

Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Kolaboratif Terhadap Kreativitas Bermain Mozaik Anak Usia 5-6 Tahun

Nabilah Hf¹⁾, Parwoto²⁾, Muhammad Yusri Bachtiar³⁾

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar

¹ email: bilanabilah78@gmail.com

² email: parwotounm@yahoo.com

³ email: muh.yusri@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kreativitas anak dalam unsur-unsur berpikir kreatif. Hal ini disebabkan karena anak masih meminta bantuan guru setiap melakukan kegiatan dan mencontoh sesuatu yang dibuat guru. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain kolaboratif terhadap kreativitas bermain mozaik anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Umdi Waringtasi Kabupaten Barru. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experiment*. Populasi dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Umdi Waringtasi dan pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 12 anak yaitu 6 anak kelompok kontrol dan 6 anak kelompok eksperimen. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik nonparametrik. Berdasarkan hasil uji beda (*Wilcoxon*) diperoleh nilai Thitung $14 > T_{tabel} 2,228$ dan nilai Zhitung $0,7352 > Z_{tabel} 0,2734$, artinya ada pengaruh metode pembelajaran bermain kolaboratif terhadap kreativitas bermain mozaik anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Umdi Waringtasi Kabupaten Barru.

Kata Kunci : *Metode Pembelajaran Bermain Kolaboratif; Kreativitas; Mozaik*

Abstract

This research is motivated by the low ability of children's creativity in the elements of creative thinking. This is because children still ask the teacher for help every time they do activities and imitate something the teacher makes. The purpose of this study was to determine the effect of collaborative play learning methods on the creativity of playing mosaics for children aged 5-6 years in Raudhatul Athfal Umdi Waringtasi, Barru Regency. The research approach used is a quantitative approach with a Quasi Experiment type of research. The population in this study were children aged 5-6 years in Raudhatul Athfal Umdi Waringtasi and sampling was done using purposive sampling technique. The sample in this study amounted to 12 children, namely 6 children in the control group and 6 children in the experimental group. The data analysis technique used descriptive statistical analysis techniques and nonparametric statistical analysis techniques. Based on the results of the different test (Wilcoxon) the value of Tcount $14 > T_{table} 2.228$ and the value of Zcount $0.7352 > Z_{table} 0.2734$, meaning that there is an influence of collaborative play learning methods on the creativity of playing mosaics for children aged 5-6 years in Raudhatul Athfal Umdi Waringtasi, Barru Regency.

Keywords: *Collaborative Play Learning Method; Creativity; Mosaic*

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang pada masa tersebut semua potensi anak berkembang dengan cepat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak dalam kehidupan selanjutnya sehingga pentingnya menstimulasi anak salah satunya melalui pendidikan. Menurut Bachtiar (2016) pembelajaran anak usia dini adalah suatu proses dalam melakukan interaksi antar anak, orang tua, dan dalam suatu lingkungan sekitarnya untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan anak.

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 (Wiyani & Barnawi, 2016) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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. Selain itu, Bachtiar (2016) mengemukakan bahwa pengalaman yang dialami anak usia dini akan bertahan lama bahkan tidak dapat terlupakan hanya tertutupi, akan tetapi bila ada rangsangan yang dapat mengingatkan kembali pengalaman hidup yang pernah dialami maka efek tersebut akan muncul kembali dalam bentuk yang berbeda. Sehingga dengan stimulasi yang diberikan maka akan mendorong anak untuk berpikir kreatif

dalam mengembangkan kreativitas anak.

Menurut Asrori (2008: 63) kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir divergen. Menurut teori Guilford (Mulyani, 2019) ada empat unsur berpikir kreatif yaitu unsur-unsur kelancaran, fleksibilitas atau kelenturan, orisinalitas, dan elaborasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada bulan September 2020 terhadap kreativitas anak usia 5-6 Tahun di Raudhatul Atfhal Umdy Wiringtasi Kabupaten Barru, menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak dalam unsur-unsur berpikir kreatif masih kurang. Hal tersebut terlihat pada saat anak mengerjakan kegiatan menggambar, dimana anak belum memiliki unsur kelancaran dalam menuangkan ide, keluwesan berpikir dalam mengkombinasikan warna dan unsur orisinalitas dalam menciptakan hasil karya. Saat observasi tersebut didapatkan hasil bahwa 8 dari 12 anak kemampuan kreativitas anak masih perlu untuk dikembangkan. Hal ini disebabkan karena anak masih meminta bantuan guru setiap melakukan kegiatan dan mencontoh sesuatu yang dibuat guru.

