

Pemanfaatan Lingkungan Rumah Sebagai Media Untuk Mewujudkan Kreativitas Anak Usia Dini

Wahyu Tuti Listiowati¹, Nila Kusumaningtyas²
tuti24a@gmail.com¹, nilakusumaningtyas99@gmail.com²
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini¹, Universitas PGRI Semarang²

ABSTRAK

Aspek perkembangan dan kreativitas pada anak usia dini harus distimulus dengan baik, sebagai upaya untuk menumbuhkan potensi yang dimiliki. Proses pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dimana saja, salah satunya di lingkungan rumah. Rumah sebagai tempat utama anak dalam mendapatkan informasi, dapat menjadi media bagi anak untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan dan yang penting untuk meningkatkan kreativitas anak. Lingkungan rumah terdapat berbagai macam benda dan bagian-bagian di dalamnya yang mampu menunjang proses kreativitas anak dalam berkegiatan. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan lingkungan rumah dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Metode yang digunakan adalah kajian pustaka dari beberapa referensi yang relevan. Hasil analisis dapat terlihat bahwa lingkungan rumah memberikan banyak manfaat dan kemudahan untuk menciptakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Kata Kunci: Lingkungan rumah, Kreativitas, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Development creativity aspect in early childhood must be stimulated properly, as an effort to grow their potential. An interesting learning process can be done anywhere, one of them is in the home environment. Home as the main place for children to get information, can be a medium for children to develop developmental aspects and which is important to increase creativity in early childhood. The home environment has various kinds of objects and parts in it that are able to support the creative process of children in activities. The purpose of writing this article is to describe how the use of the home environment in increasing the creativity of early childhood. The method used is a literature review of several relevant references. The results of the analysis can be seen that the home environment provides many benefits and conveniences for creating a learning process that can increase the creativity of early childhood.

Keywords: Home environment, Creativity, Early Childhood

PENDAHULUAN

Rumah merupakan lingkungan terdekat dari anak, dimana anggota keluarga merupakan sumber informasi dan juga sumber belajar anak yang pertama. Seperti yang diungkapkan oleh Hasiana,dkk (2020: 30) bahwa lingkungan merupakan sumber belajar bagi anak yang memberikan kesempatan belajar dan memperoleh pengetahuan langsung dari lingkungan.

Lingkungan sangat memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran anak, terutama anak usia dini, dimana anak usia dini masih berpikir konkret atau melihat benda secara nyata. Lingkungan rumah sebagai lingkungan utama, dapat membantu stimulasi dari setiap aspek pada anak usia dini.

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun yang dimana terdapat beberapa aspek perkembangan yang harus distimulus. Menurut Sulaiman dan Seviana (2019: 54-59) beberapa aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini yaitu diantaranya aspek moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta aspek seni. Selain dari keenam aspek tersebut, yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah kreativitas. Meningkatkan kreativitas dapat menjadi salah satu upaya untuk mengembangkan potensi anak. Setiap aspek yang ada pada anak usia dini akan berkembang dengan optimal apabila didukung oleh lingkungan yang ada disekitar anak dengan baik. Tidak hanya dari segi pendidik atau guru dan orang tua, namun lingkungan dimana tempat anak berada juga sangat mempengaruhi proses belajar anak usia dini. Hal ini diungkapkan oleh Munandar dalam Fakhriyani (2016: 195) kreativitas merupakan pengetahuan dan pengalaman yang didapat selama hidup dari interaksi antara individu dengan lingkungan, rumah, keluarga maupun masyarakat.

Keluarga sebagai lingkungan pertama bagi anak, dimana sumber informasi dan pengalaman mulai didapatkan dari orang yang terdekat, seperti orang tua dan saudara. Sehingga lingkungan rumah menjadi sumber penting untuk anak mulai mendapatkan informasi ataupun pembelajaran. Guru sebagai pendidik dapat menyediakan lingkungan belajar yang sesuai dengan perkembangan bagi anak, namun dirumah anak tetap membutuhkan pendampingan dari orang tua untuk mendapatkan lingkungan yang nyaman dan sesuai dengan pembelajaran anak. Terlebih situasi saat ini, dimana keadaan pandemi yang dikarenakan covid 19 mengharuskan pembelajaran dialihkan di rumah, sebagai salah satu antisipasi pencegahan penularan virus. Hal ini membuat guru dan orang tua harus mampu mewujudkan proses pembelajaran untuk anak dengan maksimal. Pembelajaran secara daring merupakan tantangan bagi semua orang terlebih guru dan orang tua, untuk tetap menstimulus aspek perkembangan serta kreativitas anak.

