

PERMAINAN LEGO: UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS AUD

Anggil Viyantini Kuswanto¹ (UIN Raden Intan Lampung, Indonesia)

Cahniyo Wijaya Kuswanto² (UIN Raden Intan Lampung, Indonesia)

Erfha Nurrahmawati³ (UIN Raden Intan Lampung, Indonesia)

Neni Mulya⁴ (UIN Raden Intan Lampung, Indonesia)

Kanada Komariyah⁵ (UIN Raden Intan Lampung, Indonesia)

Co-Author Email: anggil@radenintan.ac.id

Abstrak: Kreativitas bagian penting yang harus di kembangkan dalam perkembangan anak usia dini, karena kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran berpikir tidak berkembang Karena untuk menciptakan sesuatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan berdasarkan yang cukup tinggi pula. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan lego. Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif, dengan subjek yaitu pendidik dan 14 peserta didik adapun objek penelitian yang peneliti gunakan yaitu upaya dalam mengembangkan Kreativitas anak melalui permainan lego. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya permainan lego dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Upaya dalam mengembangkan kreativitas melalui permainan lego yaitu penyediaan sarana permainan lego yang banyak, memberi kesempatan pada anak untuk menjalin komunikasi dan hubungan sosial dengan temannya, memberikan inovasi-inovasi kegunaan dan membentuk lego dengan bentuk-bentuk yang bervariasi, memberikan kesempatan waktu yang cukup untuk berkreasi, Mendukung anak mengingat kembali dan saling menceritakan pengalamannya
Kata kunci: permainan Lego; Perkembangan kreatifitas AUD; upaya pendidik

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang mengalami proses pertumbuhan dan juga perkembangan yang sangat pesat (Awan and Hasibuan). bahkan dapat di katakana sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Sehingga perlunya Pendidikan yang dilaksanakan sebelum jenjang pendidikan dasar hal ini menjadi suatu upaya pembinaan, pemberian stimulus atau rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani dengan demikian memiliki kesiapan (Susanto).

Perkembangan otak anak usia dini sangatlah pesat untuk menangkap hal-hal yang harusnya lebih bersifat mendasar untuk mengenalkan peranan dirinya dan lingkungan disekitarnya (Farida and Mulyani). Tak hanya itu secara umum juga pendidikan juga sebagai wahana interaksi antara individu dalam meningkatkan mutu manusia yang akan ditandai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan kemajuan sebuah negara(Sartika and Erni Munastiwi). Dengan demikian Proses yang ada di dalam pendidikan tentunya tidak mengabaikan pentingnya kreativitas.

Pengembangan kreativitas anak usia dini perlu dilakukan karena berfungsi mengembangkan kecerdasan dan kemampuan dalam lancar berpikir untuk menciptakan suatu produk yang baru (Widya and Aini Lubis). Hal ini perlunya stimulus yang dilakukan bahwa setiap kegiatan belajar sambil bermain mempunyai pengaruh yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala kegiatan,kepuasan,kreativitas dan imajinasi (Kartini and Susilawati). Dengan demikian, anak dapat menjadi kreatif melalui kegiatan bermain Permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah media permainan Lego sedangkan Ningtyas mengemukakan bahwa Bermain lego dapat meningkatkan pola pikir dan kreativitas anak dengan metode bermain sambil belajar (Vera Agustina , Fitriah Hayati).

Melalui kegiatan bermain lego diharapkan dapat membantu mengasah perkembangan kognitif anak Dengan mengalami langsung, anak diharapkan lebih semangat belajar, tidak bosan, menyenangkan dan lebih aktif dalam mengembangkan kreativitasnya. Tidak hanya itu,lego juga dapat mengasah penalaran tajam pada anak. Dimana dengan lego anak dapat berkreasi sesuai dengan imajinasinya sendiri sehingga anak dapat menyelesaikan masalah yang ia hadapi dalam membuat kreasinya (Luly et al.).

