



## PERENCANAAN METODE PEMBELAJARAN REGGIO EMILIA DALAM MEMBENTUK KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Lathipah Hasanah<sup>1</sup>, Falliza Aristy Intan<sup>2</sup>, Fina Hayati<sup>3</sup>, Nurul Saputri<sup>4</sup>, Shinta Amalia Hedyanti<sup>5</sup>

PIAUD, FITK, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

[latifahhasanah@uinjkt.ac.id](mailto:latifahhasanah@uinjkt.ac.id)

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perencanaan metode pembelajaran Reggio Emilia pada anak usia dini dalam membentuk kreativitas. Metode pembelajaran Reggio Emilia ini merupakan salah satu metode untuk mengembangkan kreativitas anak pada bakat serta minat yang anak miliki. Penelitian ini merencanakan studi kepustakaan (*literature study*). Adapun metode yang digunakan adalah studi literature. Hasil penelitian ini menunjukkan pada perencanaan pembelajaran metode Reggio Emilia dikenal sebagai kurikulum emergen, pada penyusunan metode pembelajaran ini dilihat melalui minat dan bakat anak. Dalam pelaksanaan pembelajaran metode Reggio Emilia ini dikenal sebagai istilah proyek dan episode, dimana anak dapat melakukan individual ataupun berkelompok. Maksud dari episode ini adalah pertemuan jangka pendek maupun pertemuan jangka panjang yang disebut dengan proyek. Metode pembelajaran ini dianggap anak pada masa awal perkembangan diperlukan pendekatan yang kompeten untuk memenuhi potensi pada anak usia dini. Penataan sumber belajar Reggio Emilia dipenuhi dengan bermacam-macam materi yang di gunakan untuk mengeksplorasi dan mempresentasikan kreativitas anak pada ide-ide yang dimilikinya. Pada Reggio Emilia ini anak bisa belajar melalui pengalaman serta memiliki peluang untuk mengekspresikan diri dengan kreativitas yang anak miliki dan dapat dikembangkan dengan baik. Dengan metode pembelajaran Reggio Emilia ini kreativitas anak diharapkan dapat terus berkembang serta dapat meningkatkan kualitas dalam diri anak.

**Kata Kunci:** Metode Pembelajaran, Reggio Emilia, Kreativitas

### Abstract

*The purpose of this study was to analyze the planning of the Reggio Emilia learning method in early childhood in forming creativity. The Reggio Emilia learning method is one method to develop children's creativity in their talents and interests. This study designed a literature study (literature study). The method used is a literature study. The results of this study indicate that the Reggio Emilia method of learning planning is known as an emergent curriculum, in the preparation of this learning method it is seen through the interests and talents of children. In the implementation of learning the Reggio Emilia method is known as the term project and episode, where children can do individually or in groups. The purpose of this episode is neither a short meeting nor a long term meeting called a project. This learning method is considered a child in the early stages of development, a competent approach is needed to fulfill the potential of early childhood. The arrangement of Reggio Emilia learning resources is filled with a variety of materials that are used to explore and present children's creativity in the ideas they have. In Reggio Emilia, children can learn through experience and have the opportunity to express themselves with the creativity that children have and can be developed properly. With this Reggio Emilia learning method, children's creativity is expected to continue to develop and can improve the quality in children.*

**Keywords:** Learning Methods, Reggio Emilia, Creativity

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia nol sampai delapan tahun, ini adalah pengertian anak usia dini menurut *National Association for The Education Children* (NAYC), sedangkan dalam pengertian yang dikemukakan oleh Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PADU) anak usia dini adalah anak dengan rentang usia nol sampai enam tahun (Susanto, 2017). Dalam kedua artian ini memiliki persamaan yaitu, sama-sama memperhatikan perkembangan dan pertumbuhan anak sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan pada anak. Dalam Islam mengatakan bahwa anak adalah anugrah yang paling indah yang diberikan oleh Allah SWT kepada orang tua yang harus dijaga dan dirawat sebaik mungkin, namun yang dikatakan dengan anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia nol sampai tujuh tahun (Syarifauzalia, Ariyanto, & Aslina, 2021).

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda adapun itu yaitu, 1) anak memiliki keunikan yang menjadikannya berbeda anatara satu anak dengan anak lainnya, 2) memiliki rasa ingin tahu yang besar, salah satu contohnya adalah ketika anak masih bayi, anak akan berusaha menggapai benda-benda yang ada di sekelilingnya, 3) anak juga memiliki daya imajinasi yang tinggi, anak dapat mengimajinasikan sesuatu yang ada di sekelilingnya sampai hal tersebut benar-benar nyata bagi mereka, 4) pada usia ini disebut dengan *golden age*, masa emas dan masa potensial bagi anak untuk menemukan pengetahuannya, sebab pada usia ini perkembangan otak anak lebih cepat dari pada usia dewasa, 5) anak menunjukkan sikap egosentris yaitu sikap "keakuan" yaitu, ketika anak memahami sesuatu berdasarkan sudut pandang ia sendiri, tidak terpengaruh oleh sudut pandang lain (Novita, 2022), 6) anak memiliki tingkat konsentrasi yang pendek, sehingga inilah yang menyebabkan anak menjadi lebih cepat bosan terhadap satu kegiatan saja, apalagi dihadapkan dengan kegiatan yang menarik lainnya dihadapannya (Amani, 2022).

Untuk tercapainya tujuan dari pendidikan, maka penting sekali kita membuat strategi pembelajaran yang tepat (Nurul, 2022). Salah satunya adalah dengan menentukan terlebih dahulu metode pembelajaran seperti apa yang akan digunakan. Metode pembelajaran adalah sebuah rancangan pembelajaran yang dibuat oleh pendidik yang berisikan materi pembelajaran, sumber belajar yang digunakan, fasilitas situasi kondisi dan waktu belajar serta kemampuan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan tercapainya tujuan dari pembelajaran itu sendiri (Viridyna, 2019).

