

KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PASIR AJAIB

Chyntia Ruth Takahopekang¹, Fifa Erivia Kristianita Danjie², Heni Nafiqoh³

¹ PG PAUD IKIP Siliwangi, Cimahi

² PG PAUD IKIP Siliwangi, Cimahi

³ PG PAUD IKIP Siliwangi, Cimahi

¹Chyntiaruth7@gmail.com, ²fifadantjie82@gmail.com, ³heninafiqoh@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Children are social creatures as well as adults. Children need other people to be able to help develop their abilities, because children are born with all the weaknesses so that without someone else the child is unable to reach a normal level of humanity. To explore the children's potential is needed a stimulus in learning that is by creativity by creating new things through the magic sand game. Aims to find out to what extent the creativity of young children who use the method of playing magic sand compared to children who use ordinary learning media and want to see the results of the creativity ability of children who use learning methods to play magic sand in Group B. Using a quasi-experimental method with a comparison of the control class and the experimental class. The results show that 31,7500 in the control class and treatment giving experimental class get 32,0,025.

Keyword : Creativity, Early Childhood, Play Method, Magic Sand.

ABSTRAK

Anak merupakan makhluk sosial seperti juga orang dewasa. Anak membutuhkan orang lain untuk dapat membantu mengembangkan kemampuannya, karena anak lahir dengan segala kelemahan sehingga tanpa orang lain anak tidak mampu dapat mencapai taraf kemanusiaan yang normal. Untuk menggali potensi anak tersebut diperlukan sebuah stimulus dalam pembelajaran yakni dengan kreativitas dengan menciptakan hal baru melalui permainan pasir ajaib. Bertujuan untuk mengetahui sampai dimana kreativitas anak usia dini yang menggunakan metode bermain pasir ajaib dibandingkan dengan anak yang menggunakan media pembelajaran biasa dan ingin melihat hasil kemampuan kreativitas anak yang menggunakan pembelajaran metode bermain pasir ajaib di Kelompok B. Menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pembandingan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil menunjukkan bahwa 31.7500 pada kelas kontrol dan pemberian treatment kelas eksperimen mendapatkan 32.0625.

Kata Kunci : Keativitas, Anak Usia Dini, Metode Bermain, Pasir Ajaib

PENDAHULUAN

Dunia anak-anak itu unik, penuh fantasi, keingintahuan yang sangat besar, selalu berkembang sesuai dengan perkembangannya. Anak-anak penuh

warna warni dalam perkembangannya. Anak merupakan sesuatu hal yang unik dan lucu dalam pola kehidupannya. Kondisi tersebut sangat kita sayangkan apabila terlewatkan, anak-anak penuh, dan perlu dibimbing dengan baik.

Memahami anak dan berhasil merupakan sesuatu hal yang luar biasa. Anak merupakan individu yang memiliki potensi-potensi yang berbeda satu sama lain, namun saling melengkapi dan berharga. Anak adalah seseorang yang unik, dan bahwa anak bukanlah orang yang dewasa,

Stimulasi pada anak melalui keunikannya, maka pendidikan bagi anak usia dini sesuai dengan dengan tahap perkembangannya. Seorang anak bisa mengeksplorasi atau memberikan sebuah pengalamannya untuk tahu dan paham tentang pengalaman belajar yang diperoleh dengan cara mengamati, meniru, dan bereksperimen secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

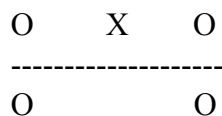
Oleh karena itu, guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran harus disesuaikan dengan alat belajar, sumber belajar dan metode pembelajarannya. Secara psikologis anak berkembang seacara menyeluruh, artinya terdapat kaitan erat antara aspek perkembangan yang satu dengan aspek perkembangan yang lainnya. Untuk memantapkan aspek perkembangan anak maka diperlukan sebuah strategi yang kreatif pada anak, yakni dikembangkan melalui motorik halus anak dengan bermain pasir ajaib. Menurut Sumantri (dalam Anisa, dkk 2018) yang dikatakan keterampilan motorik halus yaitu keterampilan pada anak yang memerlukan kemampuan untuk mengendalikan otot-otot kecil anak sehingga dapat melakukan sebuah keterampilan yang berhasil, perlunya koordinasi mata, dan tangan dalam keterampilan tersebut. Dunia anak diperlukan ruang gerak, berpikir, dan emosional yang dibimbing oleh guru.

