



PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KURIKULUM PLUS

Yasmin Faradiba^{1*}, Yudrik Jahja², Awaliyatun Khasanah³, Yayah Tika⁴
Universitas Negeri Jakarta^{1,2,3,4}

yasmindiba18@gmail.com^{1*}, yudrikjahja@ymail.com², awaliyatun04@gmail.com³,
tikayayah0@gmail.com⁴

INFO ARTIKEL

Diterima : 16-09-2022

Direvisi : 10-10-2022

Disetujui : 12-10-2022

Kata Kunci: Kreativitas, anak, perkembangan, kurikulum.

ABSTRAK

Rentang usia dini merupakan masa penting untuk anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Tidak hanya itu, lingkungan juga menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif anak menjadi optimal. Kreativitas sangat diperlukan dalam perkembangan anak karena akan mempengaruhi kerja otak kanan dan otak kiri. Jadi jika kreativitas anak berkembang dengan baik, maka anak akan mengalami perkembangan kepribadian yang mandiri, percaya diri, dan produktif. Sebaliknya jika kreativitas anak berkembang kurang baik maka anak akan mengalami pertumbuhan kepribadian yang masih tergantung, kurang percaya diri, mudah putus asa, dan tidak produktif. Kreativitas sangat diperlukan bagi anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun, karena dengan anak tumbuh kreatif ia akan dapat menghasilkan karya inovatif atau sesuatu yang baru yang dibutuhkan oleh zaman. Tumbuhnya kreativitas anak dapat di stimulasi melalui kurikulum kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah. Dalam penelitian ini penulis mengembangkan beberapa program kegiatan untuk mengasah kreativitas anak melalui kurikulum pembelajaran di sekolah. Metode penelitian yang penulis gunakan yaitu metode ADDIE. Adapun dalam penelitian ini hanya menggunakan 3 langkah dari 5 langkah pengembangan dalam model ADDIE yaitu analisis (analisis), design (desain), dan development (pengembangan) dikarenakan menyesuaikan kondisi saat di lapangan.

Hasil dari penelitian berupa beberapa program kegiatan belajar diantaranya yaitu program kelas “Green Camping”, kelas “Kreasi Merajut” dan kelas “Wirausaha”. Program ini dirancang untuk dapat mengasah kreativitas anak di dalam kehidupan sehari-hari seiring perkembangan zaman yang semakin canggih.

ABSTRACT

Keywords:
children,
curriculum.

*Creativity,
development,*

The early age range is an important period for children to develop their creativity. Not only that, the environment is also one of the factors that can affect children's creative thinking abilities to be optimal. Creativity is very necessary in the development of children because it will affect the work of the right brain and left brain. So if a child's creativity develops well, then the child will experience the development of an independent, confident, and productive personality. On the other hand, if children's creativity does not develop well, they will experience personality growth that is still dependent, less confident, easily discouraged, and unproductive. Creativity is very necessary for early childhood, especially children aged 5-6 years, because with children growing creatively they will be able to produce innovative works or something new that is needed by the times. The growth of children's creativity can be stimulated through the curriculum of learning activities in schools. In this study, the authors developed several activity programs to hone children's creativity through the learning curriculum at school. The research method that the author uses is the ADDIE method. As for this study, only 3 of the 5 steps of development in the ADDIE model are used, namely analysis, design, and development due to adjusting the current conditions in the field.

The results of the study are in the form of several learning activity programs including the "Green Camping" class program, "Kreasi Knitting" class and "Entrepreneurial" class. This program is designed to be able to hone children's creativity in everyday life as the times are increasingly sophisticated.