Salah satu bentuk metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kreativitas anak adalah dengan menggunakan model pembelajaran reggio emilia. Reggio emilia

merupakan nama sebuah desa yang ada di Italia, setelah terjadinya perang dunia dua, para orang tua mendirikan sekolah, kemudian Loris Magaluzi mendirikan sekolah untuk anak usai dini yang terinspirasi dari pendidikan yang dikembangkan Jhon Dewey, Lev Vygotsky dengan teronya yang berhubungan dengan keterkaitan kognitif dengan kebudayaan, serta teori pengembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (Suryana, 2014).

Pada pendekatan pembelajaran Reggio Emilia lebih mngarahkan kepada lingkungan sebagai pembentukan pengetahuan kepada anak melalui pengekspresian dirinya dengan bereksplorasi dan kemudian berkomunikasi dengan orang tua, guru, dan teman sebayanya dan menjadikan lingkungan sebagai guru "ketiga" (Sayekti, 2016). Adapun dalam proses pembelajarannya, guru mengarahkan dan membantu siswa untuk melakukan kegiatan dan menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya, anak akan diarahkan sesuai dengan bakat dan minta tanpa adanya batasan waktu yang diberikan (Setyowati, Farantika, & Lutfia, 2021).

Pembelajaran dengan metode ini dikenal dengan perencanaan proyek, dimana proyek tersebut dijadikan hasil dari proses pembelajaran itu sendiri. Anak akan dilatih untuk menyelesaikan proyek yang diberikan kepadanya dengan daya kreativitas yang dimilikinya, bagaimana siswa mampu memanfaatkan alat dan bahan yang tersedia dilingkungannya, bagaimana anak mampu mengkomunikasinya dengan guru dan orang yang ada disekitarnya (Amal, Musi, & Hajerah, 2019). Tidak hanya itu pendekatan pembelajaran ini akan menyeting kondisi dimana anak dapat membangaun kekuatannya sendiri dengan menggabungkan semua kekuatannya, yaitu bahasa ekspresif komunikatif dan kognitiifnya, yang kemudian guru akan mendokumentasikan kegiatan tersebut sebagai sarana untuk penilaian dan pengamatan guru (Masturoh, 2020).

Maka dari pada itu pentingnya pendekatan pembelajaran Regio Emilio pada anak usia dini apalagi untuk pengembangan kreativitas yang ada pada anak, sebab pada pendekatan ini lebih mengutaamkan bagaimana siswa dapat mengembangkan kreativitas siswa melalui eksplorasi yang dilakukannya terhadap apa yang ada dilingkungan sekitarnya, serta anak dengan bebas mengekspresikan dirinya (Nuraeni & Sharina, 2020).

Namun yang dimaksud dengan kreativitas adalah adalah sebuah aktivitas yang dapat menghasilkan sebuah karya, hal baru dan bernilai. Dalam artian lain mengatakan bahwa kreativitas adalah sebuah modifikasi dari sesuatu yang ada menjadi hal yang lebih baru lagi atau sebuah penggabungan dari dua hal yang kemudian menjadi karya baru. Dan dalam artian lain mengatakan bahwa kreativitas adalah sebuah penggabungan individu dengan lingkungannya berdasarkan data-data dan informasi baru yang ia terima dari lingkungannya

(Fkhriyah, 2016). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah sebuah kegiatan yang dapat menghasilkan karya baru baik dari diri sendiri maupun dari interaksi dengan lingkungannya.

Kreativitas ini memiliki peranan yang sangat penting terhadap perkembangan anak usia dini sebab dengan kreativitas dapat membawa kita kepada perubahan zaman, kehidupan yang kita jalani sekarang merupakan hasil dari sebuah kreativitas, menjadikan semua pekerjaan menjadi lebih mudah dengan diciptakannya inovasi-inovasi yang baru. Hal ini juga tidak akan terlepas dari dorongan individu dengan individu lainnya untuk menemukan cara baru dan solusi yang lebih baik untuk menyelesaikan persoalan dengan baik (Rachmawati & Kurniati, 2011) Maka dari beberapa uraian yang sudah dijelaskan diatas dapat kita simpulkan bahwa metode dengan model pembelajaran Reggio Emilia memiliki keterkaitan dengan perkembangan kreativitas siswa. Bagaimana siswa dapat berfikir kreatif ditvasi-ienagh-tengah perkembangan zaman yang semakin pesat ini. Bagaimana siswa dapat mengatasi perkembangan zaman dengan inovasi terbarunya.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan studi literatur, yaitu penelusuran kepustakaan berdasarkan teori-teori yang berkaitan dengan kasus dan permasalahan yang ditemukan. Studi literatur adalah alat atau metode pengumpulan data yang relevan dengan masalah atau topik yang sedang dibahas atau berfungsi sebagai penjelasan teori yang valid, argumen yang terkandung dalam buku, artikel, dan buku (M. Nazir, 1998).

Teknik pengumpulan data menggunakan sumber data primer dan sekunder. Data primer penelitian ini menggunakan data dari jurnal dan artikel sebelumnya, sedangkan data sekunder berdasarkan pembelajaran kontekstual dan buku-buku yang konsisten dengan pemahaman konseptual. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan berbagai sumber tertulis, antara lain artikel, jurnal dan dokumen yang berkaitan dengan penelitian dalam penelitian ini. Data yang dikumpulkan merupakan bagian dari data yang berkaitan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik di PAUD.