Dalam proses belajar mengajar membutuhkan cara atau metode yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Dengan diterapkannya metode pembelajaran di PAUD sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan anak usia dini, maka akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak setelah mereka dewasa. Karena dari hasil penelitian menunjukkan bahwa 50% kapasitas kecerdasan manusia terjadi pada tingkat kanak-kanak dalam waktu 4 tahun pertama sejak periode-periode sensitif atau kepekaan untuk mempelajari dan berlatih sesuatu (Azis, 2018). Sehingga pemilihan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik harus dengan melihat kondisi dan kriteria anak-anak. Dimana, anak usia dini menyukai hal-hal yang menyenangkan seperti bermain.

Bermain adalah dunia bagi anak-anak. Oleh karena itu, wajar bila dalam aktivitas sehari-hari anak lebih memilih bermain daripada belajar. Akan tetapi, sebenarnya dari kegiatan bermain itulah anak-anak belajar. Setiap permainan mempunyai aturan bermain sehingga dapat membentuk sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak (Susanto, 2011). Dengan bermain anak-anak juga dapat menemukan ide-ide serta menggunakan dan menuangkan daya khayalnya yang dapat mengembangkan kreativitas anak. selain itu, membantu perkembangan kognitif anak dan perkembangan intelektual dengan memberikan berbagai pengalaman yang tentunya memperkaya cara berfikir anak (Azis, 2018). Sejalan dengan pendapat Santi, & Bachtiar (2020) bahwa dalam

bermain anak dapat membuat pilihan sendiri, memecahkan masalah, berkomunikasi dan bernegosiasi dengan temannya.

Anak biasanya bermain dengan sendirinya dan juga bermain kolaboratif. Piaget dan Vigotsky (Rahman, dkk, 2019) berpendapat bahwa adapun teori yang mendorong penerapan metode pembelajaran kolaboratif yaitu teori kognitif, teori konstruktivisme sosial, dan teori motivasi. Teori Vigotsky (Parwoto, 2017) mengemukakan bahwa gagasan utama dalam belajar adalah sebuah pengalaman sosial. Melalui bermain kolaboratif dapat memberikan pengalaman yang berkesan bagi anak. Dimana, anak dapat bersosialisasi, menyelesaikan aktivitasnya secara bekerjasama, mendapat pengetahuan, dan berbagi pendapat secara bersama-sama. Hamid (Armadi, Pudjawan & Antara, 2018) menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif adalah metode pembelajaran di mana para anak belajar dalam satu kelompok dan memiliki rasa saling ketergantungan dalam penyelesaian tugas, bekerjasama, adanya pembagian pengetahuan, dan interaksi antara anak dengan kelompoknya. Dengan metode pembelajaran bermain kolaboratif anak dapat mengerjakan kegiatannya secara bekerjasama sehingga memudahkan mereka menyelesaikan aktivitas tersebut serta mampu mengembangkan aspek perkembangan anak. Dalam metode pembelajaran bermain kolaboratif tidak terdapat perbedaan tugas terhadap masing-masing individu dalam kelompok tersebut, melainkan tugas tersebut dikerjakan dan diselesaikan

secara bersama-sama dalam satu kelompok.

Dalam menjelajahi dunia, mengembangkan kompetensi, dan mengembangkan kreativitas anak membutuhkan kegiatan bermain dapat digunakan anak-anak. Selain itu, Hurlock mengemukakan bahwa ada sebelas pengaruh bermain bagi perkembangan anak, yaitu perkembangan fisik, dorongan berkomunikasi, penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi keinginan dan kebutuhan, sumber belajar, standar moral, belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, dan perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan (Wiyani & Barnawi, 2016). Jadi metode pembelajaran bermain kelompok dapat mengembangkan aspek perkembangan salah satunya yaitu aspek perkembangan kreativitas anak.

