

## **Pengaruh Kegiatan Montase Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pembina Sidikalang Kabupaten Dairi**

**Sriwahyuni Tarigan**  
**Institut Agama Kristen Negeri Tarutung**  
**Email : [Sriwahyunitariganwahyunitariga@gmail.com](mailto:Sriwahyunitariganwahyunitariga@gmail.com)**

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh kegiatan montase terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Sidikalang Kabupaten Dairi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif. Populasi adalah seluruh anak di TK Pembina Negeri Sidikalang Kabupaten Dairi yang berjumlah 223 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 31 orang berdasarkan teknik *purposive sampling*. Uji coba instrumen dilakukan kepada 33 orang siswa TK Pembina Sidikalang Kecamatan Dairi yang tidak termasuk dalam sampel sehingga diketahui bahwa semua instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel karena telah memenuhi kriteria nilai validitas dan reliabilitas. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen berupa angket sebanyak 25 item yakni 15 item pada variabel X dan 10 item pada variabel Y. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Pengaruh Montase Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina Sidikalang Kabupaten Dairi, dibuktikan melalui analisa data berikut ini: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai  $r_{xy} = 0,587 > r_{tabel(\alpha=0,05,n=31)} = 0,355$  dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai  $t_{hitung} = 3,903 > t_{tabel(\alpha=0,05,dk=n-2=29)} = 2,045$  dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi  $\hat{Y} = 10,667 + 0,469X$ . b) Uji koefisien determinasi regresi ( $r^2$ ) = 34,4%. Dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Kata Kunci: Kegiatan Montase, Kreativitas Anak

### **ABSTRACT**

The purpose of this study was to determine whether montage activities have an influence on improving the creativity of children aged 5–6 years at TK Negeri Pembina Sidikalang, Dairi Regency. This study employed a descriptive quantitative research method. The population consisted of all children at TK Negeri Pembina Sidikalang, totaling 223 students, and a sample of 31 children was selected using the purposive sampling technique. The instrument trial was conducted on 33 students of TK Pembina Sidikalang, Dairi District, who were not included in the research sample. The results showed that all research instruments were valid and reliable as they met the required validity and reliability criteria. Data were collected using a questionnaire consisting of 25 items, including 15 items for variable X and 10 items for variable Y. The results of the data analysis indicate that montage activities have a positive and significant effect on early childhood creativity at TK Negeri Pembina Sidikalang, Dairi Regency. This is supported by the following findings: Analysis prerequisite test: a) The correlation test obtained a value of  $r_{xy} = 0.587 > r_{table} (\alpha = 0.05, n = 31) = 0.355$ , indicating a positive relationship between variable X and variable Y. b) The significance test showed that  $t_{count} = 3.903 > t_{table} (\alpha = 0.05, df = n - 2 = 29) = 2.045$ , indicating a significant relationship between the two variables. Effect test:

- a) The regression equation test produced the regression equation  $\hat{Y} = 10.667 + 0.469X$ .
- b) The coefficient of determination ( $r^2$ ) was 34.4%. Thus, the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted and the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected.

**Keywords: Montage Activities, Early Childhood Creativity.**

## **1. PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan kualitas pada diri manusia. Hal itu dapat dilihat dari UU Pendidikan No. 20 Tahun 2003 (Sisdiknas, pasal 3) berikut ini: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk perkembangan potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".<sup>1</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang diberikan bagi anak usia 0-6 tahun melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak untuk memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk membangun landasan bagi berkembangnya potensi anak didik agar menjadi manusia beriman, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab perkembangan anak melalui peran nya sangat baik dan terbentuk sesuai dengan

perkembangan anak tersebut maka aspek perkembangan, baik fisik, kognitif, social emosional, Bahasa, maupun kreativitas, berkembang sangat pesat. Oleh karena itu, pada tahap ini anak perlu diberikan stimulus yang tepat untuk mengoptimalkan seluruh potensi yang dimilikinya, termasuk kemampuan berpikir kreatif anak tersebut.

Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi utama bagi perkembangan individu secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, kognitif, social emosional, maupun kreativitas. Anak usia 5-6 tahun berada pada masa keemasan (golden age), yaitu periode penting dalam pembentukan dasar kemampuan berpikir dan berekspresi. Pada masa ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, imajinasi yang luas, serta potensi besar untuk meningkatkan kreativitas anak tersebut melalui kegiatan montase anak itu sendiri. Oleh karena itu guru dan orang tua perlu menyediakan kegiatan yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak secara optimal.

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Kreativitas memungkinkan anak untuk berpikir secara bebas, menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dengan cara yang unik, dan mengekspresikan diri melalui berbagai bentuk kegiatan.

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Indonesia sebagai negara berkembang memerlukan individu individu kreatif untuk mencari solusi dari permasalahan yang kompleks, juga untuk menemukan penemuan- penemuan baru dalam membantu kehidupan masyarakat yang lebih baik. Menurut Palaniappan (1998), Kreativitas merupakan karakteristik umum yang berkontribusi pada ilmu pengetahuan, ekonomi, politik, social, dan lapangan teknologi. Suatu bangsa di negara berkembang yang hidup dalam suatu masa di mana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesatnya memerlukan suatu adaptasi kreatif untuk dapat mengikuti perubahan- perubahan yang terjadi dan menghadapi masalah- masalah yang semakin kompleks. Setiap pribadi, kelompok, maupun suatu bangsa harus mampu memikirkan, membentuk cara- cara baru atau mengubah cara- cara lama secara kreatif agar dapat bertahan dan tidak tergilas dalam persaingan antar bangsa dan negara. Oleh karna itu, menurut Mariyana (2008), peningkatan kreativitas sejak usia dini, tinjauan dan penelitian- penelitian tentang proses kreativitas, kondisi- kondisinya, serta cara- cara yang dapat memupuk, merangsang, dan mengembangkannya menjadi sangat penting. Hal tersebut sejatinya selaras dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional dalam UU republic Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional.

Yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Kreativitas Merupakan hal yang sangat

penting bagi kehidupan manusia. Kreativitas diperlukan untuk mengatasi berbagai kesulitan, mencari jalan keluar dari segala keruwetan dan permasalahan yang sedang dihadapi, mendobrak kemandekaan, dan meraih cita-cita yang didambakan. Tanpa memiliki kreativitas, seseorang akan sering terbentur kebuntuan, tanpa arah atau tujuan yang jelas sehingga hal tersebut akan menghambat bahkan mengurangi semangat berprestasi. Hal yang harus disadari, pada dasarnya manusia telah memiliki potensi kreatif dalam dirinya sejak ia diciptakan. Namun demikian, seiring berjalannya waktu, potensi tersebut ada yang dimaksimalkan dengan baik, dan menjadikan dirinya sebagai seorang ahli atau pakar di berbagai bidang, seperti seni, olahraga, ilmu pengetahuan, dan sebagainya. Namun ada beberapa juga potensi dari manusia itu sendiri yang masih terpendam dan membeku, mengendap, yang pada akhirnya tidak memiliki nilai kebermanfaatan dalam hidupnya. Banyak faktor yang dapat merangsang atau menghambat kreativitas itu sendiri salah satu nya adalah lingkungan. Seorang yang kreatif akan tumbuh dan berkembang jika ia berada dalam lingkungan yang kondusif dan kreatif untuk mengoptimalkan potensinya. Istilah istilah kreativitas digunakan untuk mengacu pada kemampuan individu yang mengandalkan keunikan dan kemahirannya dalam menghasilkan gagasan baru dan wawasan segar yang sangat bernilai bagi individu tersebut. Kreativitas juga dapat di anggap sebagai kemampuan untuk menjadi seorang pendengar yang baik, mendengarkan gagasan yang datang dari dunia luar dan dari dalam diri sendiri atau dari alam bawah sadar.

