

Kreativitas dalam Proses Pembelajaran pada Fase Dasar

Harnalis

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

e-mail: harnalis22@gmail.com

Abstrak

Pokok masalah yang diajukan pada artikel ilmiah ini yaitu melakukan analisis lebih mendalam terkait proses pembelajaran belajar dan mengajar secara kreatif. Salah satu bagian dari upaya untuk menjadikan anak sebagai generasi yang tangguh yang mampu menghadapi tantangan ketika dewasa adalah meningkatkan kreativitas anak. Metode yang digunakan adalah metode conceptual paper yang pencarian data merujuk pada sumber dan bukti-bukti ilmiah tentang pembelajaran secara kreatif secara komprehensif terhadap buku, artikel-artikel ilmiah, artikel konferensi, dan sumber lainnya. Hasil menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan kreativitas baik itu guru maupun anak didik karena dengan beraktivitas tersebut suasana belajar lebih bervariasi dan menyenangkan. Setiap anak memiliki kemampuan untuk menghasilkan sebuah kreativitas, jadi peran guru mengalir aktivitas tersebut dengan teknik atau cara tertentu agar kreativitas anak dapat muncul dan dinikmati oleh orang banyak. Oleh karena itu, pola pembelajaran secara kreatif sangat berpotensi sebagai salah satu solusi sumber pembelajaran yang dapat menyajikan materi secara komprehensif sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik.

Kata kunci: *Belajar, Kreativitas, Pembelajaran.*

Abstract

The main problem proposed in this scientific article is to carry out a more in-depth analysis regarding the creative learning and teaching process. Efforts to increase children's creativity are part of efforts to make children into a resilient generation so they can overcome the various problems they face when they grow up. The method used is the conceptual paper method, which searches for data referring to sources and scientific evidence about creative learning in a comprehensive manner, including books, scientific articles, conference articles and other sources. The results show that the learning process requires creativity for both teachers and students because with these activities the learning atmosphere is more varied and enjoyable. Every child has the ability to produce creativity, so the teacher's role is to channel these activities with certain techniques or methods so that children's creativity can emerge and be enjoyed by many people. Therefore, creative learning patterns have great potential as a learning resource solution that can present material comprehensively so that students can understand the material well.

Keywords : *Learning, Creativity, Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha untuk menumbuhkan potensi yang ada di dalam diri seseorang melalui proses pembelajaran. Capaian tertinggi dalam pengembangan potensi adalah ketika pendidikan akan didapatkan ketika siswa memiliki minat yang tinggi dalam belajar. Hal tersebut akan didapatkan melalui peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran baik dari dalam diri maupun dari luar diri siswa Rumbewas et al., (2018 :201). Seorang siswa akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar.

Kreativitas anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan oleh para pendidik. Untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini, bimbingan diperlukan. Jika semua pihak berkomitmen untuk mendukung pengembangan kompetensi anak, upaya ini akan berhasil. Anak-anak usia dini, dengan semua ciri-cirinya, adalah makhluk yang diciptakan oleh Tuhan, yang harus dididik dan dilatih untuk menjadi cerdas, kreatif, dan memiliki kemampuan untuk menjadi anak Indonesia yang unggul. Salah satu bagian dari upaya untuk menjadikan anak-anak sebagai generasi yang tangguh yang mampu menghadapi tantangan ketika dewasa nanti adalah meningkatkan kreativitas mereka. Terkait dengan hal ini, menjadi tanggung jawab pendidik untuk membantu anak menjadi lebih kreatif dan menjadi lebih kreatif secara berkelanjutan. Sebagai ujung tombak dan fasilitator pembelajaran di lembaga PAUD, pendidik harus memahami metode untuk meningkatkan kreativitas anak. Setiap anak memiliki kecenderungan atau keinginan untuk mewujudkan potensinya, mewujudkan dirinya, maju, dan mengaktifkan semua kemampuan mereka, menurut Rogers (Munandar, 2005:12).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada TK Negeri Pembina Siulak Mukai Kabupaten Kerinci, terdapat permasalahan yang dihadapi guru salah satunya kurangnya motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terlihat ketika guru menanyakan materi pembelajaran, siswa tampak diam dan tidak bersemangat. Masalah ini salah satunya disebabkan oleh kurangnya penyajian pembelajaran yang terstruktur oleh guru pada awal kegiatan belajar. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan di sekolah kurang menarik sehingga membuat siswa kurang aktif, terdapat siswa yang sibuk sendiri, berbicara sendiri pada saat guru menjelaskan, siswa kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru, siswa asik main sendiri dengan temannya di dalam kelas. Oleh karena itu perlu adanya bentuk pembelajaran secara aktif dan kreatif demi terciptanya suasana belajar yang diminati oleh anak. Dalam tulisan ini akan diuraikan bagaimana menciptakan "Belajar dan Mengajar Secara Kreatif" di kelas untuk menciptakan suasana belajar yang menarik.

