



KREATIVITAS GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DARI BARANG BEKAS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA TK DHARMAWANITA

Ulfa Tania¹, Sutrisni Aandayani² Handoko Santoso^{3*}

¹TK Dharmawanita Persatuan Kotaagung

^{2,3*}Universitas Muhammadiyah Metro

E-mail: ulfatania96@gmail.com¹⁾
trisnimath.andy@gmail.com²⁾
handoko.umm@gmail.com^{3*)}

Abstrak

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Kreativitas guru dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman anak, karena semakin guru kreatif dalam menyampaikan maka semakin mudah anak memahami pelajaran dan menjadikan anak lebih aktif dalam belajar. Bila guru semakin kreatif dalam mengemas pembelajaran maka anak tidak akan mengalami kejenuhan dalam mengikuti pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. Pengujian keabsahan data yang diperoleh menggunakan cara triangulasi metode. Penelitian dilakukan di TK dharmawanita Persatuan Kota Agung Kabupaten Tangamus subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung, Kreativitas guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa di TK Dharma Wanita Persatuan di kembangkan dari pengalaman guru yang terbilang banyak dalam hal pembuatan media pembelajaran, kemauan guru untuk membaca berbagai literatur, dan kebijakan kepala TK yang berpihak pada guru dalam hal pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

Kata Kunci: Kreativitas Guru, Kemampuan Berhitung.

Abstract

Kindergarten is a form of early childhood education unit on the formal education pathway that organizes educational programs for children aged four to six years. Teacher creativity in learning greatly influences children's understanding, because the more creative the teacher is in conveying it, the easier it is for children to understand lessons and make children more active in learning. If the teacher is more creative in packaging learning, the child will not experience boredom in following the lesson. This study aims to find out how far the teacher's creativity is in using used learning media to improve students' numeracy skills. Testing the validity of the data obtained using the triangulation method. The research was conducted at the Dharma Wanita Association Kindergarten Kota Agung, Tangamus Regency, the subjects in this study were school principals and teachers. The results of this study indicate that teacher creativity in using learning media from used goods to improve numeracy skills, teacher creativity in improving students' numeracy skills at Dharma Wanita Unity Kindergarten was developed from the teacher's considerable experience in terms of making learning media, the teacher's willingness to read various literature, and the policy of the Kindergarten head in favor of the teacher in terms of making learning media to improve students' numeracy skills.

Keywords: : Teacher Creativity, Counting Ability.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini 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 dengan memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini tercantum dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional.

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Taman Kanak-kanak adalah pendidikan usia dini yang bertujuan untuk membina tumbuh kembang anak usia lahir sampai enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikiran, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta menghubungkan antara pendidikan keluarga dengan pendidikan sekolah, memiliki sifat mendorong (memotivasi), menjadi fasilitator pembelajaran, memiliki banyak akal, ide atau gagasan, Guru dituntut untuk kreatif dalam proses belajar mengajar baik dari segi pengelolaan kelas maupun dari segi penampilannya. Melakukan proses pembelajaran guru juga dituntut untuk selalu memberikan yang terbaik kepada anak agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal dan motivasi belajar anak belajar tinggi. (Supartini (2016). Oleh karena itu, guru memiliki posisi yang penting, karena keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh peran seorang guru.

Menurut Wijaya (2017:266) yang berjudul Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris, salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah menumbuhkan kreativitas guru. Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam memotivasi belajar anak. Guru yang kreatif akan memberikan inspirasi kreatif kepada anak sehingga anak memiliki daya dorong yang kuat dalam belajar

Menurut Arsyad (2010) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu

Manispal (2013: 10), menyatakan bahwa korespondensi satu-satu berarti bahwa ketika menghitung, setiap objek memiliki satu kata nomor unik. Prinsip stabil berarti bahwa kata-kata jumlah tersebut harus tetap dalam konteks yang sama setiap dihitung. Prinsip kardinalitas yaitu mengacu pada nomor terakhir yang dihitung untuk mewakili jumlah total objek dalam satu kelompok. Prinsip ketidakrelevan bahwa berhitung dapat dilakukan dalam urutan apapun asalkan semua benda dihitung. Selanjutnya prinsip

abstarksi berarti ketika menghitung, semua keempat prinsip sebelumnya harus diterapkan.

