



## **Pengembangan Bahan Ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini**

Rukiyah<sup>1</sup>, Taruni Suningsih<sup>1✉</sup>, Syafdaningsih<sup>1</sup>

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sriwijaya, Indonesia<sup>(1)</sup>

DOI: [10.31004/obsesi.v6i4.2385](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2385)

### **Abstrak**

Bahan ajar memiliki peran penting sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. Terlebih pada tingkat Perguruan Tinggi, bahan ajar dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari materi perkuliahan secara efektif dan efisien. Kendala dalam mata kuliah Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini yaitu minimnya bahan ajar yang khusus membahas mengenai kreativitas seni rupa anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan bahan ajar kreativitas seni rupa anak usia dini yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dari Borg and Gall. Produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta diujicobakan kepada 30 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data hasil penelitian menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar kreativitas seni rupa anak usia dini dinyatakan valid berdasarkan penilaian produk awal oleh para ahli, produk dinyatakan praktis berdasarkan uji coba skala terbatas, dan produk dinyatakan efektif berdasarkan uji coba skala luas.

**Kata Kunci:** *bahan ajar; kreativitas; seni rupa; anak usia dini*

### **Abstract**

Teaching materials have an important role as a guide in the learning process. Especially at the University Level, teaching materials can help students to learn lecture material by effective and efficient. The problem in Creativity Development for Early Childhood course is the lack of teaching materials that especially discuss the art creativity for early childhood. Therefore, researchers developed the art creativity for early childhood a teaching materials that valid, practical, and effective. The research method used the Research and Development (R&D) approach from Borg and Gall. The product was validated by material and media expert, and tested on 30 students. Data collection techniques were carried out through interviews, questionnaires, and tests. The data analysis techniques of research results used quantitative and qualitative data analysis. The results showed that art creativity teaching materials for early childhood was declared valid based on initial product assessment by experts, the product declared practical based on a limited scale trial, and the product declared effective based on a large scale trial.

**Keywords:** *teaching materials; creativity; arts; early childhood*

Copyright (c) 2022 Rukiyah, et al.

---

✉Corresponding author :

Email Address : [suningsih.taruni@gmail.com](mailto:suningsih.taruni@gmail.com) (Palembang, Indonesia)

Received 5 December 2021, Accepted 4 March 2022, Published 14 March 2022

## PENDAHULUAN

Kebijakan terkait peningkatan mutu pendidikan perlu diupayakan oleh berbagai komponen, salah satunya yakni komponen pendidik. Para pendidik dituntut untuk mendidik peserta didik yang dapat bekerjasama, berkolaborasi, berpikir kritis, berkomunikasi efektif, kreatif, inovatif, empatik, keterampilan meneliti, dan pemecahan masalah sehingga dapat bersaing dan tumbuh secara optimal di masa depan. Tuntutan tersebut dapat tercapai apabila para pendidik mengembangkan kemampuan dan memenuhi kewajibannya agar menjadi pendidik yang profesional. Hal tersebut sesuai dengan Pasal 60 UU No. 14 Tahun 2005, yakni dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, dosen berkewajiban untuk meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Kemdikbud, 2005). Hal ini tidak terlepas dari keberadaan dosen sebagai ilmuwan yang kaya akan pengetahuan dalam mentransfer ilmu pengetahuannya kepada mahasiswa. Salah satu kewajiban dosen yaitu menulis dan memproduksi buku (buku ajar atau buku teks) yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Perguruan Tinggi dan Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, serta beberapa regulasi yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. Pada Pasal 12 UU No. 12 Tahun 2012 menyebutkan bahwa "Dosen secara perseorangan atau berkelompok wajib menulis buku ajar atau buku teks, yang diterbitkan oleh Perguruan Tinggi dan/atau publikasi ilmiah sebagai salah satu sumber belajar dan untuk pengembangan budaya akademik serta pembudayaan kegiatan baca tulis bagi Sivitas Akademika" (Kemdikbudristek, 2012). Melalui keberadaan buku (buku ajar atau buku teks) yang ditulis oleh dosen akan sangat signifikan bagi mahasiswa untuk dapat menyerap dan lebih memahami pemikiran dari dosen terhadap mata kuliah yang sedang dipelajari. Sederhananya, semakin banyak dosen menulis bahan ajar, maka akan semakin mudah bagi mahasiswa dalam menyerap pengetahuan dari dosen, sehingga muaranya adalah optimalisasi kualitas pembelajaran dan tercapainya tuntutan pada era ini.

Bahan ajar memiliki peran penting sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. Prastowo menyatakan bahwa bahan ajar merupakan sebuah susunan atas bahan-bahan yang berhasil dikumpulkan dan berasal dari berbagai sumber belajar yang dibuat secara sistematis (Sanjaya & Inawati, 2019). Lebih lanjut lagi dijelaskan, bahwa bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang dirancang secara sistematis dengan menyediakan sejumlah informasi pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam proses belajar mengajar (Misrawati & Suryana, 2021). Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/ instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, baik berupa bahan tertulis seperti *hand out*, buku, modul, lembar kerja mahasiswa, brosur, leaflet, *wallchart*, maupun bahan tidak tertulis seperti video/ film, VCD, radio, kaset, CD interaktif berbasis computer dan internet (Asfuri & Ambarsari, 2021). Terlebih pada tingkat Perguruan Tinggi, bahan ajar dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari materi perkuliahan secara efektif dan efisien. Dengan memanfaatkan bahan ajar yang telah dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran, mahasiswa dapat diarahkan untuk lebih aktif dalam kegiatan perkuliahan karena mereka dapat membaca sendiri atau mempelajari sendiri materi yang ada pada bahan ajar sebelum mengikuti kegiatan perkuliahan (Pratita et al., 2021).