METODE

Artikel ini menggunakan metode conceptual paper di mana pencarian data dan bahan penelitian dari sumber dan bukti-bukti ilmiah terhadap buku, artikel-artikel ilmiah, jurnal konferensi, dan sumber lainnya terkait efektivitas belajar dan mengajar secara kreatif yang komprehensif. Pada proses pencarian literatur dilakukan secara online, eliminasi literatur yang tidak relevan, konseptual dari literatur, dan rumusan solusi yang ditawarkan pada

proses pembelajaran belajar dan mengajar secara kreatif. Penulis melakukan pencarian literatur secara online dengan berselancar di web-web akademik dan buku-buku yang menunjang data. Setelah itu, penulis mengeliminasi rujukan yang tidak sesuai dengan mencari benang merah konseptualisasi pembahasan untuk kerangka hasil dan pembahasan. Berdasarkan konseptualisasi tersebut, penulis mengajukan pertanyaan yang menjadi batasan artikel ilmiah ini, yaitu bagaimana pembelajaran belajar dan mengajar secara kreatif. Di sini, penulis melakukan studi pustaka berdasarkan konsep serta tujuan penulisan yang digunakan untuk bahan analisis dalam artikel ilmiah ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seorang pendiri aliran tingkah laku belajar mengatakan belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Menurut Tim Pengembangan Ilmu pendidikan (2007) belajar adalah suatu usaha, suatu proses perubahan yang terjadi pada individu sebagai hasil pengalaman atau hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan berkreasi yang relive permanen dan menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungan dan dunia nyata. Dengan adanya proses belajar maka seseorang akan memperoleh atau memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang lebih baik.

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan beberapa metode dan strategi bervariasi, misalnya bermain peran dan lain-lain. Untuk itu, guru di tuntut mampu merangsang kreativitas peserta didik dalam hal berfikir maupun dalam melakukan suatu tindakan. Kreatif yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik dalam menghasilkan sebuah kegiatan atau aktivitas yang baru yang diperoleh dari hasil berpikir kreatif dengan mewujudkan dalam bentuk sebuah hasil karya yang baru. ornance dan Myres dikutip oleh Triffinger dalam Semiawan (1987:34) berpendapat bahwa belajar kreatif adalah menjadi peka atau sadar akan masalah, kekurangan, kesenjangan dalam pengetahuan, unsur-unsur yang tidak ada, ketidak harmonisan dan sebagainya. Mengumpulkan informasi yang ada, membataskan kesukaran atau menunjukkan (mengidentifikasi) unsur yang tidak ada, mencari jawaban, membuat hipotesis, mengubah dan mengujinya, menyempurnakan dan akhirnya mengkomunikasikan hasilnya.

Proses belajar bermakna adalah proses belajar yang melibatkan berbagai aktivitas peserta didik. Proses belajar yang terjadi pada anak berlangsung pada saat proses pembelajaran. Pada proses belajar ini akan mampu untuk memahami apa yang diajarkan oleh gurunya. Anak pada saat belajar dituntut untuk bisa aktif, karena partisipasi anak sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran kreatif ini guru dituntut bisa benar-benar aktif dalam proses pembelajarannya. Baik dalam metode, cara, strategi maupun media yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Guru mulai mengenalkan kepada anak tentang apa yang akan diajarkan kepada anak.