Kegiatan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan kreativitas anak salah satunya yaitu dengan kegiatan bermain mozaik. Mozaik dalam pendidikan dapat melatih anak-anak untuk sabar, disiplin, teliti dan kreatif. Menurut Rahim, Musi, & Rusmayadi (2020) Mozaik merupakan gambar atau hiasan atau pola tertentu yang dibuat dengan cara menempelkan bahan/unsur kecil sejenisnya (baik bahan, bentuk, maupun ukurannya) yang disusun secara berdempetan pada sebuah bidang. Bahan dalam membuat mozaik untuk anak usia dini biasanya yang digunakan adalah biji-bijian, potongan daun, potongan kertas dan

lain-lain yang tentunya sederhana dan aman bagi anak. Kegiatan bermain mozaik dilakukan dengan cara menempel potongan-potongan kecil pada pola gambar yang telah disediakan. Hapsari & Astuti (2019) mengemukakan bahwa teknik-teknik yang dapat digunakan dalam kegiatan mozaik yaitu teknik sobek bebas (tanpa alat), teknik sobek tindih (dengan alat), teknik gunting, teknik cetak potong, yaitu menempelkan potongan-potongan kecil (*tesserae*).

Menurut Suyanti (2020) kegiatan mozaik memiliki manfaat bagi anak usia dini diantaranya melatih motorik halus anak, melatih konsentrasi, mengenal warna, melatih ketekunan, ketelitian dan kesabaran, dan meningkatkan kepercayaan diri anak.

Dengan kegiatan bermain mozaik yang diberikan pada anak maka akan mempengaruhi perkembangan kreativitas anak yang dimiliki dalam diri anak karena kegiatan tersebut anak dapat mengungkapkan perasaannya dan menuangkannya melalui kegiatan. Pemberian kegiatan bermain mozaik pada anak dilakukan dengan cara bermain kolaboratif agar memudahkan anak dalam mengerjakan secara bekerjasama, dapat belajar dalam satu kelompok dan memiliki rasa saling ketergantungan dalam menyelesaikan tugas.

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal Umdi Wiringtasi yang berlokasi di Jl. Masjid Wiringtasi, Kelurahan Mangkoso, Kecamatan Soppeng Riaja, Kabupaten Barru.

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental design*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak berusia 5-6 tahun dari kelompok B Raudhatul Athfal Umdi Wiringtasi dan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel yang digunakan yaitu 12 anak yang terdiri dari 6 anak kelompok eksperimen dan 6 anak kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu teknis analisis statistik deskriptif dan teknik analisis non parametrik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, anak kelompok eksperimen melakukan kegiatan bermain mozaik menggunakan metode pembelajaran bermain kolaboratif sedangkan bagi anak kelompok kontrol melakukan kegiatan bermain mozaik menggunakan metode pembelajaran bermain individu.

Data yang dikumpulkan mengenai hasil kemampuan kreativitas anak dengan pengkategorian yakni Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Berikut ini akan diuraikan data hasil kemampuan kreativitas anak yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Kreativitas Anak pada Kelompok Eksperimen

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
9 – 10	BB	-	0%
11 – 12	MB	2	33%
13 – 14	BSH	2	33%
15 – 16	BSB	2	33%
Jumlah		6	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 6 jumlah anak yang dijadikan sebagai kelas eksperimen terdapat 0 anak dengan persentase 0% karena belum mampu menuangkan ide dalam membuat mozaik, belum mampu mengkombinasikan warna pada pola gambar mozaik, belum mampu menciptakan hasil karya melalui mozaik, dan belum mampu menyelesaikan kegiatan mozaik sehingga termasuk pada kategori Belum Berkembang (BB). Terdapat 2 anak dengan persentase 33% karena mampu menuangkan ide dalam membuat mozaik dengan bantuan guru, mampu mengkombinasikan 2 warna pada pola gambar mozaik, mampu menciptakan hasil karya melalui mozaik dengan bantuan guru, dan mampu menyelesaikan kegiatan mozaik dengan bantuan guru sehingga termasuk pada kategori Mulai Berkembang (MB). Terdapat 2 anak dengan persentase 33% karena mampu menuangkan ide dalam membuat mozaik tanpa bantuan guru, mampu mengkombinasikan 3 warna pada pola gambar mozaik, mampu menciptakan hasil karya melalui mozaik tanpa bantuan guru, dan mampu menyelesaikan kegiatan mozaik tanpa bantuan guru sehingga termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Terdapat 2 anak dengan

