

## PENGARUH KEGIATAN MEMBATIK JUMPUTAN TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK BINA SEJAHTERA PALEMBANG

Astri Rahayu<sup>1\*</sup>, Lidia Oktamarina<sup>2</sup>, Kris Setyaningsih<sup>3</sup>, Indah Dwi Sartika<sup>4</sup>, Hartatiana<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> UIN Raden Fatah Palembang (Jl. Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126)

\*) [rahayuastri675@gmail.com](mailto:rahayuastri675@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh kegiatan membatik jumputan terhadap kreativitas anak usia dini kelompok B di TK Bina Sejahtera Palembang. Penelitian ini menggunakan satu kelas dengan kelompok eksperimen. Jenis penelitian ini adalah *Pre Eksperimental Design*. Dengan pendekatan penelitian kuantitatif *One Group Pretest – Posttest Design*. Sampel pada penelitian ini 10 anak kelas B di TK Bina Sejahtera Palembang kecamatan ilir timur III. Kelompok Eksperimen menggunakan media membatik jumputan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan tes tidak terstruktur. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji validitas uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Dari hasil yang didapat bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata setelah diterapkan membatik jumputan dimana nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 79 kemudian berdasarkan perhitungan uji t dimana nilai t untuk taraf signifikan > 5% sebesar 16,667. Dapat disimpulkan bahwa nilai  $t_{hitung} = > 16,667 > t_{tabel} = 2.262$  maka  $H_a$  di terima dan  $H_o$  di tolak dengan nilai akhir 16,667. Sehingga dapat dikatakan adanya pengaruh kegiatan membatik jumputan terhadap kreativitas.

**Kata kunci:** Membatik Jumputan, Kreativitas

### Abstract

*The purpose of this study was to determine the effect of jumputan batik activities on the creativity of group B early childhood at TK Bina Sejahtera Palembang. This study uses one class with the experimental group. This type of research is Pre-Experimental Design. With a quantitative research approach One Group Pretest – Posttest Design. The sample in this study was 10 class B children at TK Bina Sejahtera Palembang, Ilir Timur III sub-district. The experimental group uses jumputan batik media. Data collection techniques using observation, documentation and unstructured tests. Data analysis techniques in this study used the validity test of normality test, homogeneity test, hypothesis test. From the results obtained that there is a difference in the average value after applying jumputan batik where the average value of the experimental class is 79 then based on the calculation of the t test where the t value for a significance level of > 5% is 16.667. It can be concluded that the value of  $t_{(count)} = > 16.667 > t_{(table)} = 2.262$  then  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected with a final value of 16.667. So that it can be said that there is an influence of jumputan batik activities on creativity.*

**Keywords:** Jumputan Batik, Creativity

### PENDAHULUAN

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang berlangsung secara terus menerus dan bersifat alami. Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif atau

intelektual (daya pikir, daya cipta), serta bahasa (Masitoh, 2018). Dalam konteks pendidikan anak usia dini aspek perkembangan yang harus di kembangkan ada 6 aspek yaitu aspek Bahasa, fisik motorik, kognitif, nilai agama dan moral, sosial dan emosional, serta aspek seni dan

kreativitas. Pada masa inilah pentingnya membina tumbuh kembang anak baik itu secara jasmani dan rohani agar anak siap memasuki pendidikan selanjutnya. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak yaitu aspek perkembangan seni dan kreativitas.

Mengingat pentingnya masa anak usia dini maka sangat diperlukan stimulasi serta dukungan yang dapat mengoptimalkan peningkatan kreativitas anak usia dini dengan tepat karena kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna, dan dapat dimengerti, sehingga hasil pikiran anak yang baru merupakan bentuk kreativitas dari individu anak. Kreatif merupakan suatu sifat yang dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kreativitas. Hal ini dikarenakan hanya orang kreatif yang mempunyai ide gagasan kreatif dan original. Orang akan menjadi kreatif apabila distimulasi sejak dini. Anak dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan produk secara kreatif serta tidak tergantung dengan orang lain yang berarti bahwa dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar (Yuniawati, 2019).

