

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN WARNA
DENGAN MEDIA BENANG PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI PAUD SEMAI HARAPAN BANGSA**

Farahita Iestari¹, Muazar Habibi², I Made Suwasa Astawa³, Ni Luh Putu Nina Sriwarthini⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

Alamat e-mail : Farahitalestari26@gmail.com¹; muazar.habibi@unram.ac.id²; made.astawa@unram.ac.id³; ninasriwarthini@unram.ac.id⁴

ABSTRACT

The research is motivated by the fact that children's creativity can be developed through play because if it is balanced with play, children can learn to control themselves, understand life, understand their own world. This research aims to describe the planning, implementation and evaluation of activities to develop children's creativity through playing with colors using thread as a medium for children aged 5-6 years at PAUD Semai Harapan Bangsa. This research used descriptive qualitative research with 13 children as subjects. Data was collected through observation, interviews and documentation. The data analysis technique used in this research was descriptive qualitative. The steps in starting research activities using color games with thread media are as follows: (1) Planning to develop children's creativity through color games with thread media for children aged 5-6 years at PAUD Semai Harapan Bangsa (2) Planning to develop children's creativity through playing with colors using thread as a medium for children aged 5-6 years at PAUD Semai Harapan Bangsa. (3) Evaluation of activities to develop children's creativity through playing with colors using threads for children aged 5-6 years at PAUD Semai Harapan Bangsa. The results of this research in color games using thread as a medium, there were 13 children with 25 indicators. used, the number of children 11 children received the criteria for developing according to expectations (BSH) and 2 children received the criteria for starting to develop (MB). The results of the study obtained a score of at least 67 with the Criteria Starting to Develop (MB) and a maximum of 87 with the Criteria Developing. As Expected (BSH) and from these results it is said to be successful because it exceeds the average success indicators for the Developing According to Expectations (BSH) criteria.

Keywords: Creativity, Color Play Using Yarn Media

ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi oleh Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui bermain karena bila diimbangi dengan bermain anak dapat belajar mengendalikan dirinya sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi kegiatan mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Semai Harapan Bangsa. Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian 13 anak. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data

yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif. Adapun Langkah dalam memulai kegiatan penelitian dengan menggunakan permainan warna dengan media benang sebagai berikut: (1) Perencanaan mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Semai Harapan Bangsa (2) Perencanaan mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Semai Harapan Bangsa. (3) Evaluasi kegiatan mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Semai Harapan Bangsa. Hasil penelitian ini dalam permainan warna dengan media benang, terdapat 13 orang anak dengan 25 indikator. yang digunakan, jumlah anak 11 orang anak mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan 2 orang anak mendapat kriteria mulai berkembang (MB). pada hasil penelitian diperoleh skor paling kecil 67 dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dan paling besar 87 dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan dari hasil tersebut dikatakan berhasil karna melampaui indikator keberhasilan rata-rata kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Kata kunci: Kreativitas , Permainan Warna Dengan Media Benang

A. Pendahuluan

Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan

perkembangan yang sangat pesat bahkan sering dikatakan sebagai “golden age” (usia keemasan) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya. Anak usia dini merupakan anak pada rentang usia 0-8 tahun. Pada usia tersebut sangat menentukan bagi anak untuk mengembangkan seluruh potensinya dalam membentuk karakter dan kepribadian. Dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan

dengan semua aspek perkembangan kecerdasan anak melalui bermain. Menurut Annafi (2022), Anak Usia Dini merupakan anak yang berada dalam tahapan usia 0-6 tahun. Memiliki sifat yang unik dan memiliki karakteristik berbeda yang sesuai dengan tahapan usianya masing-masing. Masa peka anak usia dini berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Rentang ini merupakan masa yang sangat menentukan keberhasilan anak di kehidupan selanjutnya (Lestari & Puspitasari 2022).

Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui bermain karena bila diimbangi dengan bermain anak dapat belajar mengendalikan dirinya sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya sendiri. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak (Hassanah, 2022). kreativitas adalah

kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dari mengaktifkan semua kemampuan organisme (Fattahna, 2021).

Sedangkan menurut (Nafisah,2020) kreativitas merupakan kemampuan memikirkan sesuatu yang baru serta adanya sebuah jalan keluar yang unik pada sebuah masalah. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah meningkatkan kualitas hidupnya. Anak memiliki potensi kreativitas alami, maka akan senantiasa menumbuhkan aktivitas yang sarat dengan ide-ide kreatif. Secara natural anak memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu menurut caranya sendiri menurut (Fazira,2022)

Media merupakan alat yang sangat membantu dalam

proses belajar mengajar terutama di Taman Kanak-kanak. Dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar kepada anak didiknya. Pentingnya media dalam belajar mengajar adalah dapat membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi anak-anak dan memperbarui semangat mereka untuk memantapkan pengetahuan pada anak-anak serta menghidupkan suasana kegiatan pembelajaran. Di dalam pembelajaran juga terdapat media dengan tujuan mempermudah peserta didik untuk belajar materi (Setyowati, 2023). Adapun fungsi media adalah perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong anak belajar cepat dan merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman yang signifikan (Astawa, 2022).

