

Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa

Wardani

TK Ar Roja

wardahdaniokay@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin pada siswa Taman Kanak-Kanak (TK) Ar Roja. Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, dan bermain merupakan salah satu cara efektif untuk merangsang potensi tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa TK Ar Roja yang berjumlah 20 anak. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan plastisin sebagai media bermain secara signifikan meningkatkan kreativitas anak. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir imajinatif, pemecahan masalah, serta kemampuan motorik halus. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar metode bermain plastisin lebih sering diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di TK untuk mendukung perkembangan kreativitas anak.

Kata Kunci: Kreativitas Anak, Metode Bermain

ABSTRACT

This research aims to increase children's creativity through the plasticine play method in Ar Roja Kindergarten (TK) students. Creativity is one of the important aspects of early childhood development, and play is one of the effective ways to stimulate this potential. The research method used is classroom action research (PTK) with a qualitative approach. The subject of the study was 20 students of Ar Roja Kindergarten. Data was collected through observation, interviews, and documentation. The results of the study showed that the use of plasticine as a play medium significantly increased children's creativity. Children showed improvements in imaginative thinking, problem-solving, and fine motor skills. Based on these findings, it is recommended that the plasticine play method be more often applied in learning activities in kindergarten to support the development of children's creativity.

Keywords: Children's Creativity, Play Methods

PENDAHULUAN

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal serta menemukan solusi inovatif untuk masalah yang ada. Kreativitas bukan hanya

menjadi aspek penting dalam perkembangan anak, tetapi juga merupakan dasar bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan adaptif di masa depan. Pada masa anak usia dini, kreativitas anak sering kali muncul melalui aktivitas bermain yang melibatkan berbagai imajinasi, eksplorasi, dan manipulasi objek. Bermain adalah dunia anak-anak di mana mereka belajar untuk mengenali lingkungan sekitar, mengembangkan keterampilan sosial, serta mengeksplorasi potensi diri.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran penting dalam memberikan stimulasi yang tepat untuk perkembangan kreativitas anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menyediakan media bermain yang merangsang daya pikir dan kreativitas anak. Di antara berbagai macam media bermain, plastisin merupakan salah satu alat yang sering digunakan dalam aktivitas pembelajaran di TK. Plastisin, yang dikenal sebagai bahan yang lunak dan mudah dibentuk, memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka dengan bebas tanpa batasan bentuk dan warna. Bermain plastisin juga melibatkan penggunaan kemampuan motorik halus yang penting dalam perkembangan anak.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, khususnya di Taman Kanak-Kanak, peningkatan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin masih belum banyak mendapat perhatian yang memadai. Sebagian besar pembelajaran di TK masih terfokus pada aspek kognitif seperti pengenalan angka dan huruf, dengan sedikit perhatian pada pengembangan aspek afektif dan psikomotorik, termasuk kreativitas. Padahal, pengembangan kreativitas pada usia dini merupakan fondasi penting bagi kemampuan berpikir kritis dan inovatif di masa mendatang.

Metode bermain plastisin menawarkan berbagai kelebihan dalam pengembangan kreativitas anak. Pertama, bermain plastisin mendorong anak untuk berpikir secara imajinatif dan kreatif, karena mereka dapat membentuk plastisin menjadi berbagai macam bentuk sesuai dengan imajinasi mereka. Proses ini tidak hanya melibatkan kreativitas, tetapi juga kemampuan berpikir spasial dan koordinasi mata-tangan. Kedua, bermain plastisin memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksperimen dengan warna, bentuk, dan tekstur, yang pada akhirnya dapat mengembangkan apresiasi estetika dan seni. Ketiga, melalui bermain plastisin, anak-anak belajar untuk menyelesaikan masalah, seperti bagaimana membuat plastisin tetap tegak atau bagaimana mencampur warna untuk mendapatkan warna yang diinginkan.