Jenis penelitian ini adalah penelitian. perpustakaan (*library study*). Mendekati Kajian ini termasuk pendekatan, Fenomena yang digali dalam penelitian ini adalah perencanaan pembelajaran anak usia dini di regioemilia. Penelitian kepustakaan adalah studi kualitatif, perspektif independen pada tingkat analitis, yaitu pengumpulan data tidak didasarkan pada kesadaran peneliti, tetapi pada konsep dan fakta teoritis. Fokus penelitian ini adalah untuk

mencari, mendeskripsikan dan menganalisis manajemen pembelajaran PAUD Reggio Emilia yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan.

Oleh karena itu, sumber data dikumpulkan dari dokumen yang terkait dengan komentar Loris Malaguzzi tentang pembelajaran reggioemilia baik pada urutan pertama, kedua, dan ketiga. Dokumen utamanya adalah pemikiran Loris Malaguzzi tentang pembelajaran Reggio Emilia, berupa buku-buku seperti *Authentic Childhood Experiencing Reggio Emilia in the Classroom*, dan buku-buku lain yang mendukung pemikiran Loris Malaguzzi untuk pembelajaran Reggio Emilia. Literatur sekunder dari penelitian ini adalah de Loris Maraguzzi untuk belajar menjelaskan literatur primer seperti jurnal, dan makalah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Perencanaan Pembelajaran Reggio Emilia

Asal kata dari perencanaan ini adalah rencana, yang berarti dengan pengambilan sebuah keputusan (Limbong, Munawar, & Kasumaningtyas, 2019). Pada defenisi lain mengatakan bahwa perencanaan adalah suatu rangkaian mempersiapkan mengenai berbagai hal, kegiatan-kegiatan secara sistematis sehingga terwujudnya sebuah tujuan yang ingin dicapai atau yang diharapkan (Primayana, 2020).

Perencanaan adalah sebuah tahapan-tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran yang didalamnya mengandung unsur-unsur materi pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, metode pengajaran yang diterapkan, yang disengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri (Fitri, Saparahayuningsih & Agustriana, 2017). Sehingga dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran adalah sebuah rancangan yang sengaja dibuat untuk mempersiapkan tujuan-tujuan yang ingin dituju (Rianik, 2023). Adapun susunan perencanaan pembelajaran Reggio Emilia yang dapat kita lakukan adalah sebagai berikut:

#### 1. Kurikulum

Pada kurikulum pendekatan Reggio Emilia mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah sebuah perjalanan untuk menemukan sebuah nilai-nilai fundamental untuk kehidupan (Sayekti, 2016). Kurikulum Reggio Emilia merupakan kurikulum yang fleksibel, pada tahapan awal kurikulum ini mengetahui terlebih dahulu minat anak, dan mengutamakan anak dalam proses pembelajaran, hal ini bertujuan untuk eksplorasi dan anak terjun langsung sehingga dapat mempengaruhi perkembangan anak pada aspek lainnya juga tidak hanya pada pengetahuan saja (Setyowati, Farantika, & Lutfi, 2021).

## 2. Metode Pembelajaran

Adapun metode pembelajaran yang digunakan oleh Reggio Emilia adalah dengan metode proyek. Metode ini diberikan kepada anak berfungsi agar anak dapat dengan bebas melakukan apa yang diinginkannya dengan bebas. Anak diberikan kebebasan untuk mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri dengan cara mereka (Setyowati, Farantika, & Lutfi, 2021). Dalam proses pembelajaran guru pertama-tama berfungsi sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan kepada anak, kemudian pada prosesnya guru hanya mendampingi anak (Yulsoyfriend, Yaswinda, & Zulminiati, 2013).

## 3. Sumber Belajar

Sumber belajar pada pendekatan ini adalah lingkungan sebagai guru ketiga. Kenapa demikian sebab pada pendekatan pembelajaran ini lingkungan benar-benar dijadikan sebagai sumber belajar yang baik untuk siswa. Tidak hanya itu, tujuan dari ini lingkungan ini adalah agar anak menjadi pembelajaran yang aktif. Tidak hanya itu, dengan lingkungan anak menciptakan hubungan yang sangat luas bagi perkembangan anak mejadi salah satunya dengan perkembangan sosaial anak, seperti kepada guru, orang tua, teman sebaya dan dengan lingkungan sekitarnya (Setyowati, Farantika, & Lutfi, 2021).

## 4. Evaluasi dan Penilaian

Pada evaluasi dan penilaian kepada anak dengan melakukan observasi dengan melampirkan dokumentasi, catatan harian, contoh waktu, kejadian yang dialami, serta catatan anekdot.

## B. Kurikulum Reggio Emilia

Istilah kurikulum yang ditulis dalam Bahasa Inggris “*Curriculum*” berasal dari Bahasa Yunani yang merupakan padanan dari dua kata “*curir*” yang berarti “pelari” dan “*curere*” yang berarti “tempat berpacu”. Jika dilihat dari artinya, istilah kurikulum pada awal penggunaannya ditujukan dalam dunia Olahraga. Berdasarkan dari dua kata “*curir* dan “*curere*” tersebut, makna kurikulum diartikan sebagai “jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari mulai dari start sampai garis *finish* untuk memperoleh medali atau penghargaan”. Makna tersebut kemudian di-interpretasikan ke dalam dunia pendidikan dan diartikan sebagai “Sejumlah mata pelajaran yang harus

ditempuh oleh seorang siswa dari awal hingga akhir program demi mendapatkan ijazah”.