*Correspondent Author : Yasmin Faradiba

Email : yasmindiba18@gmail.com

Pendahuluan

Kreativitas sangat diperlukan dalam perkembangan anak karena akan mempengaruhi perkembangan otak kanan dan otak kiri anak ([Astuti, 2013](#)). Tumbuhnya kreativitas anak dapat dicapai melalui lingkungan keluarga dan lingkungan sekolahnya. Dimana lingkungan belajar anak usia dini dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan berpikir kreatif anak. Pengembangan kreativitas anak sejalan dengan pengembangan kepribadian anak ([Lestari, 2006](#)), jika kreativitas anak berkembang dengan baik maka anak akan mengembangkan kepribadiannya secara mandiri, percaya diri, dan dapat hidup dengan produktif, sebaliknya jika kreativitas anak berkembang kurang baik, maka anak akan mengalami pertumbuhan kepribadian yang masih tergantung, kurang percaya diri, mudah putus asa, dan hidupnya tidak akan produktif ([Awan et al., 2020](#)). Jadi anak haruslah kreatif untuk meningkatkan dirinya menghadapi kebutuhan zaman yang semakin canggih. Kreativitas anak dapat tumbuh melalui lingkungan sekolah. Dengan adanya kurikulum segala pembelajaran dapat berjalan dengan baik dapat mengembangkan kreativitas anak. Guru dapat mengelola pembelajaran dengan menarik minat anak, agar anak dapat meningkatkan kreativitasnya ([Hidayat et al., 2021](#)).

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Secara sederhana, kurikulum dapat dimengerti sebagai suatu kumpulan atau daftar pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik lengkap dengan cara pemberian nilai pencapaian belajar dikurun waktu tertentu. Keberhasilan dan kegagalan suatu proses pendidikan, mampu atau tidaknya peserta didik menyerap materi bergantung kepada kurikulum yang digunakan. Maka dari itu kurikulum harus mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik yang berbeda secara individual, baik ditinjau dari segi waktu maupun kemampuan belajar. Oleh karena itu, merumuskan suatu kurikulum tentu bukan hal yang gampang. Banyak faktor yang menentukan dalam proses lahirnya sebuah kurikulum ([Wirianto, 2014](#)).

Terdapat beberapa kurikulum yang telah berlaku dan telah ditetapkan oleh pemerintah pada pendidikan yang ada di Indonesia, diantaranya kurikulum proyek perintis sekolah pembangunan/PPSP yang dilaksanakan pada tahun 1973, kemudian mengalami perubahan kembali ke kurikulum awal yakni kurikulum sekolah dasar pada tahun 1975, kemudian pada tahun 2004 dirintislah kurikulum berbasis kompetensi/KBK, dan pada tahun 2006 diubah kembali ke kurikulum tingkat satuan pendidikan/KTSP dan berakhir pada tahun 2013 dengan hadirnya kurikulum 2013.

Perubahan kurikulum dari waktu ke waktu bukan tanpa alasan dan landasan yang jelas, sebab perubahan ini disemangati oleh keinginan untuk terus memperbaiki, mengembangkan, dan meningkatkan kualitas sistem pendidikan nasional. Oleh karena itu lembaga sekolah sebagai ujung tombak dalam implementasi kurikulum dituntut untuk memahami dan mengaplikasikannya secara optimal dan penuh kesungguhan, sebab mutu penyelenggaraan pendidikan salah satunya didasari atas keberhasilan lembaga dalam mengelola kurikulum pendidikan yang baik.

Lembaga sekolah harus bijak dalam pengelolaan sistem kurikulum. Lembaga sekolah berhak untuk menambahkan sebuah inovasi baru dalam kurikulum yang berlaku di sekolahnya demi meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut dan untuk menunjang perkembangan siswa dalam belajar ([Mawati et al., 2020](#)). Seperti menyusun sebuah Kurikulum Plus yang nantinya akan dapat dijadikan kurikulum unggulan yang dijadikan penunjang tambahan dari Kurikulum Pemerintah.

Kurikulum Plus merupakan sebuah kurikulum tambahan dimana kurikulum ini tidak hanya menggunakan kurikulum dari pemerintah saja tetapi juga dipadukan dengan berbagai program kelas yang ada di rancangan Kurikulum plus, kelas-kelas tersebut disusun atas pemikiran yang inovatif dan kreatif dari pihak lembaga sekolah untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas kognitif, fisik motoric, sosial emosional, Bahasa dan keterampilan yang akan dimiliki oleh peserta didik nantinya. Dan bertujuan juga untuk mencetak output yang berkualitas guna untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah serta nama baik sekolah ke tingkat nasional hingga internasional.

