

Pengukuran Kreatifitas Anak Usia Dini Menurut E.P. Torrance

Ulya Ainur Rofi'ah *, Nur Khotimah, Putri Indah Lestari *****

* Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

** Magister Universitas Negeri Semarang

*** Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

Email: * rofiahulya@gmail.com, nurkhotimah29@students.unnes.ac.id, indahlputri9@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 15-04-2023

Disetujui: 30-04-2023

Key word:

*Measurement of Creativity,
Early Childhood, According
to E.P Torrance*

Kata kunci:

Pengukuran Kreatifitas,
Anak Usia Dini, Menurut
E.P Torrance

ABSTRAK

Abstract: This article aims to find out and understand how to measure early childhood creativity proposed by E.P. Torrents. Furthermore, the research design used is qualitative with a choice of library research methods. Creativity tests are used to identify gifted children, both verbally and figuratively to assess students' or students' divergent thinking abilities. One of the leading figures in measuring creativity is E.P. Torrents. The Torrance test to measure creative thinking (Torrance Test of Creative Thinking) can be used from preschool through high school graduation, has both verbal and figural forms. Of the two Torrance Test of Creative Thinking (TTCT) creativity tests both figural and verbal, the one most often used to measure the creativity of preschoolers or early childhood is the figural creativity test. Because verbal memory skills that rely on creativity in the form of words in preschool-aged children are very limited.

Abstrak: Artikel ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami bagaimana pengukuran kreatifitas anak usia dini yang dikemukakan oleh E.P. Torrance. Selanjutnya rancangan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pilihan metode penelitian kepustakaan. Tes kreativitas digunakan untuk mengidentifikasi anak yang berbakat, baik secara verbal maupun figural untuk menilai kemampuan berpikir divergen siswa atau peserta didik. Tokoh terkemuka dalam pengukuran kreativitas salahsatunya yaitu E.P. Torrance. Tes Torrance untuk mengukur berpikir kreatif (Torrance Test of Creative Thinking) dapat digunakan mulai usia prasekolah sampai tamat sekolah menengah, mempunyai bentuk verbal dan figural. Dari kedua tes kreativitas Torrance Test of Creative Thinking (TTCT) baik secara figural maupun verbal, yang paling sering digunakan untuk mengukur kreativitas anak usia prasekolah atau anak usia dini adalah dengan tes kreativitas figural. Dikarenakan mengingat kemampuan verbal yang bertumpu kreativitas berupa kata-kata pada anak usia prasekolah sangat terbatas.

PENDAHULUAN

Kreativitas dibutuhkan oleh setiap insan manusia termasuk juga anak usia dini, supaya hidup mereka lebih bervariasi, dinamis, serta menyenangkan. Potensi kreatif telah dibawa oleh setiap manusia melalui *blue print* atau skema berpikir yang dikaruniakan oleh Tuhan kepada manusia. Munculnya kreativitas seseorang dapat dipicu karena seseorang mengalami tantangan atau kendala dalam memecahkan masalah dalam hidupnya (Sunaryo, 2004, p. 188). Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah, yang memberikan individu dalam menciptakan ide-ide asli atau adaptif fungsi kegunaan secara penuh untuk berkembang (U. A. Rofiah & Fatonah, 2021). Menurut Rachmawati (2019) kreativitas adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir ditandai oleh diskontinuitas, diferensial, dan intelegensi antara setiap tahapan perkembangan (Syeilendra, 2013, p. 26). Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Fungsi kreativitas dalam proses inovasi merupakan pengembangan ide yang menghasilkan penyempurnaan efektivitas dan efisiensi pada suatu sistem (Kurnia Dewi dkk, 2020, p. 14). Individu yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya karena mereka mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah dan mampu untuk bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat.

Pada masa modern sekarang ini, keberhasilan seseorang anak tidak lagi ditentukan pada nilai-nilai akademis semata, melainkan salahsatunya pada kemampuan kreativitas dalam berkarya. Kreativitas dicirikan sebagai kemampuan berkarya untuk melahirkan ide yang baru, kemampuan menyesuaikan cara berfikir dengan cara yang lain, berani mengambil resiko, mampu bekerja secara mendetail dan rumit, mampu mengembangkan ide yang sederhana sehingga menjadi jelas, menyerap informasi dengan cepat dan menjadi jelas, menyerap informasi dengan cepat dan menjadikannya sebagai gagasan yang tidak dilihat oleh orang lain (Sugito, 2019, p. 205). Oleh karena itu kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini, karena kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek pada perkembangan anak usia dini. Kreativitas anak hanya akan berkembang apabila memperoleh kesempatan untuk mengembangkannya secara optimal. Apabila kreativitas anak usia dini tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berpikir anak usia dini tidak dapat berkembang, dikarenakan dalam menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi (Sri Mulyati & Amalia Aqmarina, 2013).

Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan keluwesa, kelancaran, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan yang meliputi kemampuan mengembangkan, memperkaya, dan memperinci. Selanjutnya, kreativitas juga berhubungan dengan proses berpikir yang dilakukan oleh seseorang, dalam hal kemampuan berpikir menyebar (*divergent thinking*) dan bukan berpikir yang menyempit (*convergent thinking*). Dalam kaitannya, orang yang intelegensinya tinggi (cerdas) belum tentu kreatif, tetapi orang yang kreatif umumnya sudah pasti cerdas. Selanjutnya potensi kreativitas anak usia dini dapat diukur, yang lazim digunakan salah satunya melalui pendekatan tes kreativitas (U. Rofiah et al., 2021). Tes kreativitas digunakan untuk mengidentifikasi anak yang berbakat, baik secara verbal maupun figural untuk menilai kemampuan berpikir divergen siswa atau peserta didik. Tokoh terkemuka dalam pengukuran kreativitas salahsatunya yaitu E.P. Torrance. Tes Torrance untuk mengukur berpikir kreatif (*Torrance Test of Creative Thinking*) dapat digunakan mulai usia prasekolah sampai tamat sekolah menengah, mempunyai bentuk verbal dan figural. Oleh karena itu, pada pembahasan kali ini penulis ingin membahas tentang pengukuran kreativitas dan contohnya menurut E.P. Torrance.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan (*library research*) dapat diartikan sebagai penelitian yang dilakukan dengan membaca karya-karya yang terkait dengan persoalan yang akan dikaji dan mencatat bagian penting yang ada hubungannya dengan topik bahasan. Sarwono (2018:87) menjelaskan pula bahwa penelitian kepustakaan (*library research*) adalah suatu metode yang dipakai dengan mempelajari berbagai buku-buku referensi yang berhubungan dengan tema yang dibahas. Penelitian ini bersifat kualitatif yang mengutamakan penggalian, penemuan, membaca, menjelaskan dan menyampaikan makna atau simbol data yang eksplisit dan abstrak dari data yang terkumpul. Sugiyono (2017:67) menyatakan bahwa studi pustaka adalah rangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, kajian teori, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini tidak sama dengan teknik pengumpulan data penelitian kuantitatif di lapangan. Pengolahan penelitian ini lebih mengarah pada analisis atau pengolahan data yang bersifat deskriptif, filosofis dan teoritis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Kreativitas AUD

