

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN
MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (OUTDOOR)**

Yustina Kebu¹

yustinakebu92@gmail.com¹

Universitas Katolik St Paulus Ruteng

ABSTRAK

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah minimnya kreativitas anak melalui alat permainan edukatif di lingkungan luar (outdoor). Kreativitas anak merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif dan sosial mereka. Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pengembangan kreativitas anak, dengan menekankan penggunaan lingkungan outdoor sebagai sarana pembelajaran. Penelitian ini menggunakan Metode penelitian deskriptif dan metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif outdoor di Paud Saraswati masih sangat terbatas sehingga kurang mendukung kreativitas anak. Dengan demikian penelitian ini memberikan landasan bagi pengembangan strategi pendidikan yang dapat memperkuat peran lingkungan luar ruangan dalam meningkatkan kreativitas anak pada tahap perkembangan.

Kata Kunci: Kreativitas Anak Usia Dini, Alat Permainan Edukatif, Outdoor.

ABSTRACT

The problem studied in this research is the lack of children's creativity through educational games in outdoor environments. Children's creativity is an important aspect in their cognitive and social development. The aim of this research is to increase the creativity of children aged 5-6 years through educational game tools specifically designed to facilitate the development of children's creativity, by emphasizing the use of the outdoor environment as a learning tool. This research uses descriptive research methods and quantitative methods. The data collection techniques used are through observation and interviews. The results of this research indicate that the use of outdoor educational games at Saraswati Early Childhood Education is still very limited so it does not support children's creativity. Thus, this research provides a basis for developing educational strategies that can strengthen the role of the outdoor environment in increasing children's creativity at the developmental stage.

Keywords: Early Childhood Creativity, Educational Game Tools, Outdoor.

PENDAHULUAN

Masa usia dini adalah masa emas bagi perkembangan otak anak yang waktunya sangat kritis, yaitu sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Masa emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang hidup manusia. Pada masa ini, anak sedang dalam tahap perkembangan yang sangat cepat dalam hal perkembangan fisik, kognitif, nilai agama dan moral, bahasa, sosial emosional, dan seni. Untuk pengembangan keenam aspek dapat dilakukan dalam kegiatan bermain sambil belajar, dengan bermain anak dapat berimajinasi mengembangkan kreativitas. Hal ini didukung dengan penyediaan lingkungan belajar yang efisien dan optimal yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan bermain anak usia dini.

Menurut NACCCE (National Advisory Committee on Creative and Cultural Education), anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap perkembangan yang sangat penting dan memiliki potensi kreativitas yang besar. Kreativitas merupakan sebuah kegiatan dari imajinasi yang akan menghasilkan sesuatu yang baru dan memiliki nilai yang bermanfaat dalam kehidupan perkembangan seorang anak. (Debeturu & Wijayaningsih, 2019: 234). Salah satu cara anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dan benar adalah dengan mendorong kreativitas (S. Priyanto et al., 2014).

Dunia anak adalah dunia bermain, sehingga untuk mendorong kreativitas dalam diri anak diperlukan stimulasi yang secara terus menerus yang dikemas oleh guru secara menarik. Hal ini dapat dilakukan melalui penataan lingkungan bermain anak yang terawat secara baik dan benar sesuai dengan aturan pengelolaan lingkungan belajar. Dalam pembelajaran anak usia dini terdapat beberapa jenis lingkungan belajar yang menjadi sumber informasi bagi guru untuk mendidik dan mengasuh anak untuk belajar dan bermain, salah satunya adalah lingkungan belajar outdoor. Lingkungan outdoor merupakan lingkungan yang berada di luar ruangan, dimana lingkungan ini merupakan bagian yang integral dari keberhasilan belajar. Melalui bermain dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

Penelitian ini berawal dari persepsi peneliti tentang bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif outdoor yang dapat memperkaya kreativitas anak dan mengakrabkan anak dengan lingkungan sekitarnya, dengan cara berpartisipasi dalam memelihara lingkungan. Selain itu juga, lingkungan dapat dijadikan sumber belajar anak yang mampu menumbuhkan kreativitas, jiwa inovatif, serta dapat menentukan sikap anak ke arah yang lebih baik lagi bagi lingkungan, alam, dan sosial masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, harapan peneliti yakni agar penyelenggara pendidikan anak usia dini khususnya Paud Saraswati memperhatikan penyediaan lingkungan outdoor. Penyediaan lingkungan outdoor harus dikelola sedemikian rupa. Hal ini bertujuan untuk menarik serta membuat anak mampu berekspreasi dan berinovasi dalam memanfaatkan sarana yang ada di lingkungan outdoor. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usai 5-6 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif (Outdoor) di PAUD Saraswati”.