Pada umumnya, permasalahan yang sering muncul pada anak usia dini karena kurangnya perhatian dan stimulus pada tingkat kreativitas anak karena lebih berfokus pada aspek lainnya, seperti peningkatan aspek Bahasa dan kognitif sehingga aspek kreativitas tidak berkembang secara optimal yang menyebabkan anak tidak percaya diri dalam melakukan suatu kegiatan, anak tidak bersemangat serta anak merasa bosan dalam melakukan kegiatan atau pembelajaran sehingga anak kurang mampu dalam menuangkan idenya, anak kurang mampu dalam mencampurkan warna serta anak tidak mampu menghasilkan karyanya sendiri penyebabnya karena anak kurang bersemangat serta percaya diri dalam melakukan kegiatan tersebut. Sedangkan idealnya kreativitas anak usia 5-6 tahun

sudah mampu menuangkan idenya sendiri, sudah mampu mencampurkan warna untuk menghasilkan warna baru dan mampu menghasilkan karyanya sendiri. Pada permasalahan ini biasanya disebabkan oleh beberapa faktor yang menjadi penyebab kurangnya perhatian pada peningkatan kreativitas anak usia dini

Kreativitas yang tinggi akan mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak lagi sehingga tercipta hal baru yang tidak terduga sama halnya dengan yang dikatakan (Bachtiar, 2016) bahwa pengalaman yang dialami oleh anak berpengaruh besar terhadap kehidupan anak dimasa depan. Oleh karna itu pentingnya menyiapkan sarana dan prasarana serta media pembelajaran yang dapat menarik minat anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran seperti melakukan kegiatan membatik yang dapat mengajarkan anak untuk menuangkan idenya, mengajarkan anak untuk mencampurkan warna baru serta anak menghasilkan karya sendiri.

Berdasarkan masalah perkembangan peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun yang terjadi dan dijelaskan dalam penelitian ini, maka dilakukan penelitian dengan kegiatan membatik untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun untuk meningkatkan indikator yang sesuai dengan permasalahan yang terlihat pada anak usia dini yaitu kemampuan dalam menuangkan ide, kemampuan dalam mengenal dan mencampurkan warna serta kemampuan dalam menghasilkan karya sendiri. menurut (Jamaris, 2006) indikator dalam berfikir kreatif yaitu kelancaran ( Fluency) yaitu kemampuan anak dalam memberikan jawaban atau gagasan atau ide dengan lancer, keluwesan (Flexibility) yaitu kemampuan dalam memberikan jawaban secara alternative dalam pemecahan masalah sesuai dengan ide, keaslian ( Originality) yaitu kemampuan menghasilkan suatu karya baru. Dalam kegiatan ini menggunakan teknik menjumput menggunakan bahan seperti

kain putih dan tali rapih dengan begitu anak akan dilatih membuat suatu bentuk dari tali rapih lalu dilatih untuk menuangkan idenya serta memberikan warna yang sesuai sehingga anak akan menciptakan suatu produk atau karya baru.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan yang peneliti lakukan di TK Bina Sejahtera Palembang, perkembangan kreativitas anak masih perlu bimbingan dalam hal untuk menghasilkan karya mereka sendiri dan masih mengikuti arahan dari guru. Anak dengan sendirinya mengembangkan ide dan imajinasinya. Oleh karena pembelajaran di dalam kelas biasanya dilakukan dengan mengarahkan untuk mengingat, bernyanyi dan berhitung. Pembelajaran dengan metode tersebut kurang mendorong anak dalam mengembangkan kemampuan berfikir dan meningkatkan kebebasan anak dalam berekspressi dan bereksplorasi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian Eksperimen dan penelitian ini menggunakan Pre-Eksperimental Design yaitu dengan One-Group Pretest – Posttest Design. Desain yang digunakan ialah satu kelompok utama yang akan melakukan pengukuran pada penelitian dan akan di hubungkan atau dibandingkan dari satu variabel dengan variabel lain dan data yang dihasilkan sifatnya numerik atau angka yang memiliki hipotesis sebagai dugaan awal dari penelitian instrument pengumpulan data dengan melalui tes serta non tes.

