

Penanaman Nilai *Creative Thinking* Melalui Konsep *Character Building* pada Anak di Rumah Pintar YAFSI

Husni Thamrin¹, Vellin Syahya Jingga²

^{1,2}Universitas Sumatera Utara, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Jurusan Kesejahteraan Sosial, Jl. Dr. A. Sofian No. 1A, Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara, 20222, Indonesia

Email : pungkut@gmail.com ¹ vellinjingga@gmail.com ²

Kilas Artikel

Volume 2 Nomor 2

Agustus 2022

DOI:xxx/ejpm.v%i%.xxxx

Article History

Submission: 11-06-2022

Revised: 11-06-2022

Accepted: 04-06-2022

Published: 01-08-2022

Kata Kunci:

Anak, Kreativitas, Karakter, Metode Bercerita.

Keywords:

Child, Creativity, Character, Story Telling

Korespondensi:

(Husni Thamrin)

(pungkut@gmail.com)

Abstrak

Menggambar merupakan sarana untuk berekspresi, pengembangan aktivitas, penyaluran imajinasi dan fantasi, yang sangat bermakna dalam memelihara perkembangan dan pertumbuhan kreativitas serta profuktivitas anak. Menggambar juga menjadi salah satu wadah sebagai pencarian jati diri karena anak merasa dapat jujur dan terlepas dari tuntutan yang ada di sekelilingnya. Tujuan penulisan ini ialah sebagai hasil pengabdian penulis dalam mengembangkan berpikir kreatif anak di Rumah Pintar YAFSI. Metode yang dilakukan menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data secara observasi. Dalam kegiatan *casework* ini penulis mengambil salah satu anak untuk membantu meningkatkan potensi kreativitasnya melalui menggambar dan bercerita. Kemampuan anak tidak hanya diukur dari sebatas angka dan huruf yang selama ini menjadi sorotan utama dalam belajar. Motorik dan imajinasi anak pun juga harus masuk kepada perhatian belajar.

Abstract

Drawing is a means of expression, development of activities, depicting imagination and fantasy, which are very important in maintaining the development and growth of children's creativity and productivity. Drawing is also one of the parts in seeking identity because children feel they can be honest and independent from the demands that surround them. The purpose of this paper is as a result of the author's dedication in developing children's creative thinking at the Rumah Pintar YAFSI. The method used is qualitative research with data collection techniques by observation. In this casework activity, the writer took one of the children to help increase their creative potential through drawing and story telling. Children's abilities are not only measured by the limits of numbers and letters which have been the main focus in learning. Children's motor skills and imagination must also be included in the attention of learning.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak merupakan proses pembentukan dan pembinaan tumbuh kembang serta karakter dari usia lahir secara menyeluruh dengan terus memberikan dorongan yang mampu melatih anak pada perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal, pikiran, perasaan, serta sosialnya agar optimal. Hal tersebut dapat diberikan melalui belajar sambil bermain. Salah satu potensi dasar pada diri anak yang perlu dikembangkan sejak dini adalah potensi kreativitas. Ada berbagai upaya yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kreativitas anak, antara lain melalui kegiatan atau pengajaran seni rupa khususnya dalam bentuk kegiatan menggambar.



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

Hasil gambar yang dilakukan oleh anak menjadi sesuatu yang penting karena dapat berupa refleksi anak dalam mengungkapkan perasaannya. Pada prinsipnya, menggambar berfungsi sebagai sarana untuk berekspresi, pengembangan aktivitas, penyaluran imajinasi dan fantasi, yang sangat bermakna dalam memelihara perkembangan dan pertumbuhan kreativitas serta profuktivitas anak. Menggambar juga menjadi salah satu wadah sebagai pencarian jati diri karena dengan menggambar, anak merasa dapat jujur dan terlepas dari tuntutan yang ada di sekelilingnya.