Kreativitas pada anak usia dini dapat dikembangkan ataupun dirangsang dengan banyak hal dan cara. Meskipun anak belajar di rumah, tetap anak dapat mengasah kemampuan kreativitasnya. Hal inilah yang menjadi tantangan bagi orang tua sebagai pendamping anak dirumah untuk tetap dapat menstimulasi kreativitas anak di rumah yang nantinya dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak.

Lingkungan rumah sebagai ruang sekolah yang utama dimasa pandemi, dapat menjadi media untuk mengembangkan kreativitas anak dengan pemanfaatan yang baik oleh orang tua dan juga anak. Rumah memiliki banyak ruang yang pastinya sangat dikenal oleh anak, seperti kamar tidur, ruang makan, kamar mandi serta terdapat banyak barang-barang maupun alat-alat yang sudah di sering dilihat oleh anak dalam keseharian. Dengan semua aspek itu orang tua dapat memanfaatkan untuk proses pembelajaran dan merangsang kreativitas yang ada pada diri anak. Kreativitas tidak terbatas pada tempat dan bahan, apapun yang ada di dekat anak dapat dimanfaatkan dengan optimal apabila didukung oleh orang tua dan mendapatkan pengarahan yang baik.

Pemanfaatan barang yang sehari-hari digunakan seperti peralatan makan minum, perabotan rumah, sampai benda-benda yang ada di halaman rumah dapat digunakan dalam setiap proses pembelajaran anak secara kreatif. Barang-barang tersebut dapat menjadi barang lepasan atau yang dikenal dengan istilah *loosepart* yang dapat dipakai untuk berkarya maupun belajar anak. Nurjanah (2021: 24) mengungkapkan bahwa *Loose part* merupakan barang-barang yang mudah kita temukan di lingkungan wilayah kita, seperti batu, kerang, daun, bunga, ranting dan benda alam yang lain. Bagi orang tua akan mudah menemukan benda-benda tersebut di lingkungan rumah untuk proses pembelajaran anak. Selain mudah didapatkan, barang loose part juga tidak membutuhkan biaya, karena tersedia oleh alam dan juga barang yang sering dijumpai dalam keseharian. Penyediaan barang-barang dan penataan yang menarik dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak walaupun pembelajaran di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak terbatas tempat.

Lingkungan rumah dan barang-barang yang terdapat dirumah, menjadi media yang sangat tepat untuk mengembangkan kreativitas anak terutama selama pembelajaran di rumah saat pandemi. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *loose parts* terbukti dapat mengembangkan kreativitas pada anak. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Siskawati dan Hirawati (2021) dimana dalam penelitian mereka, terbukti efektifitas penggunaan *loose parts* sebagai media belajar dari rumah. Barang-barang lepasan dapat memancing anak untuk berkreasi lebih dengan imajinasinya, dan menghasilkan hasil karya yang lebih baik. Barang-barang *loose parts* tidak terbatas pada hasil akhir ataupun bentuk, anak akan dapat mengembangkan ide yang dimiliki dan menuangkannya dalam bentuk hasil karya yang diinginkannya. Selain barang-barang lepasan *loose parts*, bagian-bagian dari rumah tidak lepas sebagai media bagi anak untuk tetap belajar. Struktur bangunan rumah yang memiliki banyak bagian, ruang dan benda perabotan di dalamnya juga bisa menjadi media bagi anak untuk pembelajaran.

Guru dapat memberikan materi yang menarik dan orang tua dapat memberikan pendampingan serta fasilitator bagi anak di rumah. Walaupun hal ini akan menjadi tantangan bagi orang tua yang bekerja, dimana waktu pendampingan kepada anak tidak optimal, namun hal ini juga dapat menjadi kelebihan dari sistem pembelajaran daring itu sendiri, dimana ketika pembelajaran dilakukan di rumah, berarti anak tidak terbatas dengan waktu yang dimiliki. Anak tetap dapat merasakan proses pembelajaran sepanjang waktu

dengan pendampingan dari orang tua. Orang tua dapat mengajak anak dan mengenalkan dengan hal-hal baru di waktu yang kondusif dengan proses yang tetap menyenangkan.

KAJIAN TEORI

Anak Usia Dini

Menurut NAEYC (*National Assosiation Education for Young Children*) mendefinisikan anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang masih mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan (Budiwaluyo dan Muhid, 2021: 80). Anak usia dini memiliki beberapa aspek yang harus distimulus dan terus dikembangkan agar potensi yang dimiliki dapat berkembang optimal. Aspek-aspek yang perlu dikembangkan diantaranya aspek moral, bahasa, kognitif, fisik motorik, seni, dan sosial emosional. Untuk dapat menunjang semua aspek tersebut, meningkatkan kreativitas anak menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan.