Pengertian kreativitas memiliki beragam definisi di dalamnya. Kata “*creat*” diambil dari bahasa Yunani “*kranein*” yang berarti menyelesaikan dan bahasa Sansekerta “*kar*” yang berarti membuat. *To create* berarti menciptakan, menghasilkan sesuatu yang baru atau menghasilkan yang belum ada menjadi ada (Lynn Wilcox, 2018, p. 173). Menurut Suranto kreativitas merupakan ide atau fikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna serta dapat dimengertin (Sunarto, 2005, p. 10). Sedangkan menurut H. E. Mulyasa (H.E.Mulyasa, 2016, p. 92) kreativitas adalah kemampuan memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Senada dengan pendapat tersebut, Munandar berpendapat bahwasanya kreativitas merupakan kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. Jadi, individu tidak terpaku pada satu jawaban saja. Karena, seorang individu memiliki kebebasan dalam berpikir untuk menyatakan gagasan dan pendapat seluas-luasnya tanpa terkait pada aturan-aturan baku. Bahkan, dimungkinkan untuk berbeda dari dalil-dalil umum, sebab jawaban suatu masalah itu bersifat ganda atau bukan satu pilihan saja (Agoes Dariyo, 2003, p. 65-66). Selanjutnya menurut Widayatun, kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah, yang memberikan individu menciptakan ide-ide asli atau adaptif fungsi kegunaan secara penuh untuk berkembang (M. Anang Firmansyah, 2020, p. 249). Menurut pendapat Santrock kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa, serta melahirkan suatu solusi unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi (Teruli Marito, 2020, p. 9).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hakikat kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah yang memberikan individu kemampuan untuk menciptakan ide orisinal atau adaptif sehingga fungsi kegunaan penuh dapat berkembang. Secara umum, ciri suatu bentuk kreativitas dapat dilihat dari proses berpikir seseorang saat memecahkan suatu masalah. Jamaris menjelaskan bahwa proses berpikir pada diri seseorang ditandai dengan ciri-ciri yang berkaitan dengan hal-hal berikut (Yuliani Nuraini, 2020, hlm. 3):

1. *Kelancaran*, dalam memberikan jawaban dan atau untuk mengemukakan pendapat atau ide-ide.

2. *Kelenturan*, berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternative dalam memecahkan masalah.
3. *Keaslian*, berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai idea atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri.
4. *Elaborasi*, berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.
5. *Keuletan dan kesabaran*, dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.

Selain itu, kreativitas memiliki karakteristik non-aptitude seperti rasa ingin tahu, suka bertanya, dan selalu ingin mencari pengalaman baru. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Munandar bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan elemen yang ada (Monty P. Satiadarma, 2004, hlm. 33). Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan keluwesan, kelancaran, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan mengelaborasi suatu gagasan yang meliputi kemampuan mengembangkan, memperkaya, dan mendetail. Selanjutnya kreativitas juga berkaitan dengan proses berpikir yang dilakukan oleh seseorang, dalam hal kemampuan berpikir menyebar (berpikir divergen) dan tidak berpikir sempit (berpikir konvergen). Dalam kaitan ini, orang yang memiliki kecerdasan tinggi (cerdas) belum tentu kreatif, tetapi orang yang kreatif pada umumnya cerdas. Lebih lanjut Musbikin menyebutkan beberapa faktor yang dapat menghambat perkembangan kreativitas anak sebagai berikut (Ayu Sri Menda, 2019, hlm. 64):

1. Tidak adanya dorongan bereksplorasi
2. Jadwal yang terlalu ketat
3. Terlalu menekankan kebersaan keluarga
4. Tidak boleh berkhayal
5. Orang tua konservatif
6. Over protektif
7. Disiplin otoriter
8. Penyediaan alat permainan yang terstruktur

Pendapat diatas, menyebutkan bahwa faktor yang menghambat kreativitas anak yaitu karena tidak adanya dorongan bereksplorasi, dimana anak tidak mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi ataupun menjelajahi lingkungannya. Seperti contoh misalnya, mengenal dan menemukan hal-hal yang baru. Sehingga akan dapat menghambat pemikiran kreatif anak usia dini untuk berkembang. Selanjutnya melarang anak untuk mengkhayal juga dapat menghambat berkembangnya daya imajinasi anak sehingga dapat menghilangkan kreativitas anak (Rofi'ah et al., 2023). Disiplin otoriter cenderung menuntut anak untuk patuh terhadap segala aturan atau keputusan orang tua, maka yang muncul adalah anak menjadi kurang memiliki jiwa inisiatif untuk melakukan sesuatu dan akan dapat menghambat kreativitasnya, dan penyajian alat terstruktur akan menghilangkan peluang bagi anak untuk berpikir kreatif, karena anak tidak dapat menuangkan imajinasinya untuk membentuk, memodifikasi, dan menciptakan suatu hasil karya melalui media tersebut. Oleh karena itu faktor-faktor penghambat kreativitas tersebut hendaknya diperhatikan dan dipahami oleh guru maupun orang tua sehingga dapat memberikan stimulasi yang tepat dalam merangsang potensi kreatif sejak anak usia dini.

Pada dasarnya manusia telah memiliki potensi kreatif sejak awal ia diciptakan. Potensi kreatif ini dapat kita lihat melalui keajaiban alamiah seorang bayi mengeksplorasikan apapun yang ada disekitarnya. Meyesky menyatakan bahwa anak-anak secara alamiah pada dasarnya kreatif, ini berarti bahwa yang mereka lakukan adalah unik dan berguna bagi diri mereka sendiri dan bahkan juga berguna bagi orang lain. Anak usia dini atau prasekolah, secara alamiah memiliki kreatif (Ahmad Susanto, 2011, p. 111). Sebagaimana tampak dari ciri-ciri perilaku mereka yaitu suka bertanya, senang menjajaki lingkungannya, senang bereksperimen, imajinatif, dan lain sebagainya. Pada umumnya, mereka mengeksplorasi dunia ini dengan ide-ide yang cemerlang dan bahkan menggunakan apa yang mereka lihat dengan cara-cara yang alami dan asli. Kreativitas berarti memiliki kekuatan atau kualitas untuk mengeksplorasikan diri dengan cara anak sendiri. Mereka selalu mengadakan perubahan yang dilakukan setiap saat dan semua dilakukan oleh mereka sendiri. Artinya, orang lain dan lingkungan luar diri mereka hanya perlu mendorong kreativitas alami yang sudah ada dalam diri anak. Berikut ini perlakuan dan pendekatan yang dapat digunakan oleh orang tua maupun pendidik untuk mendorong kreativitas anak diantranya adalah (Huadaya Ltuconsina, 2014, p. 66-69):

1. Keteladanhan

Anak tidak bisa diajarkan menjadi anak yang kreatif dan inovatif dengan cara menyuruh atau menjelaskan. Anak akan lebih banyak terinspirasi dan menjadi kreatif apabila orang tua maupun pendidik menjadi *role model* dalam menyelesaikan masalah atau merealisasikan rencana. Orangtua maupun pendidik perlu belajar bagaimana menjadi guru kreatif dengan pendekatan, metode, cara, dan teknik tertentu sehingga anak-anak terdorong untuk mengeluarkan kreativitas mereka.

Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan cara kegiatan bermain yang dilakukan dilingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan yang edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media perminan *flashcard*. Perminan *flashcard* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu gambar.

2. Mendorong mereka untuk memunculkan rasa ingin tahu (kuriositas) yang tinggi

Hal ini bisa dilakukan misalnya dengan meminta anak menjawab pertanyaan “mengapa” dan “mengapa tidak” sebanyak mungkin atau member mereka keleluasaan untuk menghadirkan beberapa jawaban atas satu persoalan.

3. Lebih banyak memberikan tantangan daripada tekanan

Tantangan merupakan sesuatu yang mendorong anak untuk menunjukkan siapa dirinya, dimana kehebatannya, dan apa kebolehannya dalam situasi yang menantang dan menyenangkan. Sedangkan tekanan adalah sesuatu yang menjadi stressor. Boleh jadi substansi materi yang bisa member tantangan atau tekanan itu sama, tetapi yang membedakannya adalah bahasanya, caranya, atau suasannya dan respons kita.

4. Memilih tempat yang tenang dirumah untuk melakukan kegiatan belajar

Memilih tempat yang tenang dirumah untuk melakukan kegiatan belajar seperti menjauhkan anak dari gangguan seperti televise, radio, dan suara lainnya yang akan mengalihkan perhatian anak. Kemudian duduklah didekat anak untuk memberikan semangat (Ken Adams, 2006, p. 19).

5. Mengajarkan bagaimana mengelola ketidak puasan secara kreatif

Jangan mengajarkan anak mencerca hal-hal buruk atau membiarkan mereka melakukannya. Ajarkan mereka untuk menggunakan ketidakpuasan terhadap keadaan

sebagai energi untuk menciptakan perubahan yang lebih baik. misalnya, anak kalah dalam perlombaan sepak bola atau balap karung, atau dicap menjadi anak yang tidak teratur, maka ajaklah anak untuk melakukan perubahan.

6. Meyakinkan dan membuktikan

Meyakinkan dan membuktikan tepat dimunculkan ketika ada anak-anak yang tidak *pede* atau tidak percaya diri dengan kemampuannya atau mudah menyerah. Orangtua maupun pendidik perlu meyakinkan mereka bahwa sebenarnya mereka mampu asal mereka yakin. Tetapi jangan menggunakan perkataan saja, melainkan dengan menggunakan pembuktian kepada mereka bahwa mereka mampu melalui praktik. Karena seseorang tidak mungkin bisa kreatif kalau dirinya tidak yakin dengan kemampuannya.

7. Membiasakan kritik yang membangun

Terdapat perbedaan antara kritik yang membangun dan kritik yang menyerang. Kritik yang membangun merupakan kritik yang member penghargaan atas apa yang sudah dicapai oleh anak dan mendorong anak untuk lebih meningkatkan prestasinya lagi dengan menawarkan pilihan-pilihan dengan menggunakan bahasa yang positif. Yang dapat dikritik ialah kritik yang dialamatkan langsung kepada anak, tidak memberi masukan atau pilihan dan hanya menyalahkan dengan bahasa destruktif.

8. Melatih mereka untuk melihat yang baik dan buruk

Hal ini bisa diterapkan contohnya dengan melatih anak menghormati perbedaan atau memakai kegagalan secara positif, memakai kekalahan secara positif, memaknai situasi buruk secara positif, dan seterusnya. Makna yang diciptakan seseorang dari dirinya dan situasi yang melingkupinya sangat berpengaruh terhadap munculnya kreativitas. Orang yang memaknai kegagalan sebagai pertanda adanya sesuatu yang perlu diperbaiki pasti akan berbeda dengan orang yang memaknainya sebagai kutukan atau nasib yang sudah yang tidak bisa diubah.

9. Mengasah imajinasi dan kreasi

Mengasah imajinasi dan kreasi ini bisa dilakukan dengan mengadakan lomba seni seperti menggambar, menari, mewarnai dan lain sebagainya. Banyak karya besar diberbagai bidang lahir disekolah. Anak menemukan bakatnya dari berbagai kegiatan yang ada di sekolah, sehingga jadikanlah sekolah sebagai ajang untuk menemukan bakat atau potensi bagi anak.

10. Membiasakan anak mempelajari kesalahan

Semua orang pasti pernah melakukan kesalahan. Namun dalam perbedaannya ada orang yang mau belajar dari kesalahan itu lalu membuatnya menjadi hal yang beruntung, tetapi ada orang yang sama sekali tidak mendapatkan pelajaran apa-apa dari kesalahannya. Doronglah anak-anak untuk banyak berbuat sesuatu hal, lalu dari situ ajarkan bagaimana mempelajari kesalahan. Kesalahan akan menjadi berkah apabila dipelajari tapi akan menjadi musibah apabila dibiarkan.

11. Menciptakan interpretasi yang kreatif dari ajaran atau nilai-nilai

Ada banyak ajaran agama atau nilai budaya yang sejatinya ingin mengarahkan kita pada kehidupan yang lebih baik, tetapi karena ditafsirkan secara lemah dan salah, justru menghasilkan keburukan. Yang ditafsirkan seseorang seringkali menentukan apa yang akan dilakukannya. Misalnya, ajaran agama tentang iman kepada takdir. Ini sebenarnya bagus karena akan mengarahkan seseorang menjadi orang yang terus berjuang untuk mendapatkan hasil yang lebih bagus, akan tetapi disisi lain kita diarahkan juga untuk pasrah pada kehendak

Tuhan. Iman pada takdir akan mengantarkan anak untuk menjadi khalifah yang kuat dan hamba yang baik.

Tetapi jika iman pada takdir ditafsirkan sebagai sikap pasrah dan kalah pada kenyataan atau realitas, maka hal ini berakibat fatal. Seorang anak akan sulit berubah karena tafsirannya yang tidak mendorong. Anak akan sulit menjadi makhluk kreatif apabila tafsiran yang ia munculkan tidak mendorongnya untuk hidup yang baik. selama orangtua atau pendidik kreatif maka pasti akan selalu ada cara-cara kreatif yang mendorong anak menjadi sosok yang kreatif.