Montase merupakan kegiatan seni rupa dua dimensi yang dilakukan dengan cara menempelkan berbagai potongan gambar dari media seperti majalah, koran, atau foto ke dalam satu bidang sehingga membentuk komposisi baru yang utuh dan bermakna dalam kegiatan montase, anak tidak hanya sekedar menempel gambar, tetapi juga belajar memilih, menyusun, dan mengkombinasikan potongan gambar sesuai dengan imajinasi dan ide kreatifnya. Melalui proses tersebut anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir divergen, imajinasi, dan kreativitas visualnya. Jadi kesimpulannya: montase pada dasarnya adalah kegiatan menempel potongan gambar yang sudah ada untuk menciptakan gambar baru yang berbeda dan mempunyai makna untuk anak dan juga sebuah bentuk ekspresi kreatif anak. Namun pada kenyataannya, kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun masih sering belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang masih bersifat monoton, terfokus pada hasil akhir, dan kurang memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi atau menciptakan suatu kreasi atau imajinasi atau kreatif melalui ide yang ada dari anak tersebut Guru kadang masih menggunakan metode pembelajaran yang terstruktur dan kurang memberikan ruang kebebasan bagi anak untuk berimajinasi serta menciptakan ide kreatif anak. Akibatnya, anak menjadi pasif, mudah bosan, dan kurang percaya diri dalam mengekspresikan gagasannya atau ide yang muncul melalui benaknya dan anak tersebut tidak mau secara langsung

menuangkan apa yang ada dipikrannya dan lebih banyak diam.

## 2. KAJIAN TEORI

### **Pengertian *Montase***

*Montage* berasal dari Bahasa Inggris yang artinya menempel. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) montase merupakan komposisi gambar-gambar yang dihasilkan dari kombinasi berbagai sumber. Montase secara umum diartikan dengan komposisi hasil campuran unsur dari banyak sumber. Biasanya montase sering dilakukan pada seni rupa, namun bisa juga untuk sastra, musik, tari dan lain-lain. Untuk seni rupa, montase dapat dilakukan dengan mengkomposisikan potongan-potongan gambar contohnya, gambar mobil dari majalah kemudian dipotong lalu digabungkan dengan gambar yang ada di koran atau sumber lainnya.<sup>2</sup>

Ayu sari mengatakan bahwa montase adalah gabungan dari gambar yang akan dihasilkan dari berbagai sumber atau gambar. Hasil karya montase ini menghasilkan gabungan dari beberapa gambar atau sumber dengan susunan yang ditempelkan pada bidang tertentu sesuai dengan tema yang diberikan. Contohnya yaitu tema sekolah, gambar yang digunakan dapat berupa alat-alat sekolah dan lain-lain. Media atau alat pada montase dirancang sesuai pada perkembangan anak dengan mencari gambar-gambar yang diberikan kedua anak akan menggunting beberapa gambar dan akan ditempelkan pada bidang datar yang disediakan sehingga menjadi

---

<sup>2</sup> Wayan Jenki Sunarta, "Montase Kumpulan Puisi" (Pustaka Ekspresi, 2016)

sebuah hasil karya<sup>3</sup>. Pada kegiatan montase tidak hanya motorik halus anak saja yang terlatih, melainkan kemampuan bahasa dan kreativitas anak juga terlatih.

### **Pengertian Kreativitas**

Pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (person), proses dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (press) individu berperilaku kreatif. Rhodes menyebut keempat jenis definisi kreativitas ini sebagai "*Four P's of Creativity: Person, Process, Press, Product*". Keempat P ini saling berkaitan yaitu pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (press) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif.