Kurikulum dapat berjalan dengan baik jika pengelola kurikulum dan guru dapat bekerja sama untuk menerapkannya dalam pembelajaran ([Nasbi, 2017](#)). Dimana guru dituntut untuk mampu dalam menyusun RPS yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didiknya, dan seorang guru diharapkan bisa menerapkan pembelajaran yang telah dikuasai sehingga akan menciptakan atmosfir pembelajaran tidak hanya efektif tetapi juga mendidik. Kurikulum dengan pengajaran merupakan satu kesatuan yang penting, karena dengan kurikulum guru dapat menjalankan pembelajaran kepada anak didik untuk mencapai tujuan sesuai kurikulum yang berlaku. Hal ini dikarenakan guru mengemban peran yang sangat penting dalam keberhasilan proses pendidikan. Keberhasilan kurikulum tersebut pada akhirnya bergantung pada masing-masing guru dan kerjasama antar tenaga pendidik lainnya ([Khaeruddin Said, 2019](#)).

Metode Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh ([Wisada & Sudarma, 2019](#)). Tahap yang harus dilakukan pada penelitian dalam model ADDIE melalui lima tahap yaitu : analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Model Pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan, yaitu:

1. Analysis, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk sesuai dengan sasaran dan pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan.
2. Design, yaitu tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan.
3. Development, yaitu pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan.
4. Implementation, yaitu implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat.
5. Evaluation, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Brog and Gall dalam Winarno mengatakan setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan. Oleh karena itu peneliti hanya menggunakan 3 langkah dari 5 langkah pengembangan dalam model ADDIE yaitu analysis (analisis), design (desain), dan development (pengembangan).

Hasil dan Pembahasan

Setiap peserta didik (siswa) akan mengalami perkembangan mulai sejak bayi sampai menjadi manusia dewasa ([Sumanto et al., 2020](#)). Pada masa kanak – kanak, siswa senantiasa melakukan usaha penyesuaian terhadap lingkungannya, terutama lingkungan sekolahnya dan masyarakat. Oleh karena itu untuk membangun segi kognitif, afektif dan psikomotorik diperlukan adanya pendidikan sehingga dapat berpengaruh besar terhadap perkembangan mereka kelak. Salah satu upaya dalam pengembangan potensi dan kemampuan yang harus dimiliki siswa untuk menunjang pendidikan dan kehidupannya yaitu dapat meningkatkan kreativitasnya ([Holis, 2017a](#)). Kreativitas sangat diperlukan dalam perkembangan anak usia dini, jika anak dapat mengembangkan kreativitas dirinya secara baik maka anak akan tumbuh menjadi pribadi yang mandiri, percaya diri, dan dapat hidup dengan produktif. Kreativitas pada anak-anak memiliki ciri tersendiri, dan tidak dapat disamakan dengan kreativitas orang dewasa ([Holis, 2017b](#)). Kreativitas anak didasari oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Oleh karena itu faktor yang mempengaruhi pengembangan kreativitas anak adalah faktor lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Dalam lingkungan sekolah dapat dikaitkan melalui pembelajaran dan pengelola sekolah dapat melakukan inovasi berupa Kurikulum Plus. Kurikulum plus merupakan kurikulum gabungan yang tidak hanya menggunakan kurikulum pemerintah saja namun juga dipadukan dengan kurikulum lainnya. Fokus utama Kurikulum Plus yaitu membentuk keterampilan dan bakat yang dimiliki siswa selain mata pelajaran umum yang di bahas di kelas. Biasanya model pembelajaran Kurikulum plus berupa kelas tambahan atau Ektrakurikuler. Seperti yang peneliti analisis saat ini, penulis berinovasi untuk membuat Kurikulum Plus berupa program pembelajaran tambahan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar, yaitu dengan berinovasi membuat Program belajar yang berkaitan dengan sumber daya alam, manusia dan budaya. Seperti Program belajar Green Camping (sumber daya alam), Kelas Kreasi Merajut (budaya), dan Kelas Wirausaha

(manusia). Kurikulum Plus ini akan penulis lakukan pada lembaga pendidikan di BKB Paud Dahlia, Cawang Baru, Jakarta Timur.