Pada saat ini, peran pendidik secara tidak langsung telah bergeser yang awalnya sebagai satu-satunya sumber belajar bagi mahasiswa, berubah sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, sehingga mahasiswa membutuhkan bahan ajar untuk dapat mengatasi permasalahan apabila terdapat keterbatasan kemampuan daya serap dan keterbatasan kemampuan dosen dalam proses pembelajaran di kelas. Para mahasiswa menggunakan bahan ajar agar mudah dalam memahami suatu materi perkuliahan. Penggunaan bahan ajar juga dapat memberikan perlakuan kepada mahasiswa sesuai dengan karakteristik secara individual serta dapat mengatasi persoalan terkait minimnya aktualisasi diri mahasiswa, sehingga materi-materi yang kurang dipahami dapat dieksplorasi oleh mahasiswa melalui

bahan ajar. Selain itu, dengan adanya bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan kurikulum, bahan ajar juga akan mengarahkan aktivitas pembelajaran sesuai dengan capaian kompetensi yang telah direncanakan (A. Ulfah & Jumaiyah, 2018).

Prinsip-prinsip dalam pengembangan bahan ajar, yaitu: (1) kelayakan materi atau isi dikembangkan berdasarkan prinsip kelengkapan, kesesuaian, kecukupan, kemudahan, bermuatan nilai-nilai karakter, dan relevansi; (2) penyajian dikembangkan berdasarkan prinsip menarik, kreatif, dan inovatif, sistematis, dan keaktifan; (3) kebahasaan dikembangkan berdasarkan prinsip kemudahan dan komunikatif; dan (4) kegrafikaan dikembangkan berdasarkan prinsip menarik, kreatif, dan inovatif, serta kepraktisan (Arsanti, 2018). Menurut Hamalik mengatakan bahwa di dalam pengembangan bahan ajar berbagai aspek-aspek yang dapat jadi patokan, antara lain: (1) konsep adalah suatu ide atau gagasan; (2) prinsip adalah suatu kebenaran dasar sebagai titik tolak untuk berpikir atau merupakan suatu petunjuk untuk berbuat atau melaksanakan suatu; (3) fakta adalah sesuatu yang telah terjadi atau yang telah dikerjakan atau dialami; (4) proses adalah serangkaian dari perubahan, gerakan-gerakan perkembangan; (5) nilai adalah suatu pola, ukuran atau merupakan suatu tipe atau model; dan (6) keterampilan adalah kemampuan berbuat sesuatu yang baik (Kusumam et al., 2016). Adapun dalam pengembangan bahan ajar ini, peneliti menggunakan prinsip-prinsip berikut, yaitu: (1) penentuan pembaca bahan ajar (kelompok sasaran pada tingkat perguruan tinggi); (2) penelaahan kurikulum; (3) penelaahan kendala; (4) perumusan struktur isi bahan ajar; (5) pengkajian dan pemilihan materi; (6) penulisan naskah bahan ajar; dan (7) pengevaluasian serta uji coba lapangan. Maka oleh sebab itu, dalam mengembangkan bahan ajar sebaiknya pendidik perlu menentukan dan menyesuaikan prinsip pengembangan bahan ajar secara tepat sehingga dapat tercapai tujuan pengembangan bahan ajar yaitu untuk memfasilitasi mahasiswa dalam memahami suatu materi perkuliahan.

Hasil pengkajian dokumen perkuliahan mata kuliah Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini menyatakan bahwa terdapat 15% dari 40 mahasiswa yang mengikuti mata kuliah tersebut mendapatkan nilai tertinggi (A). Hal tersebut, menjadi suatu temuan masalah yang perlu dicarikan solusi permasalahannya. Berdasarkan hasil temuan tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan dosen pengampu dan beberapa mahasiswa yang mengikuti mata kuliah tersebut. Salah satu kendala yang dihadapi yaitu minimnya bahan ajar yang khusus membahas mengenai kreativitas seni rupa anak usia dini. Minimnya kajian literatur berdampak pada ketidakmampuan mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan. Hal ini menyebabkan materi perkuliahan tidak mampu dipahami oleh mahasiswa dengan optimal.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar kreativitas seni rupa anak usia dini untuk mahasiswa Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Sriwijaya. Bahan ajar ini membantu mahasiswa untuk memahami konseptual secara mendalam, sehingga memudahkan mahasiswa untuk mempraktekkan pengembangan kreativitas seni rupa anak usia dini sesuai dengan kajian teoritis. Penggunaan bahan ajar dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, yakni: (1) kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik; (2) kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran pendidik; dan (3) mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya (Aisyah et al., 2020). Melalui bahan ajar, mahasiswa dapat merancang dan memilih bahan serta alat yang sesuai dengan karya yang dapat mengembangkan kreativitas seni rupa yang sesuai dengan tujuan dan prinsip pembelajaran anak usia dini.