Menurut de Bono (2007) kemampuan anak dalam berpikir kreatif memungkinkan anak tersebut memperoleh banyak cara atau alternatif penyelesaian dari suatu masalah. Pemikiran kreatif yang akan mendatangkan banyak pilihan dalam penyelesaian masalah memang lebih rumit dalam melakukan keputusan namun akan lebih baik daripada sama sekali tidak memiliki pilihan karena dengan itulah berpikir kreatif sangat penting dalam diri seorang anak. Menurut beberapa pakar seperti Semiawan, Munandar, Supriadi, Silver, Sriraman dalam (Sumarmo, 2013) memberikan penjelasan yang hampir sama dalam memahami kreativitas.

Menurut Munandar dan Supriadi bahwa kreativitas adalah menganalisis empat dimensi yang dikenal dengan dengan istilah "*the Four P's of Creativity*" atau empat P dari kreativitas" yaitu *Person, Product, Process, dan Press*. Pertama, kreativitas sebagai person mengilustrasikan individu dengan pikiran atau ekspresinya yang unik. Kedua, kreativitas sebagai produk merupakan kreasi yang baru, asli, dan bermakna. Ketiga, kreativitas sebagai proses merefleksikan keterampilan dalam berfikir yang meliputi: kemahiran/kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), originalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Keempat, kreativitas sebagai press adalah kondisi internal atau eksternal yang mendorong munculnya berpikir kreatif.

Peranan kreativitas inilah yang menarik perhatian penulis untuk mengembangkan potensi anak-anak Rumah Pintar YAFSI dalam melatih nilai berpikir kreatif serta menanamkan dan membentuk konsep karakter yang peka, bebas, dan inovatif dalam berpikir sekaligus untuk dapat menghargai lingkungan sekitarnya.

2. METODE

Pengabdian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kualitatif yang dilakukan dengan cara kerjasama atau kolaborasi yang dilakukan antara penulis dan teman sejawat. Pengabdian dilaksanakan di Rumah Pintar YAFSI, di Jalan Pengilar, Kelurahan Amplas, Kecamatan Medan Amplas, Kota Medan. Subjek adalah anak-anak didik YAFSI. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dengan melakukan pengamatan dan memantau kreativitas anak dalam menggambarkan objek sederhana dan rata-rata ada yang masih kesulitan. Metode yang dilakukan selama pelaksanaan pengabdian adalah metode *casework*. Metode yang diambil ialah metode *casework* milik Zastrow, yang terdiri dari beberapa tahapan, sebagai berikut; a) Intake dan Contract: berisi tentang pengenalan klien dan persetujuan melakukan kontrak tentang proses pada tahap intervensi selanjutnya; b) Assessment: proses identifikasi suatu keadaan dengan memperoleh informasi dari mendengarkan klien memaparkan permasalahannya, inti, dan juga pernyataan masalah yang



dapat digunakan untuk merancang rencana intervensi atau penanganan masalah; c) Planning: proses rasional yang melibatkan rancangan tindakan untuk mencapai tujuan dalam memberikan solusi masalah dan metode apa yang akan dilakukan; d) Intervensi: pelaksanaan rencana yang telah disesuaikan dengan kontrak dan intervensi dilakukan berdasar hasil assessment yang telah diperoleh; e) Evaluasi, sebagai proses pengawasan terhadap pelaksanaan pemecahan masalah yang sedang berjalan. Melihat apakah tujuan intervensi telah tercapai atau belum; f) Terminasi adalah pemutusan hubungan kepada klien sesuai dengan kontrak yang telah disepakati bersama.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Creative Thinking

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Fadlillah, 2012: 65).

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk melatih dan mengembangkan potensi yang ada ialah dengan mengajak anak untuk dapat berpikir kreatif. Berpikir pada dasarnya merupakan proses penggunaan akal budi untuk melakukan atau memutuskan sesuatu. Dengan berpikir dapat melatih ide-ide dengan cara yang tepat dan divergen. Berpikir kreatif diartikan sebagai berpikir secara logis dan memiliki daya cipta dalam menghasilkan ide atau gagasan yang baru. kreativitas merupakan bentuk dari berpikir kreatif itu sendiri. Apabila seseorang memiliki kreativitas yang tinggi maka ia menunjukkan bahwa telah memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif.