Kegiatan – kegiatan kurikulum plus tersebut dilakukan diharapkan membawa dampak pada pengembangan kreativitas anak serta potensi siswa yang meliputi kognitif (mengingat, mengenali fakta serta berfikir secara logika), afektif (menerima, merespon, menilai, mengorganisasikan, memimpin, melakukan karakteristik) dan psikomotorik (menggerakkan anggota badannya dengan terkoordinasi, menirukan contoh dari orang lain). Implementasi manajemen kurikulum dalam pengembangan potensi anak perlu mendapat dukungan dari berbagai lapisan masyarakat di dalam lembaga pendidikan itu sendiri, hal ini penting karena dengan adanya kerja sama yang baik, maka akan berdampak besar terhadap pengembangan potensi dan meningkatkan kreativitas anak didik.

Sekolah dapat dikatakan memiliki proses pendidikan yang baik apabila adanya Efektifitas Proses belajar Mengajar Sekolah yang baik dan teratur karena dengan memiliki efektifitas proses belajar mengajar (PBM) yang baik dan teratur pembelajaran yang nantinya akan dilakukan akan berjalan dengan lancar. Proses belajar mengajar adalah hal yang menjadikan peserta didik sebagai faktor utama pendidikan. Karena pembelajaran bukanlah proses mengingat dan menghafal, bukan pula sekedar penekanan pada penguasaan pada apa yang diajarkan ([Elis Ratna Wulan & Rusdiana, 2015](#)).

Dalam hal ini guru harus menjadikan peserta didik memiliki kecakapan untuk belajar dan memperoleh pengetahuan tentang cara belajar yang efektif (*learning how to learn*). Untuk itu guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) sehingga peserta didik tidak merasa tertekan atau terpaksa ketika menghadapi pembelajaran di dalam kelas dan peserta didik juga akan lebih leluasa dalam mengekspresikan dirinya terhadap suatu hal.

Output adalah sebuah hasil pencapaian dari suatu lembaga pendidikan, dengan adanya lembaga yang memiliki input yang memadai juga peran manajemen pendidikannya dalam menjalankan proses dengan efisien kemungkinan besar akan mendapatkan output atau hasil yang berkualitas dan bermutu ([Purwani, 2021](#)).

Lembaga pendidikan yaitu sekolah tentu mengharapkan memiliki output yang berkualitas. Output adalah kinerja sekolah. Kinerja sekolah adalah prestasi yang dihasilkan dari proses sekolah ([Hsb, 2018](#)). Kinerja sekolah diukur dari kualitasnya, efektifitasnya, produktivitasnya, efisiensinya, inovasinya, kualitas kehidupan kerjanya dan moral kerjanya. Dengan kata lain sebuah output pendidikan tidak hanya di orientasikan pada peserta didik sebagai keluaran lembaga pendidikan, namun lebih dari itu output pendidikan lebih menekankan pada aspek pengelolaan lembaga yang sistematis, manajemen dan suasana kerja yang dibangun dalam rangka menghasilkan hasil yang sesuai dengan harapan, sesuai dengan visi, misi, dan tujuan yang ditentukan sejak awal.

Proses pembelajarannya saat ini masih dikatakan belum efektif karena pembelajaran belum mengarah pada konteks pembelajaran yang bermakna, dan masih terlalu berorientasi terhadap penguasaan teori dan hafalan dalam semua bidang studi yang menyebabkan kemampuan belajar peserta didik menjadi terhambat dan tertinggal dari negara maju lainnya. Metode pembelajaran yang terlalu berorientasi pada guru (*teacher oriented*) yakni guru menekankan pada resitasi konten, tanpa memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk merefleksi dan mendiskusikan akan materi-materi yang dipresentasikan, menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya, sehingga proses pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan, dan mencerdaskan kurang dioptimalkan. Dan timbulah pembelajaran yang membosankan karena kurangnya

interaksi antar sesama. Hal tersebut tentu akan berakibat fatal dan menghambat akan kemampuan siswa untuk mengembangkan potensi-potensi dan kreativitas yang ada pada dirinya.

