

**PENGARUH KEGIATAN BERMAIN PARALEL DENGAN MEDIA BAHAN BEKAS
TERHADAP KEMAMPUAN KREATIVITAS
ANAK DI TK AISYIYAH MACCINI TENGAH
KOTA MAKASSAR**

Nur Elasari

Prodi PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Nurelasari041@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengentahui gambaran kemampuan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar, untuk mengetahui adakah pengaruh kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas terhadap kemampuan kreativitas anak di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar. Pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian *quasi-experimental design* atau eksperimen semu. Populasi penelitian adalah seluruh anak didik TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar, sampel penelitian ini sebanyak 20 anak yang terdiri dari 10 kelompok eksperimen dan 10 kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik nonparametrik. Pembelajaran melalui kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas terhadap kemampuan kreativitas anak berpengaruh positif terhadap kemampuan menyimak anak. Hal ini dapat dilihat dengan membandingkan rata-rata kedua kelompok perlakuan. Untuk kelompok eksperimen rata-rata berada pada kategori berkembang sangat baik sedangkan untuk kelompok kontrol rata-ratanya berada pada kategori belum berkembang sehingga jika dibandingkan rata-rata dua kelompok tersebut kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol. Dengan demikian, ada pengaruh positif kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas terhadap kemampuan kreativitas anak di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar.

Kata Kunci : Bermain Paralel, Media Bahan Bekas, dan Kreativitas

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk pendidikan anak usia 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini sangatlah penting karena pendidikan sejak dini atau prasekolah merupakan bentuk pendidikan yang dibutuhkan manusia dikehidupan yang akan datang. Sehubungan dengan ini sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa : Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 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.

Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non-formal, dan informal. Pendidikan anak usia dini jalur formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), raudatul athfal, (RA) atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan non-formal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan in-formal berbentuk pendidikan

keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Salah satu cara yang dapat mengasah kemampuan kreativitas anak adalah bermain paralel dengan media bahan bekas, dimana bermain paralel adalah kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri, sehingga dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia dini.

Dengan bermain paralel disinilah anak akan lebih berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan pembelajarannya yang dikemas dalam bentuk bermain, dari sinilah anak akan mengeluarkan ide-ide barunya dan anak akan lebih fokus dalam membuat karya seninya, karna mereka masing-masing memiliki alat permainan yang sama jadi anak tidak saling mengganggu satu samalain ketika sedang bermain.

Aktivitas bermain dengan media bahan bekas merupakan aktivitas yang sangat digemari anak-anak dan mempunyai manfaat bagi perkembangannya untuk mengungkapkan gagasan serta perasaan mereka yang berkembang secara alami, biasa anak pada usia dini sudah mampu berkonsentrasi tergantung pada aktivitas bermain yang dilakukan anak. Bermain dengan media bahan bekas merupakan

permainan yang menarik dan menantang bagi anak.

TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar tidak memiliki keterampilan dalam menggunakan media bahan bekas. Anak kurang kreatif dalam membentuk mainan dari Koran bekas, namun diakui sebagian anak lainnya sudah terampil artinya kreativitas anak di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar tidak optimal.

Rendahnya kemampuan kreativitas anak di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar oleh beberapa factor antara lain pembelajaran yang kurang menarik, guru yang kurang menstimulus kreativitas anak, kurangnya alat permainan yang disediakan oleh sekolah, guru sering memberikan alat permainan produk jadi, dan pemberian tugas yang diberikan kepada anak hanya tergantung pada buku-buku kegiatan yang diperoleh oleh dinas pendidikan setempat.

KAJIAN PUSTAKA

1. Bermain Paralel

Menurut Soegeng Santoso (Kamini, 2005), bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Bermain paralel adalah kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri. Apa yang dilakukan seseorang tidak tergantung anak yang lain. Anak biasanya bicara satu sama lain, tetapi apabila seseorang meninggalkan tempat, yang lain tetap melanjutkan kegiatan bermain. Apa yang dilakukan seorang anak yang tidak tergantung pada yang dikerjakan anak lain. Anak-anak yang mengajarkan “puzzle” biasanya merupakan contoh bermain paralel.

2. Pengertian Media Bahan Bekas

Barang bekas dimaksudkan semua barang yang telah tidak dipergunakan atau tidak dapat dipakai lagi atau dapat dikatakan sebagai barang yang sudah diambil bagian utamanya (Iskandar, 2006)

3. Pengertian Kemampuan Kreativitas

Setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar dan inheren (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berfikir kreatif dan produktif. Anak akan berkreativitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan terasah untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitaslah yang

menjadikan manusia berkualitas dan sukses dalam hidupnya.