Mardianto berpendapat bahwa kreativitas adalah produk dari cara berpikir yang baik dan benar (Mardianto, 2012). Sedangkan Munandar (1999) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, karena kemampuan untuk memberikan ide baru yang bisa diterapkan pada pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk mengetahui hubungan antara unsur yang sudah ada. Menurut Hamruni (2012), salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa adalah dengan menggalakkan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memacu proses berpikir.

Nilai berpikir kreatif akan mencoba untuk merangsang stimulan anak untuk menciptakan terus budaya berpikir. Dalam pengertian ini, maka pengembangan aktivitas kreatif tersebut terus melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan pemikiran-pemikiran divergen, orisinal, keingintahuan, serta untuk mampu melihat dari berbagai perspektif. Berpikir kreatif pun termasuk dalam bentuk karya nyata baik karya baru ataupun kombinasi karena kreativitas adalah kemampuan untuk melihat sesuatu secara berbeda.

Character Building

Pendidikan mempunyai peran yang penting untuk meneruskan perkembangan sebuah negara. Berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun



2016 yang menyatakan bahwa untuk memenuhi kebutuhan masa depan dan memenuhi generasi emas Indonesia tahun 2045, standar lulusan berbasis kompetensi abad 21 telah ditetapkan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). Para terdidik diharuskan untuk memiliki berbagai kemampuan untuk belajar serta berinovasi, yang dimaksud demikian ialah: (1) berpikir kritis dan pemecahan masalah, (2) komunikasi dan kolaborasi, (3) kreativitas dan inovasi (Trilling & Fadel, 2009). Berpikir kritis dan berpikir kreatif telah menjadi topic utama dalam revolusi pendidikan di seluruh dunia (Chang, Li, Chen, & Chiu, 2014).

Maka dari itu pun, bersamaan dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang cepat saat ini mengharuskan anak untuk sudah mempersiapkan diri untuk kreatif dalam menghadapi tantangan dan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun, perkembangan yang terjadi pada anak tidak terjadi begitu saja. Sebelum membentuk kemampuan dan mengembangkan potensi anak, hendak perlunya pembentukan karakter anak karena bagaimanapun jika karakter seorang anak memiliki mental yang rendah maka segala fase perkembangan yang dilewatinya akan membuatnya sangat terhambat.

Salah satu cara menstimulus kemampuan daya pikir, kreativitas, dan pembentukan karakter pada anak yaitu dapat dilakukan dengan menggambar. Menggambar merupakan salah satu bentuk pemberian pembelajaran bagi anak untuk mencapai perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, dan termasuk pada sosialnya. Karena dalam menggambar maka anak akan diberikan kebebasan berkreasi dengan suka cita dan menuangkan segala ide-idenya. Namun, pembelajaran di sekolah pada umumnya tidak terlalu memerhatikan potensi ini dimana anak masih banyak yang meniru gambar yang telah dicontohkan.

Davido (2012 : 15) berpendapat, menggambar merupakan gambaran dari jiwa seorang anak dan gambar yang dibuat adalah gambaran tentang dirinya sendiri. C. Lange- Ku'ttner (2006) menyatakan bahwa "*Pictures not only provide a direct first link between the real world and books, children also draw pictures themselves before they write*". Dengan kata lain gambar tidak hanya menyediakan ikatan langsung antara dunia nyata dan buku, anak-anak juga membuat gambar diri sebelum mereka menulis. Selain itu anak akan belajar cara menghargai karya sendiri dan karya orang lain karena dalam menggambar anak dibiarkan berekspresi bebas dan tidak perlu mencontek gambar yang sudah ada.