Variabel merupakan atribut atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang ke orang yang lain. Untuk itu kegiatan ini dipilih peneliti untuk dipelajari hingga mendapatkan informasi tentang kegiatan tersebut, dan selanjutnya di Tarik kesimpulan.

Menurut Sugiyono variabel penelitian adalah variabel bebas (X) yaitu berupa variabel yang berpengaruh sehingga menjadi sebab perubahannya

atau timbulnya variabel dependen (Terikat), sedangkan variabel terikat yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Sampel adalah bagian yang mana diambil dari keseluruhan objek yang diteliti sehingga dianggap mewakili seluruh populasi. Adapun pengambilan sampel, peneliti tidak mungkin mengambil semua responden untuk penelitian, karena adanya keterbatasan dana, tenaga, dan waktu (Jaya, 2020). Teknik sampling yang digunakan oleh penelitian ini adalah total sampling karena didalam penelitian ini semua anggota populasi digunakan sebagai sampel sehingga dalam penelitian ini sampel berjumlah 10. Maka dari itu dilakukan karena jumlah populasi relative kecil, yaitu kurang dari 30 orang. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah sama dengan populasinya yaitu seluruh anak di TK Bina Sejahtera Palembang

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian dilakukan terhitung dari tanggal 11 mei 2023 sampai dengan 25 mei 2023. Penelitian ini dilaksanakan selama sepuluh hari. Pertemuan pertama melakukan pre test, pertemuan kedua melakukan pre test, pertemuan ketiga dan pertemuan ke empat untuk kegiatan pembelajaran dengan memberikan perlakuan dan pada pertemuan kelima dan keenam peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah ditetapkan. Pada pertemuan kelima dan keenam peneliti melakukan post test akhir dengan observasi. Tahap akhir dari kegiatan penelitian ini adalah tahap pelaporan, setelah didapat data hasil tes siswa kemudian di evaluasi selanjutnya di analisis dan dilakukan pembahasan serta membuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas B TK Bina Sejahtera Palembang yaitu pada

hari kamis, 11 mei 2023 sampai dengan kamis 25 mei 2023. Penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu kelas B sebagai kelas eksperimen.

Penelitian ini dilaksanakan selama 10 kali pertemuan. Pertemuan pertama melakukan pretest, pertemuan kedua pretest, ketiga dan keempat memberi perlakuan dengan Menjelaskan kepada anak mengenai sejarah jumpitan, langkah-langkah pembuatan jumpitan. Kelima dan keenam melakukan posttest dengan mengamati kegiatan keseharian anak dari masuk kelas sampai pulang.

Data pre-test atau data awal anak yang dilakukan sebelum di berikannya treatmen Kegiatan Membuat Jumpitan yang dilakukan pada kelas Eksperimen, guna data pre-test ini untuk melihat perbedaan dari data pre-test dan hasil data post-test terhadap kreativitas anak di TK Bina Sejahtera Palembang sebelum dan sesudah diberikan treatmen Kegiatan Membuat Jumpitan. Hasil rata-rata data pre-test dapat dilihat dibawah ini