Kurikulum plus sebagai inovasi untuk membereskan masalah-masalah akan pembelajaran yang masih belum berjalan optimal dan bertujuan juga untuk membimbing serta mendidik siswa agar menjadi pribadi yang cerdas, berpengetahuan tinggi, kreatif, inovatif, bertanggung jawab dan siap masuk dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu kelas yang dibuat di kurikulum plus ini untuk melatih siswa agar aktif, semangat, mempunyai motivasi belajar tinggi, mempunyai rasa ingin tau dan memiliki jiwa kreatifitas, dan melatih jiwa kepemimpinan yang ada pada masing-masing siswa. Hal-hal tersebut penting untuk dilatih karena akan menjadi sikap dasar yang penting untuk keberlangsungan hidup para generasi bangsa. Berikut beberapa program kreativitas yang dapat peserta didik lakukan yaitu:

1. Kelas Green Camping

Kelas Green Camping merupakan kelas yang memanfaatkan Sumber Daya Alam untuk menjadi tempat pembelajarannya. Setiap peserta didik nantinya akan diajarkan oleh guru/pendamping, tentang tata cara berkemah dan beberapa kegiatan-kegiatan menarik yang akan menambah pengetahuan dan wawasan lebih yang nantinya akan diajarkan, dan dilakukan bersama pada kelas Green Camping seperti :

a. Pelatihan Kepemimpinan

Peserta didik akan di ajarkan mengenai arti penting dari kepemimpinan, yaitu dengan peran guru mengadakan sebuah acara khusus seperti “Apel Pembukaan Green Camping” yang nantinya peserta didik akan ikut serta dalam acara tersebut yaitu dengan menjadi petugas apel dari acara tersebut. Dengan begitu akan muncul jiwa keberanian, dan kepemimpinan yang ada pada diri masing-masing peserta didik.

b. Mentoring Kelompok

Peserta didik akan dibimbing oleh Guru dengan membuat kelompok, lalu berdiskusi bersama akan pengetahuan, wawasan, informasi, serta pengalaman mengenai hal-hal yang berkaitan dengan alam. Dan guru menjadi pendengar dan seorang yang membimbing jalannya diskusi tersebut.

c. Jungle Cooking

Peserta didik nantinya akan diajarkan bagaimana cara bertahan hidup di alam terbuka. Contohnya akan diajarkan memasak makanan sederhana dengan menggunakan sumber daya yang tersedia di alam, seperti membuat masakan “Nasi Bambu” yang lezat dan mudah dilakukan di alam terbuka.

d. Practice Botani

Peserta didik akan diajarkan dan diperkenalkan mengenai macam-macam jenis-jenis tumbuhan, budidaya tumbuhan dan akan diajarkan juga akan pentingnya menjaga lingkungan dan alam, seperti diajarkan mengenai pentingnya reboisasi, dan lain-lain. Hal tersebut tentu adalah hal yang menarik dan jarang ditemukan dalam pembelajaran yang ada di kelas sehingga peserta didik memiliki wawasan yang lebih luas akan ragam tumbuh-tumbuhan.

e. Fun Game

Fun Game adalah bagian dari sesi hiburan yaitu bermain sekaligus belajar akan arti kebersamaan, dan kekompakan lewat permainan yang nantinya akan dimainkan bersama oleh peserta didik lainnya. Contoh permainannya bisanya dilakukan berkelompok seperti, permainan Tarik Kebersamaan (Tarik Tambang), Bola Mundur, dan lain-lain.

2. Kelas Kreasi Merajut

Kelas kreasi merajut merupakan kelas yang mengusung tema akan kebudayaan lokal, mengenai kesenian dengan melakukan kegiatan “Merajut”. Pada kelas merajut ini peserta didik akan diajarkan bagaimana cara untuk merajut bagi pemula, mengenal teknik-teknik merajut. Peserta didik dapat membuat berbagai hiasan seperti bunga, buah, atau lainnya menggunakan rajutan ini pada sebuah kain. Diharapkan peserta didik dapat mengembangkan ide serta kreasinya dalam kelas merajut ini, sehingga peserta didik dapat mempunyai kemampuan merajut yang handal.