Dari beberapa bentuk perlakuan dan pendekatan tersebut diharapkan dapat mendorong kreativitas alami yang sudah ada dalam diri anak, sehingga anak memiliki kekuatan atau kualitas untuk mengeksplorasikan diri dengan cara anak sendiri. Kreativitas merupakan salah satu faktor penentu dalam prestasi belajar anak. Karena kreativitas adalah salah satu potensi yang ada dalam diri seorang anak dan penting untuk dikembangkan (Susilo Setyo Utomo, 2020, p. 43). Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan yang tak terbatas dalam belajar yang telah ada pada dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Oleh karena itu, dibutuhkan pengukuran kreativitas dalam proses pembelajaran anak usia dini untuk mengidentifikasi potensi kreativitas anak yang cerdas serta berbakat.

B. Pengukuran Kreativitas AUD

Pengukuran (*measurement*) merupakan proses pemberian angka atau usaha memperoleh deskripsi numeric dari suatu tingkatan dimana seseorang peserta didik telah mencapai karakteristik tertentu. Pengukuran berkaitan erat dengan proses pencarian atau penilaian kuantitatif. Menurut Cangelosi, pengukuran merupakan proses pengumpulan data melalui pengamatan empiris. Pengertian yang lebih luas mengenai pengukuran dikemukakan oleh Wiersma dan Jurs bahwasanya pengukuran adalah penilaian numeric terhadap fakta-fakta dari obyek yang hendak diukur menurut kriteria terhadap fakta-fakta dari obyek yang hendak diukur menurut kriteria atau satuan-satuan tertentu (H. Djaali & Pudji Muljono, 2008, p. 3). Sedangkan menurut Measurement pengukuran merupakan proses yang mendeskripsikan performance siswa dengan menggunakan suatu skala kuantitatif (sistem angka) sedemikian rupa sehingga sifat kualitatif dari performance siswa tersebut dinyatakan dengan angka-angka (Dewi Susilawati, 2018, p. 5).

Dari sini dapat diambil pengertian bahwasanya pengukuran merupakan suatu proses pemberian angka kepada suatu atribut atau karakteristik tertentu yang dimiliki oleh seorang anak, baik dalam hal atau objek tertentu menurut aturan atau formulasi yang jelas. Berdasarkan pandangan tersebut, tampak bahwa semua kegiatan di dunia ini tidak bisa lepas dari pengukuran. Keberhasilan dari suatu program dapat diketahui melalui suatu pengukuran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak bisa terlepas pada pengukuran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak bisa lepas dari kegiatan pengukuran. Peneliti-peneliti yang dilakukan dalam semua bidang selalu melibatkan kegiatan pengukuran, baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Oleh karena itu, pengukuran memegang peranan penting, baik itu dalam ilmu pengetahuan, pendidikan, dan teknologi untuk penyajian informasi. Dalam bidang pendidikan, pengukuran memegang peranan yang sangat penting. Misalnya pada pendidikan anak usia dini pengukuran sangat dibutuhkan, karena untuk mengidentifikasi potensi kreativitas anak yang cerdas serta berbakat. Pada hakikatnya terdapat 3 tujuan utama dalam pengukuran kreativitas yaitu untuk:

1. Identifikasi bakat kreatif

Tes kreativitas sering digunakan untuk mengidentifikasi siswa atau peserta didik berbakat kreatif untuk program anak berbakat intelektual. Kebanyakan program anak berbakat berasaskan bahwa siswa kreatif perlu diidentifikasi dan kreativitas perlu diajarkan.

2. Penelitian

Penelitian membantu pendidik atau guru maupun lembaga sekolah untuk memahami perkembangan kreativitas

3. Konseling

Pada pendidikan anak usia dini biasanya mendatangkan psikolog atau konselor dalam mendeteksi sikap dari seorang peserta didik yang apatis, tidak kooperatif, atau karena masalah lain. Karena bisa saja peserta didik atau siswa tersebut sebetulnya kreatif, tetapi tidak tahan dengan aktivitas rutin yang baginya membosankan. Tes kreativitas dapat membantu konselor, guru, orangtua, dan peserta didik untuk mengenali dan memahami bakat kreatif siswa yang terpendam. Informasi ini memungkinkan pendidik atau guru untuk merancang kegiatan yang menantang dan menarik bagi siwa kreatif.

Selanjutnya dapat diukur potensi kreatif anak usia dini yang umum digunakan, salah satunya melalui pendekatan tes kreativitas. Tes ini digunakan untuk mengidentifikasi siswa kreatif yang ditunjukkan dengan kemampuannya berpikir kreatif. Hasil tes diubah menjadi skala tertentu untuk menghasilkan CQ (creative quotient) yang dianalogikan dengan IQ (intelligence quotient) untuk kecerdasan. Sehingga hasil tes berfungsi untuk mengukur dan mengenali serta memahami bakat kreatif siswa karena untuk mengidentifikasi potensi kreatif anak cerdas dan berbakat.

C. Teknik tes Pengukuran Kreativitas AUD oleh E.P. Torrance

Tes kreativitas adalah suatu tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir divergen, dengan cara membedakan beberapa aspek diantaranya yaitu kelenturan, kelancaran, orisinalitas dan kerincian dalam berpikir dan untuk merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) tersebut, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya kembali, dan kemudian menyampaikan hasil-hasilnya (Susilo Rahardjo, 2019, p. 155-156). Adapun tujuan dari tes kreativitas adalah untuk mengukur seberapa tinggi seorang anak atau individu dalam memiliki daya cipta untuk membuat sesuatu yang baru (Tim Garuda Edukasi, 2018, p. 135).

Tes kreativitas digunakan untuk mengidentifikasi anak yang berbakat, baik secara verbal maupun figural untuk menilai kemampuan berpikir divergen siswa. Tokoh terkemuka dalam pengukuran kreativitas salah satunya adalah E.P. Torrance. Torrance merupakan professor psikologi pendidikan di Universitas of Georgia. Adapun tes kreativitas Torrance dikenal dengan nama *Torrance Test of Creative Thinking* (Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007, p. 167). Tes ini memerlukan waktu sepuluh tahun dalam penyusunannya, untuk merancang administrasi dan prosedur penilaian (scoring), menyusun data normative serta mengumpulkan keandalan serta kesahihan data. Tes berpikir kreatif dari Torrance sangat dikenal dan digunakan secara luas, lebih dari 1000 peneliti yang dipublikasikan menggunakan dasar baterai tes ini. Tes kemampuan berpikir kreatif ini telah diterjemahkan kedalam lebih dari 30 bahasa yang berbeda dan distandarisasikan di beberapa Negara.