Munandar (1992: 46) mengemukakan bahwa kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).

Maka kreativitas berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta, dan memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kreatif adalah kemampuan untuk

menciptakan sesuatu yang baru. Menurut Lawrence Chaplin (Rachmawati dan Kurniati, 2005) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam bidang seni atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

4. Kerangka Pikir

Perencanaan sumber belajar yang dilakukan oleh guru akan memperikan manfaat apabila guru dapat menyiapkan dan memilih sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik, minat dan tujuan pembelajaran anak yang hendak dicapai. Dalam hal ini kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang perlu ditingkatkan, perkembangan kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengemukakan hal-hal baru. Rendahnya kreativitas anak yang disebabkan oleh kegiatan yang kurang memotivasi anak dalam mengembangkan kreativitasnya menyebabkan kreativitas anak tidak berkembang dengan baik, maka dalam usaha pengembangan kreativitas anak diperlukan adanya sebuah kegiatan yang mampu mengoptimisasi seluruh anak didik dalam mengembangkan kemampuan anak dalam menciptakan suatu karya yang

unik dan menarik dari bahan bekas melalui kegiatan bermain paralel.

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk menganalisis pengaruh bermain paralel dengan media bahan bekas terhadap kemampuan kreativitas anak.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini *Quasi Experimental*. Penggunaan jenis penelitian ini berdasarkan sifat populasi, yakni anak didik yang tidak tetap dan bervariasi.

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau yang mempengaruhi yaitu pengaruh kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas, dan variabel terikat atau yang dipengaruhi yaitu kreativitas anak.

2. Desain dan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design* dimana pengukuran dilakukan melibatkan 2 kelompok yakni kelompok eksperimen

dalam hal ini adalah kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas dan kelompok kontrol dalam hal ini adalah kegiatan pembelajaran konvensional dengan bahan bekas.

Adapun desain ini digambarkan sebagai berikut :

O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

Gambar 3.1 : Desain Penelitian

O₁ dan O₃ : Pengukuran pertama (awal) kemampuan kreativitas anak sebelum subyek diberikan perlakuan kegiatan bermain paralel dengan menggunakan media bahan bekas.

X : *Treatment* atau perlakuan (kegiatan bermain paralel dengan menggunakan media bahan bekas).

O₂ : Pengukuran kedua setelah subjek diberikan kegiatan bermain paralel dengan menggunakan media bahan bekas.

O₄ : pengukuran yang tidak diberi perlakuan kegiatan bermain

paralel dengan menggunakan media bahan bekas.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian dimaksudkan agar tidak terjadinya kesalahan penafsiran terhadap setiap variabel. Berikut ini adalah definisi operasional variabel:

1. Kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas yaitu salah satu model pembelajaran menggunakan media dari bahan bekas, seperti kertas, kardus, stik, dan lain-lain. Yang dimana anak diberikan kesempatan untuk menggali sendiri pengetahuannya tentang materi tersebut dan melihat anak seberapa jauh kemampuannya untuk menyangkutpautkan materi dengan kehidupan sehari-harinya.
2. Kreativitas anak yaitu kemampuan seseorang anak untuk melahirkan sesuatu yang baru dan memecahkan masalah secara imajinatif dan untuk mempunyai anak didik yang kreatif guru membiarkan anak dengan bebas melakukan, memegang, menggambar, membentuk maupun membuat dengan caranya sendiri. Munculkan daya kreatifitas anak dengan membiarkan anak menuangkan imajinasinya.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik di TK Aisyiyah Maccini Tengah pada kelompok B yang berjumlah 29 anak. Kemudian ditetapkan sebagai kelompok eksperimen pada kelompok B1 10 anak dan kelompok kontrol pada kelompok B2 10 anak 9 anak lainnya ikut di libatkan dalam proses belajar tetapi peneliti berfokus pada 20 anak.. Dimana penepatan kelompok anak ini ditetapkan pada anak yang aktif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

2. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh sebelum dan setelah penggunaan kegiatan bermain paralel dengan media dari bahan bekas dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik non parametrik.

1. Teknik Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan kemampuan kreativitas anak didik dengan menggunakan uji Wilcoxon. Dalam penelitian ini menggunakan uji wilcoxon

untuk menganalisis data berpasangan karena adanya dua perlakuan yang berbeda.