Adapun manfaat benang menurut Silva (2019), mempunyai manfaat untuk melatih koordinasi mata, koordinasi tangan dan kelenturan tangan. Anak-anak

juga akan belajar melaksanakan tugas sampai akhir

Menurut Putri (2022), warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia

Dari beberapa pendapat diatas, dapat dipahami bahwa media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar yang aktif dan menyenangkan terjadi. PAUD Semai Harapan Bangsa merupakan subjek penelitian pada penelitian ini khususnya pada kelompok B. Pembelajaran kreativitas ter program dalam bentuk pembelajaran menggunakan permainan warna dengan benang, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti. Terdapat permainan baru yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak, PAUD Semai Harapan Bangsa

menggunakan permainan yang menurut peneliti jarang ditemui di lembaga-lembaga lainnya.

Kreativitas adalah suatu aktivitas kognitif yang nantinya akan menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu hal (Mastanora 2018). Melalui berbagai macam kegiatan kreatif yang dilakukan oleh guru dan anak, dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bebas mengekspresikan ide dan imajinasinya dalam berkreativitas, serta penyediaan sarana dan sumber belajar yang beragam diharapkan anak dapat mengembangkan ide dan imajinasi yang baik sehingga dapat menstimulasi kreativitas anak dengan baik. Sebenarnya perkembangan kreativitas sudah terdapat dalam perkembangan kognitif dan seni anak. Sebab dalam berkreativitas akan membutuhkan imajinasi yang menuntut anak untuk berpikir (Fitri, 2021).

maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang mengembangkan kreativitas anak yang berjudul: “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan

Warna Dengan Media Benang Pada Kelompok B di Paud Semai Harapan Bangsa”.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif (deskriptif). Bogdan dan Taylor dalam Abdussamad (2017), mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Ciri-ciri dari penelitian deskriptif adalah menitik beratkan pada observasi dan suasana alamiah. Peneliti harus terjun ke dalam situasi yang sebenarnya, melihat situasinya dan berbaur dalam konteks yang sebenarnya. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus. data dan analisis data yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana Pelaksanaan Kegiatan permainan warna dengan media benang di di PAUD Semai Harapan Bangsa yang berjumlah 13 anak dengan

spesifikasi 5 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan.

Sugiyono,(2018)

menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari awal wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi.

Objek penelitian ini mengenai penggunaan permainan warna dengan media benang untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok B. Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian kualitatif deskriptif ini maka pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. observasi partisipatif, yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber dalam penelitian.

Pada observasi partisipatif ini data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak. Adapun data yang peneliti peroleh melalui observasi adalah sebagai

berikut: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi kegiatan dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada kelompok B di PAUD Semai Harapan Bangsa.

Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan cara mengajukan pertanyaan berkaitan dengan apa yang dibuat atau dilakukan anak pada saat kegiatan permainan warna dengan media benang..

Dokumentasi biasanya berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode wawancara dalam penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut adalah paparan hasil penelitian terkait hasil observasi dapat disajikan data-data tentang mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada kelompok B usia 5-6 tahun di PAUD Semai Harapan Bangsa:

1.Perencanaan

Mengembangkan Kreativitas

Anak Melalui Permainan warna dengan media benang pada kelompok B di PAUD Semai Harapan Bangsa

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada perencanaan yang disusun yaitu Perencanaan Pembelajaran Harian (RPPH), Namun setelah adanya RPPH pendidik disana tidak mengumpulkan anak untuk diberi pengarah dan aturan dalam permainan tetapi langsung saja pada pokok pembahasannya sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran.

Adanya perencanaan tersebut dengan menetapkan tujuan yang akan dicapai seperti mengalokasikan waktu, menentukan topik, menentukan sub topik, dan menentukan sub-sub topik menentukan media sumber belajar dan metode apa yang akan digunakan.

2. Pelaksanaan

Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan warna dengan media benang pada kelompok B di PAUD Semai Harapan Bangsa.