Di Taman Kanak-Kanak Ar Roja, kreativitas anak masih menjadi salah satu aspek yang perlu ditingkatkan. Observasi awal menunjukkan bahwa banyak anak yang masih kesulitan dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka, baik dalam aktivitas bermain maupun dalam kegiatan pembelajaran lainnya. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya media yang merangsang kreativitas serta pendekatan pembelajaran yang masih cenderung konvensional. Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas metode bermain plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Ar Roja.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK), yang memungkinkan peneliti untuk secara langsung mengamati dan mengintervensi proses pembelajaran di kelas. Dengan metode ini, diharapkan dapat diperoleh data yang akurat mengenai pengaruh bermain plastisin terhadap perkembangan kreativitas anak. Selain itu, penelitian ini juga berusaha untuk menggali bagaimana metode bermain plastisin dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran di TK.

Sebagai sebuah studi yang fokus pada peningkatan kreativitas, penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan kurikulum di TK. Dengan memahami

bagaimana metode bermain plastisin dapat merangsang kreativitas, para pendidik diharapkan dapat merancang aktivitas pembelajaran yang lebih bervariasi dan kreatif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi orang tua mengenai pentingnya bermain dalam perkembangan anak, sehingga mereka dapat mendukung aktivitas bermain kreatif di rumah.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini akan berfokus pada beberapa pertanyaan utama: (1) Bagaimana pengaruh metode bermain plastisin terhadap perkembangan kreativitas anak di TK Ar Roja? (2) Apa saja faktor-faktor yang mendukung dan menghambat efektivitas metode bermain plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak? (3) Bagaimana metode bermain plastisin dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di TK untuk mendukung perkembangan kreativitas anak?

Dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini, khususnya dalam hal pengembangan kreativitas. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif di TK, yang pada akhirnya akan membantu anak-anak untuk berkembang menjadi individu yang kreatif dan berdaya saing di masa depan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dalam proses pembelajaran dan mengamati perubahan yang terjadi dalam konteks yang nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan meningkatkan praktik pembelajaran melalui penggunaan metode bermain plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Ar Roja.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Ar Roja yang terletak di kabupaten Asahan kpta kisan. Penelitian berlangsung selama 3 bulan, dimulai dari bulan Januari hingga Maret 2024. Waktu ini dipilih untuk memberikan cukup waktu bagi penerapan metode dan pengamatan hasilnya.

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan:

Pada tahap ini, peneliti merancang rencana pembelajaran yang melibatkan metode bermain plastisin. Rencana ini mencakup kegiatan yang dirancang untuk merangsang kreativitas anak, seperti membuat bentuk-bentuk sederhana, menciptakan karakter dari plastisin, dan eksperimen warna. Selain itu, peneliti menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan serta menyusun alat evaluasi untuk mengukur kreativitas anak.

b. Pelaksanaan:

Pelaksanaan dilakukan dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang melibatkan bermain plastisin. Kegiatan ini dilakukan dalam 2 sesi setiap minggu selama 12 minggu. Setiap sesi dirancang untuk melibatkan anak dalam aktivitas yang berbeda, sehingga mereka dapat mengeksplorasi berbagai cara menggunakan plastisin. Selama kegiatan, guru memberikan bimbingan dan dukungan sesuai kebutuhan, namun memberikan kebebasan bagi anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka.

c. Observasi:

Observasi dilakukan secara berkelanjutan untuk menilai perkembangan kreativitas anak. Teknik observasi yang digunakan termasuk observasi

langsung selama kegiatan bermain, pencatatan perkembangan, serta wawancara dengan guru dan orang tua. Data observasi mencakup aspek-aspek seperti kemampuan anak dalam berpikir imajinatif, keterampilan motorik halus, dan kemampuan pemecahan masalah.

d. Refleksi:

Pada akhir setiap siklus, peneliti melakukan refleksi terhadap hasil observasi dan umpan balik dari guru serta orang tua. Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode bermain plastisin dan membuat perbaikan yang diperlukan untuk siklus berikutnya. Data dari refleksi juga digunakan untuk menyusun laporan akhir penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi peningkatan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin. Data dikumpulkan selama 12 minggu dari 20 siswa TK Ar Roja. Berikut adalah hasil analisis berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dikumpulkan.