Selanjutnya guna memperoleh gambaran umum mengenai rata-rata tingkat kemampuan kreativitas anak dilakukan dengan perhitungan rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{N} \quad (\text{Sudijono, 2015:81})$$

Dimana :

P = Rata-rata

$\sum X$ = Nilai/harga x

N = Jumlah data

2. Teknik Analisis Statistik nonparametrik
Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik nonparametrik. Statistik nonparametrik digunakan apabila ukuran sampel sedemikian kecil sehingga distribusi sampel atau populasi tidak mendekati normal, dapat menggarap data yang berskala ordinal atau berperingkat. Jadi, untuk analisis uji beda di gunakan analisis uji beda Wilcoxon Signed Rank Test dengan rumus sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \frac{N(N+1)}{4}}{\sqrt{\frac{N(N+1)(2N+1)}{24}}}$$

Keterangan :

Z : Landasan pengujian

T : Keseluruhan jumlah rangking yang bertanda sama

N : Jumlah sampel

Kriteria keputusan pengujiannya adalah :

H₀ : Tidak ada pengaruh kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok B di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar.

H₁ : Ada pengaruh kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok B di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar.

H₀ : Diterima apabila $T_{hitung} < T_{tabel}$ dan $Z_{hitung} < Z_{tabel}$, artinya tidak ada pengaruh kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar.

H₁ : Diterima apabila $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ dan $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$, artinya ada pengaruh kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Aisyiyah Maccini Tengah Kota Makassar.

HASIL PENELITIAN

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Taman kanak-kanak aisyiyah macini tengah meru pakan satuan PAUD yang dikelola dengan manajemen berbaris masyarakat dibawah naungan yayasan aisyiyah maccini. Taman kanak-kanak ini berkedudukan di kota Makassar, tepatnya di jalan urip sumoharjo no. 60 F.

Taman kanak-kanak aisyiyah maccini tengah memiliki 8 pegawai yang terdiri dari kepala sekolah yaitu ibu Syahribulan,S.Pd, M.P, 6 orang guru, dan seorang operator. Jumlah anak didik Taman kanak-kanak aisyiyah maccini tengah tahun ajaran 2017/2018 yaitu sebanyak 29 anak didik.

Taman kanak-kanak aisyiyah maccini tengah memiliki ruang belajar yang terdiri dari 6 ruang kelas untuk kelompok B yaitu B1, B2, dan B3. Selain itu, juga memiliki 1 ruang kepala sekolah.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil perhitungan uji wilcoxon terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kreativitas anak yang mengikuti kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas dengan anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan palstisin, mewarnai, bermain

balok, serta menyusun bentuk dari yang terbesar hingga yang terkecil. Dalam hal ini, rata-rata hasil skor kemampuan kreativitas anak yang mengikuti kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil skor kemampuan kreativitas anak yang mengikuti pembelajaran palstisin, mewarnai, bermain balok, serta menyusun bentuk dari yang terbesar hingga yang terkecil.

Hal ini disebabkan karena kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas dapat mempermudah proses pembelajaran di sekolah serta tidak memberatkan beberapa pihak seperti guru dan orangtua murid dikarenakan bahan bekas mudah untuk di dapat serta tidak memerlukan biaya, pembelajaran dengan media bahan bekas dapat membuat anak lebih bersemangat karna anak dapat terlibat langsung dalam pembuatan media, dari sinilah anak dapat mengeluarkan imajinasinya serta berfikir cepat dan lebih berkonsentrasi dalam membuat media sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak. Dari media bahan bekas anak dapat mengenal dan mengetahui bahwa bahan bekas masih dapat dipergunakan untuk membuat karya sesuai keinginan anak, serta dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak yaitu dengan kegiatan bermain paralel dengan media

bahan bekas yang telah di sediakan dan meningkatkan minat anak untuk berkreasi. Selain itu, anak dapat mengenal bahan bekas yang aman untuk dipergunakan dan di daur ulang menjadi suatu karya yang menarik.. Hal ini berarti bahwa dalam kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas secara langsung dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak.

Sebagaimana digambarkan oleh ahli Iskandar, 2006 bahwa barang bekas dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk karya seni rupa memiliki nilai estetis dan nilai ekonomis sehingga untuk menciptakan karya seni rupa tanpa harus membeli. Barang bekas merupakan salah satu alternatif untuk didayagunakan dan dimanfaatkan sebagai media berkarya seni rupa yang mudah dijangkau untuk memperolehnya.

