

Peranan Keluarga, Sekolah, Dan Kelompok Bermain (*Play Group*) Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

Mitha Purnama Sari¹, Khamim Zarkasih Putro²
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta^{1,2}
E-mail: 19204032014@student.uin-suka.ac.id

Abstrak

Kreativitas anak tanpa disadari sering terabaikan terutama karena kesibukan orangtua. Terlebih lagi, sistem pendidikan di Indonesia kebanyakan menerapkan sistem pendidikan satu arah yang mengutamakan IQ (Kecerdasan Intelektual), sehingga banyak yang kurang menyadari dan menghargai akan pentingnya kreativitas pada anak. Dalam upaya mewujudkan kreativitas anak, perlu distimulus dalam keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadi dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan bakatnya. Kreativitas merupakan menciptakan sesuatu yang baru dan mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide yang baru, serta dapat berkembang ketika anak setiap hari berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan gerakan, permainan dramatis, dan seni visual. Penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan. Metode yang digunakan untuk pengkajian ini adalah studi literatur yang bersifat tidak baku, serta jenis data yang digunakan adalah data sekunder. Sehingga, sangat penting peranan keluarga, sekolah, dan kelompok bermain (*play group*) dalam mengembangkan kreativitas anak, serta tugas pada setiap peranan ini dapat menciptakan kondisi yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif anak serta menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung, dimana tiap peranan ini dapat memberikan strategi pengembangan kreativitas yang dapat dilakukan oleh anak, seperti pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasil karya), imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik, serta bahasa.

Kata Kunci: Kreativitas; Keluarga; Sekolah ; Playgroup.

Abstract

Children's creativity is often ignored, especially because of parents' busy lives. Moreover, the education system in Indonesia mostly implements a one-way education system that prioritizes IQ (Intellectual Intelligence), so that many do not realize and appreciate the importance of creativity in children. In an effort to realize children's creativity, it is necessary to stimulate certain skills according to personal interests and provide opportunities to develop their talents. Creativity is creating something new and combining existing ideas with new ideas, and can develop when children participate in everyday activities that involve movement, dramatic play, and visual arts. This research uses library research. The method used for this study is a non-standard literature study, and the type of data used is secondary data. Thus, it is very important the role of families, schools, and play groups in developing children's creativity, and the tasks in each of these roles can create conditions that stimulate children's creative thinking and skills and provide supporting facilities and infrastructure, where each of these roles can provide creativity development strategies that can be carried out by children, such as developing creativity through creating products (works), imagination, exploration, experiments, projects, music, and language.

Keywords: Creativity, Family, School, Playgroup.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0 – 6 tahun, dimana masa ini dapat dikatakan masa *golden age* (usia emas), oleh karenanya segala sesuatu yang diajarkan baik ataupun buruknya akan cepat mudah diserap dan ditiru oleh anak. Di Indonesia, pemaparan tentang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diterangkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi: “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.¹ Pada usia 0 – 6 tahun, kemampuan pada diri anak harus distimulus, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun kelompok bermain (*play group*). Salah satu kemampuan yang penting dimiliki anak usia dini sampai dengan detik ini atau pada abad ke-21 adalah kreativitas.

Reagan, menyatakan bahwa *The Partnership for 21st century* mengidentifikasi empat “*Learning and Innovation skills*”, yang merupakan 4 hal paling pokok harus dimiliki, yaitu: *creativity, critical thinking, communication, collaboration*. Keterampilan abad ke-21 sering disebut 4Cs, dalam bahasa Indonesia bisa diingat dengan singkatan 4K, yaitu kreativitas, kritis, komunikasi, dan kerjasama (Reagan, 2016). Hal ini senada dengan teori Bloom, yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang paling tinggi dalam aspek perkembangan kognitif. Oleh karena itu, kreativitas penting diberikan pada Pendidikan Anak Usia Dini. Kreativitas memungkinkan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide yang baru. Kreativitas ini berkembang ketika anak-anak setiap hari berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan gerakan, permainan dramatis, dan seni visual. Kreativitas menjadi aspek penting yang harus dikembangkan pada setiap anak usia dini, karena tidak ada satu anakpun yang lahir tanpa kreativitas. Kreativitas menjadi salah satu potensi yang perlu dikembangkan karena berkaitan dengan imajinasi pada pikiran anak. Imajinasi anak perlu distimulus dan dikembangkan dalam berbagai bentuk atau perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karenanya, tujuan arah penelitian ini adalah mendeskripsikan kajian tentang bagaimana stimulus peran keluarga, sekolah, dan kelompok bermain (*play group*) dalam mengembangkan kreativitas anak.

Kenyataan sekarang ini, sering dijumpai di berbagai lingkungan bahwa kreativitas anak tanpa disadari telah terpasung di tengah kesibukan orangtua. Lebih jauh lagi, sistem pendidikan di Negara kita kebanyakan menerapkan sistem pendidikan satu arah yang mengutamakan IQ (Kecerdasan Intelektual). Dengan sistem pendidikan seperti ini, tingkat kreativitas sering kali diabaikan. Orang tua atau pendidik masih banyak yang kurang menyadari dan menghargai akan pentingnya kreativitas pada anak. Bahkan orangtua dan pendidik kurang dapat memahami arti kreativitas (yang meliputi *aptitude* dan *non-aptitude*) dan bagaimana mengembangkannya pada anak dalam lingkungan pendidikan, baik itu di lingkungan rumah, sekolah, dan kelompok bermain (*play group*). Selanjutnya, pendidikan di

sekolah lebih berorientasi pada pengembangan intelegensi (kecerdasan) dari pada pengembangan kreativitas, padahal keduanya sama pentingnya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari. Terkait dengan itu, masih banyak kendala baik secara makro (masyarakat dan kebudayaan) maupun mikro (dalam keluarga, sekolah, dan pekerjaan) terhadap pengembangan kreativitas.² Oleh karenanya, peran keluarga, sekolah, dan kelompok bermain (*play group*) sangat penting dalam menstimulus perkembangan kreativitas anak.