persentase 33% karena mampu menuangkan ide dalam membuat mozaik tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, mampu mengkombinasikan 4 warna pada pola gambar mozaik, mampu menciptakan hasil karya melalui mozaik tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, dan mampu menyelesaikan kegiatan mozaik tanpa bantuan guru mampu membantu temannya sehingga termasuk pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Kreativitas Anak pada Kelompok Kontrol

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
9 – 10	BB	2	33%
11 – 12	MB	3	50%
13 – 14	BSH	1	17%
15 – 16	BSB	-	0%
Jumlah		6	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 6 jumlah anak yang dijadikan sebagai kelas kontrol terdapat 2 anak dengan persentase 33% karena belum mampu menuangkan ide dalam membuat mozaik, belum mampu mengkombinasikan warna pada pola gambar mozaik, belum mampu menciptakan hasil karya melalui mozaik dan belum mampu menyelesaikan kegiatan mozaik sehingga termasuk pada kategori Belum Berkembang (BB). Terdapat 3 anak dengan persentase 50% karena mampu menuangkan ide dalam membuat mozaik dengan bantuan guru, mampu mengkombinasikan 2 warna pada pola gambar mozaik, mampu menciptakan hasil karya melalui mozaik dengan bantuan guru, dan mampu

menyelesaikan kegiatan mozaik dengan bantuan guru sehingga termasuk pada kategori Mulai Berkembang (MB). Terdapat 1 anak dengan persentase 17% karena mampu menuangkan ide dalam membuat mozaik tanpa bantuan guru, mampu mengkombinasikan 3 warna pada pola gambar mozaik, mampu menciptakan hasil karya melalui mozaik tanpa bantuan guru, dan mampu menyelesaikan kegiatan mozaik tanpa bantuan guru sehingga termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Terdapat 0 anak dengan persentase 0% karena mampu menuangkan ide dalam membuat mozaik tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, mampu mengkombinasikan 4 warna pada pola gambar mozaik, mampu menciptakan hasil karya melalui mozaik tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, dan mampu menyelesaikan kegiatan mozaik tanpa bantuan guru mampu membantu temannya sehingga termasuk pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dalam pengambilan keputusan jika $T_{hitung} < T_{tabel} = H_0$ diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh metode pembelajaran bermain kolaboratif terhadap kreativitas bermain mozaik anak usia 5-6 tahun di RA Umdi Wiringtasi. Namun, jika $T_{hitung} > T_{tabel} = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh metode pembelajaran bermain kolaboratif terhadap kreativitas bermain mozaik anak usia 5-6 tahun di RA Umdi Wiringtasi.

Adapun nilai T_{hitung} yang di peroleh yaitu 14 dan T_{tabel} yaitu 2,228 maka diperoleh $T_{hitung} 14 > T_{tabel}$

2,228 = H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh metode pembelajaran bermain kolaboratif terhadap kreativitas bermain mozaik anak. Sedangkan nilai Zhitung yang diperoleh yaitu 0,7352 dan Ztabel yaitu 0,2734 maka di peroleh Zhitung 0,7352 > Ztabel 0,2734 = H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh metode pembelajaran bermain kolaboratif terhadap kreativitas bermain mozaik anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak yang menerima perlakuan berupa kegiatan bermain mozaik menggunakan metode pembelajaran bermain kolaboratif lebih baik dibandingkan anak yang menerima perlakuan bermain mozaik menggunakan metode pembelajaran bermain individu.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain mozaik menggunakan metode pembelajaran bermain kolaboratif sangat efektif dalam mengembangkan kreativitas anak. Pernyataan tersebut diperkuat berdasarkan hasil uji hipotesis yang menggunakan perhitungan uji statistik deskriptif dan uji statistik non parametrik yang hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata hasil skor kreativitas anak pada kelompok eksperimen sesudah diberi perlakuan kegiatan bermain mozaik menggunakan metode pembelajaran bermain kolaboratif terdapat peningkatan atau perubahan yang signifikan dibandingkan dengan kreativitas anak pada kelompok kontrol. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada pengaruh metode pembelajaran bermain kolaboratif