Hasil

Observasi yang dilakukan di Rumah Pintar Yafsi setelah dilakukan beberapa kali kegiatan mendapatkan hasil yang menunjukkan kemajuan. Pada kegiatan observasi untuk mengetahui tingkat kreativitas menggambar anak sebelum menerapkan metode yang diberikan. Ternyata kemampuan menggambar anak masih rendah. Hal ini dilihat dari hasil yang diperoleh dalam kegiatan awal mewarnai. Kegiatan dihadiri oleh anak Rumah Pintar YAFSI yang terdiri dari usia 5 tahun sampai 12 tahun. Program Rumah Pintar YAFSI



sendiri merupakan program pendidikan karakter berbasis masyarakat untuk anak dan remaja.

Rumah Pintar YAFSI tidak memiliki program tetap melainkan memiliki pertemuan mingguan dengan pelaksanaan kegiatan yang berbentuk metode belajar sambil bermain. Kegiatan-kegiatan yang diberikan ialah kegiatan ringan namun menuntut dan melatih daya pikir, kerjasama, dan sikap menghargai satu sama lain. Sebagian besar anak-anak Rumah Pintar YAFSI adalah anak-anak yang tinggal di sekitaran posko Rumah Pintar yang memiliki keinginan untuk menjadi anggota dari program itu sendiri.

Praktikan dalam pelaksanaan pengabdian diawali dengan memberikan hal dasar mengenai pembentukan karakter pada anak. Pemberian pemahaman dasar pada pembentukan karakter yang baik yaitu memperkenalkan budaya 5S yaitu Senyum, Sapa, Salam, Sopan, dan Santun. Walaupun terlihat sederhana namun dalam pelaksanaan kehidupan sehari-hari sangatlah minim dilakukan. Sesuai dengan niat awal praktikan yang ingin memberikan pengetahuan baru kepada anak Rumah Pintar YAFSI. Setelah diberikan pengetahuan mengenai budaya 5S kemudian anak dibentuk kelompok untuk menciptakan reka adegan dari masing-masing 5S untuk meninjau sejauh apa anak mengerti budaya 5S. Masing-masing dari mereka antusias untuk menciptakan reka adegan sesuai dengan budaya 5S menunjukkan bahwa pemahaman yang diberikan telah dimengerti. Selama kegiatan diselingi media bermain untuk tetap memberikan semangat pada anak dan terjauhi dari pengajaran dan sikap monoton dimana dapat membuat anak jenuh.



Gambar 1. Pemberian Materi

Beberapa pertemuan dilakukan menunjukkan kemajuan dari masing-masing anak dan antusias yang ada terus naik. Agenda selanjutnya yaitu praktikan menyiapkan kegiatan menggambar dan mewarnai untuk mengembangkan kreativitas anak. Hasil awal yang diperoleh menunjukkan kemampuan menggambar anak masih rendah. Kegiatan diawali dengan gambar sederhana dari bentuk segitiga kemudian diminta untuk menciptakan sebuah objek lain darinya. Hanya beberapa anak yang mampu untuk dapat memahami dan memberikan gambar objek baru dari sebelumnya. Setelah itu, praktikan menaikkan tingkat kesulitan objek abstrak secara beruntun. Hasil pengamatan yang dilakukan menunjukkan anak semakin mahir dalam menciptakan sebuah gambar baru tanpa meniru atau mecontoh



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

dari temannya ataupun sumber lain. Kemudian, praktikan meminta masing-masing dari anak untuk menceritakan gambar yang buat. Selama proses berlangsung, terdapat salah satu anak yang menarik perhatian praktikan yaitu AZ (10). AZ saat awal kegiatan mengeluh dan menyatakan dirinya tidak mampu lalu perlahan AZ menunjukkan progress yang positif serta mulai memahami dan mengimajinasikan bentuk-bentuk gambar yang diminta.

Praktikan sendiri menggunakan metode intervensi *casework* oleh Zastrow (2004). Adapun tahapan metode *casework* oleh Zastrow adalah; *Intake* dan *contract*; *Assessment*; *Planning*; *Intervensi*; *Evaluasi*; dan *Terminasi*. Tools Assesment yang digunakan pada tahapan ini adalah Ecomap. Ecomap merupakan peta visual yang menggambarkan hubungan keluarga dengan dunia luar. Ecomap merupakan gambaran individu atau keluarga dalam suatu konteks sosial. Konteks sosial tersebut dapat berupa jaringan sosial di luar keluarga seperti asosiasi formal dan sumber-sumber.