Kurikulum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 di bagian Bab I Pasal 1 ayat 19 adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum dan siswa adalah dua hal yang berbeda, tetapi keduanya merupakan satu proses dalam pendidikan. Kurikulum adalah rekonstruksi berkelanjutan yang menggambarkan pengalaman belajar siswa melalui struktur pengetahuan yang teroganisir dengan baik yang biasa disebut kurikulum.

*Reggio Emilia Approach* adalah pendekatan inovatif dan inspiratif untuk pendidikan anak usia dini yang menghargai anak-anak sebagai pribadi yang kuat, tangguh, mampu dalam segala hal, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan pengetahuan. Setiap anak memiliki rasa ingin tahu yang mendalam di dalam diri mereka, dan rasa ingin tahu ini memicu minat mereka untuk memahami dunia dan lingkungan mereka. Pendekatan Reggio Emilia di dirikan oleh Loris Malaguzzi (1920-1994) di kota Italia utara bernama Reggio Emilia. Pendekatan Reggio Emilia dikembangkan untuk pengasuhan anak di kota, dan program pendidikan anak-anak dirancang untuk semua anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Anak dipandang mampu, berwawasan luas, ingin tahu, imajinatif, inventif, dan memiliki keinginan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain.

Pendekatan Reggio Emilia terhadap pendidikan anak usia dini berkomitmen terhadap pembuatan lingkungan untuk pembelajaran yang akan meningkatkan dan memudahkan pembentukan kekuatan berpikir anak-anak melalui pembentukan semua ekspresi, komunikasi dan bahasa kognitif atau “*through the synthesis of all the expressive, communicative and cognitive languages*” (Edwards, Gandini, dan Forman, 1993).

Konsep kurikulum Reggio Emilia didasarkan pada premis bahwa anak-anak memiliki penguasaan yang luar biasa dari banyak aspek bahasa alami. Hal ini dapat dievaluasi dengan “cara berpikir yang berbeda”, dan pemahaman yang berbeda dapat diberikan. Pada tahun pertama kehidupan, anak-anak mengembangkan teori yang kuat tentang dunia fisik, biologis, dan sosial. Teori ini diperkuat oleh interaksi dengan orang lain di mana anak-anak dapat saling memahami, membangun pengetahuan dan identitas

diri anak. Melalui dialog dan komunikasi, anak-anak menjadi sadar akan kemampuan berpikir mereka. Anda dapat menyatakan pendapat, "berteori" mengapa, dan mempertimbangkan dan menafsirkan kenyataan.

Kurikulum Reggio dipahami sebagai jalan atau perjalanan, perjalanan penemuan yang mendukung kapasitas manusia sebagai nilai dasar pengetahuan dan kehidupan. Kurikulum Reggio Emilia ditentukan oleh dialog antara anak, guru, dan lingkungannya. Ide berasal dari ide satu anak atau lebih. Dari ide-ide ini, guru memutuskan topik dari peristiwa alam atau sesuatu yang mereka temukan di dalam berita. Topik pembelajaran diambil dari percakapan anak-anak yang didokumentasikan melalui komunitas, keluarga, dan objek terdekat (genangan air, bayangan, dinosaurus, dll.). Dokumentasi dan pekerjaan proyek merupakan komponen penting dari kurikulum. Guru bekerja sama untuk membentuk hipotesis tentang kemungkinan arah untuk proyek dan bahan yang dibutuhkan. Ini mungkin memerlukan dukungan dari orang tua dan masyarakat.

Dalam sekolah Reggio Emilia, perhatian besar diberikan untuk tampilan dan nuansa dari kelas. Lingkungan dianggap sebagai "guru ketiga." Guru dengan hati-hati mengatur ruang untuk proyek kelompok kecil dan besar dan ruang intim kecil untuk satu, dua atau tiga anak. Dokumentasi kerja, tanaman, dan koleksi anak-anak telah dibuat dari mantan acara yang ditampilkan baik di tingkat mata anakanak dan dewasa. Ruang umum tersedia untuk semua anak-anak di sekolah termasuk area bermain yang dramatis dan meja kerja untuk anakanak dari kelas yang berbeda untuk datang bersama-sama. Hubungan antara seni, ilmu pengetahuan, bahasa dan pengetahuan yang di manamana jelas dalam lingkungan Reggio Emilia (OECD: 2014).

### C. Metode Pembelajaran Reggio Emilia

Metode pembelajaran adalah metode yang harus dilalui untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam setting pembelajaran. Metode pembelajaran adalah metode yang diterapkan guru kepada siswa di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menetapkan tujuan pembelajaran merupakan prasyarat mutlak bagi guru untuk memilih cara menyajikan materinya. Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang harus dicapai pada akhir pelajaran dan keterampilan yang harus dimiliki siswa. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan menggunakan metode pembelajaran. Jadi metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru atau pendidik dalam menyajikan materi kepada

peserta didik untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien sesuai dengan perencanaan sebelumnya.

Bahwa anak-anak wajib didorong buat meniru pengalaman mereka sendiri pada permainan imajinatif. Ia menyatakan bahwa anak-anak wajib dibiarkan berlatih & belajar bagaimana hayati pada warga yg demokratis, & Dewey mendorong para pengajar buat merencanakan acara menurut minat anak-anak, & dalam ketika yg sama bertanggung jawab buat merangkai bahan ajar tradisional ke pada pengalaman sekolah anak. Dewey merasa bahwa anak-anak akan menyebarkan motivasi belajar apabila pengajar menaruh kebebasan pada anak buat mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan output penyelidikannya sendiri.