Guru harus bisa menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari pembelajaran kepada anak didiknya. Proses pembelajaran harus bisa tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran

sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Karena sejatinya guru dan anak adalah dua komponen yang tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya. Sehingga adanya keterkaitan dengan dua hal tersebut. Proses belajar terjadi secara abstrak karena terjadi secara mental dan tidak dapat diamati. Sehingga proses belajar hanya bisa diamati saja jika dan perubahan perilakunya dari seseorang yang berbeda sebelumnya. Menurut Dimyadi dan Mudjiono menyatakan bahwa peserta didik adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Berhasil atau tidaknya pencapaian yang dialami oleh peserta didik dan pendidik baik ketika peserta didik itu disekolah maupun dilingkungannya.

Proses belajar yang menyenangkan akan membantu anak dalam menumbuhkan minatnya. Saat anak sudah tumbuh minatnya maka akan membantunya dalam melakukan segala hal dimasa yang akan datang. Ketika anak belajar secara bertahap maka nantinya akan menjadi senang belajar atau melakukan sesuatu. Sesuai dengan psikologi belajar yakni saat anak belajar maka anak akan senang mengulangi pelajaran (the law effect). Saat senang mengulang pelajaran maka anak akan sering melakukan latihan dan dampaknya anak akan mampu (the law of exercise). Saat anak mampu mengikuti pelajaran anak akan menjadi siap untuk belajar secara mandiri (the law of radines). Tujuan pembelajaran dibagi menjadi tiga kategori. Yaitu (1) Kognitif (kemampuan intelektual); (2) Afektif (Perkembangan moral); (3) Psikomotor (keterampilan). Hal ini juga diperkuat oleh Bloom yang membagi tiga kategori dalam tujuan pembelajaran : yaitu kognitif, afektif, psikomotor (Nasution, 1998 : 25). (1) Belajar membuat proses menguasai keterampilan menjadi lebih lama; (2) Belajar bisa menerapkan pengetahuan; (3) Dapat fokus pada proses; (4) Proses pembelajaran yang baik akan membentuk kemampuan intelektual, berpikir kritis dan munculnya kreativitas serta perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu; (5) Belajar adalah perubahan pada tingkah laku; (6) Belajar mengubah kebiasaan yang buruk menjadi baik; (7) Belajar mengubah sikap negatif menjadi positif; (8) Belajar atau meningkatkan keterampilan atau kecakapan.

Model Triffinger merupakan salah satu dari sedikit model yang menangani masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan. Menurut Shoimin (2014: 219) model Triffinger untuk mendorong belajar kreatif menggambarkan susunan tiga tahap yang mulai dengan unsur-unsur dasar dan menanjak ke fungsi-fungsi berpikir yang lebih majemuk, anak terlibat dalam kegiatan membangun keterampilan pada dua tahap pertama untuk kemudian menangani masalah kehidupan pada tahap ketiga. Menurut Sunata (dalam Shoimin, 2014: 219) model Triffinger adalah suatu strategi pembelajaran yang di kembangkan dari model belajar kreatif yang bersifat developwmtal dan mengutamakan segi proses. Strategi pembelajaran yang di kembangkan Treffinger yang berdasarkan kepada model belajar kreatif nya. Menurut Triffinger (dalam Huda, 2013: 218) model Triffinger adalah model yang berupaya untuk mengajak anak didik berfikir kreatif dalam memecahkan masalah dengan memperhatikan fakta-fakta pentingnya yang ada di lingkungan sekitar lalu munculkan berbagai gagasan dan memilih solusi yang tepat untuk di implementasikan secara nyata.