1.1. Peningkatan Kreativitas Berdasarkan Observasi

Data dari lembar observasi dikumpulkan untuk menilai perubahan dalam kreativitas anak. Indikator kreativitas yang diamati mencakup imajinasi, kemampuan motorik halus, dan pemecahan masalah. Penilaian dilakukan pada awal penelitian (Pra-Tindakan) dan setelah penerapan metode bermain plastisin (Pasca-Tindakan).

Tabel 1 berikut menunjukkan rata-rata skor kreativitas anak berdasarkan observasi:

| Aspek Kreativitas | Pra-Tindakan (Minggu 1) | Pasca-Tindakan (Minggu 12) | Peningkatan (%) |
|-------------------------|-------------------------|----------------------------|-----------------|
| Imajinasi | 2.5 | 4.2 | 68.0 |
| Kemampuan Motorik Halus | 2.8 | 4.0 | 42.8 |
| Pemecahan Masalah | 2.6 | 4.1 | 57.7 |

Penjelasan Hasil

- Imajinasi: Pada tahap Pra-Tindakan, rata-rata skor imajinasi anak adalah 2.5, yang menunjukkan bahwa anak-anak cenderung memiliki imajinasi yang terbatas dalam aktivitas bermain. Setelah penerapan metode bermain plastisin, skor rata-rata meningkat menjadi 4.2. Peningkatan sebesar 68% menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam merangsang imajinasi anak.
- Kemampuan Motorik Halus: Kemampuan motorik halus anak, yang diukur dengan keterampilan dalam membentuk dan memanipulasi plastisin, menunjukkan peningkatan dari skor rata-rata 2.8 pada Pra-Tindakan menjadi 4.0 pada Pasca-Tindakan. Peningkatan sebesar 42.8% mencerminkan adanya perkembangan signifikan dalam kemampuan motorik halus anak.
- Pemecahan Masalah: Skor rata-rata untuk pemecahan masalah meningkat dari 2.6 menjadi 4.1, dengan peningkatan sebesar 57.7%. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mencari solusi kreatif selama aktivitas bermain plastisin.

Data Kualitatif dari Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru dan orang tua untuk mendapatkan pandangan mereka tentang perubahan yang terjadi pada anak-anak setelah penerapan metode bermain plastisin. Berikut adalah ringkasan hasil wawancara:

- a. Guru: Guru melaporkan bahwa anak-anak menjadi lebih antusias dan aktif selama kegiatan bermain plastisin. Banyak anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan untuk menyelesaikan tugas kreatif, seperti membentuk objek yang lebih kompleks dan menggunakan warna dengan lebih efektif. Guru juga mencatat bahwa interaksi sosial anak-anak selama kegiatan meningkat, dengan anak-anak lebih sering bekerja sama dan saling membantu.
- b. Orang Tua: Orang tua mengamati bahwa anak-anak mereka lebih tertarik pada kegiatan kreatif di rumah, seperti menggambar dan membentuk model dari berbagai bahan. Mereka juga mencatat bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berbicara tentang ide-ide kreatif mereka dan lebih sering bercerita tentang aktivitas bermain plastisin di sekolah.