Torrance menemukan *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) diyakini sebagai penilaian kreativitas yang secara konsisten terbukti melampaui budaya dan status ekonomi, yakni

semua siswa yang mengikuti tes baik yang kaya maupun yang miskin (Joan Franklin Smutny, 2012, p. 62). Tes ini digunakan untuk peserta didik prasekolah sampai dengan tamat sekolah. Supriadi menegaskan bahwa *Torrance test of creative thinking* TTCT oleh Torrance adalah tes yang paling terkenal dan banyak digunakan baik verbal (bahasa) dan bentuk figural (gambar), dan dapat digunakan mulai Taman Kanak-Kanak (TK) sampai Perguruan Tinggi. *Torrance test of creative thinking* TTCT dilaporkan mempunyai tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi dibanding dengan jenis tes yang dikembangkan oleh para ahli lainnya. TTCT memiliki tingkat validitas dan reliabelitas dengan $r = 0,90$ angka korelasi yang sangat tinggi dan signifikansinya tak perlu diragukan lagi, sehingga membuktikan TTCT sangat layak digunakan untuk mengukur kreativitas seseorang. Lebih lanjut dinyatakan bahwa menurut penelitian Carl Rosen 1985 TTCT masih merupakan tes kreativitas yang terbaik, dan ditambahkan TTCT mempunyai validitas konstruk, validitas isi, validitas empirik dan reliabelitas yang sangat baik dan tidak diragukan, sehingga TTCT tak diragukan lagi sebagai tes yang baik untuk mengukur kreativitas. Menurut Torrance kreativitas adalah proses kemampuan individu dalam memahami kesenjangan atau hambatan dalam hidup seseorang (Ayu Sri Menda Br Sitepu, 2019, p. 141). Torrance menganggap kreativitas sebagai kemampuan kognitif independen serta konsep multidimensi (Hassandin, 2017, p. 527). Berikut ini merupakan Tes kemampuan berfikir kreatif dari *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) ini terdiri dari bentuk verbal (bahasa) dan bentuk figural (gambar):

1. TTCT bentuk verbal (bahasa)

Tes kreativitas verbal (TKV) merupakan tes kreativitas pertama yang dikonstruksi di Indonesia oleh Utami Munandar. Tes ini mengukur kemampuan berpikir divergen, dan berlandaskan pada struktur intelek dari Guilford. Yang terdiri dari enam subtes yang meliputi permulaan kata, penyusunan kata, membentuk kalimat tiga kata, sifat-sifat yang sama, macam-macam penggunaan, dan apa akibatnya. Berikut ini merupakan penjelasan dari enam subtes kreativitas verbal (Hilda Irmawati & Sinta Nova Arpita, 2014):

- a. Permulaan kata, tes ini mengukur kelancaran kata yaitu menyangkut kemampuan untuk menemukan kata yang memenuhi persyaratan structural tertentu.
- b. Penyusunan kata, tes ini mengukur “kelancaran kata” tetapi tes ini juga menuntut kemampuan dalam reorganisasi persepsi.
- c. Membentuk kalimat tiga kata, tes ini merupakan ukuran tiga dari “kelancaran dalam ungkapan” yaitu kemampuan untuk menyusun kalimat-kalimat yang memenuhi persyaratan-persyaratan tertentu.
- d. Sifat-sifat yang sama, tes ini mengukur “kelancaran dalam memberikan gagasan” yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang memenuhi persyaratan tertentu dalam waktu terbatas.
- e. Macam-macam penggunaan, terdiri dari
 - 1) Fluency, yaitu kemampuan untuk secara lancar megemukakan pendapat atau ide.
 - 2) Fleksibilitas, yaitu kemampuan untuk lentur, fleksibel, luwes, untuk mengemukakan idea tau gagasan.
 - 3) Originalitas, yaitu kemampuan untuk menghasilkan keaslian idea tau gagasan.
- f. Apa akibatnya, tes ini merupakan ukuran dari kelancaran dalam memberikan gagasan di gabung dengan “elaborasi” artinya sebagai kemampuan untuk mengembangkan suatu gagasan, memperincinya dengan mempertimbangkan bermacam=macam implikasinya.

2. TTCT bentuk figural (gambar)

Torrance selanjutnya mengembangkan bentuk tes melengkapi gambar (*the drawing completion test*) yang dinamai dengan Tes Wartegg. Kinget menjelaskan bahwa nilai diagnostik Tes Wartegg terletak terutama pada hasil grafik (*graphic product*) bukan pada aspek verbal ataupun aktivitas lain yang menyertainya, oleh karena itu tes ini cocok untuk disajikan secara kelompok maupun individual. Torrance mengembangkan alat ukur yang dikenal dengan “*Incomplete Drawing Test*” (tes melengkapi gambar). Tes melengkapi gambar dikembangkan oleh Torrance karena menyadari adanya kelemahan pada alat ukur verbal yang hanya mampu mengukur kemampuan verbal dari kreativitas. Sedangkan tes melengkapi gambar mampu mengukur aspek non verbal. Misalnya siswa diminta untuk melengkapi gambar atau goresan yang belum berbentuk sehingga membentuk gambar, juga bisa dengan melengkapi gambar dasar yang sudah jadi sehingga menjadi gambar yang baru.

Mengenai dasar-dasar penafsirannya Torrance menyatakan bahwa *The Drawing Completion Test* menyajikan tiga pendekatan studi gambar, yaitu pendekatan melihat gambar dalam hubungannya dengan suatu rangsangan atau kualitas-kualitas yang disimbolkan, penelaahan isi gambar yang dibuat, dan menelaah cara pelaksanaan penciptaan gambar. Pendekatan yang kedua adalah menelaah isi (*content*) yang dibuat, pendekatan yang ketiga adalah menelaah cara pelaksanaan dalam menggambar (*mode of execution*). Wujud visual apapun sebagai bentuk jawaban atas pertanyaan yang diberikan dapat dianggap sebagai isi, tidak persoalan visualisasi gambar apa yang ditampilkan sebagai gambaran kreativitas yang dimiliki.