Sehingga tiga hal tersebut merupakan potensi dasar dalam diri anak mengantarkan pada tingkat kemandiriannya. Kreativitas anak akan lebih berkembang melalui ide baru yakni dengan melakukan permainan pasir ajaib. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia. Santrock (2002) menegaskan kreativitas merupakan kemampuan memikirkan sesuatu yang baru serta adanya sebuah jalan keluar yang unik pada sebuah masalah. Berdasarkan situasi tersebut, peneliti melakukan eksperimen untuk menunjang kreativitas anak usia dini menggunakan alat peraga yang lebih menarik yaitu Pasir Ajaib. Tujuan penggunaan Pasir Ajaib yaitu peserta didik mendapatkan sebuah pengalaman yang menyenangkan dan mencakup enam aspek perkembangan anak (Bahasa, Sosial Emosi, Kognitif, Sains, Seni dan Fisik Motorik).

METODOLOGI

Penelitian ini memiliki bertujuan melalui permainan pasir ajaib kreativitas anak meningkat. Metode ini adalah metode kuasi eksperimen. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana kedua kelas diberi pretes dan postes. Kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran kreativitas dengan permainan pasir ajaib, sebagai perlakuan dan kelas kontrol mendapatkan pembelajaran yang biasa dilakukan disekolah. Sebelum diadakannya perlakuan terdapat pemberian tes awal atau pretes untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian setelah diberikan perlakuan diadakannya tes akhir atau postes.

Desain penelitian menurut Ruseffendi (2010:53) digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

- X : Kreativitas Permainan Pasir Ajaib
- O : Soal pretes = Soal postes (tes kemampuan kreativitas permainan pasir ajaib)
- : Pengambilan sampel tidak secara acak subjek.
- O4 : pengukuran kemampuan akhir pada kelompok kontrol.

Populasi yang diambil adalah seluruh siswa TK BPK Penabur sedangkan sampel yang diambil adalah kelompok B. Sampel penelitian ini sebanyak 28 orang siswa, terdiri dari 14 laki-laki dan 14 perempuan. Dengan rincian kelas B1 14 orang yang terdiri dari 6 laki-laki dan 8 perempuan. Kelas B2 14 orang yang terdiri dari 6 laki-laki dan 8 perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksperimen. Berdasarkan banyak desain dalam penelitian eksperimen maka peneliti ingin menggunakan penelitian *quasi eksperimen* yang bertujuan untuk melihat pengaruh terhadap pembelajaran dikelas dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.

Peneliti mengambil sampel sebanyak 28 anak yaitu anak perempuan 8

(delapan) orang dan anak laki-laki 6 (enam) orang. Dalam penelitian ini peneliti memberikan perlakuan yang berupa praktik langsung di kelompok menggunakan media pasir ajaib pada 14 (empat belas) anak perempuan dan laki-laki dan metode penggunaan metode pembelajaran biasa pada 14 (empat belas) anak perempuan dan laki-laki.

Pembahasan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan, untuk menjawab semua masalah yang telah diajukan pada bab sebelumnya, tujuannya adalah untuk menelaah kemampuan kreativitas siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pasir ajaib lebih baik daripada dengan pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah. agar mengetahui apakah tujuan tersebut tercapai, maka diperlukan analisis data dan dibahas pada bab ini, untuk menguji hipotesis penelitian dilakukan pengolahan data menggunakan *software* khusus pengolahan data yaitu *SPSS 25* dan *Microsoft office Excel 2010*. Berikut disajikan deskripsi statistik hasil skor kemampuan kreativitas siswa dan skala media pembelajaran pasir ajaib.