Hal ini merupakan awal berdasarkan pendekatan proyek, metode yg diterapkan dalam poly acara anak usia dini dalam ketika ini Metode pembelajaran Reggio Emilia temuan diatas didukung & diperkuat temuan menjadi berikut: (1) episode memperlihatkan adanya minat anak yg terkadang teridentifikasi dalam seseorang anak atau sekelompok anak yg berlangsung dalam periode yg relatif usang & mungkin periode nir usang, & minat anak tadi bisa terlihat secara jelas, pada mana minat yg timbul tadi bisa sebagai topik berdasarkan sebuah pembelajaran yg berlangsung selama satu hari atau satu-tiga minggu lalu selesai, (2) aktivitas proyek yg adalah keliru satu teknik penting, sebelum aktivitas proyek dimulai maka dilakukan *rendezvous* para pengajar pada sekolah Reggio Emilia yg melakukan revisi unsur-unsur dasar pekerjaan proyek agar lebih menaikkan kualitas proyek, dan membangun proyek yg berkualitas dan berkontribusi dalam pengembangan kepribadian anak. Dengan proyek anak berusaha buat mencapai sasaran eksklusif menggunakan berdiskusi mengenai dorongan pribadi, kiprah & tujuan dan pengambilan keputusan, aktivitas proyek dilakukan melalui kerjasama anak menggunakan sahabat lain.

(3) mengungkapkan waktu kedap mengenai proyek selesai, para pengajar biasanya melakukan studi percontohan mengenai proyek buat mempelajari apakah asa anak-anak akan terwujud atau nir. Jika penelitian ini menaruh output yg positif, anak bisa mulai bekerja buat melaksanakan proyek yg sudah mereka rancang, (4) metode proyek ekspres merupakan cara menaruh pengalaman belajar pada anak-anak menggunakan menghadapi perkara-perkara mudah sehari-hari buat dipecahkan pada kelompok, (5) menyatakan bahwa melalui pembelajaran berbasis proyek yg berpusat dalam anak, bisa

mendorong anak buat berinisiatif & penekanan dalam global nyata, dan bisa menaikkan motivasi mereka.

#### **D. Sumber Belajar Reggio Emilia**

Bagi *Association for Educational Communications and Technology*, sumber pembelajaran merupakan segala sesuatu maupun daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah ataupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas serta efisiensi tujuan pembelajaran (Setiyani, 2010). Sumber belajar ialah sesuatu yang berasal dari luar diri peserta didik maupun yang dapat membantu terjadinya selama proses belajar.

Adapun sumber belajar Reggio Emilia sebagai berikut:

##### **1. Area sebagai Guru ke Tiga**

Penemuan tentang area selaku guru ke 3 sebagai berikut: (1) pada sekolah Reggio Emilia area betul-betul dipersiapkan supaya anak bisa aktif ikut serta dalam pendidikan, sekolah Reggio Emilia dirancang dengan mencermati perinci serta area yang diatur dengan metode yang sangat individu dan indah serta dipersiapkan buat menyambut keluarga sehingga membuat orang tua dan wisatawan lebih aman serta bisa mendorong mereka mengosongkan waktu buat disekolah dalam rangka mencari data tentang anak serta sekolah; (2) ruang kelas dirancang supaya mendesak anak bisa berkolaborasi dalam kelompok besar serta kecil, area- area di atur sehingga anak-anak bisa mengerjakan proyek dengan bermacam material tanpa mengganggu kelas lain, dengan terdapatnya pandangan area ialah guru ke 3, perihal ini menampilkan kalau pengetahuan dapat dibentuk dalam area sosial, sehingga guru wajib merancang area sehingga berikan peluang orang-orang yang terlibat bisa berhubungan buat membangun pengetahuan bersama.

Area selaku guru ke tiga pada pendekatan Reggio Emilia penemuan Fraser didukung serta diperkuat oleh penemuan: (1) sekolah-sekolah Reggio Emilia mempunyai ciri area yang ialah gambaran serta bertujuan buat tingkatan nilai serta tujuan warga luas, di mana keadaan tersebut ialah hasil rancangan yang dilakukan dengan terencana, area hendak terus menunjang ikatan orang berusia selama tahun ajaran di sekolah itu berlangsung, serta tidak hanya cuma dengan orangtua serta guru saja. Area ialah sumber berarti buat pertumbuhan ikatan antara anak serta orang berusia, serta perihal tersebut tercermin dari penyusunan ruang raga yang disatukan serta

dilengkapi dengan perlengkapan yang biasa digunakan oleh orang berusia sehingga perihal tersebut bisa lebih menyatukan anak dengan orang berusia di area dalam konteks Reggio Emilia merupakan guru ketiga serta diyakini kalau ruang yang diciptakan guru buat anak seakan-akan meninggalkan kenangan abadi untuk anak-anak yang mempunyai pengaruh signifikan terhadap nilai-nilai masa depan mereka, area diberikan signifikansi pedagogis, dengan area yang dilengkapi dengan baik kaya rangsangan dan mungkin serta menarik anak-anak dari seluruh kelas sosial.

## 2. Tata Letak Kelas

Ruang kelas di Reggio Emilia dipadati dengan bermacam berbagai modul yang digunakan kanak-kanak buat mengeksplorasi dan mempresentasikan ide-ide mereka, seting kelas tidak bersekat-sekat, bebas buat anak bergerak, penyusunan material tidak penuh namun disiapkan serta ditata cocok dengan kebutuhan anak, area ataupun kelas disiapkan sedemikian rupa.