Adapun faktor-faktor yang menghambat kreativitas, dimana dapat datang dari luar maupun dalam diri individu itu sendiri. Menurut Campbell, beberapa faktor yang diindikasikan menjadi penyebab rendahnya kreativitas seseorang, seperti: (1) takut gagal; (2) terlalu sibuk dengan tata tertib dan tradisi; (3) gagal melihat kekuatan yang ada; (4) terlalu pasti; (5) enggan untuk mempengaruhi; (6) enggan untuk bermain-main; dan (7) terlalu mengharapkan hadiah (Campbell, 1986). Tidak hanya itu, Leeper, Skipper, dan Whitterspon, mengungkapkan beberapa faktor yang cenderung dapat menghambat kreativitas anak adalah: (a) tekanan dari teman sebaya yang menuntut konformitas; (b) tekanan terhadap pertanyaan dan eksplorasi, penekanan lebih dilakukan pada perilaku mendengar dan mengikuti petunjuk; (c) penekanan pada perbedaan peran jenis kelamin; (d) budaya berorientasi sukses yang membuat anak tidak berani mengambil resiko dengan pendekatan baru, hal ini membuat anak-anak menjadi takut untuk bertindak (Leeper, Skipper, dan Whitterspon, 1079). Di lihat dari faktor-faktor tersebut, menurut Munandar dalam upaya untuk mewujudkan kreativitas, anak perlu dilatih dalam keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat mereka. Peran atau tugas pendidik maupun orangtua serta kelompok bermain (*play group*) yakni menciptakan kondisi yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreativitas anak, serta menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung.

Pengembangan kreativitas sangat penting bagi anak, dengan mengembangkan kreativitas yang sudah dimiliki oleh anak dan sudah menjadi potensi yang ada pada dirinya sejak lahir. Kreativitas ini akan menghasilkan ide-ide baru, penemuan baru, bahkan teknologi baru. Tidak hanya itu, kreativitas juga merupakan suatu manifestasi setiap individu. Dengan berkreasi, manusia dapat mengaktualisasikan dirinya. Hal itu akan mendorong manusia untuk melakukan setiap kegiatan dengan lebih baik dan bermakna. Hal inilah yang menjadikan betapa pentingnya pengembangan kreativitas sejak usia dini. Oleh sebab itu, penulis tertarik membahas tentang peranan keluarga, sekolah, dan kelompok bermain (*play group*) dalam mengembangkan kreativitas anak.

Untuk memperkuat penelitian ini, ada beberapa kajian literatur yang mendukung tema penelitian yang berkaitan dengan kreativitas pada anak. Jurnal Dwi Okti Sudarti, dengan judul "Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga", Vol. 5, No. 3, (2020), yang diterbitkan oleh Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora. Adapun hasil dari penelitian jurnal ini yaitu dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

bagaimana mengembangkan kreativitas aptitude anak dengan strategi habituasi dalam lingkungan keluarga, serta bagaimana peran orangtua dalam mengembangkan kreativitas anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Penelitian ini memanfaatkan berbagai referensi berupa buku-buku dan jurnal-jurnal yang memiliki kaitan dengan tema yang dibahas untuk mengolah dan menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas aptitude anak dapat dikembangkan melalui strategi habituasi. Pembiasaan dan pembudayaan adalah sifat dalam pikiran. Jika strategi habituasi terus diulang dan dibudayakan dalam keluarga untuk mengembangkan kreativitas aptitude anak. Maka, akan menjadi karakter yang dapat melekat dalam jiwa anak.

Selanjutnya, penelitian Skripsi oleh Nailis Sa'adah, dengan judul "Strategi Guru dalam Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak di RA Al-Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung", Skripsi yang diterbitkan oleh PIAUD IAIN Tulungagung (2020). Jenis penelitian ini yaitu konsepsi penelitian deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif. Objek penelitian yaitu guru, peserta didik, pimpinan lembaga dan objek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas peserta didik di RA Al-Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung. Peneliti berperan sebagai pengamat partisipan yang menjalankan dua peran sekaligus. Penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik sampling. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Serta uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Adapun hasil penelitian ini yaitu berupa manfaat terkait upaya guru dalam mengembangkan kreativitas di RA Al-Huda Karang Sari Rejotangan Tulungagung, dimana manfaat yang dihasilkan bagi anak dalam penerapan strategi ini adalah anak memiliki sikap mandiri, bakat anak bisa berkembang, anak lebih bisa berkonsentrasi, anak lebih senang mengikuti kegiatan, dan mudah bersosialisasi dan juga prestasi yang diraih oleh peserta didik RA Al-Huda yaitu sebagai berikut: (a) juara 3 lomba menyanyi tingkat Provinsi dalam rangka Hari Anak Nasional tahun 2019; (b) juara 1 lomba menyanyi tingkat Kabupaten dalam rangka Hari Anak Nasional; (c) juara 1 lomba menyanyi tingkat Kecamatan dalam rangka Hari Anak Nasional; (d) juara harapan 3 lomba kaligrafi di tingkat Kabupaten dalam rangka festival "Anak Sholih-Sholihah; (e) juara 2 lomba kaligrafi tingkat Kecamatan dalam rangka FASI; dan (f) juara 3 lomba melukis celengan tanah liat tingkat Kecamatan dalam rangka Hari Anak Nasional.³