METODE

Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti untuk melakukan penelitian adalah Penelitian Kuantitatif. Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini digunakan sangat lama sehingga sudah mentradisi sebagai metode penelitian. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses penelitian yang bertujuan menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka. Metode ini dikatakan kuantitatif karena data penelitian menggunakan angka-angka dan analisis menggunakan analisis. Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Didalam penelitian ini, dilandasi dengan filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel, teknik pengambilan sampel dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian. Pendekatan kuantitatif penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel Kreativitas Anak usia 5-6 tahun, dan variabel alat permainan edukatif Outdoor. Sejalan dengan pendapat di atas, ditegaskan bahwa dalam studi fenomenologis, telah mencoba memberi arti dari pengalaman dalam kehidupan. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah peneliti dapat menghimpun data yang berkenaan dengan konsep, pendapat, pendirian, sikap, penilaian dan pemberian makna terhadap situasi atau pengalaman yang diperoleh dalam penggunaan media pembelajaran kepada anak usia dini.

Sasaran penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik. Dalam pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dengan melakukan wawancara tidak terstruktur, yang ditanyakan hanya secara garis besar kepada kepala sekolah yang ada di PAUD Saraswati Langke Rembong. Selama melakukan wawancara, alat bantu yang bisa digunakan untuk mewawancarai adalah menggunakan alat perekam (handphone) dan alat tulis.

PEMBAHASAN

Menurut Ningsih (2020: 102) kreativitas merupakan bakat yang dimiliki seseorang untuk melahirkan dan menciptakan sesuatu yang baru dan memecahkan masalah-masalah dengan metode serta ide-ide baru, yang terlihat berbeda dengan orang lain atau sebelumnya. Kreativitas anak usia dini memiliki keterampilan, kegiatan, imajinasi, bahasa dan kesenangan pengembangan kreativitas tersebut harus dilakukan dengan bermain sehingga dapat melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan, maupun berupa karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Ciri- Ciri Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Dunia anak merupakan dunia kreativitas, dimana anak membutuhkan ruang gerak, berpikir dan emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Menurut Lestarinigrum dkk (2021: 42) ciri-ciri kreativitas antara lain:

1. Mempunyai daya imajinasi yang kuat terkait dengan kemampuan dalam bermain, berpikir kreatif dan memecahkan masalah. Anak cenderung lebih terbuka dalam berimajinasi karena belum terbebani oleh aturan-aturan. Daya imajinasi dapat membantu anak dalam berbagai aspek kehidupan, secara khusus pengembangan kreativitas.
2. Memiliki inisiatif terkait dengan kemampuan anak untuk mengambil tindakan dan memecahkan masalah secara mandiri. rasa ingin tahu anak dapat dianggap sebagai kekuatan positif, karena dapat memotivasi anak untuk belajar, mengeksplorasi, dan mengembangkan keterampilan. Orang tua dan guru dapat

mendukung rasa ingin tahu anak dengan memberikan kesempatan dan lingkungan yang menstimulasi, serta memberikan penjelasan dan informasi yang jelas dan terperinci.

3. Mempunyai kebebasan dalam berpikir. Anak seharusnya memiliki kebebasan dalam berpikir, karena berpikir merupakan kegiatan yang penting dalam mengembangkan keterampilan intelektual, kreativitas, dan kemampuan analisisnya. Namun, kebebasan ini harus dipandu oleh nilai-nilai moral dan etika yang baik, serta pengetahuan dan pengalaman yang memadai agar anak dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dengan benar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak kreatif yaitu anak yang mempunyai daya imajinasi yang kuat, senang mencari pengalaman baru, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, mempunyai kebebasan dalam berpikir, mempunyai kepercayaan diri yang kuat, memiliki rasa humor dan penuh semangat.

Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas pada diri anak terdapat faktor-faktor yang mendukung upaya menumbuh kembangkan kreativitas. Menurut Masganti dkk (2016: 12-14), ada beberapa faktor pendukung pengembangan kreativitas, antara lain:

1. Faktor pendukung

Faktor pendukung pengembangan kreativitas anak usia dini, sebagai berikut:

- a) Faktor internal individu
Faktor internal individu yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas,
- b) Faktor eksternal (lingkungan)
Faktor eksternal yaitu yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan. Lingkungan dalam arti sempit yaitu keluarga dan lembaga pendidikan. Di dalam lingkungan keluarga orang tua adalah pemegang otoritas, sehingga perannya sangat menentukan pembentukan kreativitas anak.