Apalagi materi yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas seni rupa anak usia dini merupakan materi yang wajib dikuasai oleh mahasiswa sebagai calon guru PAUD. Karena dalam proses pembelajaran di PAUD menggunakan beragam aktivitas seni rupa yang kreatif, aktif, inovatif, bermakna, dan menyenangkan untuk anak usia dini. Menurut Hurlock, kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak, yakni: (1) kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai

pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya; (2) menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik; (3) prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar; dan (4) nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan berbeda atau berupa usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok (Sit et al., 2016). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini. Oleh karena itu, sebagai mahasiswa calon guru PAUD seyogyanya harus dapat menguasai materi perkuliahan yang berkaitan dengan kreativitas seni rupa anak usia dini secara optimal, agar kelak anak usia dini dapat mengaktualisasikan dirinya dalam kehidupan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti mengembangkan sebuah produk berupa bahan ajar yang berjudul Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini yang diperuntukkan kepada mahasiswa PG PAUD FKIP Universitas Sriwijaya. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah bahan ajar yang dapat membantu serta memudahkan mahasiswa dalam mengembangkan beragam aktivitas atau kegiatan kreativitas yang berfokus pada seni rupa dalam mata kuliah Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini yang sesuai dengan aspek perkembangan dan pembelajaran anak usia dini, sehingga dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran.

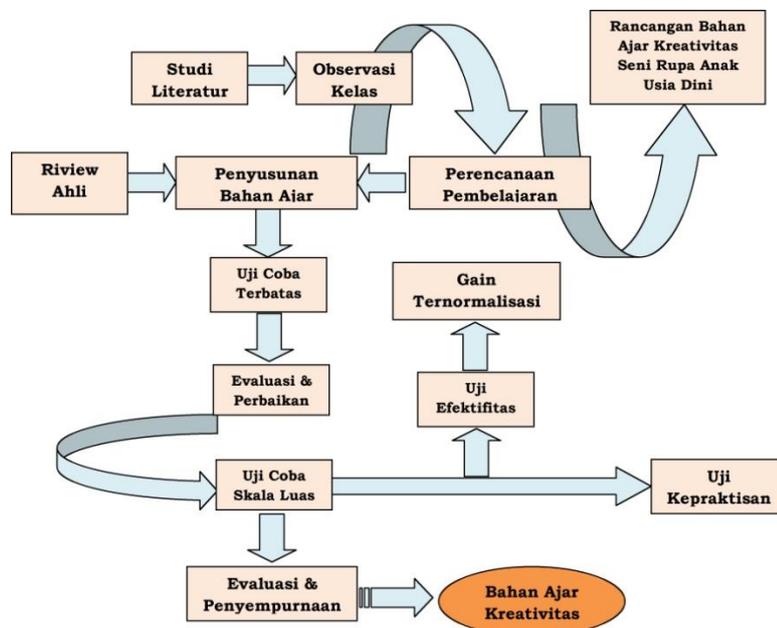
## METODOLOGI

Penelitian ini berjudul Pengembangan Bahan Ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar kreativitas seni rupa anak usia dini. Oleh karena itu, *this research aims to produce a product* (Suningsih et al., 2020). Maka peneliti menggunakan pendekatan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D), dengan alasan karena sesuai dengan tujuan penelitian yang hendak dicapai. Metode *Research and Development* (R&D) yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut (Saputro, 2017). Dalam bidang pendidikan, Borg and Gall (1998) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) dapat digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2013). Karena metode penelitian R&D memiliki sifat yang sesuai dengan analisis kebutuhan, sehingga penelitian ini dapat menghasilkan produk tertentu. Untuk menguji keefektifan produk tersebut, supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan tujuan dari penggunaan metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) yakni untuk menjawab permasalahan praktis yang berada di lapangan sehingga menemukan pengetahuan baru berupa solusi melalui metode yang bersifat terapan. Maka penelitian ini, menggunakan model penelitian pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall, dengan alasan karena model ini dapat digunakan secara tepat untuk mempraktikkan pengembangan bahan ajar secara valid, praktis, dan efektif dalam penerapannya, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan perkuliahan. Hal tersebut dapat terlihat dari langkah-langkah dari model pengembangan Borg and Gall yang meliputi empat tahap penelitian, yaitu: (1) pra-pengembangan; (2) pengembangan; (3) uji coba, dan; (4) revisi (A. Ulfah & Jumaiyah, 2018). Pada tahap pra-pengembangan, peneliti melakukan kegiatan penelusuran dokumentasi perkuliahan, wawancara, dan penelusuran bahan. Tahap pengembangan, peneliti merancang serta membuat prototype awal berupa bahan ajar. Tahap

uji coba, peneliti melakukan beberapa uji coba yaitu uji coba kepada *expert judgement*, uji coba *one to one*, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Pada masing-masing kegiatan uji coba, peneliti juga melakukan tahap revisi sehingga dihasilkan prototype akhir.