## **3. METODOLOGI PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian metode kuantitatif deskriptif. Menurut Sugiyono metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, pengumpulan data dan menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian quasi eksperimen adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel tanpa melakukan pengacakan secara penuh terhadap subjek penelitian. Penelitian ini berbeda dari eksperimen sejati karena peneliti tidak memiliki kontrol penuh terhadap semua variabel atau tidak

dapat menerapkan randomisasi secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian ini sering dilakukan dalam kondisi yang tidak memungkinkan pengacakan, seperti dalam pengaturan pendidikan, sosial, atau kesehatan masyarakat.<sup>4</sup>

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK Pembina Sidikalang Kabupaten Dairi. Adapun alasan penulis memilih lokasi penelitian ini karena penulis melihat adanya masalah yang perlu diteliti mengenai peningkatan media pembelajaran di sekolah tersebut yang masih perlu diperhatikan. Waktu penelitian ini direncanakan pada bulan November 2025

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada Anak Usia 5-6 tahun di TK Pembina Sidikalang Kabupaten Dairi, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari pendistribusian hasil jawaban anak tentang kegiatan montase terhadap kepuasan Anak Usia 5-6 tahun di TK Pembina Sidikalang Kabupaten Dairi diketahui bahwa distribusi data variabel kegiatan montase kepada 31 orang Anak Usia 5-6 tahun di TK Pembina Sidikalang Kabupaten Dairi. Berdasarkan hasil analisa data, diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang kegiatan montase adalah item nomor 5 dengan skor nilai 117 dan nilai rata-rata 3,77 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak sudah mampu menyusun potongan gambar

---

<sup>3</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring, Entri "Montase", Badan Peningkatan dan pembinaan Bahasa, diakses 2025

<sup>4</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2021) hlm. 206

menjadi bentuk atau cerita yang lebih menarik dan lebih bermakna. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 7 dengan skor nilai 93 dan nilai rata-rata 3,00 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak sudah dapat memahami hubungan antara gambar yang akan disusun oleh anak (contohnya: ikan dan air).

Kemudian, indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang kegiatan montase adalah indikator nomor 1 dengan nilai rata-rata 3,47 yaitu indikator kemampuan motorik halus. Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut di atas adalah nomor 3 dengan nilai rata-rata 3,27 yaitu indikator kemampuan kognitif (pemahaman hubungan gambar).

Lebih lanjut distribusi data variabel kreativitas anak kepada 16 orang Anak Usia 5-6 tahun di TK Pembina Sidikalang Kabupaten Dairi. Berdasarkan hasil analisa data, diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang kreativitas anak adalah item nomor 4 dengan skor nilai 112 dan nilai rata-rata 3,61 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu menambahkan ide baru saat bermain bersama teman. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 10 dengan skor nilai 98 dan nilai rata-rata 3,16 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu menghasilkan karya yang berbeda dari teman sekelasnya.

Kemudian, indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang kreativitas anak adalah indikator nomor 1 dengan nilai rata-rata 3,55 yaitu indikator kelancaran berpikir (*fluency*). Sementara nilai bobot

terendah di antara indikator tersebut di atas adalah nomor 5 dengan nilai rata-rata 3,31 yaitu indikator kepekaan terhadap masalah (*sensitivity*).

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai  $r_{hitung} = 0,587$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = 100%-5% = 95% dan untuk  $n = 31$  yaitu 0,355. Diperoleh perbandingan  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , yaitu  $0,587 > 0,355$ . Dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel x dengan variabel y yaitu hubungan yang positif antara kegiatan montase terhadap kepuasan Anak Usia 5-6 tahun di TK Pembina Sidikalang Kabupaten Dairi.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai  $t_{hitung} = 3,903$  dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  untuk kesalahan 5% dan  $n-2 = 29$  yaitu 2,045. Diperoleh perbandingan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $3,903 > 2,045$ . Dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang signifikan antara Kegiatan montase Terhadap Kepuasan Anak Usia 5-6 tahun di TK Pembina Sidikalang Kabupaten Dairi.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah  $\hat{Y} = 10,667 + 0,469X$  persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta = 10,667 maka untuk setiap penambahan Kegiatan montase Terhadap Kepuasan Anak Usia 5-6 tahun di TK Pembina Sidikalang Kabupaten Dairi akan