Guru memegang peran yang sangat strategis terutama dalam membentuk watak .. bentuk pengembangan kreatifitas anak usia dini dapat melalui 4P yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk sehingga kemampuan seseorang dalam berproses untuk menciptakan suatu hasil (Akhyun). Sehingga Anak yang mempunyai kreativitas dibutuhkan guru yang kreatif pula, guru yang kreatif dapat ditunjukan dengansikap guru yang mampu menggunakan berbagai pendekatan dan variasi dalam proses pembelajaran. Guru dalam menyampaikan proses pembelajaran harus mempunyai strategi yang dibutuhkan untuk dikembangkan dalam diri anak untuk mengekspresikan ide, gagasan, pemikiran dan pendapat yang dituangkan kedalam hasil karya anak. Hal ini kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui berimajinasi, permainan dan aktivitas yang menyenangkan.

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara salah satunya dengan permainan lego, dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara karena melalui permainan lego anak dapat mengeksplorasi imajinasinya dengan berbagai bentuk dengan menggunakan lego. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana upaya pengembangan kreatifitas AUD melalui permainan Lego?

METODE

Metode penelitian menggunakan penelitian kualitatif yang dimana Penelitian yang bertujuan guna memahami suatu fenomena sosial melalui proses interaksi komunikasi yang mendalam (Anggraini and Wulandari). teknik pengumpulan dengan triangulasi sumber dan metode, analisis data bersifat induktif/kualitaif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Dalam penelitian ini Subjek penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik di di Tk Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara. Penentuan subjek dilakukan saat penulis mulai memasuki lapangan dan selama pra penelitian berlangsung. sedangkan Objek penelitian ini adalah upaya guru dalam mengembangkan Kreativitas anak melalui permainan lego di TK Wiyata Bhakti

HASIL PENELITIAN

Berikut ini merupakan data hasil penelitian yang sudah dirangkum menurut dengan fokus penelitiannya berdasarkan hasil analisis data observasi dan wawancara di TK Wiyata Bhakti bahwa diperlukan rancangan Kegiatan pembelajaran dengan melalui permainan lego sebagaiberikut , dan akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Menyediakan sarana permainan lego

Tahap awal yang dilakukan guru adalah menyediakan dan mengadakan permainan lego pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada anak. Berdasarkan hasil observasi penulis di lapangan, tahap awal yang dilakukan guru adalah menyiapkan media pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada anak. Seperti media pembelajaran atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada anak. Dalam tahap awal ini terlebih dahulu guru mempersiapkan rancangan pembelajaran, media lego, memperlihatkan gambar lego, menjelaskan gambar lego.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang di lakukan peneliti bahwa diTK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai dapat disimpulkan bahwa guru telah melakukakan upayanya menyiapkan media lego dan membuat RPPH sebelum dimulai kegiatan berlangsung dengan tujuan untuk memudahkan saat kegiatan pembelajaran.

2. Guru menyediakan kesempatan kepada anak

Pendidik memberikan kesempatan kepada anak untuk memiliki hubungan sosial baik dengan teman, guru dan lingkungan sekitar dengan menempatkan bahan dan alat seta tempat yang cukup Setelah guru menyiapkan media lego hendaknya guru juga menyediakan kesempatan kepada anak untuk hubungan sosial dengan temannya.

Seperti yang dijelaskan oleh guru TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai yaitu ibu Siti sebagai berikut.

“Sebelum kegiatan berlangsung saya membagi anak-anak menjadi beberapa kelompok kecil setiap kelompoknya ada yang 3 orang dan 4 orang, itu saya lakukan agar anak-anak bisa berinteraksi dan memiliki hubungan sosial yang baik dengan temannya, disitu juga saya bisa mengajarkan anak agar bisa sabar dalam bermain, dan tidak saling berebut dalam bermain lego.”

Hal ini senada dengan observasi yang peneliti lakukan di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai bahwa sebelum dimulainya kegiatan guru memberi kesempatan kepada anak untuk berhubungan sosial dengan temannya.

