuk sejak dini, dan apabila bakat kreatif itu tersebut tidak dikembangkan maka tidak akan berkembang sesuai dengan harapan, bahkan bisa akan menjadi bakat terpendam yang tidak dapat terwujudkan. Kreatifitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, karena itu di pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan potensi kreatif yang dimiliki oleh anak sehingga mereka tumbuh dan berkembang sesuai harapan dan potensi yang dimiliki anak. Rahmawati, (2010 : 10)

Permasalahan yang ada di TK ABA I Rambipuji selama peneliti mengadakan proses belajar mengajar yaitu kurangnya kreativitas anak dapat

dilihat pada saat guru melakukan kegiatan menggambar, anak hanya diberi kertas HVS kosong dan guru mengajak anak menggambar bebas sesuai imajinasi anak kemudian guru memberi contoh dipapan dan anak-anak menggambar sesuai apa yang dicontohkan oleh guru sehingga anak tidak dapat menuangkan imajinasinya dan membuat anak merasa bosan. Hal ini dikarenakan kurangnya variasi dalam kegiatan pembelajaran yang mendukung anak untuk meningkatkan potensi kreativitasnya.

Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru PAUD dalam rangka memfasilitasi anak untuk dapat meningkatkan potensi kreatifnya adalah dengan bermain pasir. Terdapat beberapa alasan memilih kegiatan bermain pasir yaitu dimana kondisi lingkungan sekolah yang jauh dari pantai sehingga anak yang belum pernah mengenal pasir pantai dapat mengetahui lingkungan luar dan bermain pasir adalah hal baru yang belum pernah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di TK ABA I Rambipuji. Rachmawati (2011:119) menyebutkan bahwa bermain pasir merupakan salah satu kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak yang dapat membantu terbentuknya sikap dan rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu yang besar ini sangat dibutuhkan dalam pengembangan kreativitas anak.

Beberapa manfaat dari bermain pasir adalah dapat menstimulasi kreativitas anak. Saat anak bermain pasir, akan muncul ide atau gagasan didalam pikiran anak untuk membentuk pasir sesuai bentuk yang diinginkan dan melatih daya imajinasi anak yaitu dapat membentuk pasir menyerupai suatu objek yang sedang mereka imajinasikan. Dengan bermain pasir diharapkan guru dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam membentuk berdasarkan objek yang dilihat menggunakan pasir.

Dari permasalahan di atas, maka penulis mengangkat judul, “Bermain Pasir untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A di TK ABA I Rambipuji Tahun Ajaran 2018/2019”.

Dengan harapan agar dapat memfasilitasi anak untuk mengembangkan potensi kreatif yang dimilikinya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan (*Action research*), yaitu metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang merupakan suatu penelitian terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi didalam sebuah kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah : (1) Penelitian tindakan yang dilakukan dikelas, atau (2) penelitian tindakan yang menyangkut masalah – masalah kelas (interaksi siswa dan guru), atau (3) penelitian tindakan yang menyangkut masalah pendidikan dan pembelajaran. (Hobri, 2007 : 1). Desain penelitian yang digunakan dalam kegiatan penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas model Arikunto (2006 : 16) yang terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu: 1. Perencanaan 2. Pelaksanaan 3. Pengamatan 4. Refleksi. Berikut gambaran tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas, dari keempat komponen sebagaimana tersebut diatas untuk masing – masing siklus. Penelitian ini akan melaksanakan kegiatan bermain dengan pasir di siklus pertama, apabila di siklus pertama masih belum memenuhi skor atau belum berhasil, maka penelitian melanjutkan kegiatan tersebut ke siklus selanjutnya.