Prosedur penelitian ini diadaptasi dari langkah-langkah model pengembangan Borg and Gall dengan pembatasan yang disesuaikan oleh kebutuhan peneliti. Borg and Gall yang dikutip Emzir (2017) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian (Utami et al., 2022). Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini, yaitu: (1) melakukan pengumpulan informasi mengenai perkuliahan pada mata kuliah Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui penelusuran dokumentasi perkuliahan, wawancara dengan mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah, serta penelusuran bahan ajar yang berkaitan dengan mata kuliah tersebut; (2) melakukan perancangan dengan merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana yang dibutuhkan, dan waktu yang diperlukan sehingga dapat mengembangkan bahan ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini sesuai dengan kebutuhan di lapangan; (3) mengembangkan bentuk awal bahan ajar, yakni merancang dan menyusun prototype pertama bahan ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini yang memuat beragam komponen; (4) melakukan validasi ahli materi dan ahli media yang dilakukan oleh 2 (dua) orang dosen bergelar Doktor untuk menguji kevalidan prototype pertama, serta melakukan revisi sesuai saran perbaikan; (5) melakukan uji coba *one to one* kepada 3 (tiga) mahasiswa; (6) melakukan revisi terhadap bahan ajar setelah dilakukan uji coba *one to one*; (7) melakukan uji coba skala terbatas (kelompok kecil) kepada 9 (sembilan) mahasiswa terhadap prototype kedua untuk menguji kepraktisan bahan ajar; (8) melakukan revisi bahan ajar sesuai dengan masukan perbaikan pada uji coba skala terbatas (kelompok kecil); (9) melakukan uji coba skala luas (kelompok besar) kepada 30 (tiga puluh) mahasiswa untuk menguji keefektifan bahan ajar. Penelitian ini, dihentikan pada langkah kesembilan, sesuai dengan kebutuhan penelitian yang telah direncanakan oleh peneliti. Gambar 1 adalah bagan pengembangan bahan ajar kreativitas seni rupa anak usia dini.



Gambar 1. Bagan Penelitian Pengembangan

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, angket, dan tes. Subjek penelitian ini adalah 30 mahasiswa PG PAUD FKIP Universitas Sriwijaya yang mengambil mata kuliah Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini pada Tahun 2021/2022 (Semester Ganjil). Wawancara dilakukan pada saat pengumpulan informasi terhadap

mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Angket digunakan pada saat melakukan validasi para ahli, uji coba *one to one*, dan uji coba skala terbatas (kelompok kecil). Instrumen angket yang digunakan dalam menguji kevalidan dari para ahli (*expert review*) menggunakan instrumen validasi materi dan instrumen validasi media dengan menggunakan skala likert. Sedangkan pada uji coba *one to one* dan uji coba skala terbatas (kelompok kecil) menggunakan instrumen kepraktisan kepada mahasiswa. Tes digunakan pada saat melakukan uji coba skala luas (kelompok besar). Instrumen tes terdiri dari 2 (dua) tes, yakni *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari 5 (lima) pertanyaan essay untuk mengetahui keefektifan penggunaan bahan ajar, berdasarkan hasil belajar mahasiswa. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif melalui angket dan tes yang berasal dari penilaian para ahli (uji validitas), penilaian mahasiswa terhadap bahan ajar, dan hasil belajar mahasiswa berupa *pre-test* dan *post-test* dalam menggunakan bahan ajar. Adapun data kualitatif berasal dari hasil wawancara.

Pada uji validitas yang dilakukan oleh dua orang ahli (validator), yakni Dr. Makmum Raharjo, M. Sn sebagai ahli materi dengan bidang keahlian pendidikan seni rupa dan Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd sebagai ahli media dengan bidang keahlian media pembelajaran dan bahan ajar. Uji validitas ini bertujuan untuk menginterpretasikan nilai validitas yang telah diperoleh, maka digunakan kualifikasi penilaian kevalidan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk**

No	Presentase (%)	Kriteria Validitas
1	80 < skor ≤ 100	Sangat valid
2	60 < skor ≤ 80	Valid
3	40 < skor ≤ 60	Tidak valid
4	20 < skor ≤ 40	Sangat tidak valid

(Rofiqoh et al., 2020) dimodifikasi

Pada uji coba *one to one* dan uji coba skala terbatas dilakukan dengan menggunakan kualifikasi penilaian kepraktisan yang ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk**

No	Presentase (%)	Kriteria Kepraktisan
1	80 < skor ≤ 100	Sangat praktis
2	60 < skor ≤ 80	Praktis
3	40 < skor ≤ 60	Tidak praktis
4	20 < skor ≤ 40	Sangat tidak praktis

(Hodiyanto et al., 2020) dimodifikasi

Selanjutnya, pada uji skala luas untuk melihat keefektifan produk yang dihasilkan, maka dianalisis dengan menggunakan rumus *n-gain*, yaitu:

$$\frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretes}}$$

Kemudian hasil dari pengujian *n-gain* tersebut, dianalisis dengan menggunakan kualifikasi penilaian keefektifan yang ditunjukkan pada Tabel 3. Adapun data kualitatif berupa saran dan masukan yang diperoleh dari hasil uji validitas para ahli dan uji coba terhadap mahasiswa PG PAUD FKIP UNSRI, baik dalam *one to one*, kelompok kecil (skala terbatas), maupun kelompok besar (skala luas), dianalisis secara deskriptif yang hasilnya dipergunakan untuk perbaikan produk yang dikembangkan yaitu bahan ajar kreativitas seni rupa anak usia dini.