3. Guru memberikan instruksi dengan tema kegiatan

Guru hendaknya memberikan instruksi atau contoh bagaimana cara membuat lego sesuai dengan tema kegiatan agar anak lebih paham dalam bermain lego. Dan seharusnya sebelum anak usia dini melakukan kegiatan hendaknya guru memberikan contoh dan memberi arah kepada anak. Melalui hasil observasi yang telah dilakukan peneliti menemukan bahwa sebelum kegiatan di mulai guru memberikan instruksi bagaimana cara membuat suatu lego kepada anak-anak memberikan arahan cara bermain lego, cara menyusun lego. Langkah ini bersifat pemanasan artinya secara tidak langsung mengajarkan anak memahami kegiatan yang akan dilakukan.

Seperti yang di ungkapkan guru di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai yaitu ibu Siti sebagai berikut :“Sebelum memulai kegiatan saya memberikan contoh bagaimana cara membuat suatu bentuk lego sesuai dengan tema yang sudah di tentukan agar mudah di mengerti oleh anak murid ketika kegiatan sudah di mulai”

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Siti guru di TK Wiyata Bhakti bahwa guru terlebih dahulu mencontohkan bagaimana cara membuat suatu bentuk lego. Hal ini senada dengan observasi yang peneliti lakukan di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara bahwa guru telah melakukan upayanya untuk memberi instruksi bagaimana membuat suatu bentuk lego sesuai dengan tema agar anak lebih mudah dalam kegiatan.

4. Guru memberikan setiap anak waktu yang cukup

Pendidik memberikan waktu yang cukup untuk anak berkreasi sesuai imajinasi dan kreativitasnya Setelah memberikan instruksi bagaimana cara membuat suatu bentuk lego, Pada tahap ini, guru membagikan kerangka lego yang akan di mainkan atau di susun oleh anak. Setelah itu guru memberikan arahan dan cara-cara menyusun lego sesuai dengan masing-masing lego yang dimainkan. Guru memberikan anak waktu untuk berkreasi sesuai imajinasi dan kreativitasnya sendiri. Seperti yang di ungkapkan ibu Siti guru di TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai yakni sebagai berikut.

“iya setelah memberikan contoh membuat bentuk lego, menjelaskan tentang tema kegiatan saya memberi waktu dan kesempatan kepada anak untuk berkreasi membuat lego sesuai kreativitasnya dan imajinasi anak”

5. Guru mengajukan dan diskusi tentang pembangunan untuk memperkuat dan memperluas bahasa anak

Selanjutnya setelah guru memberikan waktu kepada anak untuk berekreasi lalu pada tahap ini guru mengajukan pertanyaan dan mengajak anak untuk diskusi untuk memperluas bahasa anak dan memperluas pengetahuan anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti yang dilakukan guru melakukan langkah

selama kegiatan berlangsung guru mengajak anak berdiskusi dan mengajukan pertanyaannya kepada anak tentang pembangunan yang sedang di buat anak-anak. Hal ini senada dengan hasil wawancara penulis kepada salah satu seorang guru TK Wiyata Bhakti Hulu Sungkai Lampung Utara yang bernama ibu Siti, yaitu sebagai berikut.

“Cara saya mengevaluasi hasil kegiatan permainan lego anak ketika permainan berlangsung saya mengajak anak diskusi dan bertanya-tanya tentang lego yang mereka buat, selain itu juga tujuan mengevaluasi ini untuk memperkuat bahasa anak.”