Adapun penelitian jurnal oleh Lenni Marlina dan Farida Mayar, dengan judul "Pelaksanaan Kegiatan *Finger Painting* dalam Mengembangkan Seni di Taman Kanak-Kanak", Vol. 4, No. 2, (2020), yang diterbitkan oleh Jurnal Pendidikan Tambusai Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan. Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwa penelitian ini berawal dari kurang berkembangnya kreativitas anak-anak di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari 01 Padang. Sehingga, dibutuhkan suatu kegiatan kreatif yang menarik minat anak untuk merangsang perkembangan kreativitas anak sesuai kebutuhan anak. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pelaksanaan kegiatan *finger painting* dalam mengembangkan

keaktivitas seni anak di Taman Kanak-Kanak. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Teknik pengumpulan data dengan menelaah sumber sekunder berupa buku referensi dan jurnal yang relevan dengan masalah penelitian. Setelah data diperoleh maka dilanjutkan dengan analisis data. Analisis data dengan menghubungkan antara permasalahan dengan teori dan konsep relevan. Dari hasil temuan penelitian terlihat bahwa pelaksanaan *finger painting* di Taman Kanak-Kanak meningkatkan perkembangan kreativitas anak. Hasil temuan ini didasarkan atas temuan kelebihan kegiatan melukis dengan jari yaitu merupakan kegiatan sederhana, sesuai dengan kebutuhan anak, kegiatan yang menarik dan kreatif, serta tujuan dan manfaat melukis dengan jari terhadap perkembangan kreativitas anak. Oleh karena itu, penelitian ini membahas tentang peranan keluarga, sekolah, dan kelompok bermain (*play group*) dalam mengembangkan kreativitas anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan. Dimana, penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan hanya berdasarkan atas karya tertulis, termasuk hasil penelitian baik yang telah maupun yang belum dipublikasikan (Embun, 2012). Metode yang digunakan untuk pengkajian ini adalah studi literatur. Penelitian dengan studi literatur adalah sebuah penelitian yang persiapannya sama dengan penelitian lainnya, akan tetapi sumber dan metode pengumpulan data dengan mengambil data di pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian. Bahkan penelitian ini juga sebuah penelitian dan dapat dikategorikan sebagai sebuah karya ilmiah karena pengumpulan data dilakukan dengan sebuah strategi dalam bentuk metodologi penelitian. Variabel pada penelitian studi literatur bersifat tidak baku. Metode pengumpulan data adalah studi pustaka. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder. Data-data yang dibutuhkan dalam penelitian dapat diperoleh dari sumber pustaka atau dokumen. Pada riset pustaka (*library research*), penelusuran tidak hanya untuk langkah awal menyiapkan kerangka penelitian (*research design*), akan tetapi sekaligus memanfaatkan sumber-sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitian (Zed, 2014) Oleh karenanya, data yang diperoleh dalam penelitian ini dikompulsi, dianalisis, dan disimpulkan sehingga mendapatkan kesimpulan mengenai studi literatur.

PEMBAHASAN

Definisi Kreativitas pada Anak Usia Dini

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Jadi, kreativitas merupakan suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas.⁴ Elizabeth B. Hurlock berpendapat dalam buku M. Fadillah, bahwa kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan rangkuman, namun merupakan pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkokan hubungan lama ke situasi baru.

⁴ Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, "Format PAUD", (Yogyakarta: AR-RUZZ Media, 2012), hlm. 98.

Santrock (2007: 342), menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan dalam berpikir merumuskan ide-ide baru dan menggabungkannya dengan ide-ide lama, kemudian mengkombinasikannya sehingga terbentuknya sebuah pemahaman. Dalam hal ini, kemampuan berpikir tersebut digunakan dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi seseorang di lingkungan sekitarnya. Perlu dipahami, bahwa kreativitas orang yang satu dengan yang lainnya tidak dapat disamakan, hal ini bergantung dari sudut pandang masing-masing individu. Clark, mengemukakan kreativitas merupakan ekspresi tertinggi keterbakatan dan sifat yang terintegritasikan, yakni sintesa dari semua fungsi dasar manusia yaitu berpikir, merasakan, menginderakan, dan intuisi. Chaplin, mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni atau dalam permesinan, atau dalam pemecahan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Menurut Utami Munandar, kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. Semiawan, mengemukakan kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Sementara itu, menurut Asmawati (2017: 150), kreativitas seorang anak berasal dari dorongan intrinsik dan ekstrinsik. Dorongan intrinsik berasal dari diri sendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan diri anak. Sedangkan dorongan ekstrinsik dikondisikan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya. Kreativitas ini dapat menghasilkan ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk itu, sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus di pupuk sejak usia dini. Oleh karena itu, dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada anak adalah suatu proses yang melibatkan munculnya ide-ide/ gagasan yang sudah ada atau yang baru yang perlu distimulus sejak dini supaya anak dapat terangsang untuk berpikir kreatif sehingga memungkinkan menjadikannya seorang yang inovatif dan lebih berkualitas. Sehingga, dalam hal ini perlu adanya peranan keluarga, sekolah, dan teman bermain (*play group*) dalam mengembangkan kreativitas anak.

Strategi Pengembangan Kreativitas Anak

Rachmawati dan Kurniati (2012: 52), mengemukakan tujuh strategi pengembangan kreativitas anak usia dini, diantaranya yaitu: 1) pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasil karya); 2) pengembangan kreativitas melalui imajinasi; 3) pengembangan kreativitas melalui eksplorasi; 4) pengembangan kreativitas melalui eksperimen; 5) pengembangan kreativitas melalui proyek; 6) mengembangkan kreativitas melalui musik; dan 7) pengembangan kreativitas melalui bahasa. Menurut Pamulu dalam Ilhamuddin dan Muallifah (2011: 133), terdapat beberapa latihan untuk membangkitkan kreativitas dan imajinasi anak dalam kegiatan sehari-hari, sebagai berikut: a) biasakan anak untuk rapi dan disiplin; b) membaca dan berbahasa yang baik dan benar; c) meningkatkan daya ingat dan logika berpikir; d) melakukan pengulangan; dan e) musik seni dan olahraga.