Tabel 3. Kriteria *n-gain*

No	Presentase (%)	Kriteria <i>n-gain</i>
1	$n-gain > 70$	Tinggi
2	$30 \leq n-gain \leq 70$	Sedang
3	$n-gain < 30$	Rendah

(Septia et al., 2022)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar yang berjudul Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. Bahan ajar ini terdiri dari 4 (empat) komponen, yaitu: (1) tujuan pembelajaran; (2) uraian materi; (3) latihan; dan (4) ringkasan. Materi yang dikembangkan dalam bahan ajar ini, yakni: (1) hakikat kreativitas seni rupa anak usia dini; (2) teori kreativitas seni rupa anak usia dini; (3) peranan guru dalam kreativitas seni rupa anak usia dini; (4) faktor penghambat dan pendukung kreativitas seni rupa anak usia dini; (5) metode dan strategi dalam kreativitas seni rupa anak usia dini; (6) evaluasi pengembangan kreativitas seni rupa anak usia dini; (7) menggambar; (8) melukis; (9) membentuk; (10) mencetak; (11) menjiplak; (12) kolase; dan (13) 3M (menggunting, menempel, dan melipat). Adapun uraian materi yang berkaitan secara konseptual yaitu materi pada Bab I hingga Bab VI, sedangkan yang berkaitan secara operasional yaitu materi pada Bab VII hingga Bab XIII. Pemilihan materi didasarkan pada konsep kreativitas seni rupa anak usia dini dan aktivitas seni rupa yang dapat dikembangkan dalam kegiatan anak usia dini. Bahan ajar ini juga memuat beragam contoh aktivitas kreativitas seni rupa untuk anak usia dini, sehingga dapat diimplementasikan atau dipraktikkan oleh mahasiswa calon guru PAUD dalam mengembangkan aktivitas kreativitas seni rupa anak usia dini yang lebih bervariasi, kreatif, dan sesuai dengan aspek perkembangan serta pembelajaran anak usia dini. Desain buku disajikan pada gambar 2 sampai 5.



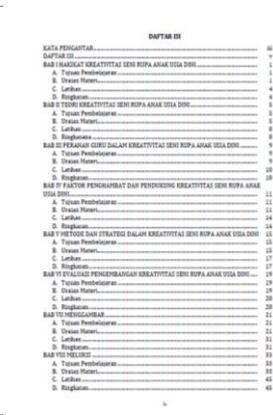
Gambar 2. Sampul Depan Bahan Ajar



Gambar 3. Sampul Belakang Bahan Ajar



Gambar 4. Halaman Identitas Bahan Ajar



Gambar 5. Daftar Isi Bahan Ajar

### Uji Kelayakan Produk secara Teoritik

Pada uji kelayakan secara teoritik melibatkan 2 (dua) orang para ahli (*expert review*) yang ahli dibidang materi dan media pengembangan bahan ajar, yang terdiri dari validasi materi dan validasi media. Hasil uji coba ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk bahan ajar kreativitas seni rupa anak usia dini. Hasil evaluasi dari ahli materi pada bahan ajar kreativitas seni rupa anak usia dini dapat dilihat pada Tabel 4. Pada Tabel 4, terlihat bahwa hasil penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 85,71% dikategorikan sangat valid, sehingga produk ini dapat digunakan dengan revisi kecil.

Hasil uji coba ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan dan mengetahui pendapat tentang desain bahan ajar kreativitas seni rupa anak usia dini dapat dilihat pada Tabel 5. Pada Tabel 5, terlihat bahwa hasil penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 95,83% dikategorikan produk sangat valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil, serta dilanjutkan pada uji coba selanjutnya.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Persentase
1	Keterbacaan	87
2	Kejelasan informasi	86
3	Kesesuaian dengan EYD	86
4	Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien	86
5	Sistematika penyusunan isi materi	87
6	Pemberian motivasi dan daya tarik	86
7	Kedalaman dan keluasaan materi	86
8	Penyajian materi jelas	85
9	Ketepatan gambar yang digunakan dengan materi	84
10	Penyajian contoh dan gambar menambah wawasan mahasiswa	85
11	Kebenaran isi/materi	86
12	Kesesuaian dengan kebutuhan belajar	86
13	Dikelompokan dalam bagian-bagian yang logis	85
14	Manfaat untuk penambahan wawasan	85
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>85,71 %</b>

Tabel 5. Hasil Evaluasi Ahli Media

No	Butir Penilaian	Persentase
1	Kesesuaian sampul	95
2	Ketepatan tata letak	96
3	Kemenarikan warna pada bahan ajar	97
4	Kemenarikan warna pada sampul	95
5	Ketepatan jenis huruf pada sampul	98
6	Ketepatan ukuran huruf pada sampul	94
7	Ketepatan gambar pada sampul	96
8	Kemenarikan warna tulisan pada materi	97
9	Ketepatan jenis huruf pada materi	96
10	Ketepatan ukuran huruf pada materi	95
11	Ketepatan tata letak pengetikan pada materi	96
12	Konsistensi spasi, judul, dan pengetikan	95
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>95,83 %</b>

Tabel 6. Nilai Rata-rata Hasil Evaluasi Para Ahli

Indikator	Nilai Rata-rata	Kategori
Kelayakan Materi	85,71 %	Sangat valid
Kelayakan Media	95,83 %	Sangat valid