Visualisasi gambar akan memiliki isi bila mampu memvisualisasikan wujud dunia fisik yang nyata seperti rumah, bunga, manusia, pepohonan dan lain sebgainya. Wujud itu merupakan manifestasi asosiasi bebas dalam mengungkapkan tanggapan kecenderungan, minat, dan pikiran yang ada dalam diri subjek, dan hal itulah merupakan data proyektif yang diperoleh dari tes Wartegg. Tes Wartegg adalah tes kreativitas figural TTCT dalam bentuk tes melengkapi gambar (*the drawing completion test*) yang dikembangkan oleh Torrance. Azwar dalam pengantar terjemahannya menyatakan bahwa di antara banyak teknik projektf dalam psikodiagnositika kepribadian yang diajarkan pada fakultas-fakultas di Indonesia adalah tes menggambarkan yang dikenal dengan nama Tes Wartegg. Pada praktek konseling dan psikoterapi tes Wartegg banyak digunakan oleh para psikolog, karena tes ini dianggap sebagai salah satu tes yang penting. Untuk keperluan diagnostik hanya berdasarkan aspek isi tentu tidak cukup dan tidak reliabel (tidak dapat dipercaya) untuk menafsirkan sesuatu berkenaan dengan diagnosa. Hal ini disebabkan dapat dipastikan individu-individu *testee* memiliki karakteristik tersendiri dan tentunya tidak sama, namun dalam bekerja menghasilkan gambar dengan objek yang sama. Oleh sebab itu perlu dilihat bagaimana individu mengeksekusi (proses pembuatan), bagaimana gambar dibuat, dengan cara apa gambar dibuat, sehingga aspek-aspek ekspresif dalam prosesnya dapat direkam sebagai bentuk atau gambaran kepribadian yang melekat dalam diri individu *testee*.

D. Contoh Teknik Tes Dalam Pengukuran Kreativitas AUD oleh E.P. Torrance

Tes kemampuan berpikir kreatif dari Torrance dikembangkan *Torrance's Minnesota Test of Creative Thinking* yang didasarkan atas kreativitas dari *Guilford's Structure of Intellect*. Tes kemampuan berpikir kreatif dari Torrance ini terdiri dari bentuk verbal dan bentuk figural. Kedua tes ini untuk pertama kalinya dikonstruksi oleh Utami Munandar dalam penulisan disertasinya

Creativity and Education tahun 1977 (Sarlito Wirawan Sarwono, 2004, p. 53). Adapun contoh dari bentuk tes verbal dan figural adalah sebagai berikut:

1. Contoh tes verbal (Bahasa)

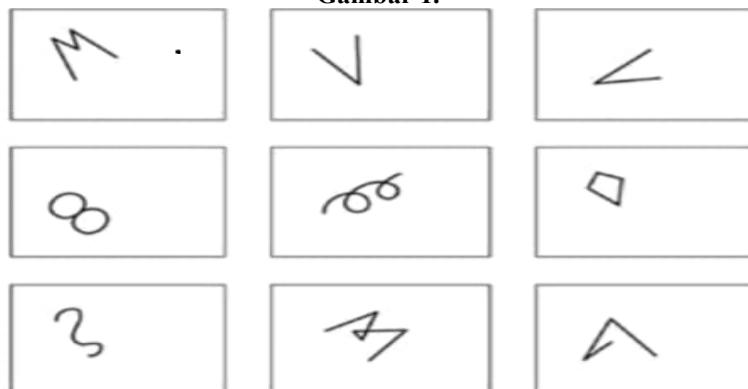
Tes kreativitas verbal (TKV) merupakan tes kreativitas pertama yang dikontribusikan di Indonesia oleh Utami Munandar. Tes ini mengukur kemampuan berpikir divergen dan berlandaskan pada model Struktur Intelek dari Guilford. Contoh tes verbal kreativitas ini seperti para siswa diminta merespon beberapa aitem. Mereka diminta memilih judul cerita dan diberitahu supaya tidak takut membuat judul dan cerita yang aneh dan tidak biasa. Misalnya seorang laki-laki menangis, seorang perempuan yang tidak ingin berbicara meskipun bisa, singa yang tidak meraung, dan lain sebagainya. Respon dianggap kreatif apabila memenuhi syarat, kelancaran, keluwesan, imaginative dan orisinal. Apa yang dikemukakan oleh Torrance tersebut sangat mirip dengan konsep yang dikemukakan oleh Guilford.

Berbagai macam aitem bisa digunakan seperti yang mengarah pada pemikiran divergen misalnya yang dibuat oleh para guru untuk parasiswanya. Pendekatan lain yang dikembangkan oleh Torrance seperti yang menggunakan hal yang tidak biasa. Contohnya seorang peneliti meminta agar siswa menyebutkan penggunaan lain yang tidak biasa dari objek tertentu dari benda-benda yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya penggunaan batu bata, pada umumnya orang akan menyebutkan bahwa batu bata bisa digunakan untuk menata rumah atau membuat taman. Tetapi orang yang kreatif akan merespon dengan ide yang orisinil dan tidak biasa. Tes bentuk ini disebut dengan “*creative thinking assessment*”.

2. Contoh tes Figural (Gambar)

Tes Torrance adalah tes yang paling umum digunakan di Indonesia. Misalnya pada tes kreativitas figural yang paling sering digunakan untuk mengukur kreativitas anak usia prasekolah atau anak usia dini. Dikarenakan mengingat kemampuan verbal yang bertumpu kreativitas berupa kata-kata pada anak usia prasekolah sangat terbatas. Berikut ini merupakan contoh soal bentuk figural berpikir kreativitas menurut Torrance.

Gambar 1.



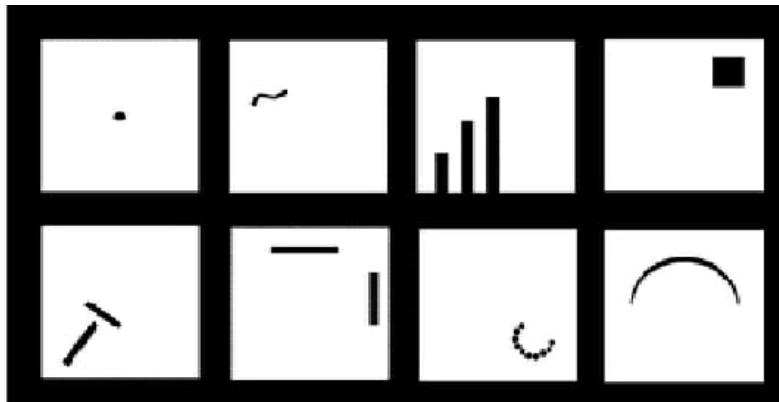
Tes Kreativitas Untuk Anak Kecil

Torrance mengembangkan tes kreativitas figural TTCT dalam bentuk tes melengkapi gambar (*the drawing completion test*) menjadi Tes Wartegg. Dari tes Wartegg akan diperoleh data proyektif yang merupakan manifestasi asosiasi bebas dalam mengungkapkan tanggapan kecenderungan, minat, dan pikiran yang ada dalam diri subjek baik itu wujud dunia fisik yang nyata seperti rumah, bunga, manusia, pepohonan dan lain sebagainya. Kinget dalam menjelaskan tanda-tanda (*sign*) yang ada dalam blankotes Wartegg berfungsi sebagai

stimulus bagi aktivitas asosiatif dan aktivitas grafik. Tanda tersebut juga sebagai sarana perlakuan objektif dalam menggambar (Dedi Supriadi, 1994, p. 86). Perlu dipahami dengan seksama bahwa tes Wartegg bukan tes untuk menguji kemampuan atau keterampilan menggambar, tetapi merupakan wujud tes kreativitas sfigural yang cara pengujianannya dan penafsirannya melalui hasil gambar, jadi individu yang tidak memiliki keterampilan menggambar bukan berarti tidak dapat diuji kreativitasnya melalui tes ini atau dianggap orang yang tidak kreatif. Sebaliknya pula orang yang memiliki kemampuan baik dalam menggambar adalah orang yang dapat diuji dengan tes ini dan akan disebut kreatif, tentu tidak demikian, karena tes Wartegg tidak menilai gambar dari unsur artistik.