Manfaat Kreativitas dalam Kehidupan Anak Usia Dini

Menurut Sari dkk, (2021: 613) kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab di dalam jiwa seseorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu:

1. Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah perwujudan diri. Untuk mewujudkan dirinya manusia perlu berkreasi sehingga diakui karyanya oleh orang lain.
2. Kreativitas untuk memecahkan suatu permasalahan Kreativitas atau pikiran yang berdaya atau berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan penyelesaian terhadap suatu permasalahan.
3. Kreativitas untuk meningkatkan kualitas hidup
Orang yang memiliki banyak ide, memiliki penemuan-penemuan baru, dan menguasai teknologi baru jelas akan memiliki peluang pendapatan yang lebih baik dibandingkan yang tidak memilikinya. Manfaat lain yang dapat diperoleh oleh anak yaitu bagaimana anak dapat mengembangkan bakat yang telah dimilikinya dan juga mengembangkan kreativitasnya.

Pengertian *Outdoor*

Menurut Husamah dalam (Nugroho & Hanik, 2016:...), outdoor adalah kegiatan pembelajaran yang mengajak peserta didik belajar di luar ruang untuk melihat peristiwa langsung di lapangan, hal ini bertujuan untuk mengakrabkan peserta didik dengan lingkungannya. Lingkungan luar ruang dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang bersifat fakta, karena pembelajaran dapat diperoleh secara langsung di lapangan.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa APE outdoor yaitu, bahan-bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar untuk dijadikan media pembelajaran bagi anak usia dini sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Manfaat APE *Outdoor* bagi Anak Usia Dini

Menurut Hajarwati (2014:57) penggunaan APE outdoor dapat memberikan berbagai macam manfaat bagi anak, yang secara garis besar membuka kesempatan untuk bereksplorasi, berkreasi dan belajar dengan cara yang diperoleh sendiri dan menemukan pengetahuan yang tidak terbatas. APE outdoor dapat bermanfaat untuk menunjang atau menstimulasi tumbuh kembang sensor motorik kasar anak, sosial anak, dan psikis anak. Dimana anak-anak yang bermain diluar ruangan atau rumah akan cenderung mempunyai daya tahan tubuh yang kuat, dibandingkan dengan anak-anak yang lebih sering bermain didalam ruangan atau rumah saja. Ape outdoor ini juga dapat berguna bagi tumbuh kembang kelima panca indera anak.

Penggunaan APE *Outdoor* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak sebagian besar waktunya dihabiskan untuk kegiatan bermain, anak-anak dapat menggunakan kegiatan bermain untuk mengeksplor dunia mereka. Melalui kegiatan bermain anak-anak menyimpan daya selama menangkap ide dengan tidak memaksakan, karena secara umum aktivitas bermain sering dikaitkan dengan aktivitas yang dilakukan anak secara spontan. Dalam aktivitas bermain anak memerlukan lingkungan yang nyaman, aman dan menyenangkan yakni ape outdoor yang menjadi salah satu alat pembelajaran yang dapat mengembangkan daya kreativitas anak usia dini. Substansi bermain anak usia dini adalah menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, sukacita, mendidik, dan dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas (Harun Rasyid, 2009: 79).

Menurut Barron(Ngalimun dkk, 2013: 44), kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Kreativitas akan membentuk anak untuk berani mengeksplorasi segala hal baru yang ada di sekitarnya. Anak bisa menjadi pribadi yang aktif dan tidak takut untuk mencoba hal-hal baru. Anak yang kreatif adalah anak yang mampu menciptakan ide, gagasan ataupun suatu produk dengan kreativitasnya sendiri. Kreativitas anak harus diasah untuk bekal saat anak dewasa nanti dengan memanfaatkan sesuatu yang ada di sekitarnya seperti ayunan, jungkat-jungkit, perosotan, roda berputar, dan lainnya yang tidak lain adalah ape aoutdoor