6. Guru mendukung anak untuk mengingat kembali dan saling menceritakan pengalaman mainnya

Selanjutnya setelah kegiatan selesai kemudian guru mendukung anak untuk mengingat kembali dan saling menceritakan pengalaman mainnya agar anak dapat mengingat kegiatannya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dapat diketahui bahwa guru melakukan kegiatan bermain selalu diadakannya evaluasi kegiatan yang telah dilakukan kegiatan. Adapun kegiatan setelah metode bermain lego guru mengajak anak duduk berkumpul dengan mengevaluasi apa saja yang sulit dilakukan oleh anak, dengan cara mencontohkan dan mengulang kembali apa yang di mainkan anak.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka dapat disimpulkan bahwa guru telah melakukan upayanya untuk mengingat kembali dengan bercerita dan mengevaluasi pengalaman main anak, sehingga anak dapat menceritakan pengalamannya dalam bermain.

Dari hasil penelitian penerapan permainan lego untuk mengembangkan kreativitas anak di TK Wiyata Bhakti terkhusus, penggunaan permainan lego dengan langkah-langkah yang telah peneliti simpulkan melalui teori Latif Mukhtar (Latif Mukhtar dkk).

PEMBAHASAN

Kemampuan berfikir untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, belum ada sebelumnya yang berupa suatu ide, gagasan, hasil karya serta respon, dari situasi yang tidak terduga (Lestari et al.). Sabri and Yanuartuti berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk berfikir, tentang cara baru dan tidak biasa, datang dengan solusi yang unik (Sabri and Yanuartuti). Media memberikan kesempatan kepada anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan anak secara langsung (Syawalia et al.) salah satunya yaitu melalui media APE lego memberikan peluang bagi anak untuk aktif bermain, anak-anak akan lebih cepat untuk mempelajari suatu konsep dengan ketrlibatan

secara aktif yang di emolementasikan melalui aktifitas kerja tangan untuk membentuk, membuat garis lurus menyusung menjadi menara bahkan memberikan kesempatan bagi anak untk mengerjakan suatu pekerjaan berkelompok, sehingga anak berkomunikasi dan berinteraksih denga kawankawannya. Montolalu mengatakan bahwa, APE lego ini sangat fungsional untuk anak, seni membentuk dengan memanfaatkan APE lego memiliki fungsi melatih daya kreativitas dalam masa perkembangannya disamping itu, melalui aktivitas bermain dengan lego yang di emplementasikan melalui tindakan membentuk menyusun lego tanpa disadari anak telah digiring untuk berkonsentrasi dalam meperoleh keterampilan (skill) tertentu (Montolalu).

Setiap anak yang memiliki perkembangan yang berbeda-beda ada yang mulai berkembang dan ada yang sudah berkembang sesuai harapan. Ada anak yang terlihat sudah mampu membuat hasil karya yang berbeda dari temannya, dan mampu membuat hasil karya menggunakan media lego sesuai dengan pengalaman yang mereka lihat, seperti anak yang bernama Izam. Izam pada indikator memiliki daya imajinasi dan merasa tertantang oleh kemajemukan, disaat kegiatan permainan lego berlangsung disitu Izam membuat hasil yang berbeda dengan temannya dan berbeda dari tema yang sudah di tentukan, Izam membuat kolam berenang menggunakan media lego. Saat peneliti bertanya kepada Izam ia menjawab sedang membuat kolam berenang yang besar dan banyak orang di pinggir kolam berenang, Izam terinspirasi karena pernah kekolam renang yang banyak orangnya. Tetapi pada indikator aptitude sub indikator memiliki rasa ingin tahu, ketika di dalam kelas Izam cenderung diam dan tidak terlalu banyak bertanya kepada guru ketika dari mulainya kegiatan sampai berakhirnya kegiatan.

Di saat itulah guru harus memerhatikan dan lebih peka terhadap anak, pada indikator mana saja yang anak belum berkembang. Maka dari situlah bisa dilakukan upaya secara efektif. Selain itu, guru juga mempunyai trik sendiri dalam mengembangkan kemandirian pada anak dengan memberikan pujian dan tidak mengatakan salah dengan kata lain guru membiarkan anak untuk berimajinasi contoh, memberikan kegiatan untuk membuat bentuk dari lego misal membuat bentuk kendaraan (Musman), agar anak bisa melakukan kegiatan tersebut guru mempraktikkan terlebih dahulu kegiatan apa yang akan dilakukan. Setelah melakukan kegiatan tersebut guru memberikan reward kepada anak berupa acungan jempol atau pujian agar anak semangat dan lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan tersebut. Dan tidak mengatakan salah kepada anak yang tidak membuat bentuk yang sama dengan teman yang lainnya.