terhadap kreativitas bermain mozaik di RA Umdi Wirtingasi.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Ningsih & Rakimahwati (2020) dengan hasil penelitian yaitu kegiatan mozaik dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan karyanya sendiri dan mendorong anak untuk melakukan kegiatan dengan lebih baik dalam mengembangkan kreativitas anak secara optimal. Selain itu, dalam penelitian Najibah & Pusari (2013) yang menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata kreativitas seni rupa anak dari sebelum treatment adalah sebesar 20%, dan sesudah dilakukan treatment siklus 1, meningkat menjadi 40%, dan dilakukan lagi treatment siklus yang kedua, maka dihasilkan peningkatan kreativitas seni rupa anak menjadi 86,7%. Maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan permainan seni mozaik dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak. Adapun penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Harahap (2019) dengan hasil yang menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak meningkat setelah adanya tindakan melalui teknik mozaik dengan bahan alam. Dimana pada saat dilakukan observasi pratindakan, persentase perkembangan kreativitas sebesar 7,7%, kemudian mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 12,8% dan pada pelaksanaan Siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 17%.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain mozaik dapat membantu dalam meningkatkan kreativitas anak.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas anak yang bermain mozaik menggunakan metode pembelajaran bermain kolaboratif lebih tinggi dibandingkan kreativitas anak yang bermain mozaik menggunakan metode pembelajaran bermain individu, sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini ada pengaruh metode pembelajaran bermain kolaboratif terhadap kreativitas bermain mozaik anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Umdi Wiringtasi Kabupaten Barru.

DAFTAR PUSTAKA

- Armadi, N. W., Pudjawan, K., & Antara, P. A. 2018. *Pengaruh Metode Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Perilaku Sosial Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 6(2), 179-188.
- Asrori, Mohammad. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Azis, Donny Khoirul. 2018. *Pendidikan Kreatif Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Lontar Mediatama.
- Bachtiar, M. Y. (2016). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Bergambar (Studi Kasus pada TK Tunas Harapan di Bulukumba)*. Publikasi Pendidikan, 6(1).
- Bachtiar, M. Y. (2016). Pendidik dan tenaga kependidikan. *Publikasi Pendidikan*, 6(3).
- Hapsari, E. M., & Astuti, W. 2019. *Kreativitas Seni Rupa Anak Dalam Kegiatan Mozaik Di Tk Al Husna Buring Kota Malang*. In Prosiding Seminar Nasional PG PAUD Untirta 2019 (pp. 113-118).
- Harahap, N. 2019. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik Mozaik Dengan Bahan Alam Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Mushthafawiyah Di Jl. Taud 27 A Medan Tahun Ajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Mulyani, Novi. 2019. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Najibah, U. A., & Pusari, R. W. 2013. *Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Permainan Seni Mozaik Pada Kelompok B TK Pertiwi Jatibarang Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2012/2013*. PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2).
- Ningsih, A. L., & Rakimahwati, R. 2020. *Urgensi Mozaik terhadap Perkembangan Kreativitas Anak*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(2), 1101-1110.
- Parwoto, P. 2017. *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Collaborative Problem Based Learning (CPBL) terhadap Kreativitas Anak dalam Bermain Komputer*. JPUD-Jurnal Pendidikan Usia Dini, 11 (1), 97-116.
- Rahim, N. A., Musi, M. A., & Rusmayadi, R. 2020. *Pengaruh Kegiatan Mozaik terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak pada Kelompok B Taman Kanak-kanak Nusa Makassar*. TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 15-20.
- Rahman, Mhd Habibu., dkk. 2019.

- Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini: Teori & Implementasi.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Santi, S., & Bachtiar, M. Y. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 21-26.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspek.* Jakarta: Kencana.
- Suyanti, R. 2020. *Pengaruh Kegiatan Bermain Finger Painting dan Mozaik Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun* (Bachelor's thesis, FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Wiyani, N. A., & Barnawi. 2016. *Format Paud: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini.* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media