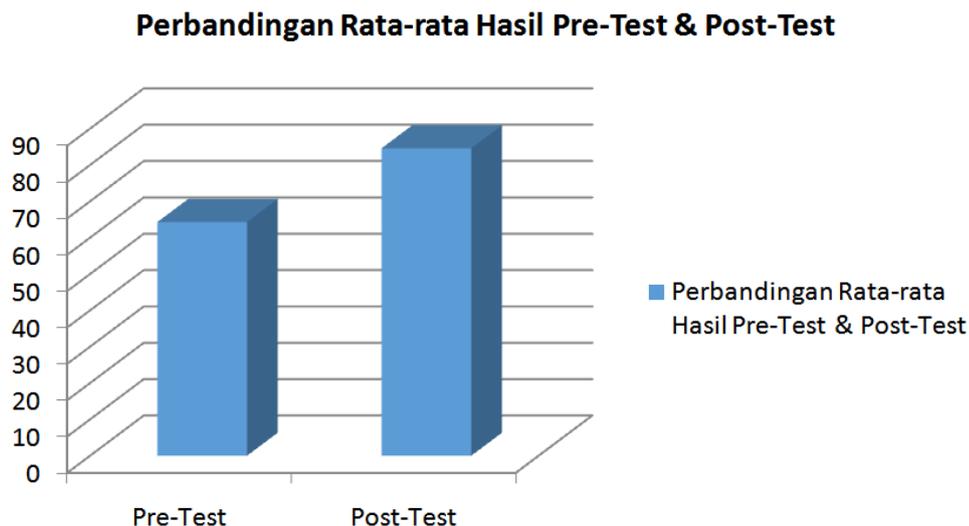
### Uji Kelayakan Produk secara Empiris

Pada uji kelayakan secara empiris terdiri dari 3 (tiga) tahapan, yaitu: (1) uji coba *one to one*; (2) uji coba kelompok kecil (skala terbatas); dan (3) uji coba kelompok besar (skala luas). Pada tahap *one to one* diujicobakan kepada 3 (tiga) orang mahasiswa yang bertujuan untuk melihat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Kesimpulan dari penilaian pada tahap ini sebesar 87,03% dikategorikan produk sangat praktis. Pada tahap uji coba kelompok kecil, diujicobakan kepada 9 (sembilan) orang mahasiswa. Kesimpulan dari penilaian pada tahap

uji coba kelompok kecil sebesar 82,09% dikategorikan produk sangat praktis. Pada tahap terakhir, yaitu uji coba kelompok besar dilakukan kepada 30 (tiga puluh) orang mahasiswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terkait materi perkuliahan. Evaluasi dilakukan dengan 2 (dua) cara, yaitu: (1) *pre-test*; dan (2) *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum mahasiswa menggunakan produk bahan ajar, sedangkan *Post-test* diberikan setelah mahasiswa menggunakan produk bahan ajar. Tes hasil belajar ini menggunakan instrumen penelitian tes pemahaman terkait materi perkuliahan yang terdiri dari 5 (lima) pertanyaan dalam bentuk *essay*. Hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada Tabel 7. Tabel 7 terlihat bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 64,3 dikategorikan tidak lulus, sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 84,6 dikategorikan lulus. Berdasarkan pada nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata kuliah Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini yaitu sebesar 75, maka terdapat peningkatan nilai rata-rata responden dari sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar yang berjudul Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini sebesar 20,3. Perbandingan nilai rata-rata responden dapat dilihat pada Gambar 6.

Tabel 7. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No	Responden	Skor <i>Pre-test</i>	Skor <i>Post-test</i>	Peningkatan
1	HS	60	83	23
2	SH	73	95	22
3	WP	65	87	22
4	ED	60	85	25
5	DI	68	85	17
6	YD	63	78	15
7	SW	55	78	23
8	MN	70	93	23
9	DA	75	95	20
10	CF	65	85	20
11	RS	70	95	25
12	NA	60	80	20
13	YI	55	70	15
14	MA	68	83	15
15	SE	50	75	25
16	AR	63	87	24
17	PW	60	90	30
18	LW	75	93	18
19	SM	63	80	17
20	JL	73	90	17
21	FH	73	90	17
22	DJ	60	80	20
23	SR	55	78	23
24	TT	50	75	25
25	YZ	68	85	17
26	DF	65	78	13
27	IA	55	75	20
28	NY	70	85	15
29	DS	73	90	17
30	DR	70	95	25
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>64,3</b>	<b>84,6</b>	<b>20,3</b>



**Gambar 6. Perbandingan Nilai Rata-rata Responden**

Berdasarkan uji *n-gain* untuk menguji keefektifan produk saat uji coba kelompok besar mendapatkan skor sebesar 0,57 dengan kategori sedang. Maka, dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini yang telah dikembangkan dapat dikategorikan layak untuk digunakan atau dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa PG PAUD FKIP Universitas Sriwijaya dalam meningkatkan pemahaman materi perkuliahan pada mata kuliah Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Pengujian ini menjadi tahapan terakhir dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar ini. Tahap selanjutnya adalah kegiatan pengemasan (*book packaging*). Kegiatan ini dilakukan berupa pencetakan bahan ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. Bahan ajar ini telah memiliki Nomor ISBN 978-623-5854-05-2.