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di TK ABA I Rambipuji, Subjek penelitian ini adalah anak TK kelompok A usia 4-5 tahun sejumlah 20 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2015: 101) teknik pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi

sistematis dan dipermudah. Peneliti menggunakan pedoman observasi sebagai acuan agar saat melakukan observasi lebih terarah dan teratur sehingga hasil yang diperoleh lebih mudah. Pedoman observasi yang digunakan yaitu penilaian menggunakan bintang sebagaimana yang diperoleh berdasarkan ketentuan disekolah. Adapun format lembar observasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Variabel	Indikator	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian		
			*	*	*
Kreativitas	Membentuk berdasarkan objek yang dilihat dengan menggunakan pasir	1. Anak mampu bermain pasir membuat pola sesuai imajinasinya.		*	*
		2. Anak mampu bermain pasir membuat bentuk sesuai cetakan		*	*

Hasil observasi kelas, rekaman data maupun catatan lapangan dan data lainnya dianalisis bersama-sama dengan praktisi (kolaborator) yang terlibat dalam penelitian ini. Refleksi dilakukan pada akhir tindakan setiap siklus. Hasil analisis digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan tindakan pada siklus berikutnya.

Tindakan yang sudah berhasil dapat dilanjutkan pada pembelajaran berikutnya, sedangkan tindakan yang dinilai kurang (belum optimal) diubah atau diperbaiki sebagai pedoman untuk perencanaan kegiatan siklus berikutnya. Tolak ukur berhasil atau tidaknya penelitian, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$E = n/N \times 100 \%$$

Keterangan:

E = Presentase keberhasilan anak

n = Jumlah anak yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh anak

Kriteria Kesuksesan

Dalam penelitian ini, menggunakan kriteria kesuksesan untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak melalui bermain pasir. Penelitian tindakan kelas ini dianggap sudah memenuhi kriteria kesuksesan jika dari 20 anak ada 75% atau 15 anak di tiap – tiap indikator kreativitasnya mendapatkan bintang tiga.

HASIL PENELITIAN

Hasil observasi awal ini merupakan pedoman untuk mengadakan beberapa perbaikan yang akan diatasi pada pelaksanaan tindakan siklus. Observasi awal yang dimaksud adalah memberi penilaian terhadap kegiatan anak dengan berpedoman pada lembar observasi yang akan disiapkan sebagai instrumen penelitian. Adapun jumlah anak yang diteliti sebanyak 20 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

Data yang dikumpulkan dari studi pendahuluan diketahui bahwa diantara 20 anak hanya ada 10 anak yang mendapat bintang tiga atau 50% yang kemampuan kreativitasnya meningkat, sehingga berdasarkan hal tersebut peneliti akan mengadakan tindakan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bermain pasir yang akan dilakukan dengan beberapa siklus. Diharapkan dalam penelitian ini dengan bermain pasir kemampuan kreativitas anak bisa meningkat dari 20 anak ada 15 anak atau 75% mendapat bintang tiga.

Pada pelaksanaan siklus I peneliti menerapkan observasi untuk mengetahui hasil kemampuan kreativitas anak. Berdasarkan hasil observasi sebagaimana dipaparkan diatas maka dapat diketahui hasil kemampuan kreativitas anak dalam bermain pasir pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

4.2 Tabel Hasil Belajar Siklus I

pada siklus I dapat diketahui hasil rata-rata jumlah keseluruhan anak, dari data yang diperoleh, anak didik yang mendapat bintang tiga sebesar 65% atau 13 anak dari jumlah keseluruhan anak yaitu 20 anak. Persentase tersebut belum memenuhi kriteria kesuksesan sebesar 75%, ketidak suksesan tersebut terjadi karena adanya kelemahan pada proses pembelajaran yang disebabkan oleh beberapa hal antara lain :

1. Anak kurang tertarik terhadap penjelasan guru tentang cara bermain pasir sehingga anak merasa bosan.
2. Kelemahan dari media, media yang digunakan yaitu pasir yang kering sehingga kurang membentuk dengan sempurna hasil cetakan dari anak.