Menurut Nglimun (2014:179) pembelajaran kreatif dengan basis kematangan dan pengetahuan siap dengan sintaks: keterbukaan-urutan ide penguatan, penggunaan ide kreatif- konflik internal-skill, proses rasa pikir kreatif dalam pemecah masalah secara mandiri

melalui pemanasan-minat-kuriositi-tanya, kelompok-kerjasama, kebebasan-terbuka, reward. Strategi pemecahan masalah kreatif dalam penyelesaian problematika maksudnya segala cara yang di kerahkan oleh seseorang dalam berfikir kreatif, dengan tujuan menyelesaikan suatu permasalahan secara kreatif. Dalam implementasinya, Triffinger dilakukan melalui solusi kreatif. Triffinger (dalam Huda, 2013: 318) menyebutkan bahwa model pembelajaran ini terdiri dari atas 3 komponen penting yaitu understanding challenge, generating ideas, dan preparing for action. Penjelasan sintaknya mengenai model ini sebagai berikut :

- a. Komponen I, understanding challenge (memahami tantangan) yaitu : 1) menentukan tujuan: guru menginformasikan kompetensi yang harus di capai dalam pembelajaran, 2) menggali data : guru mendemonstrasikan atau menyajikan fenomena alam yang dapat mengundang keingintahuan anak, 3) merumuskan masalah: guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi masalah.
- b. Komponen II, Generating ideas (membangkitkan Gagasan) Yaitu memunculkan gagasan : guru memberi waktu dan kesempatan kepada anak didik untuk mengungkapkan gagasannya dan juga membimbing anak didik untuk menyepakati alternatif pemecahan masalah yang akan di uji.
- c. Komponen III, Preparing for Action (mempersiapkan tindakan) Yaitu : 1) mengembangkan solusi : guru mendorong anak didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, 2) membangun penerimaan: guru mengecek solusi yang telah di peroleh anak didik dan memberikan permasalahan yang baru namun lebih kompleks agar anak didik menerapkan solusi yang telah di peroleh.

Adapun menurut Munandar (dalam Shoimin, 2014: 219-220) model Triffinger dari tiga tahapan berikut :

- a. Tahap I : Basic tools atau teknik Kreativitas meliputi keterampilan berfikir divergen dan Teknik kreatif. Adapun kegiatan pembelajaran pada tahap 1 yaitu: 1) guru memberikan ssuatu masalah terbuka dengan jawaban lebih dari satu penyelesaian, 2) guru membimbing siswa melakukan diskusi untuk menyampaikan gagasan atau idenya sekaligus memberikan penilaian pada masing-masing kelompok.
- b. Tahap II, Praktice with procces yaitu memberi kesempatan kenapa siswa untuk menetapkan keterampilan yang telah di pelajari pada tahap 1 dalam situasi praktis. Kegiatan pembelajaran pada tahap II yaitu : 1) guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dengan memberikan contoh analog, 2) guru menerima siswa membuat contoh dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Tahap III, working with real problems yaitu menerapkan keterampilan yang di pelajari pada dua tahap pertama terhadap tantangan pada dunia nyata.

Adapun kelebihan dan kelemahan model pembelajaran ini menurut Huda (2013:320) manfaat yang bisa di peroleh dari menerapkan model ini antara lain (1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memahami konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan. (2) Membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. (3) Mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik karena disajikan masalah pada awal pembelajaran dan memberi keleluasaan kepada anak untuk mencari arah-arrah penyelesaian sendiri. (4) Mengembangkan kemampuan peserta didik mendefinisikan masalah,

mengumpulkan data, menganalisis data, membangun hipotesis dan percobaan untuk memecahkan suatu permasalahan. (5) Membuat peserta didik dapat menerapkan pengetahuan yang sudah dimilikinya ke dalam situasi baru. Menurut Huda (2013: 320) kelamahan dari menerapkan model Triffinger, antara lain (1) Perbedaan level pemahaman dan kecerdasan siswa dalam menghadapi masalah; (2) Ketidaksiapan siswa untuk menghadapi masalah baru yang dijumpai di lapangan; (3) Model ini mungkin tidak terapkan untuk siswa taman kanak-kanak atau kelas awal sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, bahwa yang di maksud dengan model pembelajaran Triffinger adalah model pembelajaran yang berupaya untuk mengajak siswa berfikir kreatif dalam menghadapi masalah. Model triy merupakan model yang menangani masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana masalah kreativitas secara langsung dan memberikan pada aspek kognitif dan afektif siswa dalam pembelajaran. Maka guru harus lebih optimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model Triffinger sehingga meminimalisir terjadinya kekurangan-kekurangan yang terjadi proses pembelajaran.