Tabel Analisis Peningkatan Kreativitas

Tabel 2 menunjukkan hasil analisis peningkatan kreativitas berdasarkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi:

| Aspek Penilaian | Pra-Tindakan | Pasca-Tindakan | Peningkatan (%) | Keterangan |
|-----------------------------------|--------------|----------------|-----------------|---|
| Imajinasi | 2.5 | 4.2 | 68.0 | Meningkat signifikan |
| Kemampuan Motorik Halus | 2.8 | 4.0 | 42.8 | Meningkat, menunjukkan perkembangan |
| Pemecahan Masalah | 2.6 | 4.1 | 57.7 | Meningkat, lebih kreatif |
| Interaksi Sosial (Wawancara) | - | Positif | - | Anak lebih aktif dan bekerja sama |
| Ketertarikan di Rumah (Wawancara) | - | Positif | - | Anak lebih tertarik pada kegiatan kreatif |

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain plastisin secara signifikan meningkatkan kreativitas anak di TK Ar Roja. Peningkatan terlihat dalam berbagai aspek kreativitas, termasuk imajinasi, kemampuan motorik halus, dan pemecahan masalah. Data kualitatif dari wawancara dengan guru dan orang tua serta dokumentasi aktivitas anak mendukung temuan dari data observasi.

Peningkatan imajinasi, kemampuan motorik halus, dan pemecahan masalah menunjukkan bahwa metode bermain plastisin tidak hanya membantu anak-anak dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka tetapi juga memperbaiki keterampilan penting lainnya yang berhubungan dengan perkembangan anak usia dini. Interaksi sosial yang lebih baik dan ketertarikan anak pada kegiatan kreatif di rumah menambah bukti bahwa metode ini berdampak positif pada perkembangan holistik anak.

Penelitian ini memberikan bukti yang kuat bahwa bermain plastisin adalah metode yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak. Dengan hasil ini, diharapkan

metode bermain plastisin dapat diintegrasikan lebih luas dalam kurikulum TK untuk mendukung perkembangan kreativitas anak secara maksimal.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain plastisin secara signifikan meningkatkan kreativitas anak di TK Ar Roja. Pembahasan ini akan menguraikan temuan penelitian dalam konteks literatur terkini mengenai pengembangan kreativitas anak usia dini, serta membandingkannya dengan studi-studi sebelumnya.

1. Peningkatan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Plastisin

Hasil observasi menunjukkan bahwa imajinasi anak mengalami peningkatan sebesar 68%, kemampuan motorik halus meningkat 42.8%, dan pemecahan masalah meningkat 57.7%. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Prasetyo dan Rahardjo (2021) yang menunjukkan bahwa media manipulatif seperti plastisin dapat merangsang perkembangan imajinasi dan kreativitas anak dengan memberikan kebebasan dalam bereksperimen dan menciptakan berbagai bentuk (Prasetyo & Rahardjo, 2021).

Plastisin sebagai alat bermain memiliki karakteristik yang mendukung kreativitas anak, yaitu fleksibilitas dan kemudahan dalam membentuk berbagai macam objek (Wulandari, 2022). Plastisin memungkinkan anak untuk bereksperimen dengan berbagai bentuk dan warna, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan berpikir spasial dan imajinasi. Hal ini konsisten dengan teori yang dikemukakan oleh Kurniawan (2023), yang menyatakan bahwa aktivitas yang melibatkan manipulasi benda dapat memperkuat kemampuan kognitif dan motorik anak (Kurniawan, 2023).

2. Kemampuan Motorik Halus dan Pemecahan Masalah

Peningkatan kemampuan motorik halus sebesar 42.8% menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih terampil dalam manipulasi plastisin. Penelitian oleh Sari dan Setiawan (2022) menegaskan bahwa bermain dengan bahan seperti plastisin dapat membantu perkembangan motorik halus karena melibatkan keterampilan koordinasi tangan dan jari (Sari & Setiawan, 2022). Aktivitas ini memungkinkan anak untuk mengembangkan keterampilan motorik halus mereka dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Selain itu, peningkatan kemampuan pemecahan masalah sebesar 57.7% mengindikasikan bahwa metode bermain plastisin juga mendukung perkembangan keterampilan kognitif anak. Hal ini sesuai dengan temuan dari Nurhadi dan Susanto (2020), yang menunjukkan bahwa aktivitas yang melibatkan manipulasi bahan dapat mendorong anak untuk berpikir kreatif dan menemukan solusi inovatif untuk tantangan yang mereka hadapi (Nurhadi & Susanto, 2020). Dalam konteks ini, bermain plastisin tidak hanya merangsang kreativitas tetapi juga melatih anak untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah dengan cara yang kreatif.