Kreativitas

Kreativitas menurut Santrock (Nurjanah, 2021: 25) kemampuan menghasilkan ide baru dan menggabungkan dengan ide yang sudah ada serta menjadikannya suatu hal atau gagasan yang lebih baru. Kemampuan anak dalam menemukan ide yang baru dalam setiap proses pembelajaran menunjukkan bahwa tingkat kreativitasnya yang berkembang. Kreativitas yang berkembang ditandai dengan adanya sikap percaya diri dalam diri anak. Anak yang memiliki kreativitas tinggi pasti memiliki sikap percaya diri yang tinggi pula (Nurjanah, 2021: 5).

Selaras dengan pendapat diatas, menurut Hurlock, kreativitas merupakan kegiatan menggunakan imajinasi yang berasal dari pengalaman-pengalaman sebelumnya yang kemudian dijadikan sebagai panduan baru (Damayanti, dkk, 2020: 77). Menurut Supriadi, ciri kreativitas diantaranya keaslian (*originality*), fleksibilitas (*flexibility*), kelancaran (*influency*), dan juga elaborasi (Seftiarani, 2018: 20). Dimana semua aspek kreativitas itulah yang dapat mempengaruhi seberapa besar tingkat kreativitas seseorang.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diartikan bahwa kreativitas adalah proses menghasilkan sesuatu hal maupun ide yang baru dari yang ada sebelumnya untuk dijadikan suatu konsep yang lebih baru lagi.

Lingkungan Rumah

Menurut Winarni (Hasiana,dkk, 2020: 30) sumber belajar anak yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk mencapai hasil belajar yang optimal adalah lingkungan sekitar anak. Rumah sebagi lingkungan terdekat dan lingkungan utama bagi anak merupakan tempat untuk mendapatkan pengalaman yang baik dengan bantuan dari orang-orang terdekat.

Lingkungan alam yang juga merupakan lingkungan di sekitar rumah anak, juga dapat menjadi sumber belajar kreatif yang dapat merangsang kreativitas anak. Menurut Komalasari (Rahmawati, 2016; 69) lingkungan alam sebagai sumber belajar anak mencakup hal alamiah, diantaranya air, hutan, tanah, udara, matahari, batuan, flora, fauna dan sebagainya.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan. Sanusi mengemukakan bahwa studi kepustakaan merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara mencari data, mengumpulkan data, menelaah data secara mendalam yang bersifat kajian bertujuan untuk menjawab suatu masalah, (Romdoni, 2021: 27)

Teknik analisis data menggunakan analisis isi (*content analysis*) yang digunakan untuk menarik kesimpulan dari berbagai sumber atau referensi yang berkaitan dengan topik pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran di dalam dan luar rumah

Pembelajaran jarak jauh dapat dimaksimalkan dengan mengoptimalkan pemanfaatan lingkungan rumah. Orang tua dapat menyediakan lingkungan yang nyaman dan menarik bagi anak, meskipun di rumah. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang sesuai dengan pembelajaran dan mampu menstimulasi aspek perkembangan anak, dan hal ini dapat diperoleh dari lingkungan sekolah maupun rumah (Hasiana,dkk, 2020: 32). Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan rumah juga bisa menunjang proses pembelajaran yang baik bagi anak.

Rumah memiliki banyak sekali bagian-bagian yang dapat dimanfaatkan atau dipelajari oleh anak usia dini. Dimana anak usia dini masih belajar secara konkret, maka dengan pengenalan langsung dengan bagian-bagian maupun benda-benda yang ada di rumah akan sangat membantu dan juga menarik bagi anak. Lingkungan rumah memiliki dua bagian secara umum, yaitu bagian di dalam rumah dan juga di luar rumah. Di dalam rumah orang tua dapat menyiapkan ruangan maupun tempat untuk anak berkreasi dengan penataan yang menarik. Ruang-ruang yang dimiliki seperti kamar tidur, kamar mandi, dapur, dan garasi dapat menjadi laborotium kegiatan anak selama pembelajaran jarak jauh. Rumah sebagai pengganti sekolah, akan menjadi tempat yang menyenangkan karena anak sudah mengenal dengan baik lingkungan tersebut.