Sejak adanya COVID-19 ini, para peserta didik tentunya melakukan pembelajaran tidak seperti biasanya. Pembelajaran yang tadinya berjalan di ruang-ruang kelas, kini harus belajar dari rumah dengan memanfaatkan berbagai macam fasilitas seadanya, seperti handphone dan

tentunya membutuhkan akses jaringan internet yang baik dan lancar. Dengan situasi seperti ini, terutama para orangtua diperintahkan untuk berperan secara aktif menggantikan peran-peran guru di sekolah dalam mengamati dan memastikan pembelajaran anak selama di rumah berjalan dengan lancar. Sehingga, kreativitas anak tetap berkembang di masa pandemi saat ini. Adapun strategi yang dapat dilakukan pada masa pandemi COVID-19 dalam mengembangkan kreativitas anak, yaitu: (1) dengan memberikan waktu dan ruang yang seluas-luasnya kepada anak untuk mengerjakan tugas pembelajarannya. Begitu pun ketika anak telah mengerjakan tugas-tugas belajarnya, mereka akan diberikan kebebasan untuk mengisi waktu kosongnya dengan bermain; (2) menciptakan lingkungan rumah yang nyaman bagi anak, menjadi pembimbing bagi anak, dan menyiapkan segala keperluan dan kebutuhan yang dapat menunjang belajar anak selama di rumah; (3) aktif memantau perkembangan anak; dan (4) memberikan kebebasan kepada anak untuk bermain, dengan syarat bahwa permainan yang dilakukan dapat menstimulus perkembangan kreativitas anak serta mengajarkan mereka keterampilan seperti memasak dan lain-lain.

Peranan Keluarga dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia modern secara harfiah keluarga berarti sanak saudara, kaum, kerabat, orang seisi rumah, dan anak bini. Dalam Kamus *Oxford Learner's Pocket Dictionary*, keluarga berasal dari kata *family*, yang berarti: (1) kelompok yang terdiri dari satu atau dua orang tua dan anak-anak mereka; (2) kelompok yang terdiri dari satu atau dua orang tua, anak mereka, dan kerabat terdekat; dan (3) semua keturunan dari nenek moyang yang sama.⁵ Menurut BKKBN (Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional), keluarga adalah unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari suami-istri/ suami, istri, dan anaknya/ ayah dan anaknya/ ibu dan anaknya. Di dalam sebuah keluarga, memiliki perannya masing-masing. Tidak terkecuali adalah ibu. Ibu berperan untuk mengurus segala keperluan dalam keluarganya. Dimana, salah satu peran seorang ibu yang paling penting yaitu mendidik anak-anaknya. Keluarga merupakan unit terkecil dari masyarakat yang terdiri dari kepala keluarga dan beberapa orang yang berkumpul serta tinggal di suatu tempat di bawah satu atap dalam keadaan saling ketergantungan.

Keluarga merupakan sebuah system yang utuh, di dalamnya terdiri dari bagian-bagian struktur. Pola organisasi setiap keluarga memainkan peran tertentu. Dalam keluarga, juga terjadi pola interaksi antara keluarga. Oleh karena itu, memiliki peran yang sangat berpengaruh terhadap pola interaksi anak. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang awal dan pertama bagi anak. Sehingga segala sesuatu anak mencontoh dari apa yang dilakukan orang tuanya berdasarkan apa yang mereka lihat. Oleh sebab itu, orang tua hendaknya memberikan perhatian khusus terutama pada masa-masa keemasan anak. Menurut Hamner dan Tunner, peran orang tua yang sesuai dengan fase perkembangan anak adalah: (a) pada masa bayi, orangtua berperan sebagai perawat; (b) pada masa kanak-kanak, orangtua berperan sebagai pelindung; (c) pada usia prasekolah, sebagai pengasuh; (d) pada masa sekolah dasar, sebagai pendorong; dan (e) pada masa praremaja dan remaja, berperan sebagai konselor.

⁵ Helmawati, "Pendidikan Keluarga", (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 41.

Saat anak sudah mampu berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya, ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh keluarga/ orangtua agar kreativitas anak dapat terbentuk dan tumbuh berkembang dengan baik, sebagai berikut: Jangan terlalu mendikte, membatasi, dan melarang kreativitas anak. Setiap anak memiliki daya imajinasi dan inisiatif yang berbeda-beda dan sangat unik serta tak terbatas. Oleh karena itu, keluarga/ orangtua tidak boleh membatasi dan melarang segala jenis kreativitas anak. Apabila anak terlalu dilarang dan dibatasi, lama-kelamaan anak akan kehilangan inisiatif di dalam dirinya; Jangan membatasi ide anak. Anak kecil sering kali menunjukkan hal-hal yang mengejutkan. Sebenarnya, hal ini berasal dari ide kreatif anak yang unik. Ide-ide ini hendaknya dikembangkan sesuai kemampuan anak, jangan sampai dibiarkan begitu saja yang nantinya akan menghambat perkembangan kreativitas anak. Jangan terbiasa mengejek dan mencela hasil kerja anak. Perlu disadari bahwa anak merupakan pribadi yang sedang berkembang dan masih banyak membutuhkan waktu belajar. Oleh karena itu, wajar saja apabila perbuatannya lebih banyak tidak sesuai dengan harapan; Jangan menakut-nakuti anak. Terkadang keluarga/ orangtua menakut-nakuti anaknya. Perlu diketahui, menakut-nakuti anak merupakan tindakan yang dapat membunuh imajinasi dan kreativitasnya. Anak yang biasa ditakut-takuti akan menjadi pribadi yang kurang berani mencoba, kurang berani mengambil keputusan dan bereksplorasi.; Jangan membenci keinginan anak melakukan sesuatu. Meskipun anak sering melakukan kesalahan dan membuat jengkel, namun tetaplah menjadi keluarga/ orangtua yang sabar; Berikan tantangan pada anak. Anak kreatif biasanya menyukai tantangan. Sehingga, sebagai keluarga/ orangtua memberikan tantangan kepada anak, supaya anak berani mencoba melakukan hal-hal yang baru yang dapat mengasah kreativitasnya; Sering-sering memberi pilihan kepada anak. Anak perlu mendapatkan banyak pilihan supaya anak mampu menentukan keputusan dengan tepat. Anak yang kurang diberi pilihan dan harus mengikuti kata orangtuanya, biasanya anak akan menjadi pribadi yang kurang inovatif, stagnan (terhenti), dan berpikir jumud (dimana pikiran tidak bisa melihat sesuatu yang ada lebih luas lagi).