Hasil dari kemampuan kreativitas anak melalui bermain pasir kemudian ditentukan tingkat keberhasilan yang akan dicapai anak kelompok A TK ABA I Rambipuji. Berdasarkan penilaian hasil belajar pada siklus I menunjukkan kenaikan dibandingkan dengan pada tahap studi pendahuluan. Akan tetapi pencapaian pada siklus I belum mencapai kriteria kesuksesan sebesar 75%, maka dari itu peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II.

Pada pelaksanaan siklus II peneliti menerapkan observasi untuk mengetahui hasil kemampuan kreativitas anak. Berdasarkan hasil observasi sebagaimana dipaparkan diatas maka dapat diketahui hasil kemampuan kreativitas anak dalam bermain pasir pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

4.4 Tabel Hasil Belajar Siklus II

aspek	☆ %	☆☆ %	☆☆☆ %
1	1 5%	4 20%	15 75%
2	1 5%	4 20%	15 75%

Aspek	☆ %	☆☆ %	☆☆☆ %
1	4 20%	3 15%	13 65%
2	2 10%	4 20%	14 70%
Rata-rata	4 20%	3 15%	13 65%
Rata-rata	1 5%	4 20%	15 75%

Pada siklus II dapat diketahui hasil rata-rata jumlah keseluruhan anak, dari data yang diperoleh anak didik yang mendapat bintang tiga sebesar 75% atau 15 anak dari jumlah keseluruhan anak yaitu 20 anak. Persentase tersebut telah memenuhi kriteria kesuksesan sebesar 75% sehingga peneliti menghentikan penelitian tindakan kelas ini.

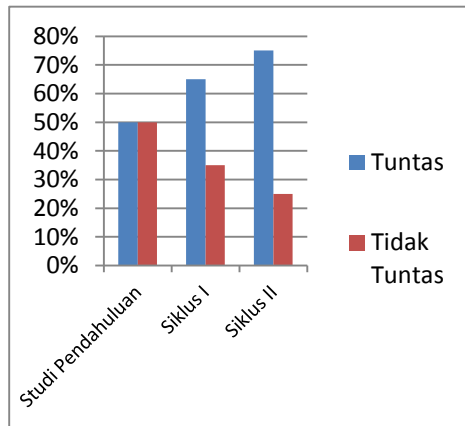
Analisa data yang dilakukan pada siklus I dan siklus II ini merupakan analisis terhadap data kemampuan kreativitas anak yang dilakukan dengan cara membandingkan pencapaian persentase keberhasilan individu yang diperoleh anak saat sebelum tindakan dengan dilakukan tindakan baik tindakan siklus I dan tindakan siklus II. Adapun rinciannya sebagai berikut :

Dari hasil penelitian siklus kriteria kesuksesan sudah tercapai sebelum siklus 10 anak yang tuntas belajar atau 50%. Pada siklus I jumlah anak yang tuntas belajar mencapai 13 anak atau 65%. Siklus II mencapai 15 anak atau 75%. Hal ini dapat dilihat dari tabel 4.4 dimana terjadi peningkatan ketuntasan klasikal,

Tabel4.5 Rekapitulasi Hasil Penelitian

Studi pendahuluan	Siklus I	Siklus II
50%	65%	75%

Grafik4.6 Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Kreativitas



Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bermain pasir pada kelompok A di TK ABA I Rambipuji. Hasil observasi sebelum penilaian tindakan kelas dilakukan pada kemampuan kreativitas anak dengan bermain pasir belum berkembang dengan maksimal. Dari hasil observasi yang telah dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak masih rendah, dengan prosentase ketuntasan 50% atau 10 anak yang mendapatkan bintang 3. Kemampuan kreativitas yang diharapkan peneliti dalam penelitian kelas ini adalah anak mampu bermain pasir membuat pola sesuai imajinasi dan anak mampu bermain pasir membuat bentuk sesuai cetakan. Pada studi pendahuluan kemampuan kreativitas anak sebelum pelaksanaan bermain pasir cukup rendah yaitu 50% atau 10 anak yang tuntas dalam belajarnya. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi

dalam kegiatan pembelajaran yang mendukung anak untuk meningkatkan potensi kreativitasnya dilihat pada saat guru melakukan kegiatan menggambar bebas, anak hanya menggambar apa yang dicontohkan oleh guru dan meniru gambar milik temannya sehingga anak tidak dapat meningkatkan potensi kreativitasnya. Dengan ini peneliti akan meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bermain pasir yang akan diawali dengan siklus I.