Pada artikel ini, hasil penelitian yang dibahas diawali dari proses perancangan produk, pengujian kelayakan produk baik secara teoritik maupun empiris, hingga diakhiri dengan bahan ajar yang valid, praktis (Hidayati & Istiati, 2020), dan efektif. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (R&D) model Borg dan Gall (Puspitasari et al., 2021). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini dengan menggunakan tahapan pengembangan produk, uji coba produk, dan revisi produk. Tahapan ini dimulai dengan melakukan analisis melalui kegiatan observasi dokumentasi perkuliahan dan wawancara terhadap dosen pengampu serta mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.

Proses pengembangan produk (model) dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pemetaan materi dan mengidentifikasi karakteristik peserta didik (Tatminingsih, 2021). Pendapat tersebut senada dengan konsep pengembangan bahan ajar ini yaitu terdiri dari beragam uraian materi yang disesuaikan dengan Kurikulum dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Berdasarkan analisa data yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa keberhasilan mahasiswa dalam memahami materi mata kuliah Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini dapat ditingkatkan melalui penggunaan bahan ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar sangatlah dibutuhkan dalam proses pembelajaran, supaya hasil yang diharapkan dapat diperoleh dengan semaksimal mungkin (Qolbi, 2021).

Produk bahan ajar yang dikembangkan ini dinyatakan valid berdasarkan penilaian produk awal oleh para ahli. Uji kevalidan produk ini dilakukan oleh 2 (dua) orang ahli di bidang pendidikan seni rupa dan media pembelajaran serta bahan ajar. Validasi pakar ahli media terdiri 14 (empat belas) dari aspek penilaian dan validasi ahli materi dengan 12 (dua

belas) aspek penilaian. Hasil validitas dari ahli media memperoleh persentase 95,83% dengan kategori sangat valid. Karena bahan ajar ini memiliki desain sampul, isi, dan *layout* yang menarik (M. Ulfah et al., 2022). Sedangkan hasil validitas dari ahli materi memperoleh persentase 85,71% dengan kategori sangat valid. Peneliti menganalisis bahwa komponen penyajian bahan ajar berupa penyusunan serta kedalaman dan keluasaan materi teruraikan secara jelas; komponen kebahasaan yakni menggunakan bahasa yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI); dan komponen kelayakan isi yang telah sesuai dengan kebutuhan belajar serta menambah wawasan mahasiswa. Bahan ajar yang didesain secara lengkap dapat berperan sebagai bahan belajar mandiri (Kurniawati et al., 2015). Karena bahan ajar ini dilengkapi dengan 4 (empat) komponen, yaitu: (1) tujuan pembelajaran; (2) uraian materi; (3) latihan; dan (4) ringkasan pada setiap materi pembahasan.

Tahapan selanjutnya yaitu pengujian produk pada tahap *one to one* yang diujicobakan kepada 3 (tiga) mahasiswa. Hasil pada tahapan ini, memperoleh persentase 87,03% dikategorikan produk sangat praktis. Kemudian produk ini dinyatakan praktis berdasarkan hasil uji coba skala terbatas atau kelompok kecil kepada 9 (sembilan) mahasiswa yang memperoleh persentase 82,09% dikategorikan produk sangat praktis. Selanjutnya produk ini dinyatakan efektif berdasarkan hasil uji coba skala luas atau kelompok besar kepada 30 (tiga puluh) mahasiswa dengan menggunakan 2 (dua) cara evaluasi, yakni penilaian hasil belajar berupa: *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 64,3 dikategorikan tidak lulus, sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 84,6 dikategorikan lulus, dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 20,3. Berdasarkan hasil validasi dengan ahli materi dan media, serta berdasarkan respon mahasiswa dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ini disusun dengan sangat baik, atau memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan (Mukholifah et al., 2020). Maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bahan ajar dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa secara praktis dan efektif dalam memahami, mengembangkan, serta memodifikasi aktivitas kreativitas seni rupa melalui berbagai metode, strategi, penggunaan media, serta alat evaluasi yang sesuai dengan perkembangan dan pembelajaran anak usia dini.

Produk bahan ajar ini disusun secara sistematis, sehingga pengguna dapat dengan mudah mempelajari dan memahami materi secara optimal. Karena, bahan ajar merupakan sumber belajar yang tersusun dengan cara sistematis dengan bentuk yang beragam sehingga dapat digunakan sebagai pedoman guru selama proses pembelajaran dan menjadi bahan yang dapat dipelajari oleh siswa dengan harapan dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan (Yonanda, 2022). Materi-materi yang terdapat dalam bahan ajar, disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Pada mata kuliah Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh mahasiswa adalah dapat mengembangkan beragam aktivitas yang dapat meningkatkan kreativitas sesuai dengan aspek perkembangan dan pembelajaran anak usia dini. Bahan ajar yang telah dikembangkan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah yang berkaitan dengan kreativitas untuk anak usia dini. Selain sebagai media, bahan ajar memiliki manfaat diantaranya adalah: (1) pegangan untuk pendidik yang akan mengarahkan seluruh kegiatan proses pembelajaran, sekaligus menyampaikan substansi yang diajarkan kepada siswa; (2) pegangan siswa yang mengarahkan seluruh kegiatan dalam proses pembelajaran, sekaligus ialah substansi kompetensi yang seyogyanya dipelajari atau dikuasai; dan (3) mengukur pencapaian pembelajaran (Pratiwi et al., 2020).