Nilai pre-test atas nama Rvn mendapatkan rata-rata nilai 30 dengan menggunakan rumus jumlah nilai :  $4 \times$  butir soal contoh 11 :  $4 \times 11 = 30$  jadi keterangannya BB (Belum Berkembang) dan begitu juga untuk selanjutnya, Zki mendapatkan rata-rata nilai 36, Dms mendapatkan rata-rata nilai 47, Rzq mendapatkan rata-rata nilai 50, Fna mendapatkan rata-rata nilai 50, Adt mendapatkan rata-rata nilai 55, Frz mendapatkan rata-rata nilai 58, Apz mendapatkan rata-rata nilai 58, Nrs mendapatkan rata-rata nilai 63 dan Chy mendapatkan rata-rata nilai 63. Nilai rata-rata paling kecil yaitu Rvn dengan nilai 30 dengan keterangan BB (Belum Berkembang) dan masih banyak anak belum bisa untuk memainkan track ball. Sedangkan nilai paling besar yang diperoleh oleh di Nrs dan Chy dengan rata-rata nilai 63 dengan keterangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) pada indikator ini anak sudah bisa membuat

jumpitan, dan mengenal bentuk, warna, walaupun masih ada yang salah.

Nilai post-test perindikator atas nama Dms mendapatkan rata-rata nilai 61 dengan menggunakan rumus jumlah nilai :  $4 \times$  butir soal contoh 22 :  $4 \times 11 = 61$  dengan keterangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan begitu juga untuk selanjutnya, Zki mendapatkan rata-rata nilai 63, Chy mendapatkan rata-rata nilai 66, Adt mendapatkan rata-rata nilai 69, Rzq mendapatkan rata-rata nilai 85, Fna mendapatkan rata-rata nilai 88, Nrs mendapatkan rata-rata nilai 88, Rvn mendapatkan rata-rata nilai 88, Frz mendapatkan rata-rata nilai 91 dan Vra mendapatkan rata-rata nilai 91. Nilai rata-rata paling kecil yaitu Apz dengan nilai 61 dengan keterangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) masih ada anak yang belum bisa membuat jumpitan tetapi anak sudah bisa membedakan jenis-jenis warna. Sedangkan nilai paling besar Frz dan Apz dengan rata-rata nilai 91 dengan keterangan BSB (Berkembang Sangat Baik) anak sudah bias menjumpit batik, membedakan jenis-jenis warna.

## ANALISIS DATA

### Uji Validitas

Pengujian pada validitas penelitian ini dilakukan dengan membandingkan  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$ . Butir soal diputuskan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . tetapi jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir diputuskan tidak valid. Nilai  $r_{tabel}$  dilihat dari nilai koefisien 0,05. Penelitian ini menggunakan uji validasi product moment dengan rumus berikut :

$$r_h = \frac{n(\sum XY) - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r : Koefisien antara skor item dengan skor total

$\Sigma x$  : Jumlah skor masing-masing butir jawaban

$\Sigma y$  : Jumlah skor seluruh butir jawaban (total)

$\Sigma x^2$  : Jumlah kuadrat tiap butir jawaban

### Uji Reabilitas

Realibilitas digunakan untuk mengetahui kekonsistensian dari suatu instrumen yang dipakai dalam menyelidiki fenomena dari sekelompok individu walaupun tidak dilakukan dalam waktu sama (Sutianah, 2020). Uji realibilitas instrumen adalah keajegan (konsisten) alat ukur dalam mengukur yang diukurnya sehingga perbedaan dimensi waktu alat digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Melalui perhitungan realibilitas membuktikan bahwa instrumen cukup dipercaya sebagai alat ukur untuk mengumpulkan data dan dapat dipahami oleh responden. Uji reabilitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan rumus alpha berikut :

$$r_{11} = \left[ \frac{N}{N-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum a \frac{2}{b}}{a \frac{2}{t}} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  : Koefisien reliabilitas instrument

$k$  : Jumlah butir pertanyaan

$\sum a \frac{2}{b}$  : Jumlah varians butir

$a \frac{2}{t}$  : Varians total

### Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus kemiringan kurva dengan syarat nilai dikatakan berdistribusi normal jika nilai kemiringan kurva kurang dari 1.