Pada siklus I kemampuan kreativitas anak meningkat dari 50% menjadi 65% untuk anak yang tuntas. Pelaksanaan tindakan ini sudah mengalami peningkatan, namun masih belum mencapai kriteria kesuksesan yaitu 75%. Berdasarkan pengamatan pada siklus I peneliti menggunakan tema binatang subtema macam-macam binatang, terdapat beberapa temuan pada siklus I pertemuan pertama.

Siklus I pertemuan pertama, disaat guru menunjukkan dan menjelaskan media yang akan digunakan untuk kegiatan belajar yaitu pasir pantai, tiba-tiba ada anak yang langsung bertanya “ bu, itu pasir di pantai ya bu, aku loh pernah main ke pantai main pasir buat istana” kata zr dan hb, fz, gb, az, ar menambahi bercerita pengalamannya “iya, aku main pasir sama adekku buat jalannya air”, “aku juga buat bola besar”. Guru langsung melanjutkan menjelaskan bahwa hari ini akan mengajak anak-anak bermain pasir di halaman sekolah. Media yang sudah disiapkan di halaman sekolah disambut gembira oleh anak-anak dengan berlarian berebut tempat untuk melihat dan memainkan pasir. Guru mengajak untuk membuat aturan bermain terlebih dahulu yang harus diikuti dan dipatuhi oleh anak-anak yaitu untuk tidak berebut, harus bergantian, tidak boleh melempar pasir, dan setelah bermain pasir anak-anak harus mencuci tangan sampai bersih. Guru membagi 2 kelompok yang terdiri 10 anak setiap kelompok dan mendemonstrasikan setiap indikator yang akan dicapai.

Dari temuan diatas bahwa anak memiliki wawasan terdahulu yang pernah dirasakan dengan menceritakan

pengalaman tersebut sesuai dengan teori pengertian kreativitas menurut Moeslicatoen (1999:19) bahwa kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.

Kreativitas sangat bermanfaat bagi anak usia dini karena dengan berkeaktivitas anak dapat mengeskpresikan diri melalui hasil karya yang telah dibuatnya. Seperti yang diungkapkan Suratno (2005:10) bahwa anak yang kreatif adalah anak yang mampu memberdayakan pikirannya untuk menghasilkan suatu produk secara kreatif dan juga menurut Munandar (1985:45) mengatakan bahwa kreativitas bagi anak sangat penting karena dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Dengan bermain pasir anak dapat menghasilkan suatu hasil karya yang dibuat sesuai dengan pemikirannya.

Berdasarkan hasil observasi dari studi pendahuluan sampai dengan siklus II yang telah dilaporkan sebelumnya dapat diketahui bahwa peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran kegiatan bermain pasir sudah mengalami peningkatan pada siklus I anak yang memperoleh bintang 3 sebesar 65% atau 13 anak dari jumlah keseluruhan anak yaitu 20 anak. Prosentase tersebut belum memenuhi kriteria kesuksesan sebesar 75% maka penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus II dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan anak memperoleh bintang 3 sebesar 75% atau 15 anak dari jumlah keseluruhan anak yaitu 20 anak. Prosentase tersebut telah memenuhi kriteria kesuksesan sebesar 75% sehingga penelitian ini dihentikan. Hal ini menunjukkan kreativitas anak dapat meningkat melalui bermain pasir seperti yang diungkapkan Rachmawati (2011:117-119) dengan bermain pasir, guru dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif, mengkonstruksi bangunan, melakukan uji coba serta melatih keterampilan motorik anak.