Orang tua dapat mengajak anak untuk bermain dan belajar dengan proses yang menyenangkan, menggunakan bagian-bagian yang ada di dalam rumah. Selain ruang, dapat pula menggunakan perabotan seperti meja, kursi, almari, tempat tidur, kaca, dan sebagainya. Seperti ajak anak untuk mengukur panjang meja makan dengan menggunakan jengkal tangan atau tali sepatu. Kegiatan yang menarik walaupun dilakukan dengan benda-benda yang biasa dijumpai, akan berkesan dan tetap menstimulus aspek perkembangan anak usia dini.

Pembelajaran selain di dalam rumah, dapat pula memanfaatkan lingkungan luar rumah untuk melakukan proses pembelajaran dengan menarik. Seperti halnya halaman rumah, banyak hal yang dapat anak *eksplora* dan pelajari di halaman rumah. Lingkungan alam yang ada di sekitar rumah menyediakan banyak benda dan juga fenomena yang menarik yang akan menarik anak untuk berfikir kreatif. Rasa penasaran anak akan

meningkatkan kreativitas dalam diri anak. Benda-benda yang disediakan alam secara alami seperti batu, daun, ranting, bunga, dan sebagainya menjadi bahan yang sangat menarik dalam setiap proses pembelajaran. Anak dapat bereksperimen dan mencoba permainan, bahkan dapat menciptakan suatu hasil karya dari bahan-bahan yang ada di alam.

Pemakaian *loose parts* sebagai media kreativitas

Media yang dipakai selama proses pembelajaran di rumah tidak lepas dari barang-barang ada di rumah. Pemilihan *loose parts* sebagai media pembelajaran menjadi salah satu yang dapat diupayakan oleh orang tua dalam menyediakan pembelajaran yang menarik bagi anak. *Loose parts* merupakan barang-barang yang terbuka, yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar (Nurjanah, 2021: 24). Barang lepasan ini dapat membantu merangsang kreativitas anak, *loose parts* dapat menjadi berbagai bentuk hasil karya sesuai dengan daya imajinasi anak. Tidak ada batasan dalam menyusun atau membuat *loose parts* ke dalam bentuk yang lain. *Loose parts* merupakan sebuah benda potongan yang bebas dimainkan dan tidak dapat diprediksi akan menjadi apa (Kiewra, C., & Vasselack, E., 2016).

Lingkungan alam sekitar sebagai penyedia bahan-bahan *loose parts* yang alami, memudahkan orang tua dalam menyediakan bagi anak. Karena mudah didapatkan, *loose parts* tidak membutuhkan biaya untuk mendapatkannya (Bratanoto, dkk, 2020: 664). Selain dari alam, *loose parts* juga bisa ditemukan di dalam rumah. Benda-benda lepasan yang biasa dipakai sehari-hari juga bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran anak. Media *loose parts* terdiri dari 7 komponen yaitu : 1) bahan alam seperti ranting, daun, bunga, batu, dan sebagainya; 2) bahan plastik seperti botol plastik, gelas, mangkok plastik, dan sebagainya; 3) bahan logam yaitu barang-barang yang terbuat dari logam seperti kaleng, alat-alat dapur, koin logam, dan sebagainya; 4) Kayu dan bambu, seperti tongkat, potongan kayu, balok dan sebagainya; 5) benang dan kain seperti kain perca, baju yang sudah tidak dipakai, tali, dan sebagainya; 6) kaca dan keramik seperti botol kaca, gelas, cermin, manik-manik dan sebagainya; 7) Bekas kemasan, yaitu bungkus yang sudah tidak dipakai seperti kardus obat, kardus makanan, dan sebagainya.

Damayanti (2020: 78) mengungkapkan manfaat dari media *loose parts* yaitu : 1) meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak, 2) meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, 3) secara fisik anak menjadi lebih aktif, 4) menunjang kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan disituasi terbuka.

Manfaat lingkungan rumah untuk mewujudkan kreativitas

Pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu segala potensi, bakat maupun kreativitas sangat penting untuk dikembangkan (Huda,K, & Munastiwi, E., 2020: 81). Oleh karena itu orang tua harus dapat membantu mengembangkan kreativitas anak, terutama selama pembelajaran di rumah. Dengan situasi pandemi ini lingkungan rumah menjadi media utama selama proses pembelajaran. Lingkungan menyediakan rangsangan (stimulus) terhadap individu dan sebaliknya individu memberikan respon terhadap lingkungan (Afifulloh, 2019: 23). Kreativitas anak tidak dibatasi oleh tempat, dimanapun anak-anak dapat menumbuhkan kreativitasnya dengan dukungan dan motivasi yang tepat.