Lingkungan keluarga yang baik, sekurang-kurangnya mempunyai tiga ciri, yaitu: 1) keluarga memberikan suasana emosional yang baik bagi anak-anaknya, seperti perasaan senang, aman, disayangi, dan dilindungi; 2) mengetahui dasar-dasar kependidikan, terutama berkenaan dengan kewajiban dan tanggungjawab orangtua terhadap pendidikan anak serta tujuan dari isi pendidikan yang diberikan kepadanya; 3) bekerjasama dengan pusat pendidikan tempat orangtua mengamanatkan pendidikan anaknya. Dalam hal ini, orangtua dapat melakukan hal-hal berikut: a) menunjang dan mendorong kegiatan yang diminati anak; b) menikmati keberadaannya bersama anak; c) menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan anak; d) mendorong kemandirian anak dalam bekerja; e) memberikan pujian yang sungguh-sungguh terhadap karya anak; f) memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir, merenung/ berkhayal; g) merangsang daya pikir anak dengan cara mengajak berdiskusi tentang hal yang mampu dipikirkan anak; h) memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat menentukan atau mengambil keputusan; i) membantu anak yang menemukan kesulitan dengan memberikan penjelasan yang dapat diterima akal anak; j) memberikan fasilitas yang

cukup bagi anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi; dan k) memberikan contoh dalam membuat karya kreatif.

Adapun diantara sikap orangtua yang tidak mendukung pengembangan kreativitas anak adalah: (1) banyak menanyakan kepada anak: “*kenapa begini...? kenapa begitu...?*”; (2) selalu memberikan penekanan mengenai sikap: “*tidak boleh begini, tidak boleh begitu*”; (3) menganggap anak sebagai manusia kecil yang tidak tahu apa-apa; (4) memberikan pengawasan yang ekstra ketat (*over protective*); (5) selalu mencela karya anak; (6) melarang anak berisik; (7) melarang anak bermain kotor-kotoran; (8) selalu memberikan fasilitas yang sudah jadi (konsumtif); (9) anak diberi kesibukan yang berlebihan, sehingga tidak memiliki kesempatan untuk merenggangkan otot-ototnya dari kelelahan; (10) kurang memfasilitasi dengan bahan mentah; (11) selalu dimarahi ketika anak melakukan kesalahan meskipun spele; (12) sering diolok-olok; (13) anak tidak diberi kebebasan untuk memilih dan menentukan pilihan yang diminatinya; (14) orangtua tidak sabar dengan sikap anak; (15) tidak memberikan bantuan ketika anak menemukan kesulitan; dan (16) orangtua tidak menyayangi anak dengan sepenuh hati.

Peranan Sekolah dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

Pendidikan adalah bidang yang memfokuskan kegiatan pada proses belajar mengajar untuk dapat memahami keadaan pendidik dan peserta didik. Pendidikan juga adalah salah satu usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang di dapat baik dari pendidikan formal maupun nonformal. Taman Kanak-Kanak adalah suatu pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 – 6 tahun. Dimana tujuan pendidikan anak usia dini ini untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sekolah merupakan salah satu komponen utama dalam kehidupan seorang anak selain keluarga dan lingkungan sekitar mereka. Secara umum, sekolah merupakan tempat dimana seorang anak distimulasi untuk belajar di bawah pengawasan guru. Sekolah juga tempat yang signifikan bagi peserta didik dalam tahap perkembangannya dan merupakan sebuah lingkungan sosial yang berpengaruh bagi kehidupan mereka. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang berfungsi membantu tumbuh kembang anak yang dikelola secara sistematis dengan kurikulum yang disusun sesuai dengan taraf perkembangan anak. Fungsi sekolah adalah membantu perwujudan potensi anak. Untuk membantu perwujudan kreativitas anak, peranan sekolah yang dalam hal ini guru akan lebih tepat jika berfungsi sebagai fasilitator dari pada sebagai instruktur. Istilah fasilitator menunjukkan bahwa tanggungjawab akhir untuk belajar terletak pada anak itu sendiri. Anaklah yang banyak melakukan aktivitas, menemukan dan bereksplorasi sendiri, hanya jika anak mengalami kesulitan barulah fasilitator membantu memberikan alternatif pemecahan. Pemecahan terhadap masalah yang ditemukan anak sebaiknya ditemukan atau dipilih sendiri oleh anak dan bukan ditentukan oleh guru.

Di sekolah, guru hendaknya menjadi fasilitator, yang mana membantu peserta didik dalam proses menemukan dan pengembangan dirinya. Dalam menemukan dan mengembangkan kreativitas peserta didik, hendaknya seorang guru perlu memahami beberapa hal, seperti apa itu kreativitas, perkembangan psikologis peserta didik, metode/ hal-hal apa

saja yang dapat digunakan secara efektif sehingga kemampuan kreativitas peserta didik dapat berkembang dan lain sebagainya. Guru juga perlu memahami bahwa masing-masing peserta didik memiliki potensi kreativitas yang berbeda-beda berdasarkan proses-proses psikologis yang melatarbelakanginya. Oleh karena itu, sekolah khususnya guru dapat menjadi faktor pendukung atau faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas anak. Di sekolah, guru memiliki kesempatan yang lebih banyak dalam menstimulasi kreativitas anak. Guru bertugas untuk menentukan tujuan dan sasaran belajar, membantu pembentukan nilai, memilih pengalaman belajar, menentukan metode/ strategi mengajar, dan menjadi contoh perilaku untuk ditiru oleh peserta didik. Dengan kata lain, guru bertugas dalam mengevaluasi tugas, perilaku dan sikap peserta didik. Menurut Davis (dalam Munandar, 2009), ciri-ciri yang perlu dimiliki oleh guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didik, yaitu seperti minat untuk belajar, kemahiran dalam mengajar, adil dan tidak memihak, sikap kooperatif demokratis, fleksibilitas, rasa humor, menggunakan penghargaan dan pujian, memberi perhatian terhadap masalah anak, dan memiliki penampilan dan sikap yang menarik.