Menurut Mayang Sari bahwa dengan memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak dapat mendukung perkembangan kreativitas anak (Dasopang et al.). pujian harus di berikan ketika anak berhasil melakukan proses kreatifnya, pujian hendaknya diberikan bukan berdasarkan hasil melainkan lebih pada proses. Dengan itu dapat mendorong kreativitas pada anak. Senada dengan Utami Munandar bahwa falsafah mengajar yang dapat mendorong berkembangnya potensi kreatif anak salah satunya yaitu dengan memberi hadiah yang lebih ditekankan pada sesuatu yang bersifat simbolis seperti pujian, bukan yang bersifat materi (Utami Munandar).

Dalam jurnal Fadillah dkk bahwa Guru di memiliki cara dalam mengembangkan kreativitas anak salah satunya dengan menyediakan lingkungan yang mengizinkan anak untuk menjelajah dan bermain tanpa pengekangan (Fadillah et al.). Kemudian di beberapa

kesempatan guru menyediakan lingkungan yang mengizinkan anak untuk bermain ketika materi kegiatan sudah selesai. Anak-anak yang sudah menyelesaikan materi kegiatan di hari itu diberi kesempatan kepada guru untuk bermain di kelas dengan sarana permainan yang sudah di sediakan. Menyediakan lingkungan untuk anak bermain ini membuat anak menjadi lebih bisa mengeksplor lingkungan ketika bermain, melepas emosi negatif pada diri anak, dan memberikan rasa aman secara psikologis pada anak.

Menurut Montolalu bahwa manfaat sikap senang bermain bagi anak adalah sebagai berikut, bermain memicu kreatifitas anak, bermain bermanfaat mencerdaskan otak anak, bermain bermanfaat menanggulangi konflik bagi anak, bermain bermanfaat untuk melatih empati, bermain bermanfaat mengasah panca indera, bermain sebagai media terapi /pengobatan, bermain itu melakukan penemuan (Montolalu). Sejalan dengan pendapat Menurut Sujiono permainan dapat membebaskan anak dalam menggali potensi diri, berimajinasi, serta berkreativitas. Bermain dan permainan memiliki arti penting bagi perkembangan anak (Sujiono)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan dan diuraikan mengenai kegiatan permainan lego dalam mengembangkan kreativitas anak, maka dapat disimpulkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan lego telah diterapkan dengan baik sesuai dengan permainan penmbangunan, Upaya guru mengembangkan kreativitas melalui permainan lego yang diterapkan oleh guru menggunakan dengan langkah-langkah bermain pembangunan yaitu, penyediaan sarana permainan lego yang banyak, memberi kesempatan pada anak untuk menjalin komunikasi dan hubungan sosial dengan temannya, memberikan inovasi-inovasi kegunaan dan membentuk lego dengan bentuk-bentuk yang bervariasi, memberikan kesempatan waktu yang cukup untuk berkreasi, Mendukung anak mengingat kembali dan saling menceritakan pengalaman mainnya. Upaya guru yang dilakukan sesuai dengan strateginya. Agar pembelajarannya lebih menarik dan terpahami. dalam mengembangkan kreativitas anak dengan memberi waktu dan ruang bermain dan memberi pujian kepada anak ketika menyelesaikan suatu proses pembelajaran

DAFTAR REFERENSI

- Akhyun. " Analisis Manfaat Finger Painting Dalam Mengembangkan Kreativitas Berbasis Konsep Pribadi, Proses, Pendorong, Produk (4P) Bagi Anak Usia Dini." *Jurnal Cikal Cendekia*, vol. 02, no. 01, 2021, pp. 1-10,
file:///C:/Users/User/Downloads/admin,+Akhyun+1-10.pdf.
- Anggraini, Putri Dewi, and Siti Sri Wulandari. " Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, vol. 9, no. 2, 2020, pp. 292-99,
doi:10.26740/jpap.v9n2.p292-299.
- Awan, Very, and Masliyah Hasibuan. "Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya

- Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini." *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 2, 2020, pp. 62–70, doi:10.26877/paudia.v9i2.6736.
- Dasopang, Husna Bulkis, et al. "Faktor Keseimbangan Statis Tubuh , Kecepatan Dan Kelincahan Gerak Pada Anak Sekolah Dasar Usia 6 Sampai 9 Tahun Dengan Flatfoot." *Jsk*, vol. 4, 2018, pp. 58–64.
- Fadillah, Siti, et al. "Pengaruh Kekerasan Verbal Dan Pola Asuh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pelita PAUD*, vol. 6, no. 2, 2022, pp. 321–27, doi:10.33222/pelitapaud.v6i2.1984.
- Farida, Nur, and Pamungkas Stiya Mulyani. "Studi Analisis Kesiapan Penguatan Relevansi Lembaga PAUD Sebagai Fase Pondasi Kurikulum Merdeka." *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 12, no. 1, 2023, pp. 89–102, doi:10.26877/paudia.v12i1.15091.
- Kartini, Kartini, and Indria Susilawati. "Pengaruh Media Pembelajaran Lego Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *DUNIA ANAK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, 2018, pp. 33–43, doi:10.31932/jpaud.v1i2.386.
- Latif Mukhtar dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi*. 1st ed., kencana prenada media group, 2016.
- Lestari, Asih Setya Tri, et al. "ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM MEMBUAT KARYA DEKORATIF." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir*, vol. 09, no. 02, 2023, pp. 4234–46.
- Luly, Julia, et al. "Deskripsi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Bermain Lego Di TK Kartini." *Student Journal Of Early Childhood Education (SJECE)*, vol. 3, no. 1, 2023, pp. 9–16, <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/SJECE/article/view/1097/551>.
- Montolalu. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2005.
- Musman, Asti. *Seni Mendidik Anak Di Era 4.0 (Segala Hal Yang Perlu Anda Ketahui Dalam Mendidik Anak Di Era Milenial; Mewujudkan Anak Cerdas, Mandiri, Dan Bermental Kuat)*. 2020, <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=p3D0DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=,+guru+juga+punya+trik+sendiri+dalam+mengembangkan+kemandirian+pada+anak+dengan+memberikan+pujian+dan+tidak+mengatakan+salah+dengan+kata+lain+guru+membiarkan+anak+untuk+berimajina>.
- Sabri, Indar, and Setyo Yanuartuti. *Teori Kreatifitas Dan Pendidikan Kreativitas*. Lakeisha, 2019.
- Sartika, and Erni Munastiwi. "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi' in Yogyakarta." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, 2019, pp. 35–50, doi:10.14421/jga.2019.42-04.

Sujiono, yuliani nurani. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Cet ke VII, PT Indeks Permata Puri Media, 2013.

Susanto, Ahmad. *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Kencana, 2018.

Syawalia, Ghina Fairuz Fakhirah, et al. "Studi Literatur: Media Pembelajaran Yang Digunakan Untuk Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun." *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 11, no. 2, 2022, pp. 510-21, doi:10.26877/paudia.v11i2.11919.

Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.

Vera Agustina , Fitriah Hayati, dan Fitriani. "ANALISIS KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN LEGO PADA ANAKKELOMPOK B5 DI TK POTEUMEUREUHOM BANDA ACEH." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, vol. 3, no. 2, 2022.

Widya, Masitah, and Fadilatul 'Aini Aini Lubis. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi." *Seminar Nasional Teknologi Edukasi Dan Humaniora*, vol. 1, no. 1, 2021, pp. 6-21, <https://jurnal.ceredindonesia.or.id/index.php/sintesa/article/view/340>.