KESIMPULAN & SARAN

Menumbuhkan kreativitas anak dapat dilakukan dengan banyak cara dan menggunakan berbagai macam benda yang ada di sekitar anak. Lingkungan rumah dapat dimanfaatkan dengan baik untuk proses pembelajaran anak, sebagai rangsangan kreativitas anak. Orang tua hendaknya dapat menyiapkan lingkungan yang nyaman dan menarik bagi anak ketika berkegiatan. Barang-barang dan benda yang tersedia di lingkungan rumah menjadi media belajar anak secara kreatif yang dapat menunjang kreativitas anak. Ajak anak untuk mengeksklore bagian dalam dan luar rumah, serta berkreasi dengan benda-benda yang ada di lingkungan rumah. Beri kesempatan anak untuk dapat mencoba berkreasi dengan benda-benda yang mereka temukan, namun tetap dengan pendampingan dan pengawasan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifulloh, M. (2019). *Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. *ElementerIs: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 12-32.
- Ardiyanto, A. (2017). *Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini*. *Jendela Olahraga*, 2(2).
- Arini, A. (2020). *Implementasi Pendekatan Eksplorasi Lingkungan Untuk Mengembangkan Pengetahuan Sains Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Sukarame Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Bratanoto, V. Z., Latiana, L., & Formen, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Jarak Jauh Anak Usia Dini Melalui Pendekatan STEAM Dan Pemberdayaan Keluarga. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 3, No. 1, pp. 661-670).
- Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021). *Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini: Literature Review*. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 76-93.
- Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media Loose Parts. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74-90.
- Fakhriyani, D. V. (2016). *Pengembangan kreativitas anak usia dini*. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193-200.
- Folastri, S., & Solihatun, S. (2019). *Mengembangkan kreativitas orangtua dalam membuat permainan ramah lingkungan*. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 58-63.
- Hasiana, I., Insani, A., & Fachrurrazi, A. (2020). Optimalisasi Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Anak Usia Dini Di Desa Tawar Kecamatan Gondang Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 4(1), 29-34.
- Hasyim, M. A. (2019). Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *ElementerIs: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 12-32.
- Huda, K., & Munastiwi, E. (2020). Strategi Orang Tua dalam Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 4(2), 80-87.

- Indrayasa, K. B., & Suryanti, P. E. (2020). Keterlibatan Orang Tua Dalam Kegiatan Kreatif Anak Usia Dini Selama Belajar Dari Rumah. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 180-190.
- Kiewra, C., & Veselack, E. (2016). Playing with Nature: Supporting Preschoolers' Creativity in Natural Outdoor Classrooms. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 4(1), 70-95.
- Kristyowati, R., & Purwanto, A. (2019). Pembelajaran literasi sains melalui pemanfaatan lingkungan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 183-191.
- Kurniati, E., Alfaeni, D. K. N., & Andriani, F. (2020). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241-256.
- Maulana, I., & Mayar, F. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1141-1149.
- Niken, N. A. S., Intan, I. P. W., & Dema, D. Y. (2020, October). Pengembangan Model Bermain Inovatif Berbasis Sumber Belajar Lingkungan Sekitar Rumah. In *Seminar Nasional Penalaran dan Penelitian Nusantara* (Vol. 1, No. 1).
- Nurjanah, N. E. (2021). Pembelajaran STEM berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 5(1), 19-31.
- Pantiwati, Y. (2015). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar dalam Lesson Study untuk Meningkatkan Metakognitif. *Jurnal Bioedukatika*, 3(1), 27-32.
- Rahmawati, A. (2016). Pemanfaatan lingkungan di dalam sekolah sebagai sumber belajar yang kontekstual bagi siswa kelas III SDN Blimbing 1 Kota Malang. *Pemanfaatan lingkungan di dalam sekolah sebagai sumber belajar yang kontekstual bagi siswa kelas III SDN Blimbing 1 Kota Malang/Anita Rahmawati*.
- Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Qawwam*, 14(1), 29-50.
- Romdoni, D. (2021). *Analisis Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar (Penelitian Studi Kepustakaan)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Seftiarani, R., & Sofia, A. (2018). Kreativitas Guru dan Kompetensi Pedagogik di PAUD Kecamatan Penengahan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2).
- Siskawati, S., & Herawati, H. (2021). Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), 41-47.
- Sridayanty, P. A. (2020). Pemanfaatan Bahan Sisa Dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Di TK Islam Khaira Ummah. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 39-48.
- Sulaiman, U., Ardianti, N., & Selviana, S. (2019). Tingkat Pencapaian Pada Aspek Perkembangan Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berdasarkan Strandar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 52-65.