meningkat sebesar 0,469 dari Kegiatan montase. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai  $r^2 = 0,344$  dari nilai determinasi ( $r^2$ ) dapat diketahui persentase antara Kegiatan montase Terhadap Kepuasan Anak Usia 5-6 tahun di TK Pembina Sidikalang Kabupaten Dairi adalah 34,4% dan sisanya sebanyak 65,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang mempengaruhi kreativitas anak selain dari pada kegiatan montase. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kegiatan montase terhadap kepuasan Anak Usia 5-6 tahun di TK Pembina Sidikalang Kabupaten Dairi.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1. Simpulan**

1. Berdasarkan hasil perhitungan uji hubungan diperoleh harga  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $0,587 > 0,355$ . Artinya terdapat hubungan yang positif kegiatan montase terhadap kepuasan Anak Usia 5-6 tahun di TK Pembina Sidikalang Kabupaten Dairi.
2. Berdasarkan Uji signifikan hubungan diperoleh harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,903 > 2,045$ . Hal ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan kegiatan montase terhadap kepuasan Anak Usia 5-6 tahun di TK Pembina Sidikalang Kabupaten Dairi.
3. Berdasarkan uji koefisien determinasi diperoleh nilai  $r^2 = 34,4\%$ . Hasil tersebut memberikan

kesimpulan terdapat pengaruh yang positif kegiatan montase terhadap kepuasan Anak Usia 5-6 tahun di TK Pembina Sidikalang Kabupaten Dairi.

4. Berdasarkan seluruh hasil analisis data maka diketahui bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kegiatan montase terhadap kepuasan Anak Usia 5-6 tahun di TK Pembina Sidikalang Kabupaten Dairi, dengan demikian hipotesa diterima kebenarannya.

### **5.2. Saran**

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberi saran kepada:

#### **1. Guru**

Guru hendaknya meningkatkan penerapan kegiatan montase dengan senantiasa membimbing anak supaya dapat meningkatkan kreativitas anak. Sesuai dengan bobot item tertinggi, guru hendaknya dapat membantu anak supaya anak dapat menyusun potongan gambar menjadi bentuk atau cerita yang lebih menarik dan lebih bermakna saat- melakukan kegiatan montase. Sementara sesuai dengan nilai item terendah, guru hendaknya mengarahkan anak supaya mampu memahami hubungan antara gambar yang akan disusun oleh anak (contohnya: ikan dan air) saat melakukan kegiatan montase.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, guru hendaknya membimbing anak supaya dapat meningkatkan kreativitasnya yakni indikator kemampuan motorik halus. Sementara sesuai dengan nilai

indikator terendah, guru hendaknya senantiasa membimbing anak pada indikator kemampuan kognitif (pemahaman hubungan gambar).

2. Anak

Anak diharapkan hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan kreativitasnya dengan menambahkan ide baru saat bermain bersama teman. Dan yang perlu ditingkatkan ialah anak hendaknya dapat menghasilkan karya yang berbeda dari teman sekelasnya.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, anak hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan kreativitasnya pada indikator kelancaran berpikir (*fluency*). Sementara sesuai dengan nilai indikator terendah, anak hendaknya memaksimalkan perkembangan motorik halus pada indikator kepekaan terhadap masalah (*sensitivity*).

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang kreativitas anak disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi kreativitas anak. Dan juga yang ingin meneliti pengaruh lain dari kegiatan montase ini supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya yang berpengaruh terhadap diri anak seperti halnya perkembangan motorik anak, kemampuan emosional anak dan lain sebagainya.