Tabel 1. Hasil observasi pengembangan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak usi 5-6 tahun di PAUD Semai Harapan Bangsa

No	Nama anak	Hasil setelah kegiatan		kriteria
		Jumlah	Persentase	
1	AFN	86	86%	BSH
2	ANA	86	86%	BSH
3	DRA	87	87%	BSH
4	HNF	79	79%	BSH
5	IGS	82	82%	BSH
6	NEA	81	81%	BSH
7	KNA	86	86%	BSH
8	MYA	87	87%	BSH
9	RHN	68	68%	MB
10	RYN	67	67%	MB
11	SML	77	77%	BSH
12	SNK	85	85%	BSH
13	SNM	80	80%	BSH
Rata-rata		1051	81%	BSH

Berdasarkan pengamatan secara keseluruhan, dari 13 anak, mayoritas (11 anak) masuk dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), yang berarti mereka telah berkembang sesuai harapan. Rata-rata nilai adalah 81%,

menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah memahami dan mampu mengaplikasikan teknik permainan warna dengan media benang. Dua anak (RHN dan RYN) masuk dalam kategori MB (Mulai Berkembang), menunjukkan bahwa mereka masih membutuhkan bimbingan tambahan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan permainan warna dengan benang efektif dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan motorik halus anak usia 5- 6 tahun di PAUD Semai Harapan.

3.Evaluasi kegiatan permainan warna dengan media benang untuk mengembangkan kreativitas anak pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Semai Harapan Bangsa

1. Beberapa hal-hal yang sudah terlaksana dengan baik pada penelitian ini yaitu: 1).Guru sudah melaksanakan kegiatan sesuai RPPH yang dibuat dengan permainan warna dengan media benang 2).

Guru harus memastikan bahwa waktu yang dialokasikan untuk kegiatan ini cukup untuk semua anak. Guru harus bersikap fleksibel dalam memberikan tambahan waktu jika diperlukan.

Capaian Perkembangan Indikator meliputi BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik). Dengan demikian guru mengetahui perkembangan anak.

2.Hasil karya pengembangan kreativitas anak melalui permainan warna

Dari hasil karya anak masing-masing anak menunjukkan pendektan yang berbeda dalam memanfaatkan media benang dan warna. Setiap karya mencerminkan keunikan imajinasi, emoasi, dan cara berpikir anak-anak ,menunjukkan bahwa permainan warna dengan media benang adalah cara yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak, sekaligus melatih kemampuan berekspresi anak.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada usia 5-6 tahun di PAUD Semai Harapan Bangsa. Berdasarkan observasi dan analisis yang dilakukan, terdapat beberapa hal penting yang menjadi sorotan dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan ini.

1. Perencanaan kegiatan Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan warna dengan media benang anak usia 5-6 Tahun di PAUD Semai Harapan Bangsa.

Pada tahap perencanaan, PAUD Semai Harapan Bangsa telah menyusun Rencana Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang menjadi dasar pelaksanaan kegiatan. Perencanaan ini mencakup alokasi waktu, penentuan topik, Sub topik dan sub topik, serta

pemilihan media dan metode pembelajaran. Menurut Musyarrofah, (2023)

mengemukakan bahwa membuat perencanaan secara tertulis memiliki banyak keuntungan. Dalam hal ini membantu pendidik untuk melakukan aktivitas mengajar yang fokus pada aktivitas yang sesuai dengan sifat, kepentingan, kebutuhan, kemampuan, dan potensi anak-anak.

di PAUD Semai Harapan Bangsa anak usia 5-6 tahun atau kelompok B, dan juga dengan melihat kemampuan dan perkembangan peserta didik.

2. Pelaksanaan kegiatan dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan warna dengan media benang pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Semai Harapan Bangsa

Pelaksanaan kegiatan permainan warna dengan media benang dilakukan dalam beberapa tahapan: kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Berdasarkan pernyataan diatas seorang guru juga harus selalu melihat perkembangan anak dan

melihat ketertarikan terhadap individu siswa. Menurut Astini (2023) masa usia dini merupakan masa dimana otak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Untuk itu anak diberikan pendidikan sesuai dengan perkembangannya dan tidak dapat dipaksakan tetapi harus selalu diberi stimulus agar dapat berkembang dengan baik sama seperti siswa yang lain.

Penjelasan diatas Pada kegiatan permainan warna untuk mengembangkan kreativitas anak menerapkan beberapa hal, yaitu kegiatan pembukaan atau kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup di kelompok B PAUD Semai Harapan Bangsa.

3.Evaluasi kegiatan permainan warna dengan media benang untuk mengembangkan kreativitas anak pada anak usia 5-6 tahun atau kelompok B di PAUD Semai Harapan Bangsa.