Melalui hasil penelitian ini pula, peneliti telah memperkuat hasil

penelitian yang berjudul “Meningkatkan kreativitas melalui bermain pasir pada anak usia 3-4 tahun di KBIT AZ-ZAHRO AMBULU JEMBER tahun ajaran 2015-2016”, yang dilaksanakan oleh Lia (Mahasiswa UMJ jurusan FKIP Program Studi PG-PAUD). Peneliti memperkuat bahwa kegiatan bermain pasir dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Pada penelitian Lia berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas anak secara klasikal dari 10 anak terdapat 7 anak yang meningkatkan kreativitasnya, dari perhitungan tersebut dapat diketahui peningkatan secara klasikal mencapai 70% yang berarti kreativitas anak telah mencapai kriteria kesuksesan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok A di TK ABA I Rambipuji-Jember tahun ajaran 2018-2019. Dengan cara guru yang selalu memberikan motivasi kepada anak dan memberikan kebebasan kepada anak untuk berkeaktivitas melalui bermain pasir, membiarkan anak berkreasi sesuai dengan keinginan mereka sendiri sehingga anak-anak tidak merasa belajar karena dipaksa tapi mereka belajar mengekspresikan diri mereka melalui hasil karya yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini peneliti dan guru berhasil meningkatkan kreativitas anak, maka peneliti memberikan saran sesuai dengan tujuan penelitian diatas yaitu :

- a. Bagi anak
 - Anak harus lebih aktif dalam bermain sehingga mudah untuk beradaptasi dengan permainan baru yang diberikan kepada anak.
 - Anak harus lebih berani mencoba hal-hal baru agar

- tidak hanya diam saja ketika bermain
- b. Bagi guru
 - Supaya pembelajaran dapat menarik bagi anak, maka guru harus menyediakan media yang menarik dan tidak monoton sehingga anak merasa senang dan tidak mudah bosan.
 - Memberikan motivasi kepada anak agar dapat meningkatkan kreativitasnya dengan memberikan reward .
 - c. Bagi lembaga

Diharapkan dapat memfasilitasi anak untuk meningkatkan kreativitas dengan menyediakan media dan peralatan yang lebih beragam sehingga dapat merangsang anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Andini.(2012, Januari 31). *Kreativitas dan Anak Usia Dini*. Dipetik Mei 7, 2019, dari <http://andinialwayssmileforever.blogspot.com>: <http://andinialwayssmileforever.blogspot.com/2012/01/kreativitas-dan-anak-usia-dini.html?m=1>
- Arikunto, Suharsini dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Hanafi,dkk. 2019. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Jember : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember
- Jatmika, Yusep Nur. 2012. *Ragam aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Jakarta: Diva Press
- Mada, Lia, Y.C. (2016). *Meningkatkan Kreativitas Melalui Bermain Pasir Pada Anak Usia 3-4 Tahun di KBIT AZ-ZAHROH Ambulu Jember*: Disertasi tidak diterbitkan. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember
- Mayke S. 2016. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Moeslicatoen, R. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.: PT Rineka Cipta.
- Munandar, U. 1985. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Montolalu. B. E. F. 2012. *Bermain dan Permainan Anak*.Tangerang: Universitas Terbuka
- PERMENDIKBUD 137. Lampiran I. Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.
- Rahmawati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana
- Rufaida. (2015). *Penerapan Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Kelompok A TK Yuniur Surabaya*. Disertasi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Surabaya
- Rohani, et al., 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Sudono, A. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Sujiono, Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks Permata Puri Media

Suratno. 2005. *Pengembangan kreativitas Anak Usia Dini*.

2005. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Umama. 2016. *Pojok Bermain Anak*. Jogjakarta: CV. Diandra Primamitra Media