Dalam petunjuk pelaksanaan tes Wartegg, Kinget menegaskan bahwa tes ini bukan menguji kemampuan menggambar, subjek tidak diminta untuk membuat gambar yang artistic (Reni Akbar dkk, 2001, p. 34). Pengujian dilakukan hanya untuk melihat bagaimana subjek mengerjakannya dengan caranya sendiri, jadi dalam bekerja subjek diharapkan mencoba tanpa perlu menghiraukan kurang terampilannya dalam menggambar, karena yang dilihat, diamati, dinilai bukanlah aspek artistiknya (kecantikan/ keindahannya). Adapun wujud visual (blangko tes) Tes Wartegg yang dikembangkan Torrance yang lebih dikenal dengan istilah tes TTCT adalah sebagai berikut:

Gambar 2



(Blangko) Tes Wartegg Yang Dikembangkan Torrance

Mengenai blangko tes Wartegg Kinget menyebutnya sebagai stimulus, dan mendeskripsikannya menjadi 8 (delapan) blangko stimulus, yaitu (Utami Munandar, 1999, p. 67):

a. Stimulus Titik

Memiliki karakteristik kecil, ringan, bundar, dan sentral, sendirian, stimulus ini tidak menonjol dan mudah terlewatkan oleh subjek yang kurang perceptif atau kurang sensitif. Akan tetapi letaknya yang persis ditengah-tengah menyebabkannya begitu penting dan tak dapat diabaikan, dengan begitu mencullah ketegangan antara imajinasi dan pemikiran dikarenakan stimulus ini secara materi tidak berarti namun memiliki fungsi sangat penting dalam mewujudkan suatu gambar.

b. Stimulus Garis kecil menggelombang

Mensugestikan sesuatu yang hidup, bergerak, bebas, menggelepar, tumbuh, atau mengalir. Kualitas stimulus ini menolak perlakuan seadanya atau penggunaan cara-cara teknikal akan tetapi menghendaki suatu integrasike dalam sesuatu yang hidup dan dinamik

c. Stimulus Tiga garis mendatar yang menaik secara teratur

Mengekspresikan kualitas kekakuan, kekerasan, keteraturan, dan kemajuan. Kualitas-kualitas ini berbaur dan menimbulkan kesan rumuit mengenai organisasi yang dunamik, perkembangan yang bertingkat, konstruksi metodik, dan semacamnya.

d. Stimulus Segi empat hitam

Tampak berat, utuh, padat, menyudut dan statik, mengesankan materi yang keras, sama sekali tidak hidup. Stimulus ini juga tampil suram sehingga mudah diasosiasikan dengan sesuatu yang depresif bahkan sesuatu yang mengancam.

e. Stimulus Dua garis miring yang berhadapan

Sangat kuat mengesankan gagasan mengenai konflik dan dinamika. Posisi garis yang lebih panjang menggambar sesuatu yang langsung terarah ke atas berhadapan dengan garis pendek yang menghadangnya. Kekakuan garis-garisini dan posisinya yang saling tegak lurus mensugestikan konstruksi dan pemakaian yang bersifat teknikal.

f. Stimulus Garis-garis horizontal dan vertikal

Sangatapa adanya, kaku, bersahaja, tidak menarik dan tidak memancing inspirasi. Sekilas tampaknya hanya cocok untuk dijadikan pola-pola geometrik atau objek dasar. Posisinya tidak ditengah menyebabkan penyelesaiannya untuk menjadi sesuatu yang berimbang merupakan tugas yang sulit dan memerlukan perencanaan yang sungguh-sungguh.

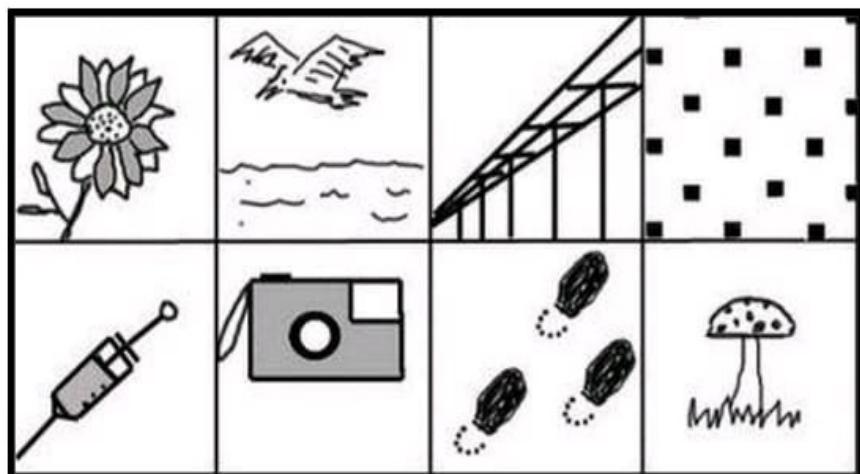
g. Stimulus Titik-titik membentuk setengah lingkaran

Mengesankan sesuatu yang sangathalus, bundaran yang mungil dan lentur. Menarik hati sekaligus mendatangkan teka teki dikarenakan strukturnya yang kompleks seperti manik-manik. Aspek stimulus ini yang berstruktur jelas disertai letaknya yang agak tanggung memaksa subjek untuk bekerja hati-hati dan tidak bertindak asal-asalan.

h. Stimulus Garis lengkung besar

Memiliki kualitas kebundaran dan fleksibilitas yang hidup sebagaimana stimulus titik-titik membentuk setengah lingkaran, tampak tenang, besar, dan mudah dihadapi. Lengkungnya yang halus mendorong penyelesaian kebentuk benda hidup, sedang arah lengkungnya yang menghadap kebawah serta letaknya dalam segiempat mengesankan gagasan sebagai suatu penutup, pelindung, atau tempat berteduh. Dimensinya yang relatif besar juga menggambarkan perluasan dan kebesaran. Berikut adalah contoh hasil tes kreativitas figural TTCT tes Warteg:

Gambar 3



Hasil Tes Kreativitas Figural TTCT Tes Warteg

SIMPULAN

Tes kreativitas digunakan untuk mengidentifikasi anak yang berbakat, baik secara verbal maupun figural untuk menilai kemampuan berpikir divergen siswa atau peserta didik. Tes kreativitas yang dikemukakan oleh Torrance, digunakan untuk mengukur berpikir kreatif (*Torrance Test of Creative Thinking*) dapat digunakan mulai usia prasekolah sampai tamat sekolah menengah, mempunyai bentuk verbal dan figural. Tes kreativitas verbal (TKV) merupakan tes kreativitas pertama yang dikonstruksi di Indonesia oleh Utami Munandar. Tes ini mengukur kemampuan berpikir divergen, dan berlandaskan pada struktur intelek dari Guilford. Yang terdiri dari enam subtes yang meliputi permulaan kata, penyusunan kata, membentuk kalimat tiga kata, sifat-sifat yang sama, macam-macam penggunaan, dan apa akibatnya.