a. Rentang

Rentang = data terbesar – data terkecil

b. Banyak Kelas

Banyak kelas =  $1 + (3,3) \log n$

c. Panjang Kelas

Panjang kelas =  $\frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$

d. Rata-Rata

$$X = \frac{\sum fx}{\sum f}$$

Keterangan : X = rata-rata mean

$\sum fx$  = nilai frekuensi

$\sum f$  = nilai tengah kelompok data

e. Modus

$$Mo = Tb + \left[ b \frac{b1}{b1+b2} \right]$$

Keterangan : Mo = modus

Tb + tepi bawah kelas modus

B1 = selisih frekuensi kelas modus dengan frekuensi sebelumnya

B2 = selisih frekuensi kelas modus dengan frekuensi setelahnya

P = panjang kelas nilai modus

f. Simpangan Baku

$$S^2 = \frac{\sum f (x-x)^2}{n-1}$$

Keterangan : sigma f = nilai frekuensi

X = nilai rata-rata

x = nilai x ke 1

n = jumlah responden

g. Kemiringan Kurva

$$Km = \frac{X-Mo}{a1}$$

Keterangan : X = nilai rata-rata

Mo = modus

a1 = simpangan baku

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas ialah varians yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada kesetaraan data atau kesamaan data. Jika suatu kelompok mempunyai varians yang sama, maka kelompok tersebut dinyatakan homogeny. Uji ini untuk mengetahui kesamaan data tentang data pre test dan post test anak.

Fhitung = varian terbesar

varian terkecil

Fhitung diperoleh dengan rumus interpolasi linier

$$I = F_{\min} - (F_{\max} - F_{\min})$$

dk1 – dkmin

dkmax – dkmin

Keterangan :

I = nilai interpolasi yang dicari

dk1 : derajat kebebasan dari 1

dkmin = derajat kebebasan minimal (dibawah dk1)

dkmax = derajat kebebasan maksimal (diatas dk1)

Fmin = nilai Ftabel dari dk1

Fmax = nilai Ftabel dari dkmax

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini ialah uji t dengan rumus berikut :

Rumus mencari  $t_{hitung}$  :

$$t_0 = \frac{x - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$S_2 = \frac{(n_1-1)s_{12} + (n_2-1)s_{22}}{n_1+n_2-2}$$

Keterangan :

$t_0$  = nilai  $t_{hitung}$

x = nilai rata-rata

s = simpangan baku sampel

Rumus mencari  $t_{tabel}$

a = 5 % = 0,05

db = n - 1

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan membatik jumpitan terhadap kreativitas anak usia dini kelompok B di TK Bina Sejahtera Palembang dapat di simpulkan bahwa dengan menggunakan membatik jumpitan adanya pengaruh signifikan terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun dimana dengan menggunakan kegiatan membatik jumpitan anak mampu, mengenal warna-warna primer yaitu merah, kuning, biru dan sekunder yaitu hijau, orange dan ungu dan membedakan bentuk-bentuk geometri berupa segitiga, persegi panjang dan bulat. Perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* pada eksperimen kemudian dilakukan analisis data sehingga dapat di peroleh hasil akhir *t-test* bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $16,667 > 2,262$  maka  $H_a$  di terima dan  $H_0$  di tolak dengan nilai akhir 16,667. Sehingga dapat dikatakan ada nya pengaruh permainan membatik jumpitan terhadap kreativitas.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman Fatoni. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi.* ( Jakarta : Rineka Cipta)
- Alfiryatur Rochmah. (2020). *Pengaruh Kegiatan Membatik Jumpitan Terhadap kemampuan Motorik*