Penemuan tentang penyusunan kelas pada Reggio Emilia didukung oleh temuan-temuan lain sebagai berikut: (1) pada sekolah Reggio Emilia ruang kelas diucap selaku guru ketiga, atensi besar diberikan untuk membangun area yang memungkinkan eksplorasi bermacam kepentingan dengan gampang. Hasil dokumentasi yang disebutkan di atas kerap kali ditaruh di mana kanak-kanak dapat menjangkaunya sehingga mereka pula dapat memandang gimana kemajuan mereka dari tahun ke tahun. Beberapa barang dari rumah, seperti perlengkapan makan asli, taplak meja, tumbuhan, dan hewan, berkontribusi pada area kelas yang aman pada sekolah Reggio Emilia ada tempat untuk kanak-kanak untuk bekerja dalam kelompok kecil ataupun bekerja secara orang.

Setiap pertemuan diadakan tiap pagi di dalam piazza ataupun ruang bersama buat membolehkan pengembangan memori bersama, buat merancang serta bernegosias dengan kanak-kanak. Ini sediakan lingkungan yang sesuai di mana kanak-kanak bisa memilih di antara mereka opsi serta mengeksplorasi provokasi ataupun ilham dikala mereka melakukan riset bersama dengan mereka guru kanak-kanak mempunyai empati, imajinasi, kepekaan serta kebahagiaan, dan sepatutnya kelas direfleksikan dengan mengajak anak berbicara lewat materi yang tertata apik, indah serta terbuka Terdapat banyak aspek dari ilham mereka bahwa tempat wajib diciptakan oleh guru, di mana anak mempunyai banyak peluang untuk menunjang perkembangannya serta membolehkan mereka membongkar permasalahan.

Para guru yang menganut pendekatan Reggio Emilia memilah bahan yang mereka sebut dengan bahan pintar, ialah bahan yang mengundang persoalan, keingintahuan, dan eksperimen. Bahan wajib menawarkan banyak mungkin, menantang anak-anak memakai modul dengan metode yang menghargai keahlian yang menempel pada modul itu sendiri. Material yang diseleksi merupakan material yang bisa mendukung literasi, uraian numerik, sains, seni, musik.

### 3. Konsep Kreativitas

Kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan oleh seorang individu yang berupa ide maupun produk baru atau kombinasi antara keduanya yang nantinya akan melekat pada diri seseorang tersebut (Rahmawati, 2011: 13). Definisi lain dari kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru (Ngalimun, 2013: 44). Bahwa kreativitas dapat dilihat dari tiga hal, pertama, kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk membangun gagasan-gagasan baru dengan mengkombinasikan atau mengubah ide-ide yang sudah ada; kedua, kreativitas merupakan suatu sikap, yakni keinginan untuk menerima perubahan dan pembaharuan; ketiga, kreativitas merupakan suatu proses, yakni proses bekerja keras untuk perlahan lahan membuat perubahan (Hamdani, 2002: 2).

Kreativitas mencerminkan kemampuan untuk mencipta lebih banyak. Kemampuan menghasilkan lebih banyak dapat diartikan sebagai berpikir divergen atau berpikir dengan banyak jawaban dari suatu persoalan (Sternberg, 2008: 400). Kreativitas bukanlah suatu entitas tunggal yang dimiliki atau tidak dimiliki oleh manusia, kreativitas merupakan suatu tindakan yang merupakan gabungan dari banyak proses berpikir, karakteristik dan perilaku yang spesifik. Disini kita dapat menyimpulkan bahwa kreativitas yaitu proses berpikir, sifat, perilaku yang mencari banyak jawaban atas masalah (Omrod, 2010: 406-407).

Aspek penting dari kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Guilford mengusulkan bahwa terdapat lima ciri yang mencirikan kemampuan berpikir kreatif: (1) Kelancaran, yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide, (2) fleksibilitas, yaitu kemampuan untuk mengungkapkan solusi atau pendekatan yang berbeda terhadap suatu masalah, (3) Keaslian, yaitu kemampuan untuk memecahkan ide dengan cara yang orisinal atau asli, (4) Elaborasi, yaitu kemampuan untuk menggambarkan sesuatu secara rinci, jelas, (5) Perumusan Kembali, yaitu kemampuan untuk meninjau suatu

persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dari yang diketahui oleh banyak orang (Susanto, 2011 : 117).

Kreativitas dipengaruhi oleh empat kategori, yakni Pribadi (*Person*), Pendorong (*Press*), Proses (*Process*), dan Produk (*Product*) atau lebih dikenal dengan konsep kreativitas 4P. Kreativitas bukan hanya semata mata tentang sebuah hasil, tetapi tentang termotivasinya seorang pribadi yang kreatif untuk ikut dalam proses berpikir kreatif hingga menciptakan produk kreatif pula (Munandar, 2012: 45-46). Keempat P ini saling terkait: Individu kreatif yang terlibat dalam proses kreatif dan dengan dukungan serta dorongan akan menghasilkan produk kreatif (Rachmawati, 2011: 13). *Person* memandang individu sebagai pribadi yang kreatif. *Press* menekankan pada pentingnya faktor-faktor yang mendukung timbulnya kreativitas seseorang. *Process* menekankan bagaimana proses kreatif itu berlangsung sejak awal pertumbuhan sampai dengan berwujudnya perilaku kreatif. Dan *Product* menekankan kreativitas dan hasil karya kreatif, baik yang baru maupun gabungan karya lama yang menghasilkan sesuatu yang baru (Ngalimun, 2013: 45).

Kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni kreativitas yang berkaitan dengan keterampilan berpikir kreatif seperti keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan merinci dan keterampilan mengevaluasi, sedangkan yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang (afektif) seperti memiliki rasa ingin tahu, imajinatif, beragam, berani mengambil resiko dan apresiatif (Santoso, 2011: 119- 120). Namun sejauh ini tampaknya orang-orang kreatif itu ideal dalam arti hanya menunjukkan kualitas-kualitas positif. Sifat kepribadian yang mandiri, percaya diri, ingin tahu, antusias, cerdas, dan kreatif yang berjalan beriringan dengan seorang siswa. Namun, Kepribadian Kreatif itu sendiri juga memiliki aspek negatif, seperti tidak kooperatif, menuntut, egois, terlalu percaya diri, kasar, acuh tak acuh terhadap aturan, keras kepala, emosional, menarik diri dan tidak patuh. Kehadiran seorang guru sangat dibutuhkan disini sebagai pembimbing yang membantu anak menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya agar anak yang kreatif dapat berkembang secara optimal tidak hanya perkembangan intelektualnya tetapi juga perkembangan social dan emosionalnya (Munandar, 2002: 55).

#### 4. Aspek 4P Kreativitas

##### 1. Aspek Pribadi (*Person*)

Aspek Pribadi terdiri dari empat dimensi: kelancaran (*fluency*), Kelenturan (*flexibility*), Orisinalitas (*Originality*) dan Kerincian (*Elaboration*) (Guilford, 1972). Indikator dimensi pribadikreativitas anak adalah anak yang bersedia untuk mengambil resiko ketika melakukan berbagai hal, yang baru maupun yang sulit. Anak kreatif juga cenderung suka bercanda, berbicara, banyak bertanya dan ingin tahu tentang hal-hal baru. Selain itu, anak-anak kreatif sangat fleksibel dan termotivasi, sehingga mereka sangat senang menjelajahi lingkungan, melakukan aktivitas unik dan memecahkan masalah setelahnya. Anak-anak kreatif tidak selalu menunjukkan perilaku positif, tetapi mereka juga menunjukkan perilaku negatif. Kompromi sulit dilakukan karena anak-anak kreatif biasanya berpikir bebas tanpa batas dan memiliki motivasi diri untuk melakukan apa yang mereka inginkan (Catron dan Allen, 1999: 417)

##### 2. Aspek Pendorong (*Press*)

Aspek pendorong kreativitas dapat dilakukan melalui kegiatan terprogram dan terkondisi. Faktor pendorong akan meningkatkan minat dan motivasi seseorang agar berpartisipasi dalam suatu kegiatan atau mencari solusi dari sebuah permasalahan. Jadi, indikator dari aspek pendorong adalah minat diri dan motivasi untuk terlibat dalam proses kreatif, baik secara internal maupun eksternal (Csikszentmihalyi, 1996: 107).

##### 3. Aspek Proses (*Process*)

Aspek proses kreativitas terdiri dari empat tahap, Pertama tahap persiapan, kedua tahap pematangan (inkubasi), ketiga tahap gagasan baru (*iluminasi*), dan keempat tahap perbaikan (*verifikasi*). Sebuah kreativitas akan timbul apabila seseorang yang mempunyai faktor pribadi dan pendorong dalam kreativitas, melibatkan dirinya dalam proses kreatif. Pada tahap ini seseorang akan mencari tahu, menemukan inspirasi, memahami, dan memunculkan gagasan baru (Wallas, 1970: 91-92).

##### 4. Aspek Produk (*Product*)

Aspek produk merupakan hasil dari proses kreativitas. Produk kreatif diciptakan oleh individu-individu kreatif yang membentuk suatu komposisi. Komposisi tersebut dapat berupa ide, model, tindakan, susunan kata, melodi, atau

bentuk. Hal ini menjelaskan bahwa produk kreatif adalah hasil dari orang kreatif yang didorong ke dalam proses kreatif untuk menghasilkan ide, model, tindakan, kata, melodi, atau bentuk (Cropley, 1972: 116-124).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak merupakan proses kognitif yang timbul dari aspek 4P pribadi, pendorong, proses dan produk. Keempat dimensi tersebut adalah: (1) pribadi, mewakili aspek-aspek seperti kelancaran, keluwesan, orisinalitas, kerincian, kepekaan dengan karakteristik anak bertanya, tertarik dengan banyak kegiatan, mencoba hal-hal baru, menjelajah lingkungan sekolah, mudah beradaptasi dengan perubahan situasi, terlihat bebas dalam melakukan berbagai hal, terbuka terhadap hal baru, melakukan kegiatan dengan cara yang berbeda dari temannya, memiliki banyak jawaban terhadap satu pertanyaan, mencoba hal-hal sulit, mengungkapkan pendapat terhadap sebuah masalah, dan memperlihatkan selera humor; 2) aspek pendorong yaitu anak melakukan kegiatan atas keinginan sendiri, dan terlihat bersemangat dan antusias dalam melakukan berbagai kegiatan di sekolah; (3) aspek proses, yaitu keterlibatan aktif anak dalam berbagai kegiatan di sekolah, baik kegiatan individu maupun kegiatan kelompok; dan (4) aspek produk yang berupa model, tindakan, gerakan, kata-kata, melodi, bentuk, atau karya lainnya.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Kurikulum bertujuan di akhir dari perkembangan dan pembelajaran anak, pengalaman yang diciptakan ketika anak mencapai tujuan, dan yang dibutuhkan guru dan orang tua untuk mencapai tujuan dan yang diperlukan untuk implementasi kurikulum materi disertakan. Reggio Emilia terhadap pendidikan anak usia dini berkomitmen terhadap pembuatan lingkungan untuk pembelajaran yang akan meningkatkan dan memudahkan pembentukan kekuatan berpikir anak-anak melalui pembentukan semua ekspresi, komunikasi dan bahasa serta kognitif.