Dari data mentah yang diperoleh bahwa untuk aspek kemampuan kreativitas, rata-rata skor pretes pada kelas eksperimen memperoleh hasil 8,36 dan pada kelas kontrol memperoleh rata-rata pretes sebesar 5,71. Selisihnya adalah 2,65 dan ini menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan awal kedua kelas tidak jauh berbeda. Untuk hasil postes pada kelas eksperimen memperoleh hasil rata-rata 13,36 dan pada kelas kontrol sebesar 6,86. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan kreativitas siswa yang menggunakan media pembelajaran pasir ajaib lebih baik

daripada yang menggunakan metode pembelajaran biasa dengan selisih postes kedua kelas sebesar 6,5.

Sedangkan hasil rata-rata N-gain kemampuan kreativitas yang disajikan pada tabel 4.1 untuk kelas eksperimen sebesar 6,00 dan untuk kelas kontrol sebesar 1,00 dari kedua data tersebut terlihat bahwa rata-rata N-gain kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol dengan selisih 5,00 Dan berdasarkan interpretasi menurut Hake (Herdiman, 2017: 200) N-gain siswa yang menggunakan pembelajaran pasir ajaib termasuk klasifikasi peningkatan yang sedang dan untuk N-Gain siswa yang menggunakan pembelajaran biasa termasuk klasifikasi peningkatan yang rendah.

Adapun kemampuan deskripsi kreativitas anak dengan menggunakan media pasir ajaib dapat dilihat pada data statistik di bawah ini.

Tabel 1

Deskripsi kreativitas anak melalui media pasir ajaib

Aspek	Data Statistik	Kelas Eksperimen	Kelaas Kontrol
Media Pasir Ajaib	N	14	14
	X	13,36	6,86
	(%)	15,5833	8,0000
	S	3,177012	1,994498

Kemampuan kreativitas siswa setelah memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media pasir ajaib secara umum telah dianalisis dan dapat dilihat pada Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas yang pembelajarannya menggunakan media pasir ajaib lebih baik dibandingkan

dengan pembelajaran biasa, hal ini disebabkan karena pada saat pembelajaran dengan menggunakan media pasir ajaib anak dapat melakukan pembelajaran, melakukan praktek meniru huruf dengan diatas pasir dan percaya diri untuk menyebutkan nama dan makna dari hal yang mereka lakukan serta menjawab konsep yang ditanyakan guru juga menuangkan ide-ide sesuai yang dipikirkannya.

Pembahasan

Kelas eksperimen memperoleh pendekatan dengan media pembelajaran pasir ajaib sebagai perlakuan, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran biasa yaitu pembelajaran dengan metode konservatif atau metode klasikal. Pada kelas eksperimen semua langkah-langkah pembelajaran dikonstruksi dengan menggunakan media pasir ajaib disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pendekatan media pembelajaran pasir ajaib sedangkan di kelas kontrol kegiatan pembelajarannya dilakukan dengan cara mendengarkan guru berbicara atau berorientasi pada guru.

Sedangkan untuk analisis tahap kedua penelitian merupakan analisis terhadap data akhir yang diperoleh peneliti sebagai syarat bahwa objek yang akan diteliti merupakan objek yang secara statistik sah dijadikan sebagai objek penelitian. Data yang digunakan untuk analisis tahap akhir penelitian ini adalah data nilai post-test kelas eksperimen B perempuan dan kelas B laki-laki. Berdasarkan data tersebut untuk menganalisis data akhir penelitian, peneliti melakukan dua buah uji statistik yaitu perhitungan data hasil *post-test*

yang diberlakukan pada kelompok eksperimen B (5-6 tahun) perempuan dan laki-laki serta kelompok kontrol B (5-6 tahun) perempuan dan laki-laki. Sedangkan untuk analisis tahap kedua penelitian merupakan analisis terhadap data akhir yang diperoleh peneliti sebagai syarat bahwa objek yang akan diteliti merupakan objek yang secara statistik sah dijadikan sebagai objek penelitian. Data yang digunakan untuk analisis tahap akhir penelitian ini adalah data nilai post-test kelas eksperimen B perempuan dan kelas B laki-laki. Berdasarkan data tersebut untuk menganalisis data akhir penelitian, peneliti melakukan dua buah uji statistik yaitu perhitungan data hasil *post-test* yang diberlakukan pada kelompok eksperimen B (5-6 tahun) perempuan dan laki-laki serta kelompok kontrol B (5-6 tahun) perempuan dan laki-laki.