Pendidik memiliki peranan penting dalam membantu anak agar dapat membangun konsep dengan baik, sehingga secara komprehensif dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Upaya yang dapat dilakukan diantaranya dengan merancang permainan anak yang kreatif yaitu melalui tema. Tema-tema tersebut harus dikaitkan dengan pengalaman anak, karena kemampuan pembentukan konsep pada setiap anak sangat tergantung pada pengalaman mereka secara langsung ketika bermain dengan benda atau ketika berinteraksi dengan orang lain. Pengalaman yang diperoleh anak dari permainan yang kreatif dapat membantu memunculkan ide yang dapat dituangkan secara kreatif pula oleh setiap anak. Seorang pendidik yang kreatif dalam merancang permainan anak, maka ia akan memberikan alat permainan yang memenuhi persyaratan dari segi estetika maupun manfaatnya dalam kehidupan yang akan dihadapi anak pada masa sekarang dan akan datang. Pendidik harus dapat mengkreasi dan memikirkan variasi dari kegiatan bermain, sehingga anak dapat memainkannya dengan bentuk yang bervariasi. Pendidik dapat memfungsikan permainan sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaian atau suatu evaluasi terhadap anak. Kegiatan ini bisa dilakukan melalui alat permainan dengan cara anak diberikan tugas untuk berkreasi dengan alat permainan tersebut, sehingga tingkat kemampuan pengembangan kreativitas anak akan tertampilkan.

Indikator bisa dijadikan acuan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini agar lebih optimal, guru perlu memperhatikan serta memahami segala sesuatu yang menjadi tolak ukur dalam perkembangan kreativitas anak. Adapun dalam mengembangkan kreativitas anak, ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh sekolah/ guru, yaitu: 1) menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya; 2) mengakui dan menghargai gagasan-gagasan anak; 3) menjadi pendorong bagi anak untuk mengkomunikasikan dan mewujudkan gagasan-gagasannya; 4) membantu anak memahami divergensinya (penyebaran) dalam berpikir dan bersikap, bahkan bukan untuk menghukumnya; 5) memberikan peluang untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasannya; dan 6) memberikan informasi mengenai peluang-peluang yang tersedia.

Proses pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi permasalahan yang pelik di Indonesia saat ini. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilaksanakan cenderung berorientasi akademik, pembelajaran yang lebih menekankan pada pencapaian kemampuan anak dalam membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Seharusnya, pembelajaran di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (0 – 6 tahun) lebih diarahkan untuk mengembangkan berbagai potensi yang terdapat dalam diri anak, salah satunya yaitu kreativitas. Kecenderungan tersebut disebabkan antara lain karena pemahaman yang keliru terhadap konsep pembelajaran awal pada anak. Upaya yang dapat dilakukan sekolah, khususnya yang berorientasi pada Pendidikan Anak Usia Dini dalam pengembangan kreativitas, yaitu: a) perbaikan kompetensi guru; dan b) pengadaan sumber belajar yang memadai.

Selain itu, lingkungan sekolah perlu diupayakan suatu iklim belajar yang menunjang pendayagunaan kreativitas peserta didik. Untuk itu, pendidik/ guru-guru perlu memperhatikan beberapa hal: (1) bersikap terbuka terhadap minat dan gagasan apapun yang muncul dari peserta didik. Bersikap terbuka bukan berarti selalu menerima, tetapi menghargai gagasan tersebut; (2) memberi waktu dan kesempatan yang luas untuk memikirkan dan mengembangkan gagasan tersebut; (3) memberi sebanyak mungkin kesempatan kepada peserta didik untuk berperan serta dalam mengambil keputusan; (4) menciptakan suasana hangat dan rasa aman bagi tumbuhnya kebebasan berpikir eksploratif (menyelidiki); (5) menciptakan suasana saling menghargai dan saling menerima, baik antar peserta didik maupun guru; dan (6) bersikaplah positif terhadap kegagalan peserta didik dan bantulah mereka agar bangkit dari kegagalannya tersebut.

Peran pendidik dalam merancang permainan anak sebagai upaya pengembangan kreativitas anak usia dini, seharusnya memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut: (a) pendidik perlu memahami fungsi permainan, pemahaman fungsi dari permainan merupakan faktor yang utama di dalam merancang permainan untuk anak dalam upaya pengembangan kreativitas anak usia dini; (b) pendidik perlu memiliki pemahaman tentang kreativitas; (c) pendidik yang akan membimbing anak untuk kreatif, terlebih dahulu harus memiliki pemahaman dan pengalaman tentang kreativitas; (d) permainan yang dirancang hendaknya menjadikan lingkungan belajar; (e) permainan dirancang sesuai dengan tugas perkembangan dan kemampuan anak, sehingga semua anak dapat melakukannya. Pendidik harus berperan sebagai fasilitator bukan instruktur; (f) permainan yang dirancang sebaiknya lebih banyak memberikan tantangan; (g) prakarsa dan keuletan anak kreatif membuatnya tertarik terhadap tantangan. Anak senang menguji kemampuan dan pengalamannya terhadap tugas yang bermakna. Anak yang kreatif merasa tertantang untuk menjelajahi kondisi yang sulit dan belum diketahui sebelumnya; (h) pendidik harus dapat merancang permainan yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan anak bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain (David Champsan, 1996). Sehingga dengan permainan anak dapat memunculkan gagasan-gagasan baru secara kreatif.