### **Saran**

Dari pembahasan yang sudah dipaparkan, peneliti memiliki saran. Pendekatan Reggio Emilia cocok diterapkan untuk pendidikan di Indonesia tetapi kurangnya informasi yang diterima oleh guru mengenai pendekatan Reggio Emilia ini, sehingga jarang ditemukan disekolah

yang menerapkan pendekatan ini. Kami berharap dengan adanya penelitian ini, dapat menambah informasi pengetahuan dan wawasan bagi pembaca. Dan dari pemerintahan diharapkan lebih banyak mensosialisasikan dan menginformasikan serta menunjang keberhasilan dari penerapan pendekatan Reggio Emilia ini pada sekolah-sekolah yang ada Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amal, A., Musi, M. A., & Hajerah. (2019). Pengaruh Reggio Emilia Approach dalam Bermain Peran dan Bererita terhadap Kemampuan Bahasa Anak. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3 Nomor 1, 49-50.
- Amani, M. (2022, 11 07). Hakikat Anak Usia Dini. Retrieved from [Pustaka.ut.ac.id: https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PAUD430602-M1.pdf](https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PAUD430602-M1.pdf)
- Budi, I. (2016). Peran Pendidik PAUD Dalam Membangun Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 748.
- Catron, Carol E., and Jan Allen. *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model*. 2nd Edition. New Jersey: Prentice Hall, 1999.
- Csikszentmihalyi, Mihalyi. *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. First Edition. New York: Harper Collins Publishers, 1996.
- Cropley, A.J., "S-R Psychology and Cognitive Psychology", *Creativity*. P.E. Vernon, ed. Victoria: Penguin Books, 1972.
- Direktorat Tenaga Kependidikan. 2008. "Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya untuk kompetensi supervisi akademik". Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, S.B. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*.
- Guilford, J.P. "Factors That Aid and Hinder Creativity" *The Psychology of Open sTeaching and Learning An Inquiry Approach*, eds. Silberman et al. Boston: Little, Brown and Company, 1972.
- Hamdani. (2002) *Pengembangan Kreativitas*, Jakarta : Pustaka As-Syifa.
- Hamzah.A. 2020. *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Malang. CV Literasi Nusantara Abadi

- Fitri, A. E., Saparahayuningsih, S., & Agustriana, N. (2017). Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (penelitian Deskriptif di PAUD IT Auladuna Bengkulu). *Jurnal Potensi, PG.PAUD FKIP UNIG*. Vol.2 No. 1, 3.
- Fkhriyah, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Sains*, 194-195.
- Hamzah.A. 2020. *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Malang. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Kusumawardani, R. (2015). Peningkatan kreativitas melalui pendekatan brain based learning. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 143-162.
- Limbong, I., Munawar, M., & kasumaningtyas, N. (2019). Perencanaan Pembelajaran PAUD Berbasis Steam (Science, Technology, Eengineering, Art, Mathematic). *Seminar Nasional PAUD 2019*, 208.
- Martini, J. 2006. *Perkembangan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak: pedoman bagi orang tua dan guru*. Jakarta: PT Grasindo.
- Masturoh, U. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Model Regio Emelio pada Anak Usia 4-5 tahundi RA Asyubhani Hulaan-Menagnti-Gresik. *At-Thufuly: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 1. No.1*, 29-30.
- Munandar, S.C. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Ngalimun. (2013). *Perkembangan dan pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nuraeni, L., & Sharina. (2020). Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Reggio Emilia Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Konteks Merdeka Belajar Di Taman Kanak-kanak Kota Cimahi Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Tunas Siliwangi*. Vol.6, No. 2, 53.
- Novitasari, N. (2022). Strategi Pengelolaan Kelas Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Anak Kelompok B TK PGRI RA Kartini Lajulor Singgahan Tuban Tahun Pelajaran 2021/2022. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 229-253.

- Novitasari, N. (2022, December). Strategi Pembiasaan Salat Duha dalam Mengembangkan Kedisiplinan Siswa Kelompok Bermain Az-Zahra Ngrojo Bangilan Tuban. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 6, pp. 119-128).
- Novitasari, N., Rianik, R., & Fitri, L. (2023). MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA MELALUI PERMAINAN ESTAFET BOLA DI KELOMPOK A KB BUAH HATI KECAMATAN KENDURUAN KABUPATEN TUBAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022. *Attuhfulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 80-87.
- Ormrod, Jeanne Ellis. 2010. Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang. Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. 2014. Salinan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Primayana, K. H. (2020). Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya Vol. 1, No. 3, 234.
- Rachmawati, Y., & Kurniatai, E. (2010). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rahayu, F. (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Strategi 4P (Person, Press, Process, Product). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Rumampuk, D, B. 1988. Media Instruksional IPS. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Kependidikan Depdikbud.
- Sayekti, T. (2016). Analisis Kurikulum Reggio Emilia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 143-154.
- Setiyani, R. (2010). Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 120.
- Setyowati, R. I., & Farantika, D. (2021). Perencanaan Pembelajaran Reggio Emilia pada Anak Usia Dini. *SINDA: Comprehensive Journal of Islamic Social Studies*, 1(3), 146-164.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.

- Sriwahyuni, E., Asvio, N., & Nofialdi, N. (2017). Metode Pembelajaran yang Digunakan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) Permata Bunda. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 4(1), 44-62.
- Suryana, D. (2014). Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak. *Jurnal Pesona: Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 2(1), 65-72.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini ( Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Syaifauzania, Ariyanto, B., & Aslina, Y. (2021). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Malang: Literasi Nusantara.
- Virdyna, N. K. (2019). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jl. Masjid Nurul Falah Lekoh Barat Bangkas Kadur pamekasan: Duta Media Publishing.
- Yulsofyfriend, Yaswinda, & Zulminiati. (2013). PELAKSANAAN MODEL REGGIO EMELIO PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK ASSYOFA PADANG. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Volume XIII No.1*, 55.
- Wallas, G. 1970. *The Art of Thought*. New York: Penguin Book.