3. Interaksi Sosial dan Ketertarikan di Rumah

Hasil wawancara dengan guru dan orang tua menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan dalam interaksi sosial dan ketertarikan terhadap kegiatan kreatif di rumah. Peningkatan interaksi sosial ini selaras dengan temuan dari Soetjipto (2021), yang menyatakan bahwa aktivitas bermain kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama antar anak (Soetjipto, 2021). Dalam kegiatan bermain plastisin, anak-anak tidak hanya bekerja secara individu tetapi juga

berkolaborasi dengan teman-teman mereka, yang mendukung perkembangan keterampilan sosial.

Ketertarikan anak terhadap kegiatan kreatif di rumah juga merupakan indikator positif dari keberhasilan metode ini. Penelitian oleh Adi dan Fadli (2022) menunjukkan bahwa pengalaman positif di lingkungan sekolah dapat memotivasi anak untuk melanjutkan aktivitas kreatif di rumah (Adi & Fadli, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain plastisin tidak hanya efektif dalam lingkungan sekolah tetapi juga mempengaruhi kebiasaan anak di luar sekolah.

4. Implikasi Terhadap Praktik Pendidikan

Temuan dari penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pendidikan di TK. Penggunaan metode bermain plastisin dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Hal ini sesuai dengan rekomendasi dari buku "Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik" oleh Setiawan (2022), yang menyarankan penggunaan media manipulatif dalam pembelajaran anak usia dini untuk mendukung perkembangan kreatif dan motorik (Setiawan, 2022).

Para pendidik di TK Ar Roja dan institusi pendidikan lainnya disarankan untuk mengintegrasikan aktivitas bermain plastisin secara rutin dalam kurikulum mereka. Aktivitas ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan kreativitas mereka tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan motorik halus dan kognitif. Selain itu, kegiatan ini juga dapat membantu meningkatkan interaksi sosial di antara anak-anak, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial mereka.

5. Keterbatasan Penelitian dan Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian ini dilakukan pada kelompok kecil di satu TK, sehingga generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas mungkin terbatas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan berbagai lokasi untuk menguji efektivitas metode bermain plastisin secara lebih luas.

Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi bagaimana faktor-faktor lain, seperti dukungan orang tua dan pelatihan guru, mempengaruhi efektivitas metode ini. Penelitian yang melibatkan pendekatan longitudinal untuk menilai dampak jangka panjang dari metode bermain plastisin juga dapat memberikan wawasan tambahan mengenai keberlanjutan manfaatnya bagi perkembangan kreativitas anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin pada siswa TK Ar Roja, dapat disimpulkan bahwa metode ini efektif dalam merangsang kreativitas anak usia dini. Temuan utama dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Kreativitas Anak: Metode bermain plastisin menunjukkan peningkatan signifikan dalam imajinasi, kemampuan motorik halus, dan pemecahan masalah anak. Skor rata-rata imajinasi meningkat sebesar 68%, kemampuan motorik halus sebesar 42.8%, dan pemecahan masalah sebesar 57.7%.
2. Dampak pada Interaksi Sosial dan Ketertarikan di Rumah: Penelitian juga menemukan bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan dalam interaksi sosial dan ketertarikan terhadap kegiatan kreatif di rumah setelah penerapan

metode bermain plastisin. Anak-anak lebih aktif berkolaborasi dengan teman-teman mereka dan lebih tertarik dalam aktivitas kreatif di luar sekolah.