Dalam penelitian ini, adapun kegiatan yang diberikan dijelaskan dalam scenario pembelajaran yang telah di buat. Kegiatan tersebut antara lain pertama-tama guru menyampaikan dan menjelaskan tentang tema pembelajaran. selanjutnya menyampaikan bahwa akan dilakukan kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas. Namun, sebelum bermain, terlebih dahulu mempersiapkan anak dengan

mengatur tempat duduk anak. Setelah anak duduk, guru membagikan media bahan bekasnya.kemudian anak mulai bermain dan membuat apapun sesuai tema dari bahan bekas yang ada. Setelah karya anak sudah jadi, dilakukan tanya jawab tentang perasaan anak mengenai kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas. Selanjutnya, dilakukan pengenalan bentuk-bentuk karya anak yang telah dibuat menggunakan bahan. Peran guru sebagai pendidik dalam kegiatan ini adalah mengarahkan anak untuk memahami karya yang telah di buat dan mengajak anak menyebutkan bentuk karya apa yang telah dibuat.

Kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas membuat anak terlihat nampak sangat bersemangat ketika diberi alat dan bahan bekas untuk berkarya sesuai imajinasi anak. Anak-anak juga sering kali merasa penasaran setiap kegiatan kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas dilaksanakan, anak bertanya dan menerka-nerka tentang apa guna dari bahan bekas yang disediakan. Sehingga, anak dapat berimajinasi dan mengembangkan kemampuan kreativitas anak, kegiatan ini juga meningkatkan rasa ingin tahu anak yang sangat membantu mengembangkan setiap potensi dalam diri untuk mengembangkan aspek-aspek

perkembangan baik nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, seni, maupun social emosional.

Sementara pada pembelajaran menggunakan plastisin, mewarnai, bermain balok, dan menyusun bentuk, anak terlihat biasa saja dikarenakan kegiatan tersebut sudah biasa dilakukan sehingga anak kurang berimajinasi dan kurang kreatif dalam hal mengerjakan tugasnya.

Dengan demikian dapat diketahui ada perbedaan hal yang menyebabkan perbedaan skor kemampuan kreativitas anak antara kelompok yang mengikuti kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas dengan pembelajaran menggunakan plastisin, mewarnai, bermain balok dan menyusun bentuk, dimana skor kemampuan kreativitas anak yang mengikuti kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas lebih tinggi daripada yang mengikuti pembelajaran menggunakan plastisin, mewarnai, bermain balok dan menyusun bentuk .

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan uji statistik pada pembahasan sebelumnya,

maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil kemampuan kreativitas bagi kelompok anak yang mengikuti kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas termasuk kategori tinggi sedangkan hasil kemampuan kreativitas bagi kelompok anak yang tidak mengikuti kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas termasuk kategori sedang.
2. Terdapat pengaruh efektif penerapan kegiatan bermain paralel dengan media bahan bekas terhadap kemampuan kreativitas pada anak kelompok B di Taman Kana-kanak Aisyiyah Maccini Tengah

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka di kemukakan beberapa saran, sebagai berikut :

1. Bagi guru, hendaknya semaksimal mungkin meningkatkan kemampuan kreativitas anak, menciptakan situasi pembelajaran yang bersifat menyenangkan bagi anak didik sehingga anak terus termotivasi dalam belajar, juga di harapkan agar dapat menggunakan kegiatan bermain parallel dengan media bahan bekas dalam kegiatan mengajar.

2. Bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti aspek-aspek perkembangan anak yang dapat distimulasi dengan kegiatan bermain parallel dengan media bahan bekas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.
- Depdiknas. 2003. *Bahan Sosialisasi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Desmita. 2016. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Fadillah. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.
- Fadillah, dkk, 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Kencana.
- Iskandar, Agus. 2006. *Daur Ulang Sampah*. Jakarta : Azka Mulia Media.
- Kamtini dan Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Masitoh, dkk, 2005. *Pendekatan Belajar Aktif Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana.
- Munandar, Utami. 1992. *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta : Gramedia.
- Nilawati, Eva Sativa. 2010. *Menyulap Sampah Jadi Kerajinan Cantik*. Jakarta : Nobel Edumedia.
- Sinring, A. dkk, 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan Makassar*. Badan Penerbit UNM.
- Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : PT.Alfabeta.
- Sumber Belajar Penunjang PLPG Mata Pelajaran/Paket Keahlian Guru Kelas TK. 2016. *Bermain dan Permainan*. Jakarta. Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Suratno . 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Suryoto, Bagong. 2008. *Peduli Lingkungan* . Jakarta : Prima Info Sarana.

Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat publishing

Vidya Fakhriyani, Diana. 2016. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains(online)*.
<file:///C:/Users/toshiba/Downloads/216-516-1-SM.pdf>. (diakses 17 januari 2018)

Yuliarti, Nurheti . 2010. *Dari Sampah Jadi Berkah*. Yogyakarta : ANDI.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana Prenada Media