Peranan Kelompok Bermain (*Play Group*) dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 84 Tahun 2014, tentang pendirian satuan pendidikan anak usia dini pada pasal 1 ayat 6 dinyatakan bahwa, Kelompok Bermain yang selanjutnya disingkat KB adalah salah satu bentuk satuan PAUD jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 2 (dua) sampai 6 (enam) tahun dengan prioritas usia 3 (tiga) dan 4 (empat) tahun. *Playgroup* adalah salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia tiga sampai enam tahun yang berfungsi untuk meletakkan dasar-dasar ke arah perkembangan, sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya, sehingga siap memasuki pendidikan dasar (Direktorat PAUD, Menu Pembelajaran Generik, 2002: 3). Rentang usia anak yang bersekolah di *playgroup* yakni usia 2 – 4 tahun. Dengan bermain, anak akan belajar mengenal aturan, disiplin, tanggungjawab, dan kemandirian serta belajar menyesuaikan diri dengan lingkungannya. *Playgroup* adalah suatu tempat dimana anak dapat mengembangkan beberapa kemampuan dasarnya seperti kemampuan motorik kasar dan halus, mengembangkan kemandirian, bersosialisasi, berbahasa dan berkomunikasi, mengenal kehidupan beragama, keterampilan, dan lain-lain.⁶ Kelompok Bermain (*Play Group*) adalah suatu pendidikan anak usia dini pada jalur nonformal menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 3 – 4 tahun.⁷ Pendidikan nonformal diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/ atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat, dimana berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan fungsional, pengembangan sikap, dan kepribadian profesional.

Oleh karena itu, *playgroup* merupakan Kelompok Bermain pada satuan pendidikan anak usia dini. Anak-anak yang bersekolah di *playgroup* biasanya akan bersekolah setengah hari saja. Namun, ada pula beberapa *playgroup* yang menyelenggarakan pendidikan lebih dari setengah hari. *Playgroup* seperti ini kebanyakan anak-anaknya berasal dari keluarga dengan kedua orangtuanya bekerja. Sehingga, rutinitas anak dari pagi hingga sore hari sampai di jemput orang tuanya dilakukan di sekolah. Para staf *playgroup* akan mendampingi anak dalam bermain, belajar, tidur siang, dan sebagainya. Rentang usia anak yang bersekolah di *playgroup* yakni usia 2 – 4 tahun. Dengan bermain, anak akan belajar mengenal aturan, disiplin, tanggungjawab, dan kemandirian serta belajar menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Terlebih di usia ini, anak-anak sudah bisa mengikuti kegiatan di Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak.⁸ Kurikulum kelompok bermain (*play group*) hampir sepenuhnya berorientasi pada pemenuhan kasih sayang kepada anak dengan cara bermain dan mainan edukatif. Tidak ada pembelajaran formal sedikitpun. Anak murni diarahkan untuk bermain dengan mainan edukatif. Pendidikan yang diberikan bersifat implisit (tidak secara

langsung). Anak benar-benar dibuat supaya tidak merasa seperti peserta didik yang sedang belajar. Tidak ada target-target kongitif yang spesifik.

Menurut BPKB Jayagiri (1994: 13), Kelompok Bermain merupakan wahana pembinaan anak usia 3 – 6 tahun yang memiliki fungsi sebagai berikut: a) pengganti sementara peranan orangtua dalam mendidik anaknya. Pada saat ini, dimana orangtua sibuk termasuk ibu, maka mereka menyerahkan pendidikan anaknya pada kelompok bermain, karena kelompok bermain merupakan kegiatan yang terorganisir sehingga dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak; b) sebagai tempat kegiatan bermain bagi anak usia 3 – 6 tahun. Kegiatan bermain dilakukan secara bersama-sama atau berkelompok di bawah bimbingan atau pengawasan pengasuh yang memahami sifat, karakter, kebutuhan dan menguasai teknis bermain bagi anak usia 3 – 6 tahun. Kelompok bermain merupakan tempat bermain bagi anak yang merasa kesepian dan jenuh di rumah sendirian, karena anak merasa perlu mempunyai teman yang dapat diajak bermain dalam suasana gembira; c) sebagai lembaga pendidikan prasekolah untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya. Di harapkan pada lembaga pendidikan prasekolah seperti kelompok bermain (*playgroup*), anak terbiasa berhadapan dengan lingkungan pergaulan yang lebih luas di luar lingkungan keluarga. Hal ini mengakibatkan anak-anak yang mengikuti pendidikan pada kelompok bermain lebih siap menyesuaikan diri dalam mengikuti pendidikan selanjutnya; d) membantu perkembangan anak secara menyeluruh. Pada kelompok bermain, anak diberikan sejumlah stimulasi dalam rangka pengembangan kognitif, psikomotorik, afektif, dan sosial. Menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2001: 2), Fungsi kelompok bermain, yaitu sebagai salah satu bentuk pendidikan prasekolah dengan mengutamakan kegiatan bermain dengan menerapkan sistem bermain sambil belajar secara individual dan kelompok melalui kegiatan aktif Menurut Andang Ismail (2006: 134), alat permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah sebagai berikut: (1) alat permainan dari pabrik. Untuk merangsang berpikir pada anak dapat digunakan permainan *puzzle*, *lego*, dan kertas lipat warna-warni. Dan untuk melatih fantasi kreativitas dapat berupa boneka tangan, topeng, perangkat dalam memasak, dan boneka; dan (2) alat permainan dari lingkungan anak. Di lihat dari segi tempat asal pengadaan, alat permainan dapat diambil dari lingkungan alam sekitar anak. Dengan sendirinya harus dilihat, apakah lingkungannya di pedesaan atau di perkotaan. Dan juga dapat dilihat seberapa jauh dan seberapa banyak alat yang mungkin didapatkan. Oleh karena banyaknya permainan pada anak, maka para ahli berusaha membedakan jenis permainan, sebagai berikut: (a) permainan gerak atau fungsi; (b) permainan deduktif; (c) permainan konstruktif; (d) permainan peran atau ilusi; (e) permainan reseptif; dan (f) permainan sukses atau prestasi.