Fita (2016: 10), berpendapat bahwa berbagai aktivitas berhitung yang dilakukan sebagai cara agar ide abstrak bilangan dapat dimodalkan sehingga anak menjadi lebih tahu tentang angka-angka dan hal-hal yang terkait dengannya. Pendekatan dengan menggunakan materi konkret dan gambar harus secara intensif dilakukan ditingkat awal, sebelum selanjutnya anak-anak masuk ke dunia angka-angka (abstrak).

Slamet Mukhtar (2013: 56), menyatakan berhitung amat penting dalam kehidupan. Pada mulanya anak tidak tahu bilangan, angka, dan operasi bilangan matematis. Secara bertahap sesuai perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung. Anak belajar menghubungkan objek nyata dengan simbol-simbol matematis. Sebagai contoh, sebuah jeruk diberi simbol dengan angka 1 dan dua buah jeruk diberi simbol dengan angka 2.

Sriningsih (2008: 120), berpendapat bahwa berhitung bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak melalui proses eksplorasi dengan benda-benda konkret. Eksplorasi melalui benda-benda konkret diharapkan mampu memberikan fondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya. Untuk itu guru secara bertahap memberikan pengalaman belajar.

Munadi (2013: 81) menambahkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, menurut Moleong (2009), menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata terutlis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Metode deskriptif menurut Sugiyono (2009) bertujuan untuk menggambarkan sifat sesuatu yang tengah berlangsung pada saat riset dilakukan dan memeriksa sebabsebab dari suatu gejala tertentu. Penelitian deskriptif adalah untuk membuat perencanaan sistematis, aktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat populasi dan daerah tertentu. Sugiono (2002) menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif instrument utama adalah Peneliti itu sendiri, namun selanjutnya setelah peneliti menjelaskan dengan vokus dapat dikembangkan instrument penelitian sederhana yang diharapkan dapat melengkapi data dan kemudian membandingkan data dengan data yang kita peroleh pada saat observasi, wawancara, dan unjuk kerjakehadiran peneliti merupakan unsur yang sangat penting dalam penelitian kualitatif. Menurut Emzir (2011:28), penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang secara primer menggunakan paradigma pengetahuan berdasarkan pandangan konstruktivis (seperti

makna jamak dari pengalaman individual makna yang secara sosial dan historis dibangun dengan maksud mengembangkan suatu teori atau pola

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dipahami bahwa yang dimaksud penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi obyek dan memeriksa sebab-sebab dari gejala tertentu.

Secara definitif wawancara adalah tanya jawab antara pewawancara dan yang diwawancarai untuk meminta keterangan ataupun pendapat mengenai suatu hal. Wawancara sering juga disebut dengan kuesioner lisan, adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (interviewer) untuk memperoleh informasi dari wawancara. Dokumentasi berasal dari dokumen yang berarti barang-barang tertulis. Dalam menggunakan metode dokumentasi ini, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Di sisi lain dokumen lebih bersifat personal, mencakup buku harian (diaries), memo (memos), surat (letters), catatan lapangan (field notes), dan sebagainya. Sedangkan pendokumentasian yang dilakukan peneliti adalah berupa catatan-catatan, notulen rapat, foto-foto, dokumen hasil supervise kepala madrasah dan data dokumen lain yang berkaitan dengan supervisi kepala sekolah.

Di samping wawancara, penelitian ini juga melakukan metode observasi. Menurut Nawawi dan Martini observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian.

Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan. Dalam penelitian ini observasi dibutuhkan untuk dapat memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara dapat dipahami dalam konteksnya. Observasi yang akan dilakukan adalah observasi terhadap subjek, perilaku subjek selama wawancara, interaksi subjek dengan peneliti dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara.

Dalam melakukan perencanaan pembelajaran sekolah memiliki kurikulum yang berperan untuk merencanakan proses kegiatan pembelajaran dengan demikian TK Dharma Wanita memiliki tim pengembang kurikulum yang bertugas untuk merancang membuat kurikulum yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak dengan adanya tim pengembangan kurikulum maka akan membantu guru dalam membuat kurikulum.