Teknik Mengajar Secara kreatif dapat dilakukan dengan pemberian pemanasan Teknik pemanasan Yanti memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menimbulkan rasa ingin tahu siswa sehingga diperoleh gagasan sebanyak mungkin. Untuk menumbuhkan suasana kreatif dalam kelas yang memungkinkan siswa untuk membuka dirinya, merasa bebas, dan aman di dalam mengingatkan dan perasaannya. Guru mampu melakukan warming up atau pemanasan, sama seperti sebelum melakukan olahraga, hanya sehat disini pemanasan secara mental. Jika sebelumnya di dalam kelas dituntut untuk melakukan tugas yang sangat terstruktur, seperti mengulang apa yang di ucapkan guru, menghafal, atau mengerjakan tugas- tugas yang hanya memiliki satu jawaban benar, maka siswa memerlukan swicht dari proses pemikiran produktif dan konvergen ke proses pemikiran divergen imajinatif. Tugas atau kegiatan bertujuan untuk meningkatkan pemikiran dan sikap kreatif menuntut cara dan sikap belajar dengan cara berbeda, lebih bebas, terbuka, dan tertantang untuk berperang aktif dengan memberanikan diri dan kesenangan memberikan gagasan sebanyak mungkin. Teknik pemanasan ini pada intinya merupakan kegiatan pra-belajar yang digunakan pada tahap awal pelajaran. Tahap pemanasan ini mengupayakan kondisi pelepasan pikiran pra-belajar dengan cara pembebasan diri dari peraturan-peraturan dan hukum-hukum berfikir yang berlaku. Pembelajaran dikondisikan untuk terbebas dari kebiasaan menjawab dengan tepat, dari batasan-batasan waktu, serta diarahkan untuk lebih banyak menghasilkan ide. Dengan demikian Pemanasan tersebut diharapkan pembelajaran sudah masuk suasana pada suasana pemikiran yang siap untuk menelaah hal baru, dan masalah baru yang akan di pelajari pada tahap pembelajaran berikutnya.

Pemanasan merupakan satu hal yang sangat penting untuk diberikan kepada anak didik, kita perlu melepaskan pikiran kita dengan cara berusaha melepaskan diri dari peraturan dan hukum berfikir yang berlaku. Munandar (199C:44) gagasan yang mengajak siswa beralih ke masalah yang lebih imajinatif dan eksploratif merupakan suatu bentuk upaya eksklusif untuk menstimulasi kreatif siswa dalam menjawab suatu pertanyaan yang memberi kemungkinan banyak jawaban. Sasaran akhirnya adalah mencoba membuka cakeawy siswa dalam melihat suatu masalah, mengajak siswa melihat suatu hal atau

masalah dari berbagai perspektif. Dalam pemanasan ini dapat dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan terbuka (open question) yang dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa. Kemampuan yang di harapkan dalam Teknik memberikan pemanasan yaitu pada aspek kognitif, kelancaran, kelenturan, kognisi, ingatan, dan keaslian. Pada aspek afektif yaitu ingin tahu, mengambil resiko, keterbukaan kepada pengalaman, keingintahuan untuk merespon, keterbukaan kepada pengalaman, keinginan untuk merespon, kepekaan terhadap masalah toleransi terhadap ambiguitas dan kepercayaan diri.