Berdasarkan hasil analisis mengenai data postes antar kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas siswa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol dan berdasarkan hasil analisis data *n-gain* bahwa terdapat peningkatan kemampuan kreativitas siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pasir ajaib. Pada proses pembelajaran anak-anak kelas B terutama pada pembelajaran kreativitas sebelum penerapan metode pembelajaran menggunakan media pasir ajaib (sesuai tema), setelah peneliti observasi maka didapatkan hasil pengumpulan data secara observasi ditemukan bahwa guru kurang memunculkan media alat bantu proses pembelajaran sehingga kreativitas anak kurang tergal, ini terlihat disaat proses pembelajaran dimana guru hanya

menggunakan media yang kurang menarik atau seadanya sehingga terlihat anak kurang antusias sampai tidak mau mengikuti atau tidak peduli ketika proses pembelajaran berlangsung. Dan hasil dari observasi terhadap guru, yang menyatakan bahwa memang pembelajaran media pasir ajaib juga sangat jarang dilakukan, jadi guru kurang kreatif dalam menyediakan media pembelajaran, serta kurang menggunakan metode pembelajaran, dan kurang tahu tentang kegiatan apa saja yang dapat meningkatkan kreativitas pada anak. Serta kalau dilihat dari hasil observasi mengenai kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 13 yang mencakup 6 aspek perkembangan, yaitu (1) Nilai Agama dan Moral, (2) Fisik Motorik, (3) Bahasa, (4) Kognitif, (5) Sosial Emosional dan Kemandirian, (6) Seni. Jika dilihat dari dokumen yang dimiliki sudah memadai hanya kurang tersktruktur dengan baik.

Berdasarkan hasil analisis mengenai data postes antar kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas siswa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol dan berdasarkan hasil analisis data *n-gain* bahwa terdapat peningkatan kemampuan kreativitas siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pasir ajaib.

Pada proses pembelajaran anak-anak kelas B terutama pada pembelajaran kreativitas sebelum penerapan metode pembelajaran menggunakan media pasir ajaib (sesuai tema), setelah peneliti observasi maka didapatkan hasil pengumpulan data secara observasi ditemukan bahwa guru kurang memunculkan media alat bantu proses

pembelajaran sehingga kreativitas anak kurang tergali, ini terlihat disaat proses pembelajaran dimana guru hanya menggunakan media yang kurang menarik atau seadanya sehingga terlihat anak kurang antusias sampai tidak mau mengikuti atau tidak peduli ketika proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari observasi terhadap guru, yang menyatakan bahwa memang pembelajaran media pasir ajaib juga sangat jarang dilakukan, jadi guru kurang kreatif dalam menyediakan media pembelajaran, serta kurang menggunakan metode pembelajaran, dan kurang tahu tentang kegiatan apa saja yang dapat meningkatkan kreativitas pada anak. Serta kalau dilihat dari hasil observasi mengenai kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 13 yang mencakup 6 aspek perkembangan, yaitu (1) Nilai Agama dan Moral, (2) Fisik Motorik, (3) Bahasa, (4) Kognitif, (5) Sosial Emosional dan Kemandirian, (6) Seni. Jika dilihat dari dokumen yang dimiliki sudah memadai hanya kurang tersktruktur dengan baik.