INSTRUMEN PENELITIAN

No	Pernyataan	Kriteria				Deskripsi
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak memiliki rasa ingin tahu					BB: Anak tidak memiliki rasa ingin tahu MB: Anak memiliki rasa ingin tahu dengan bantuan guru BSH: Anak memiliki rasa ingin tahu tanpa bantuan guru BSB: Anak memiliki rasa ingin tahu dan mampu membantu sesama temannya.
2.	Anak mengerjakan beberapa kegiatan secara cepat					BB: Anak belum bisa mengerjakan beberapa kegiatan secara cepat MB: Anak sudah dapat mengerjakan beberapa kegiatan secara cepat dengan bantuan guru. BSH: Anak sudah dapat mengerjakan jumlah kegiatan secara cepat tanpa bantuan guru. BSB: Anak sudah bisa mengerjakan kegiatan secara cepat tanpa bantuan guru dan bisa membantu teman yang lain.
3.	Anak mencoba hal-hal baru					BB: Anak tidak mampu mencoba hal-hal baru MB: Anak mampu mencoba hal-hal baru tetapi dengan bantuan guru. BSH: Anak mampu mencoba hal-hal baru tanpa bantuan guru. BSB: Anak mampu mencoba hal-hal baru dan mampu membantu temannya

4.	Anak memiliki kemampuan membuat hasil karya yang berbeda					BB: Anak tidak memiliki kemampuan untuk membuat hasil karya yang berbeda. MB: Anak memiliki kemampuan untuk membuat hasil karya yang berbeda tetapi dengan bantuan guru. BSH: Anak memiliki kemampuan membuat hasil karya yang berbeda tanpa bantuan guru. BSB: Anak memiliki kemampuan membuat hasil karya yang berbeda yang kuat dan mampu membantu sesama temannya.
5.	Anak mampu menunjukkan ide atau pendapatnya					BB: Anak tidak mampu menunjukkan ide atau pendapatnya. MB: Anak mampu menunjukkan ide atau pendapatnya tetapi dengan bantuan guru BSH: Anak mampu menunjukkan ide atau pendapatnya tanpa bantuan guru. BSB: Anak mampu menunjukkan ide atau pendapatnya dan membantu sesama temannya.

Teknik Analisis Data

Data hasil pengamatan yang dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif untuk mengetahui skor maksimal yang dicapai. Analisis data hasil observasi aktivitas siswa dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mengacu pada indikator berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun yaitu: 1) memiliki rasa ingin tahu, 2) mampu mengerjakan beberapa kegiatan secara cepat, 3) mencoba hal-hal baru, 4) kemampuan untuk membuat hasil karya yang berbeda, 5) kemampuan menunjukkan ide atau pendapatnya. Penentuan kriteria mengacu pada rumus yang dikembangkan oleh Anzwar (2007: 108) Rentang skor kriteria penilaian aktivitas siswa dalam kelompok dihitung dengan menggunakan rumus pada tabel 1 berikut:

Tabel 3.3
Kriteria Penilaian Aktivitas Anak

No	Rentang Skor	Kategori
1.	$X > M + 1,5s$	BSB
2.	$(M + 0,5s < X \leq M + 1,5s$	BSH
3.	$(M - 0,5s < X \leq M + 0,5s$	MB
4.	$(M - 1,5s < X \leq M - +0,5s$	BB

Sumber : Kategorisasi Berdasarkan Model Distribusi Normal (Azwar: 2007: 108)

Keterangan: M= Mean Ideal

s = Standar Deviasi

X= skor

Untuk mencari mean ideal dan standar deviasi ideal, dapat menggunakan rumus:

Mean Ideal (M) = $1/2$ (skor minimal + skor maksimal)

Standar deviasi ideal (S) = $1/6$ (skor maksimal – skor minimal)

Dari tabel 1 diatas, dapat ditentukan kriteria penilaian tiap aspeknya. Jumlah aspek yang dinilai terdiri dari 5 aspek dengan skala penilaian 1 sampai 4. Jika dari semua aspek diberi skor 1 maka skor capaiannya adalah $5 \times 1 = 5$. Sedangkan jika setiap aspek diberi skor 4, maka skor capaiannya adalah $5 \times 4 = 20$. Maka akan diperoleh:

Mean Ideal (M) = $1/2$ (skor minimal + skor maksimal)

= $1/2 (5 + 20)$

= 12,5

Standar Deviasi Ideal (S) = $1/6$ (skor maksimal- skor minimal)

= $1/6 (20 -5)$

= 2,5

Mengacu pada kriteria penilaian aktivitas siswa pada tabel 3.2 di atas maka diperoleh:

$M + 1,5s = 12,5 + (1,5 \times 2,5) = 12,5 + 3,75 = 16,25$

$M + 0,5s = 12,5 + (0,5 \times 2,5) = 12,5 + 1,25 = 13,75$

$M - 1,5s = 12,5 - (0,5 \times 2,5) = 12,5 - 1,25 = 11,25$

$M - 1,5s = 12,5 - (1,5 \times 2,5) = 12,5 - 3,75 = 11,25$

Dengan demikian batasan kategori aktivitas siswa dapat ditetapkan sebagaimana ditentukan pada tabel 2 berikut.