Evaluasi kegiatan dilakukan berdasarkan indikator perkembangan kreativitas anak yang diukur dengan kriteria BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang

Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Sebagian besar anak, yakni 11 dari 13 anak, berada dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), yang menunjukkan bahwa mereka telah mampu mengaplikasikan teknik permainan warna dengan media benang dengan baik. Rata-rata hasil dari kelompok anak ini adalah 81%, yang menunjukkan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

D. Kesimpulan

1. Perencanaan kegiatan permainan warna bahwasanya sebelum dimulainya pembelajaran guru sudah terlebih dahulu menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Setelah adanya RPPH pendidik disana tidak mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan tetapi langsung saja pada pokok pembahasannya sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran.

2.Pelaksanaan permainan warna dengan media benang dilakukan dalam tiga tahap:

pembukaan, kegiatan inti, dan penutupan. Pada tahap inti, anak-anak diberikan kebebasan untuk memilih warna dan membuat bentuk-bentuk kreatif menggunakan benang yang telah dicelupkan ke dalam pewarna. Guru memberikan instruksi minimal dan membiarkan anak bereksplorasi, memberikan bantuan hanya jika diperlukan. Hal ini mendukung kreativitas dan keterampilan motorik halus anak.

3. Evaluasi kegiatan permainan warna dengan media benang untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun atau kelompok B di PAUD Semai Harapan Bangsa

Dari hasil observasi, mayoritas dari 13 anak 11 anak menunjukkan perkembangan yang sesuai harapan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Mereka mampu menggunakan kombinasi warna dan menciptakan pola yang bervariasi. Dua anak berada dalam kategori MB (Mulai Berkembang), menunjukkan kebutuhan untuk lebih banyak bimbingan dan latihan. Rata-rata perkembangan anak berada pada persentase 81%, yang menunjukkan efektivitas kegiatan

ini dalam mengembangkan kreativitas anak

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. 2017. "Metode Penelitian Kualitatif." *Universitas Nusantara PGRI Kediri* 01:1-7.
- Annafi, Nurfidianty. 2022. "Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Rumah Tangga Pada Pembelajaran Sains Anak Usia Dini." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952. 2(1):136-42.
- Astawa, I. Made Suwasa, Muazar Habibi, Baik Nilawati Astini, and Ningsih Tri Anita Wahyu. 2022. "Mengembangkan Kreativitas Melalui Media Sedotan Plastik Pada Anak Kelompok B Di TK Adrikna Apitaik Kecamatan Pringgabaya Kabupaten Lombok Timur." 3(1):380-85.
- Astini, Baik Nilawati, Muazar Habibi, I. Made Suwasa Astawa, & Findy Febrianty Lusiana. 2023. "Penerapan Boneka Jari Sebagai Media Dalam Meningkatkan Bahasa Sasak Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Melati Desa Nyurlembang Kecamatan Narmada Tahun 2021." *Jurnal Mutiara Pendidikan* 3(1):31-37. doi: 10.29303/jmp.v3i1.3610.

- Fattahna, Marisa, I. Made Suwasa Astawa, Muazar Habibi, and Ika Rachmayani. 2021. "Mengembangkan Kreativitas Mewarnai Melalui Kegiatan Stempel Dari Bahan Tumbuhan Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Mutiara Pendidikan* 1(1):12–18. doi: 10.29303/jmp.v1i1.2885.
- Fazira, yulia era, Baiq Nilawati Asini, Ika Rachmayani. 2022. "Mengembangkan Kemampuan Kreativitas Melalui Mozaik Pada Anak Kelompok B Di TK NEGERI 02 PRINGGABAYA." הארץ 3(8.5.2017):2003–5.
- Fitri, Rahima. 2021. "Efektivitas Permainan Warna Media Benang Untuk Stimulasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk It Cendekia Aceh Besar." 6.
- Hasanah, Lathipah, Ika Nurul Amalia, Muthia Ambar Wulan, Baiq Sabilla Berliana, and Fathul Habib Sholeh. 2022. "Aljabar Untuk Anak Usia Dini." *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):79–84. doi: 10.36456/incrementapedia.vol4.no2.a6560.
- Lestari, Susetya Diah, and Intan Puspitasari. 2022. "Aktivitas Permainan Estafet Bola Modifikasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(2):752–60. doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1024.
- Mastanora, Refika. 2018. "Dampak Tontonan Video Youtube Pada Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* 1(2):47–57.
- Musyarrofah, Maftuhatul. 2023. "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Kelompok B Di Raudhatul Athfal Miftahul Ulum Sucolor Maesan Bondowoso."
- Putri, Aulia. 2022. "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Azkia Sukabumi Bandar Lampung." *Al-Athfaal* 36–37.
- Setyowati, Juli. 2023. "Efektivitas Media Kartu Kata Dan Gambar Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Anak Usia Dini." *Journal of Education Research* 4(3):1014–20. doi: 10.37985/jer.v4i3.211.
- Silva, sinta. 2019. "Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Di RA At Taslim Pangalengan." 3(1):68.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.