Selain masalah yang disampaikan diatas adalah bahwa anak-anak kurang diberikan ruang untuk mengeksplere kemampuan lain yang menunjang kecerdasan kognitifnya sehingga kreativitas pada anak kelompok B masih rendah, karena khususnya dalam kegiatan Pembelajaran meningkatkan kreativitas ini lebih ke kegiatan yang sederhana tanpa menggunakan metode pembelajaran terutama dalam proses pembelajaran di kelas. Ketika proses pembelajaran dilaksanakan anak hanya duduk diam mendengarkan gurunya berbicara tanpa anak melakukan percakapan timbal balik atau respon yang mencerminkan anak ingin tahu. Dari hasil

pengamatan tersebut, peneliti mengemukakan bahwa anak-anak hanya menjadi pendengar ketika guru berbicara, tanpa ada sesuatu yang menarik yang membuat anak untuk aktif. Oleh karena itulah peneliti memberikan kegiatan-kegiatan yang dapat melibatkan anak dalam pembelajaran dengan menggunakan media pasir ajaib.

Hal ini sesuai dengan ungkapan salah satu ahli bahwa :

Piaget mengatakan, bahwa: *the principal goal of education is to create men who are capable of doing new things, not simply of repeating what other generations have done men who are create, inventive, and discoverers* (Mulyasa 2016: 126).

Dalam tulisan ini pembahasan utama mengenai kreativitas difokuskan pada penciptaan karya seni rupa, dengan mendasarkan pada: 1) kelancaran; 2) keluwesan (fleksibilitas); 3) orisinalitas dalam berpikir; dan 4) kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaca, memperinci) suatu gagasan karya seni dimulai dengan: meresapi keindahan bentuk, mencerna objek untuk dijadikan subjek karya seni, dan kemampuan mengekspresikan ide dan gagasan. Proses representasi ini adalah: menciptakan simbol bentuk, warna dan garis menjadi karya yang dapat berbicara tentang diri dan lingkungannya (Sunarto, 2018).

Setelah perlakuan atau treatment diberikan, Pada proses post test peneliti bertanya kepada anak-anak, untuk mengingat kembali metode eksperimen / pembelajaran menggunakan media pasir ajaib, apa saja yang telah dilakukan, agar peneliti tahu seberapa ingat anak saat mengikuti kegiatan pada saat pembelajaran mengenal benda disekitar

lingkungan anak (sesuai tema) berlangsung dan apakah kreativitas pada masing-masing anak sudah meningkat atau belum saat peneliti menanyakan lagi media pasir ajaib, apa saja yang diingat ketika pembelajaran dilakukan dan setelah penerapan metode pembelajaran media pasir ajaib dilakukan, anak semakin antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan selalu ingin lagi melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan media pasir ajaib yang berbeda-beda (sesuai tema). Hal ini menunjukkan bahwa metode eksperimen dengan menggunakan media pasir ajaib yang dikemas dengan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan dan baru diterima oleh anak.

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan, bahwa ada perubahan yang terjadi pada keterampilan akhir dan kreativitas pada anak dalam pembelajaran menggunakan media pasir ajaib pada anak usia 5-6 tahun, dimana skor rata-rata hasil post test adalah 13,36. Kondisi akhir menunjukkan hasil yang cukup bagus, dilihat dari hasil post test yang semuanya di kategori yang sedang, ini menunjukkan adanya pengaruh dari pembelajaran media pasir ajaib.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan setelah diterapkannya Metode Eksperimen atau pembelajaran menggunakan media pasir ajaib dikemas belajar seraya bermain. Dengan metode pembelajaran menggunakan media pasir ajaib anak belajar membuktikan sendiri proses dan hasil yang dilakukannya dan membuat kesimpulan dari apa yang anak alami sendiri dan anak sangat antusias ketika pembelajaran mengenal bentuk, warna dan konsep kasar halus dimulai. Hal ini

menunjukkan bahwa metode pembelajaran menggunakan media pasir ajaib ini merupakan salah satu metode yang cocok atau tepat dalam meningkatkan kreativitas anak terutama dalam pembelajaran mengenal macam-macam bentuk yang ada disekitar lingkungan anak.