PENUTUP

Kemampuan pada diri anak usia dini harus distimulus, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun kelompok bermain (*play group*), dimana salah satu kemampuan yang penting dimiliki anak usia dini sampai dengan detik ini adalah kreativitas. Hal ini senada dengan teori Bloom, yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang paling tinggi dalam aspek perkembangan kognitif. Oleh karenanya, kreativitas penting diberikan

pada Pendidikan Anak Usia Dini. Kreativitas ini memungkinkan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide yang baru, bahkan kreativitas ini berkembang ketika anak setiap hari berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan gerakan, permainan dramatis, dan seni visual. Dalam upaya untuk mewujudkan kreativitas, anak perlu dilatih atau distimulus dalam keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberikan kesempatan untuk mengembangkan bakat mereka. Sehingga, sangat penting peranan keluarga, sekolah, dan kelompok bermain (*play group*) dalam mengembangkan kreativitas anak, dimana tugas pada setiap peranan ini dapat menciptakan kondisi yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif anak serta menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung. Oleh sebab itu, untuk mengembangkan kreativitas anak, baik dari peranan keluarga, sekolah, maupun kelompok bermain (*play group*), dapat melakukan strategi pengembangan kreativitas yang sama, yang dapat dilakukan oleh anak, seperti pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasil karya), imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik, serta bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Kau, Murhima. (2017). "*Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar*". Proceeding Seminar dan Lokakarya Nasional Revitalisasi Laboratorium dan Jurnal Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan dan Konseling Berbasis KKNI, <http://journal2.um.ac.id/index.php/sembk/article/view/1281/655>, diakses 20 November 2020.
- Agustina, Dewi., Mugara, Ronny., dan Rohmalina. (2020). "*Pembelajaran STEAM pada Pembuatan Instalasi Penjernihan Air Menggunakan Botol Plastik Air Mineral untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*". Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), Vol. 3, No. 4,
- Ardy Wiyani, Novan dan Barnawi. (2012). *Format PAUD*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Asrori, Muhammad. (2008). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Eka Nurjanah, Novita. (2020). "*Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*". Jurnal AUDI (Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD) Vol. 1,.
- Fadillah, Muhammad. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD, Tinjauan Teoritik dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Fadillah, Muhammad. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Helmawati. (2016). *Pendidikan Keluarga*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Holis, Ade. (2016). "*Belajar melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*". Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol. 10, No. 1,

- Huda, Khairul dan Munastiwi, Erni. (2020). “*Strategi Orang Tua dalam Mengembangkan Bakat dan Kreativitas di Era Pandemi COVID-19*”. Jurnal Pendidikan Glasser, Vol. 4, No. 2,.
- Isabell Maleva, Sheila. (2017). “*Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Jami’atul Quro’ Kota Magelang*”. Skripsi UNNES/ Universitas Negeri Semarang,
- Isna Aunilah, Nurla. (2015). *Membentuk Karakter Anak*. Yogyakarta: Flash Book.
- Izzati, Lailatul dan Yulsyofriend. (2020). “*Pengaruh Metode Bercerita dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*”. Jurnal Pendidikan Tambusai Vol. 4, No. 1,.
- Kasmadi. (2013). *Membangun Soft Skills Anak-Anak Hebat*. Bandung: Alfa Beta.
- Mar’atun Sholehah, Aat. (2020). “*Pengaruh Kegiatan Mencetak Menggunakan Bahan Alam Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Qurrota’ayun Kedondong Pesawaran*”. Skripsi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,
- Miranda, Dian. (2016). “*Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontianak*”. JPP (*Journal of Prospective Learning*), Vol. 1, No. 1,.
- Mulyana, Rachmat. (2009). “*Penanaman Etika Lingkungan melalui Sekolah Perduli dan Berbudaya Lingkungan*”. Jurnal Tabularasa PPS UNIMED, Vol. 6, No. 2,
- Mulyani, Novi. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyasa. (2016). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ode Anhusadar, La. (2016). “*Kreativitas Pendidik di Lembaga PAUD*”. Jurnal Al-Ta’dib, Vol. 9, No. 1,
- Putri Pratiwi, Dita dan Wahyudi, Ari. (2020). “*Rasionalitas Daya Juang Orangtua dalam Pemenuhan Pendidikan Anak keluarga LDII*”. Jurnal UNESA (Universitas Negeri Surabaya), Vol. 8, No. 1,.
- Rachmawati, Yeni dan Kuniati, Euis. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Risnawangsih, Eti., Said, Arsyad., dan Syamsidar. (2020). “*Peran Orang tua Terhadap Pola Asuh Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Kelompok Bermain Bahagia Rogo Kecamatan Dolo Selatan Kabupaten Sigi*”. Jurnal Kolaboratif Sains, Vol. 1, No. 1, ,
- Rohmat. (2010). “*Keluarga dan Pola Pengasuhan Anak*”. Jurnal Studi Gender & Anak STAIN Purwokerto, Vol. 5, No. 1,

- Rosaria Indah, Dewi dan Rusmaladewi. (2019). “*Pemahaman Orang Tua Mengenai Dampak Playgroup dalam Perkembangan Anak Usia Dini di Kota Palangkaraya*”. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pintar Harati*, Vol. 15, No. 2,.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- .Wiratri, Amorisa. (2018). “*Menilik Ulang Arti Keluarga pada Masyarakat Indonesia*”. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, Vol. 13, No. 1,