3. Kelas Wirausaha

Kelas wirausaha merupakan kelas yang memanfaatkan akan kemampuan Sumber Daya Manusia dalam melihat sebuah peluang bisnis, yang bisa menghasilkan uang. Pada kelas wirausaha ini peserta didik diajarkan mengenai jual dan beli dalam sebuah kelas wirausaha. Dimana dalam kelas wirausaha ini peserta didik dapat memanfaatkan hasil karya dari kegiatan kelas kreasi merajut yang sudah dilakukan sebelumnya untuk dijadikan peluang dalam berwirausaha, yang bisa menghasilkan uang ketika anak melakukan proses jual beli tersebut. Pada kelas wirausaha peserta didik akan diajarkan bagaimana cara menghitung modal serta keuntungan, cara memasarkan produk, hingga nantinya peserta didik mengerti bagaimana tata cara membuat laporan keuangan. Adapun barang yang dapat peserta didik tawarkan pada kelas wirausaha ini merupakan hasil dari kelas kreasi merajut seperti: hiasan bunga, buah yang kemudian dimasukan ke dalam bingkai, baju rajut, atau barang lainnya yang dihasilkan dengan cara merajut. Diharapkan peserta didik ketika peserta didik sudah melaksanakan kelas wirausaha ini, kedepannya dapat meningkatkan kemampuan dalam berwirausaha.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang sudah penulis uraikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan kreativitas anak didik diperlukan sebuah rencana dan program-program yang dirancang khusus untuk anak didik yang akan dijadikan pedoman mendasar dalam proses pembelajaran. Sekolah dapat melakukan perancangan kurikulum plus. Kurikulum plus ini sangat efektif untuk meningkatkan daya kreativitas, keterampilan siswa serta memenuhi kebutuhan pendidikan siswa seiring dari perkembangan zaman. Kurikulum plus ini juga akan bermanfaat untuk mendukung bakat anak terutama mengacu pada peningkatan kehidupan mental anak yang berbakat melalui program yang akan dapat menumbuhkan kreativitasnya serta mencakup berbagai pengalaman belajar intelektual pada tingkat tinggi.

Bibliografi

- Astuti, F. (2013). Menggali dan Mengembangkan Potensi Kreativitas Seni pada Anak Usia Dini. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 14(1). <https://doi.org/10.24036/komposisi.v14i1.3950>
- Awan, V., Pratiwi, S. H., & Ubaidillah, U. (2020). Kegiatan Usab Abur Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 112–125.
- Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, A. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. Pustaka Setia.
- Hidayat, H., Nurfadilah, A., Khoerussaadah, E., & Fauziyyah, N. (2021). Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 97–103. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i2.37063>
- Holis, A. (2017a). Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 10(1), 23–37. <https://doi.org/10.52434/jp.v10i1.84>
- Holis, A. (2017b). Peranan Keluarga/Orang Tua dan Sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 1(1), 22–43. <https://doi.org/10.52434/jp.v1i1.8>
- Hsb, A. A. (2018). *Kontribusi lingkungan belajar dan proses pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa di sekolah*.
- Khaeruddin Said, M. M. (2019). *Pengembangan Profesi Guru Pada Kurikulum 2013*. Zahen Publisher.
- Lestari, B. (2006). Upaya orang tua dalam pengembangan kreatifitas anak. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 3(1).
- Mawati, A. T., Permadi, Y. A., Rasinus, R., Simarmata, J., Chamidah, D., Saputro, A. N. C., Purba, B., Ritonga, M. W., Sudono, E. P., & Purba, B. (2020). *Inovasi Pendidikan: Konsep, Proses dan Strategi*. Yayasan Kita Menulis.
- Nasbi, I. (2017). Manajemen kurikulum: Sebuah kajian teoritis. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.24252/idaarah.v1i2.4274>
- Purwani, A. T. (2021). Dampak Peningkatkan Manajemen Mutu Pendidikan Terhadap Mutu Lembaga Pendidikan. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan*, 1(2), 44–54.
- Sumanto, D., Utaminingsih, S., & Haryanti, A. (2020). *Perkembangan peserta didik*. Unpampress.
- Wirianto, D. (2014). Perspektif historis transformasi kurikulum di Indonesia. *Islamic*

Studies Journal, 2(1).

Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).