Tabel 3.4
Kategori Aktivitas Siswa

No	Rentang Skor	Kategori
1.	$X > 16,25$	BSB
2.	$13,75 < X \leq 16,25$	BSH
3.	$11,25 < X \leq 13,75$	MB
4.	$8,75 < X \leq 11,25$	BB

Adapun keberhasilan terhadap pengamatan aktivitas belajar siswa selama proses tindakan minimal berkategori baik.

Kriteria Keberhasilan

Menurut Sudjiono, (2010: 23), Kriteria keberhasilan apabila adanya perubahan kearah yang lebih baik, dan tujuan dari pelaksanaan tindakan ini yaitu meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan Ape Outdoor. Peneliti dapat dikatakan berhasil apabila mencapai 85% atau secara klasikal dengan kriteria BSH.

Untuk mengetahui keberhasilan secara klasikal dapat menggunakan rumus:

$$P = f/n \times 100\%$$

Keterangan:

P: Angka Presentase

F: Frekuensi yang dicari

N: Number of case atau jumlah frekuensi

Berdasarkan hasil observasi di PAUD Saraswati, menunjukkan bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun masih rendah. Dilihat dari indikator berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun adalah anak memiliki rasa ingin tahu, anak mampu mengerjakan beberapa kegiatan secara cepat, mampu mencoba hal-hal baru, membuat hasil karya yang berbeda, menunjukkan ide atau pendapatnya.

Idealnya kemampuan kreativitas anak dapat berkembang apabila dalam suatu lembaga memanfaatkan Ape Outdoor untuk meningkatkan kreativitasnya. Pemanfaatan Ape Outdoor dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya, berpikir kreatif, mampu menciptakan suatu karya. Untuk itu perlu adanya pendampingan khusus terkait penggunaan Ape Outdoor tersebut oleh pendidik yang ada di satuan pendidikan. Untuk mengatasi permasalahan di atas, dapat dilakukan dengan berbagai cara dengan mencoba memanfaatkan Ape Outdoor dalam proses kegiatan belajar dan bermain. Salah satu alternatifnya adalah dengan menggunakan Ape Outdoor. Untuk memperoleh gambaran secara riil, dilakukan sebuah penelitian tentang upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media Ape Outdoor tahun ajaran 2022/2023. Untuk mengetahui sejauhmana penggunaan Ape Outdoor dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Saraswati. Maka dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Metode observasi dan dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencari tahu bagaimana penggunaan Ape Outdoor serta pengaruhnya terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian, dapat diperoleh kesimpulan Bahwa penggunaan alat permainan edukatif aoutdoor dapat memberikan rangsangan sensorik dan motorik yang penting untuk perkembangan fisik anak. Aktivitas seperti berlari melompat dan bermain di alam terbuka dapat koordinasi motorik dan keseimbangan. Kelebihan alat permainan edukatif aoutdoor dapat mempermudah guru dalam memfasilitasi kegiatan dan media pembelajaran. Untuk itu, pendidik perlu kreatif dalam menyediakan alat permainan edukatif aoutdoor dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Debeturu dan Wijayaningsih. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi*, 3(1), 233-240.
- Masganti Sit, dkk. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Nurani Yuliani, dkk. (2020). Memacu Kreativitas Melalui Bermain. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ratih Kusumawardani, dkk. (2018). Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan DIKMAS*, 13 (1), 11-16.
- Sari, Y. Sri dkk. (2021). Hubungan Kekeberatan dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*. 2 (1), 612.
- Sri Hardiningsih Hanafi, dkk. (2015). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas Di TK Kota Bima. *Jurnal JPPM*, 2 (2), 215-225.
- Susanto, Ahmad. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sujiono Yuliani, dkk. (2010). Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: PT Indeks.
- Qomariyah, Siti, Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Outdoor Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Tk Di Kecamatan Tandes Surabaya, Skripsi. Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2016.
- Sarilah, Analisis Masalah-Masalah Pembelajaran Sains dan Pemecahannya Ditinjau dari Pendekatan Kontekstual, dalam *Jurnal JESI vol1 no 1*, juni, 2017.
- Slamet Suyanto, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2003. Sujiono dan yuliani nuraini, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: Puskur, 2009.