Teori kognitif Jean Piaget, usia dini ada pada tahap sensori motorik dan praoperasional, yakni dimana anak belum mampu mengoperasionalkan. Operasional yang dimaksud yakni kegiatan yang dilakukan dengan mental bukan fisik. Tahap ini dikenal dengan “*symbolic function*”, kemampuan untuk mempresentasikan sesuatu dengan menggunakan simbol atau kata-kata, *gesture*, dan benda (Yusuf, 2000: 56). Beaty (2013: 123) mengatakan anak memiliki kognitifnya dengan cara manipulasi (meniru), *mastery* (mengulang) dan *meaning* (makna) hingga pada akhirnya tumbuh semangat dalam diri anak untuk melakukannya.

Dalam permainan media pembelajaran pasir ajaib, yang diharapkan perkembangan kreativitas pada anak sesuai STPPA, adalah: a. Mengenal lambang-lambang huruf, angka, gambar. b. Menambah perbendaharaan huruf. c. Mengenal benda sesuai dengan kata / nama. d. Menambah perbendaharaan kata anak.

Menurut Haryono (2013), bahwa dengan menggunakan permainan (*games*), diharapkan mampu memberikan rasa gembira dan senang terhadap suatu materi pelajaran. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Menciptakan belajar dari pasif ke aktif, dari kaku ke gerak, serta dari jenuh jadi riang. Melalui ini

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.2 | Maret 2020

diharapkan tujuan belajar dapat tercapai secara maksimal melalui suasana yang menarik walaupun yang dikerjakan adalah hal sulit atau berat. Permainan dalam pembelajaran menumbuhkan inovasi melalui proses aktif dan kreatif dengan alasan sebagai berikut: a. Permainan menjadi menarik b. Permainan menantang untuk memecahkan masalah, dan c. Permainan kooperatif dan kompetitif yang sehat.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran menggunakan media pasir ajaib mempunyai kelebihan yaitu membangkitkan rasa ingin tahu anak untuk melakukan atau mencoba atau praktek membuat macam-macam bentuk untuk membuktikan yang belum pernah anak lakukan sebelumnya. Secara umum, Hasilnya dapat dikatakan bahwa metode eksperimen pembelajaran menggunakan media pasir ajaib memberikan pengaruh nyata terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun.

KESIMPULAN

1. Meningkatkannya kreativitas anak melalui metode bermain pasir ajaib. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan perkembangan kreativitas yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yaitu perkembangan kreativitas pada kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol, dari nilai rata-rata dan taraf signifikansi yang dihasilkan dari perhitungan uji *paired sample t-test* data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Berdasarkan hasil belajar tersebut, menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan

hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, Z., & Risma, D. (2018). *The Effect of Kinetic Sand On Fine Motor Skills Of Children Aged 5 Years At TK RIADHUSSOLIHIN RAMBAH*. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/download/19770/19111>. [diunduh tanggal 17 September 2019].
- Beatty, J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Ketujuh*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Herdiman, I. (2017). Penerapan Open-Ended Untuk Meningkatkan Penalaran Matematik Siswa SMP. *Jurnal JES Matematika* Vol 3 No. 2 September 2017. https://www.researchgate.net/publication/330906665_PENERAPAN_PENDEKATAN_OPEN-ENDED_UNTUK_MENINGKATKAN_PENALARAN_MATEMATIK_SISWA_SMP. [diunduh tanggal 20 Agustus 2019].
- Mulyasa, E. (2016). *Menjadi Guru Profesional menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Rosdakarya
- Santock, J.W. (2002). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Sunarto, 2018. *Pengembangan Kreativitas-Inovatif dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi*. *Jurnal Refleksi Edukatika* Vol.8, No.2 (2018).<https://jurnal.umk.ac.id/>

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)

Vol.3 | No.2 | Maret 2020

index.php/RE/article/view/2348.

[diunduh tanggal 20 September
2019].

Yusuf, S. (2000). *Psikologi
Perkembangan Anak & Remaja*.
Bandung : Remaja Rosdakarya.