- Halus Anak Kelompok A Di TK Labschool UNESA, Jurnal PAUD Teratai Volume 09 nomor 1.*
- Alhamdulillah. (2016). *Analisis Statistik dengan Program SPSS*, Palembang : Noerfiksi Offset.
- Agitha Christi Angge Kinasih. (2016). *Keterampilan Membuat Batik Jumpukan Metode Active Learning Tipe Small Group Work Siswa Autis*. Jurnal Pendidikan Khusus.
- Anwar Chairul. (2014). *Internalisasi Semangat Nasionalisme Melalui Pendekatan Habitiasi*. Jurnal Studi Keislaman Volume 14 nomor 1.
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.hlm 1
- B.Hurlock Elizabeth. (2012). *Perkembangan Anak (Ed.2)* ( Jakarta: Erlangga) h.04.
- Bidayah Jurnal Volume VIII No 2 h.25.
- Cucu Sutianah. (2020). *Pengembangan Karakter Kebangsaan dan Karakter Wirausaha Melalui Implementasi Model Pembelajaran Teaching Fantory 6 Langkah (TF.6M)* Pasuran : CV Penerbit Qiara Media.
- Damayanti Anita. *Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter Pada Era IR.4* 'Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia.
- Fadillah. (2013). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Fatmala Yeyen. (2020). *Pengaruh Membuat Ecoprint Terhadap Perkembangan Seni Anak*. Jurnal Pendidikan Tambusai Vol 4 No 2 h.144.
- F.Masyhudi. (2009). *Info Kegiatan Membuat Untuk Anak- Anak* Jakarta: PT Grasido.
- Herni Kusantati, Dkk. (2007). *Keterampilan*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Ikawati Khoiriyah. (2017). *Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Pembelajaran Membuat menggunakan Media Tepung Pada Anak Kelompok B Paud Aisyiyah III Kota Bengkulu*. Jurnal Ilmiah Potensi, Vol 2 . h. 92.
- Jannah, Miftahul. (2008). *keterampilan dasar membuat batik*. Surakarta: PT era intermedia.
- KBBI. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Kusantati Heni. (2007). *Keterampilan*, Bandung: Grafindo Media Pratama. H.40
- Laut Mertha Jaya I Made. (2020). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Yogyakarta: Quadrant.
- Masganti, dkk. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Terori Dan Praktik*. Media: Perdana Publishing.
- Masitoh. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Murtadho Ali Mahrus. *Peningkatan Ide dan Kreativitas Anak Melalui Kreasi Batik Jumpukan*, Jurnal Penamas Adi Buana, Vol 2 no 2 h.30.
- Mufarriko Zaniatul. (2020). *Statistika Pendidikan (Konsep Sampling dan Uji Hipotesis)*, Surabaya: CV Jakad Media Publishing.
- Nasution Yuliarti Sangkon, Zulfani Lubis, *Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Penerapan Mind Map Di RA Alkamal*. Jurnal Raudah Vol 6
- Ningsih, Rini. (2021). *Membuat Batik Jumpukan*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.

Purnaningrum E. *Jurnal Penamas Adi Buana*, Volume 03 Nomor 1.

Rachmawati Yeni , 2019. *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini* ( Jakarta Prenamedia Group) h.14.

Rochmah, Alfiyatur. (2020). *Pengaruh Kegiatan Membatik Jumputan Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Di TK Labschool Unesa*, Jurnal PAUD Teratai Volume 09 Nomor 01 Tahun.

Setiawati Eka dan Ningsih. (2007). *Membatik Jumputan Dalam Meningkatkan Kreativitas*. Jurnal Bidayah, Vol VII No 2.

Sudjana Nana. (1989). *Penelitian dan Penilaian*. Bandung : Sinar Baru.

Sugiyono. (2015). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&d*. Alfabeta

Yuniawati Nuryati. (2009). *Jurnal Peingkatan Kreativitas Anak Usia Dini*, Vol.4 No. 1, Juni 1-12, ISSN 2541-554

Wijayani Nova Andi dan Brawi. (2012). *Format PAUD*. Yogyakarta : Arruzz Media.