3. Implikasi untuk Praktik Pendidikan: Penggunaan metode bermain plastisin di TK dapat menjadi strategi yang efektif untuk mendukung perkembangan kreativitas anak. Penelitian ini menyarankan agar metode ini diintegrasikan lebih luas dalam kurikulum pendidikan anak usia dini untuk memaksimalkan potensi kreatif anak-anak.
4. Keterbatasan dan Saran Penelitian Selanjutnya: Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ukuran sampel dan lokasi yang terbatas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan lokasi yang berbeda untuk memperluas generalisasi hasil. Pendekatan longitudinal juga dapat memberikan wawasan tambahan mengenai dampak jangka panjang dari metode bermain plastisin.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, W., & Fadli, R. (2022). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Aktivitas Kreatif di Rumah*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 45-56.
- Aini, M. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Metode dan Aplikasi*. Jakarta: Penerbit Inovasi.
- Andini, R. (2022). *Strategi Pengajaran Kreativitas untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Mandiri.
- Cahyadi, I. (2020). *Peran Media Manipulatif dalam Pembelajaran Kreatif*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 13(2), 78-89.
- Darmadi, S. (2021). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Pembelajaran*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(3), 112-124.
- Dewi, N. (2022). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini dengan Media Kreatif*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 34-47.
- Fauzi, A. (2021). *Pendekatan Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 45-58.
- Ginanjari, R. (2023). *Aktivitas Manipulatif untuk Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 15(2), 67-80.
- Hadi, M. (2022). *Pendidikan Keterampilan Motorik Halus Anak*. Jakarta: Penerbit Akademia.
- Hidayat, D., & Sari, L. (2020). *Efektivitas Media Plastisin dalam Pengembangan Kreativitas Anak*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(4), 101-113.
- Indriyani, D. (2021). *Penggunaan Plastisin dalam Pembelajaran Kreatif Anak*. Yogyakarta: Penerbit Kreatif.
- Kurniawan, A. (2023). *Pendidikan Anak Usia Dini: Pendekatan Kreatif dalam Pengembangan Kognitif dan Motorik*. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Mahendra, R. (2022). *Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak dengan Media Bermain*. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 14(1), 45-59.
- Munir, T. (2021). *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Aktivitas Bermain*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 89-101.
- Nurhadi, S., & Susanto, T. (2020). *Pengaruh Aktivitas Manipulatif terhadap Keterampilan Kognitif Anak*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 123-135.
- Prasetyo, H., & Rahardjo, H. (2021). *Penggunaan Media Plastisin dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 67-78.
- Putra, Y. (2021). *Media Pembelajaran dan Kreativitas Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 12-24.

- Ramli, E. (2020). *Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 12(3), 55-68.
- Rini, S. (2021). *Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Penerbit Pelajar.
- Safira, D. (2022). *Aktivitas Kreatif untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 20(1), 67-79.
- Sari, D., & Setiawan, S. (2022). *Pengaruh Bermain Plastisin terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 14(1), 55-67.
- Setiawan, B. (2022). *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Penerbit Cendekia.
- Sigit, P. (2020). *Pengembangan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(4), 34-47.
- Soetjipto, A. (2021). *Pendidikan Karakter dan Keterampilan Sosial pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Karakter, 7(1), 89-101.
- Supriyanto, A. (2022). *Pembelajaran Kreatif untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Berkah.
- Utami, L. (2021). *Strategi Pembelajaran Motorik Halus pada Anak*. Jurnal Pendidikan Anak, 10(2), 78-89.
- Wulandari, N. (2022). *Efektivitas Media Manipulatif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 11(2), 34-47.
- Yuliana, R. (2022). *Mengintegrasikan Kreativitas dalam Pembelajaran Anak*. Jurnal Pendidikan dan Psikologi, 14(2), 101-115.
- Zainuddin, M. (2020). *Pendekatan Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Inovatif.
- Zulfiqar, H. (2021). *Peningkatan Kemampuan Motorik dan Kreativitas Anak Melalui Bermain*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 13(4), 67-80.