Teknik dan perasaan berakhir terbuka ini ingin mengupayakan agar peserta didik terdorong memunculkan perilaku divergen. Perilaku ini dapat dirangsang dengan cara mengajukan pertanyaan yang memungkinkan pembelajaran mengungkapkan segala perasaan dan pikiran sebagai jawaban. Adapun kegiatan pemikiran dan perasaan terbuka dapat di contohkan dengan andai kata yang mana pertanyaan ini dapat di ungkapkan melalui pertanyaan tentang situasi yang tidak benar atau sesuatu yang bertentangan dengan fakta. Kemampuan yang diharapkan teknik memberikan pemanasan yaitu pada aspek kognitif: kelancaran, kerincian, kondisi dan ingatan, keaslian. Pada aspek efektif: ingin tahu, mengambil resiko, keterbukaan kepada pengalaman, keinginan merespon kepekaan terhadap masalah toleransi terhadap ambil tas dan kepercayaan diri. cara yang paling sederhana untuk merangsang pemikiran kreatif ialah dengan mengajukan pertanyaan yang memberikan kesempatan timbulnya berbagai macam jawaban sebagai ungkapan pikiran dan perasaan serta dengan membantu siswa mengajukan pertanyaan.

SIMPULAN

Di dalam proses pembelajaran dibutuhkan kreativitas baik itu guru maupun anak didik karena dengan beraktivitas tersebut suasana belajar lebih bervariasi dan menyenangkan. Setiap anak memiliki kemampuan untuk menghasilkan sebuah kreativitas, jadi peran guru mengalir aktivitas tersebut dengan teknik atau cara tertentu agar kreativitas anak dapat muncul dan dinikmati oleh orang banyak. Tidak hanya anak yang dituntut untuk kreatif guru juga harus kreatif, sebab guru merupakan modal bagi anak dalam sebuah pembelajaran. Kreatif tidak hanya dari segi benda ataupun karya, kreatif juga bisa dari perilaku, cara dalam menyikapi sesuatu dengan langkah yang unik dan tidak merugikan orang lain.

Anak usia dini memiliki kreativitas yang sangat penting untuk dikembangkan oleh para pendidik. Upaya untuk meningkatkan kreativitas ini perlu dilakukan karena anak usia dini memerlukan bimbingan agar kreativitas yang dimiliki dapat ditingkatkan sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Upaya ini dapat dilakukan dengan baik jika semua pihak memiliki kontribusi yang efektif dalam mendukung pengembangan kompetensi anak. Anak usia dini dengan segala karakteristiknya adalah makhluk Sang Pencipta yang perlu dilatih dan didik sehingga menjadi cerdas, kreatif dan memiliki kompetensi sebagai anak Indonesia yang unggul.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Saputera, Luar sekolah Desa, Basis Pengembangan Luar sekolah di Indonesia, (Makalah, 2008)

- Andin Sefrina, *Deteksi Minat Bakat Anak*, (Yogyakarta: Media Pressindo, 2013) Aulia, *Revolusi Pembuat Anak Candu Membaca*, (Yogyakarta: Flashbooks, 2012)
- Balitbang, *Kreativitas Pembelajaran di Jenjang Dikdas*, (Jakarta: Balitbang Depdiknas, 2007)
- Beetlestone, Florence, *Creative Learning; Strategi Pembelajaran Untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*, (Bandung: Nusa Media, 2013)
- Hernawati, H., & Mulyani, D. (2023). Tantangan dan Peluang Pendidikan Islam dalam menyiapkan Generasi Tangguh di Era 5.0. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 6(1), 1-17
- Mayesty, Marry. 1990. *Creative Activities For Young Children*, 4th Ed: Play Mania Development And Creativity. New York : Delmar Publishers Inc.
- Rumbewas, S. S., Laka, B. M., & Meokbun, N. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 2(2), 201-212.
- Salsedo, J (2006). *Using implicit and explicit theories of creativity to Development apersonality measure for assesing creativity*, Dissertation. New York: Departemen of Psychology at Fordham University.
- Sudarman, Momon. 2013. *Mengembangkan keterampilan berpikir kreatif* : Jakarta : PT Gafindo.
- Utami Munandar, S. C (2002) . *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta : Rineka cipta