Torrance selanjutnya mengembangkan bentuk tes verbal melengkapi gambar (*the drawing completion test*) yang dinamai dengan Tes Wartegg. Kinget menjelaskan bahwa nilai diagnostik Tes Wartegg terletak terutama pada hasil grafik (*graphic product*) bukan pada aspek verbal ataupun aktivitas lain yang menyertainya, oleh karena itu tes ini cocok untuk disajikan secara kelompok maupun individual. Torrance mengembangkan alat ukur yang dikenal dengan “*Incomplete Drawing Test*” (tes melengkapi gambar). Tes melengkapi gambar dikembangkan oleh Torrance karena menyadari adanya kelemahan pada alat ukur verbal yang hanya mampu mengukur kemampuan verbal dari kreativitas. Sedangkan tes melengkapi gambar mampu mengukur aspek non verbal. Misalnya siswa diminta untuk melengkapi gambar atau goresan yang belum berbentuk sehingga membentuk gambar, juga bisa dengan melengkapi gambar dasar yang sudah jadi sehingga menjadi gambar yang baru. Dari kedua tes kreativitas *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) baik secara figural maupun verbal, yang paling sering digunakan untuk mengukur kreativitas anak usia prasekolah atau anak usia dini adalah dengan tes kreativitas figural. Dikarenakan mengingat kemampuan verbal yang bertumpu kreativitas berupa kata-kata pada anak usia prasekolah sangat terbatas.

DAFTAR RUJUKAN

- Adams, Ken. 2006. *Aktivitas Seru Untuk Mengembangkan Kecerdasan Anak Usia 0-11 Tahun*. Jakarta: Erlangga for Kids.
- Akbar, Reni dkk. 2001. *Kreativitas Panduan Bagi Penyelenggaraan Program Percepatan Belajar*. Jakarta: Grasindo.
- Br Sitepu, Ayu Sri Menda. 2019. *Pengembangan Kreativitas Siswa*. Jakarta: Guepedia.
- Dariyo, Agoes. 2003. *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*. Jakarta: Grasindo.
- Dewi, Kurnia. dkk. 2020. *Manajem Kewirausahaan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Firmansyah, M. Anang & Roosmawati, Anita. 2020. *Kewirausahaan Dasar dan Konsep*. Pasuruan: Qiara Media.
- H. Djaali & Muljono, Pudji. 2008. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- H. E. Mulyasa. 2016. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hassanudin. 2017. *Biopsikologi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Bnda Aceh: Syiah Kuala University Press Darussalam.
- Irmawati, Hilda & Arpita, Sinta Nova. 2014. “*Kreativitas pada anak TK Yang Menggunakan Metode Beyond Centers And Circle Time Dengan Metode Konvensional*”. Sukma: Journal Psikologi Untag, Vol. VIII No 2 November.
- Joan Franklin Smutny. dkk., 2012. *Discovering and Developing Talents in Spanish-Speaking Students*. California: Corwin A Sage Company.
- Ltuconsina, Hudaya. 2014. Pendidikan Kreatif Menuju Generasi Kreatif dan Kemajuan Ekonomi, Kreatif di Indonesia. Jakarta: PT Gramedia.
- Mulyati ,Sri & Sukmawijaya, Amalia Aqmarina. 2013. “*Meningkatkan Kreativitas Pada Anak*”. Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan: Jurnal Universitas Islam Indonesia Vol. 2 No. 2.
- Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nuraini, Yuliani,. dkk. 2020. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Rahardjo, Susilo.dkk,. 2019. *Teori dan Praktik Pemahaman Individu Teknik Testing*. Jakarta: Prenadamedia Group, .
- Rofi'ah, U. A., & Munastiwi, E. (n.d.). *Pemanfaatan Google Classroom dalam Mengoptimalkan Perkuliahan Perencanaan dan Evaluasi AUD di Masa Covid-19*. 20.
- Rofi'ah, U. A., Maemonah, & Lestari, P. I. (2023). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Fredwrich Wilhelm Froebel. *Generasi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), Article 01.
- Rofi'ah, U. A., Hafni, N. D., & Mursyidah, L. (2022). Sosial Emosional Anak Usia 0-6 Tahun dan Stimulasinya Menurut Teori Perkembangan. *Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.15575/azzahra.v3i1.11036>
- Rofiah, U. A., & Fatonah, S. (2021). Asesmen Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Pada Masa Covid-19. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 31–56. <https://doi.org/10.24853/yby.v5i2.8574>
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2004. *Akselerasi A-Z Informasi Program Percepatan Pelajar dan Anak Berbakat Intelektual*. Jakarta: Grasindo.

- Satiadarma, Monty P. 2004. *Jurnal Provitae Peran Dukungan Orangtua dan Guru Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Berbakat Intelektual*. Jakarta: Buku Obor.
- Silalahi, Teruli Marito., dkk. 2020. *Peran Emosi Dalam Membangun Keterampilan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini*. Klaten: Lakeisha.
- Sugito. 2019. *Masalah Kreativitas Dan Pengukurannya*. Medan: Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan..
- Sunaryo. 2004. *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak usia dini: pengantar dalam berbagai aspeknya edisi pertama. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Susilawati, Dewi. 2018. *Tes dan Pengukuran*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Syeilendra. 2013. *Explicit Instruction Dan Creativity Quotient Pada Kemampuan Music Tradisional Mahasiswa*. Yogyakarta: Dwi Quantum.
- Tim Garuda Eduka. 2018. *Modul Resmi Seleksi Masuk TES CPNS 2018/2019*. Jakarta: Cmedia Imprint Kawan Pustaka.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Intima.
- Utomo, Susilo Setyo. 2020. *Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran Sejarah*. Denpasar: Amerta Media.
- Wilcox, Lynn. 2018. *Psikologi Kebribadian: Menyelami Misteri Kepribadian Manusia*. Yogyakarta: IRCiSoD.