Peneliti menyadari bahwa pengembangan bahan ajar ini tidaklah sempurna, sehingga memiliki keterbatasan, yakni penelitian ini hanya dilakukan pada mata kuliah Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Sriwijaya Bahan ajar ini belum menggunakan foto pendidik dan peserta didik yang sedang berkegiatan seni rupa. Padahal dalam mengembangkan bahan ajar sebaiknya dapat memuat beragam gambar atau foto. Karena, peranan gambar sangat penting bagi peserta didik dalam proses belajar (Sari & Yustiana, 2021).

## SIMPULAN

Bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis, karena telah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan kurikulum dalam RPS mata kuliah Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Bahan ajar ini juga terbukti efektif digunakan oleh mahasiswa dalam memahami materi yang berkaitan dengan kreativitas seni rupa anak usia dini. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu hendaknya dapat mengembangkan bahan ajar secara digital dan dapat dikembangkan dengan beragam materi pembahasan lainnya.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Sriwijaya yang telah membiayai penelitian ini dengan anggaran DIPA Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2021 No. SP DIPA-023.17.2.677515/2021 Tanggal 23 November 2020 sesuai dengan SK Rektor Nomor: 0023/UN9/SK.LP2M.PT/2021 Tanggal 22 Juli 2021. Ucapan terima kasih kepada para ahli validator bahan ajar serta rekan mahasiswa Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Sriwijaya Angkatan 2018. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada tim Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membantu dan memberikan masukan dalam proses penerbitan artikel jurnal ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*, 2(1), 62-65. <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/1653809>
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 71-90. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>
- Asfuri, N. B., & Ambarsari, Y. R. (2021). Pembelajaran Berbasis Tri Ciri Tentara Pelajar Development of Teaching Materials Based on Tri Characteristics of Student Armys ( Patriotism , Pioneering and Independence ) on Students of Utp. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7, 202-215. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16101>
- Hidayati, N., & Istiati, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD). *ISEJ: Indonesian Science Education Journal*, 1(3), 178-185. <https://www.siducat.org/index.php/isej/article/view/87>
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323-334. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.652>
- Kemdikbud. (2005). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (pp. 1-36).
- Kemdikbudristek. (2012). UU RI No 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi (p. 32). <https://unnes.ac.id/wp-content/uploads/uu-12-2012.pdf>
- Kurniawati, T., Kusumaningsih, C., & Rhamadiyanti, Y. (2015). Pengembangan Draft Bahan Ajar Pada Mata Kuliah Basic Reading Program Studi Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 4(2), 281-293.
- Kusumam, A., Mukhidin, M., & Hasan, B. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(1), 28. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i1.9352>
- Misrawati, M., & Suryana, D. (2021). Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Tematik terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 298-306. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1249>
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673-682. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>

- Pratita, D., Amrina, D. E., & Djahir, Y. (2021). Analisis Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar Sebagai Acuan Untuk Mengembangkan E-Modul Pembelajaran Digital. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 69-74. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13129>
- Pratiwi, S., Komala, E., & Monariska, E. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar matematika. *Jurnal Analisa*, 6(2), 143-152. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9033>
- Puspitasari, E., Novianti, R., & N, Z. (2021). Pengembangan Sistem Penilaian Pembelajaran PAUD melalui Aplikasi SAKA. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1346-1356. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1726>
- Qolbi, I. N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Metode Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Di Lembaga Bahasa .... *Jurnal Education and ...*, 9(3), 225-228. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2843>
- Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Lentera Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41-54. <https://doi.org/10.36706/jls.v2i1.11445>
- Sanjaya, M. D., & Inawati. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Pengembangan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Bindo Sastra*, 3(2), 104-118. <https://doi.org/10.30983/educative.v3i1.549>
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sari, Y., & Yustiana, S. (2021). Efektivitas bahan ajar cerita bergambar bemuatan religius terhadap prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 175. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.175-185>
- Septia, Y. L., Nurcahyono, N. A., & Balkist, P. S. (2022). Pengembangan Media Baret Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. 06(01), 35-47. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.986>
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., & Armayanti, R. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik. In Perdana Publishing.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan.
- Suningsih, T., Rahelly, Y., & Rukiyah. (2020). Development of Interactive Multimedia on Material Introduction the Wild Animal in Kindergarten: Research and Development in Early Childhood Teacher Education Program. 44(Icece 2019), 1-4. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.001>
- Tatminingsih, S. (2021). Model Pengembangan Big Book untuk Meningkatkan Kompetensi Guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1057-1069. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1698>
- Ulfah, A., & Jumaiyah. (2018). Jurnal Inovasi Pendidikan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 1-9.
- Ulfah, M., Purnama, S., Hamzah, N., & Fanhas Fatwa, E. (2022). Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 6(3), 1416-1428. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1773>
- Utami, F., Rantina, M., & Edi, R. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Anak Menggunakan QR Code pada Materi Sains Anak Usia Dini. 6(3), 1976-1990. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1882>
- Yonanda, D. A. dkk. (2022). Kebutuhan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Indramayu untuk Menumbuhkan Ecoliteracy Siswa Sekolah Dasar. 8(1), 173-185. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/1927/1220>