Pada tahap pelaksanaan guru memilih media yang akan digunakan sebagai sumber belajar yaitu barang bekas yang akan digunakan untuk mengeksplor kreatifitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan memperhitungkan dari segi kemenarikan, kedekatan, ekonomis, dan efektivitas dan disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak serta karakteristik anak yaitu pembelajaran yang dilakukan melalui bermain. Peneliti membuat lembar observasi dan mendokumentasikan kegiatan pembelajaran sehingga penulis mendapatkan gambaran

tentang kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran terhadap kemampuan berhitung anak sehingga penulis dapat melaksanakan pengevaluasian.

Pada tahap ini penulis melakukan evaluasi untuk menilai ketercapaian hasil penelitian tentang kreatifitas guru dalam pembuatan media pembelajaran dari barang bekas terhadap kemampuan berhitung anak untuk ketercapaian tersebut diwujudkan dalam bentuk hasil produk dan perubahan perilaku dari yang sebelumnya menjadi semakin baik. Pengevaluasian dilakukan di akhir kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil wawancara, dokumentasi yang dilakukan penulis. Guru lebih kreatif dalam pembuatan media pembelajaran seperti membuat permainan Smart botol. Hal ini sesuai dengan visi dari TK dharma Wanita yaitu Sekolah yang kreatif dan inovatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas pada guru di TK Dharma Wanita Persatuan tidaklah muncul dengan sendirinya. Kemunculannya dilatarbelakangi oleh beberapa hal. *Pertama*, pengalaman guru yang terbilang banyak dalam hal pembuatan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung. *Kedua*, kemauan guru untuk membaca berbagai literatur tentang tata cara pembuatan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung. *Ketiga*, kebijakan kepala TK yang berpihak pada guru dalam hal pembuatan media pembelajaran. Munadi (2013: 81) menambahkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Upaya guru menggunakan media pembelajaran dari barang bekas untuk meningkatkan kemampuan berhitung di TK Dharma Wanita Persatuan Salah satu penggunaan media pembelajaran dari barang bekas yang dilakukan di TK Dharma Wanita persatuan adalah kegiatan pembelajaran mengelompokan tutup botol angka. Kegiatan pembelajaran tersebut dibuat lebih menyenangkan yaitu dengan tutup botol angka mengelilingi gambar yang ada ditengah, ketika memasangkan media yang digunakan botol angka dibuat tiga perempat sehingga mudah untuk di pasang dengan tutup botol angka, membandingkan dan menghubungkan medianya masih sama.

Manispal (2013: 10), menyatakan bahwa korespondensi satu-satu berarti bahwa ketika menghitung, setiap objek memiliki satu kata nomor unik. Prinsip stabil berarti bahwa kata-kata jumlah tersebut harus tetap dalam konteks yang sama setiap dihitung. Prinsip kardinalitas yaitu mengacu pada nomor terakhir yang dihitung untuk mewakili jumlah total objek dalam satu kelompok. Prinsip ketidakrelevan bahwa berhitung dapat dilakukan dalam urutan apapun asalkan semua benda dihitung. Selanjutnya prinsip abstraksi berarti ketika menghitung, semua keempat prinsip sebelumnya harus diterapkan.

Peningkatan kreativitas guru dan penggunaan media pembelajaran dari barang

bekas untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Dharma Wanita Persatuan. Barang bekas adalah barang yang sudah tidak terpakai atau tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya, namun belum tentu barang itu tidak bisa digunakan lagi. Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan.

Pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai akan dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif. Pemanfaatan barang bekas merupakan alternatif pilihan produk kerajinan seni sebagai bentuk kecermatan dalam menangkap peluang dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada disekitarnya. Banyak barang bekas sisa dimanfaatkan sebagai produk yang bernilai estetis oleh tangan seseorang yang kreatif. Dengan mempersiapkan alat permainan yang memadai dan lingkungan belajar yang kaya, pertumbuhan kecerdasan anak akan cepat berkembang. Disinilah perlunya daya imajinasi guru dan calon guru dalam menciptakan alat permainan atau sumber belajar dengan bahan yang ada sehingga tidak ada kata “tidak ada dana” yang dijadikan alasan untuk tidak menyediakan alat permainan atau sumber belajar.

Namun tutup botol angka merupakan media visual yang hanya melibatkan indera penglihatan saja, sehingga dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang mengaktifkan anak dalam pembelajaran. Bermain salah satu metode yang tepat yang mampu mengaktifkan anak dalam pembelajaran.

Pengenalan lambang bilangan 1- 10 pada siswa TK Dharma Wanita Persatuan dilakukan dengan bermain tutup botol angka, selain memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan juga mampu meningkatkan antusias belajar anak, belajar anak lebih menyenangkan sehingga menjadikan anak mudah menerima apa yang dipelajari. Sriningsih (2008: 120), berpendapat bahwa berhitung bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak melalui proses eksplorasi dengan benda-benda konkret. Eksplorasi melalui benda-benda konkret diharapkan mampu memberikan fondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya. Hal ini sama dengan yang dikemukakan Khoirunnisa, dkk (2023) ada pengaruh media bahan bekas kemasan terhadap kemampuan numerasi anak.

Media pembelajaran sebagai perangkat alat bermain yang mengandung unsur pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak. Dunia anak tidak terlepas dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak bermain mempergunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain. Alat permainan edukatif banyak ditemukan dilembaga-lembaga penyelenggaraan program Pendidikan TK. Anak-anak membutuhkan kesempatan untuk bermain imajinatif, mengekspresikan diri, menemukan masalah, menyelidiki jalan alternatif, dan menemukan penemuan baru untuk mempertinggi perkembangan kemampuan berhitung

Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.

Kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Menurut Maemunah (2014). Kreativitas dalam penelitian ini dirumuskan sebagai kemampuan berfikir kreatif, karakteristik pribadi kreatif, kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru. Aspek-aspek kreativitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Ramli 2017:37) Pentingnya kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran dari barang bekas dalam suatu kegiatan belajar siswa akan memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh, guru ingin menjelaskan konsep bentuk dasar pada anak seperti jumlah sisi dari persegi, persegi panjang, segitiga, dan lain sebagainya. Mulyasa (2005:36) Guru juga harus berpacu dalam pembelajaran, dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik, agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Hal ini, guru harus kreatif, profesional, dan menyenangkan, dengan memposisikan diri. Maka, akan lebih terarah jika guru langsung menjelaskan dengan anak melakukan proses mengamati, membandingkan, memasang, mencocokkan, menggabungkan dan menghitung dibandingkan guru hanya menjelaskan secara lisan dengan hanya bercerita. Anak hanya akan mendengarkan guru, menghayalkan bagaimana bentuknya, meniru ucapan guru tanpa tahu bagaimana jenis-jenis bentuk yang dimaksudkan guru. Maka akan sangat berbeda jika terdapat media pembelajaran yang dapat digunakan, pembelajaran akan lebih tepat sasaran pada tujuan yang diinginkan. Alat yang dikreasikan berbentuk menarik, mudah digunakan.

KESIMPULAN

Untuk menambah ilmu pengetahuan mengenai kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran. Dapat membantu penulis memperdalam materi yang telah diajarkan selama masa perkuliahan, serta menerapkan teori yang ada ke dalam dunia pendidikan. Dengan adanya guru-guru yang kreatif dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah. Berbagai Strategi pembelajaran dapat dihasilkan sekolah dan di sebarluaskan ke sekolah lain. Sekolah memiliki guru yang berpotensi dan profesional dalam mengelola kelas. Peningkatan prestasi sekolah, dengan melihat perbaikan proses dan hasil belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta :PT Raja. Grafindo Persada
- Fita Nur Arifah. (2016). *Menjadi Guru Teladan, Kreatif, Inspiratif, Motivatif, dan Profesional*. Yogyakarta: Araska.
- Khoirunnisa, Ainul. Hendratno, Sri Setyowati. (2023). Pengaruh Media Bahan Bekas Kemasan terhadap Kemampuan Literasi dan Numerasi pada Anak Kelompok

B di TK DWP Pademonegoro Sukodono Sidoarjo. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 4, 1, pp. 439-450.

Manispal. (2013). *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Masnipal. (2013). *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: Gramedia.

Moleong. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Mukhtar. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Mulyasa. (2005). *Menjadi Guru Professional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Remaja Rosdakarya,

Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi

Ramli, Abdullah. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*. Vol.4 No.1.

Siti Maemunah. (2015). Kreatifitas Guru PAUD Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Bahan Alam. *Jurnal Majalah Ilmiah Pawiyatan*. Vol. XXII No.3.

Sriningsih. (2008). *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Media.

Sugiyono. (2002). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta

Supartini. (2016). *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: EGC

Wijaya. (2014). *Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Kencana.