Gambar 2. Kegiatan Menggambar

Pada tahap *intake* dan *contract* dilakukan perjanjian dan kesepakatan antar klien untuk pelaksanaan program yang akan dilakukan. Kedua, tahap *Assessment* yaitu praktikan mendapatkan informasi dari klien dengan mendengarkan pernyataan diri klien. Praktikan menggunakan tools Ecomap untuk mengetahui cakupan hubungan klien dengan keluarga dan jaringan sosialnya. Tahap *Planning*, yaitu membuat perencanaan untuk memberi dukungan dan program apa yang baik untuk menggali lebih dalam potensi diri klien. Lalu tahap *Intervensi* ialah pelaksanaan kegiatan dari program. Pada kegiatan ini, klien diajarkan bagaimana mewarnai dengan rapi lalu klien diminta untuk menggambarkan dengan bebas melalui satu objek abstrak sederhana kemudian diminta dari objek tersebut untuk menciptakan sebuah gambar penuh. Setelahnya, klien diminta untuk menceritakan arti gambar yang telah dibuat. Pada awal kegiatan, klien terlihat sulit untuk memulai gambar namun setelah diberikan stimulus maka perlahan klien dapat memberikan gambar yang lebih kompleks. Tahap *Evaluasi* ialah untuk mengkaji ulang hasil dari kegiatan yang telah dilakukan. Klien yang awalnya hanya menggambar bentuk sederhana dan mengulang kini sudah mampu untuk memberikan gambar yang lebih luas termasuk juga pada keahlian bercerita mengenai gambarnya. Lalu tahap *terminasi* adalah pemutusan program antar klien dan praktikan sesuai dengan kesepakatan yang ada.





Gambar 3. Pelaksanaan Intervensi

Praktikan menambahkan metode bercerita pada kegiatan menggambar dengan tujuan untuk membentuk perilaku anak serta mampu mengembangkan bahasa, kognitif, emosional, moral, estetika, dan sosial anak. Tujuan lainnya yaitu meningkatkan kemampuan kreativitas yang bermula dari anak yang mendengarkan cerita dan memahami menjadi yang bercerita. Praktikan ingin anak mendapatkan manfaat dari metode yang telah diberikan yaitu kemampuan dalam menyampaikan informasi, meningkatkan minat, serta pembentukan karakter sosial yang bermoral dan kreatif.

4. KESIMPULAN

Pendidikan pada anak merupakan proses pembentukan dan pembinaan tumbuh kembang serta karakter dari usia lahir secara menyeluruh dengan terus memberikan dorongan yang mampu melatih anak pada perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal, pikiran, perasaan, serta sosialnya agar optimal. Hal tersebut dapat diberikan melalui belajar sambil bermain. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk melatih dan mengembangkan potensi yang ada ialah dengan mengajak anak untuk dapat berpikir kreatif. Berpikir pada dasarnya merupakan proses penggunaan akal budi untuk melakukan atau memutuskan sesuatu. Berpikir kreatif diartikan sebagai berpikir secara logis dan memiliki daya cipta dalam menghasilkan ide atau gagasan yang baru. kreativitas merupakan bentuk dari berpikir kreatif itu sendiri. Nilai berpikir kreatif akan mencoba untuk merangsang stimulan anak untuk menciptakan terus budaya berpikir.

Cara menstimulus kemampuan daya pikir, kreativitas, dan pembentukan karakter pada anak yaitu dapat dilakukan dengan menggambar. Menggambar merupakan salah satu bentuk pemberian pembelajaran bagi anak untuk mencapai perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, dan termasuk pada sosialnya. Karena dalam menggambar maka anak akan diberikan kebebasan berkreasi dengan suka cita dan menuangkan segala ide-idenya. Namun, pembelajaran di sekolah pada umumnya tidak terlalu memerhatikan potensi ini dimana anak masih banyak yang meniru gambar yang telah dicontohkan.

Berdasarkan hasil pengabdian yang telah dilakukan di Rumah Pintar YAFSI maka disimpulkan bahwa berpikir kreatif sangat berpengaruh pada pola pikir dan motorik anak. Proses yang dijalankan butuh waktu yang cukup lama hingga benar-benar terbentuk nilai berpikir kreatif yang diinginkan. Tidak semua anak akan langsung menerima stimulus yang ada baik yang telah diberikan atau yang berada di sekitarnya. Kepekasaan dan kemahiran yang ada harus terus dilatih untuk dapat menciptakan sebuah orisinalitas dari anak. Pembentukan berpikir kreatif pada anak menjadi tugas para pendidik dan keluarga agar lebih paham mengenai manfaat yang ada. Kemampuan anaka tidak hanya diukur dari sebatas



angka dan huruf yang selama ini menjadi sorotan utama dalam belajar. Motorik dan imajinasi anak pun juga harus masuk kepada perhatian belajar. Potensi dan kemampuan anak berbeda dan beragam, maka dari itu dibutuhkan media belajar yang mendukung kegiatan proses belajar. Selain itu, dukungan dan bimbingan dari lingkungan sekitar anak juga berpengaruh terhadap perkembangan daya pikir serta karakter anak. Pemberian energi positif serta dukungan dan respon terhadap perkembangan anak walaupun kecil secara tidak langsung meningkatkan semangat dan kepercayaan diri anak yang kemudian akan membantu anak untuk dapat terus mengeksplor kemampuan dalam dirinya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih sebesar – besarnya kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan kegiatan pengabdian serta penulisan ini. Terlaksananya kegiatan ini juga tidak lepas dari segala bantuan dan dukungan dari pihak pembina dan pengelola Yayasan Fajar Sejahtera Indonesia, Adik – adik di Yayasan Fajar Sejahtera Indonesia, Orang tua, Dosen pengampu, Supervisor Sekolah, Teman Sejawat, Kerabat, dan lain – lainnya. Penulis mengucapkan terima kasih atas semua dukungan dan semangat yang telah diberikan dari banyak pihak dalam ikut serta membantu saat kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. R. (2018). *Kesejahteraan Sosial (Pekerjaan Sosial, Pembangunan Sosial dan Kajian Pembangunan)*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Anggraeni D., Hartati S., Nurani Y. (2019). *Implementasi Metode Bercerita dan Harga Diri dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. DOI: 10.31004/obsesi.v3i2.224.
- Fahrudin, A. (2014). *Pengantar Kesejahteraan Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Hasanah, M. (2015). *Upaya Mengembangkan Kemampuan Menggambar Melalui Metode Bercerita Pada Anak Kelompok B Semester I Ra Sidorejo Kecamatan Sidorejo Kabupaten Magetan Tahun 2015/2016*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan.
- Malik A., Nuraeni Y., Samsudin A., Sutarno S. (2019). *Creative Thinking Skills Of Students On Harmonic Vibration Using Model Student Facilitator And Explaining (Sfae)*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi. DOI: 10.24042/jipfalbiruni.v8i1.3056.
- Ningrum A. R., Slamet S. Y., Usada U. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Menggambar melalui Metode Bercerita pada Anak Kelompok A di TK Widya Putra DWP UNS Jaten Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014*. Kumara Cendekia.
- Prasanti D., Fitrianti D. R. (2018). *Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pujileksono, S., Abdurrahman, SM., Yuliani, D., Wuryantari, M. (2018) . *Dasar- Dasar Praktik Pekerjaan Sosial*). Malang : Intrans Publishing.
- Suardipa, I. P. (2019). *Kajian Creative Thingking Matematis Dalam Inovasi Pembelajaran*. Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya.
- Sasmita M., Ratulangi R. (2018). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Menggambar*. Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO.