**Daftar Pustaka**

- Ancok, Djamaluddin, (2002). *Otbond Management training*. Yogyakarta: Ull Press.
- Ayan, Jordan E. (1997). *Bengkel Kreativitas*, Bandung: Kaifa.
- Baker, Wendy & Andrew Haslam. Alih Bahasa oleh Esther S. Mandjani (1997).
- Beaty, Janice J. (1994). *Observing development of The Young Child Third Edition*. New Jersey; Prentice- Hall Inc.
- Bredenkamp, Sue. (1987). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Education: Serving Children From Birth Through Eight*. Washington DC: NAEYC.
- Campbell Don Alih Bahasa oleh Alex Tn K. Widodo (2001), *efek Mozart Bagi Anak-Anak (meningkatkan Daya Pikir, Kesehatan, dan Kreativitas Anak melalui Musik)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Chaplin, C.P. Ahli Bahasa oleh Kartini Kartono. (1989). *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Charman, Andrew. Alih Bahasa oleh Esther S. Mandjani. (2000.) *melalui seni bahan*. Batam: interaksara.
- Cherry, Clare. (1976). *Creative play for the Developing Child*. ill-

nois: Fearon Teacher Aids.

- Departemen Pendidikan dan kebudayaan. (1991). Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka.
- Fisher, bobbi. (1998). Joyful Learning in Kindergarten. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Frelma, Juan dan Munandar, Utami. (2001). Cerdas dan Cemerlang. Jakarta; Gramedia.
- Fukumoto, Kazutoshi. (1997). Mengapa orang Jepang rajin terampil, dan Makmur?. Jakarta: Gramedia.
- Gallagher, James.J. (1985). Teaching The Gifted Child. Boston: Allyn And Bacon, inc
- Gardner, Howard. (2003). Multiple Intelligence. Kecerdasan Majemuk teori dalam praktek. Interaksara, Batam Centre.
- Garis- garis Besar program Kegiatan belajar Taman-Kanak-Kanak. (1994). Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Graves, Michelle. (1989). The teacher's idea Book, Michigan: The High/Scope Press.
- Harlen, Wynne. (1989). Developing Science in The Primary Class room. Hongkong: Oliver & Body.
- Harlen, Wynne. (1989). Developing Science in The Primary Classroom. Hong Kong: Oliver & Body.
- Hawadi, Reni Akbar, dkk. (2001). Kreativitas Jakarta: PT Grasindo.
- Hawadi, Reni Akbar, dkk. (2001). Kreativitas. Jakarta: PT Grasindo.
- Holt, Bess- Gene. (1989). Science in the Primary Classroom. Hong Kong: Oliver & body.
- Holt, Bess- Gene. (1989). Science With Young Children (Revised Edition). Washington DC :NAEYC.
- Irma Oktaviani Ana Sari and Hafidh 'Aziz, "Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan 3M (Mewarnai, Menggunting, Menempel) Dengan Metode Demonstrasi," Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh

- Kembang Anak Usia Dini 3,  
no. 3 (2019): 191–204. Bandung: Angkasa.
- Katz, Lilian G. dan Sylvia C. chard. (1991). Engaging Children's Minds: the Project Approach. New Jersey: Ablex Publishing Orporation.
- Kurikulum Berbasis Kompetensi. (2002). Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Leonhardt, Mary. (2002). Cara menjadikan Anak Anda Keranjang membaca, Bandung: Kaifa.
- Mackenzie, Jennie. (1993). Kids Craft and Play Ideas. Adelaide Griffih Press.
- Mahmud, AT. (1995). Musik di taman kanak-kanak. Direktorat Jenderal pendidikan Tinggi.
- Makmun, Abin Syamsuddin. (1990). Psikologi Kependidikan. Laboratorium PPB IKIP Bandung.
- Mandell, Mauriel. Alih Bahasa oleh: Tinna Agustina. (1989). Percobaan sains Sederhana dengan bahan sehari-hari. Mulyadi seto. (1998). Memacu bakat dan Kreativitas. Jakarta; Elex Media Komutindo.
- Munandar, S.C. Utami. (1985). Meningkatkan kreativitas serta bakat anak di Sekolah. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia