

Peran Metode Bermain dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Siti Khodijah^{1*}, Cindy Atika Rizki²

^{1,2}Sains Komputasi dan Kecerdasan Digital, Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

Email: ^{1*}sitikhodija31@gmail.com, ²cindyatika100e@gmail.com

(*Email Corresponding Author: sitikhodija31@gmail.com)

Dikirim: 23 Oktober 2025 | Diterima: 10 Desember 2025 | Dipublish: 31 Desember 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Bermain bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga media pembelajaran yang efektif dalam merangsang imajinasi, pemecahan masalah, serta keterampilan sosial anak. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi literatur, penelitian ini menemukan bahwa metode bermain berkontribusi signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil penelitian menegaskan bahwa penerapan metode bermain perlu diintegrasikan dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini untuk mengoptimalkan potensi kreatif mereka.

Kata Kunci: Metode Bermain; Kreativitas; Anak Usia Dini; Pendidika.

Abstract

This study aims to examine the role of play methods in developing early childhood creativity. Play is not only a form of entertainment but also an effective learning medium to stimulate imagination, problem-solving, and children's social skills. Using a qualitative approach through literature review, this study found that play methods significantly contribute to children's creativity development in cognitive, affective, and psychomotor aspects. The results emphasize that the implementation of play methods should be integrated into early childhood education to optimize their creative potential.

Keywords: play method, creativity, early childhood, education.

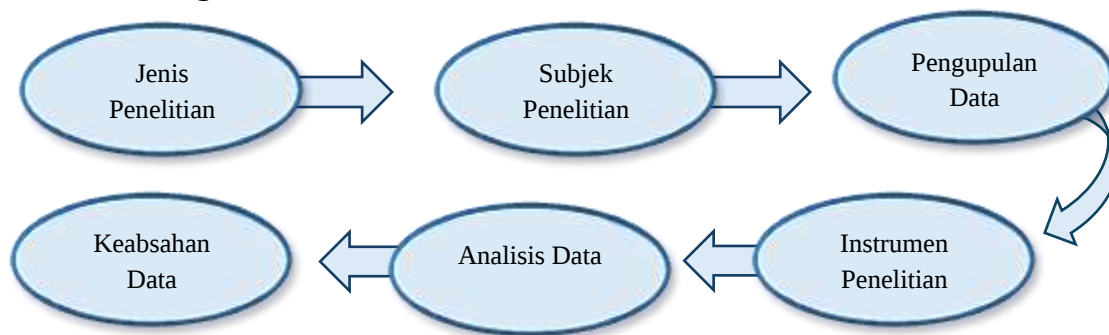
1. Pendahuluan

Anak usia dini, khususnya dalam rentang usia 0-6 tahun, berada dalam fase perkembangan yang krusial yang dikenal sebagai "periode emas" (golden age) di mana mereka memiliki kemampuan luar biasa untuk menyerap berbagai stimulus lingkungan. Dalam konteks ini, pendidikan dianggap sebagai fondasi penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan mereka, termasuk kreativitas. Kreativitas anak tidak hanya berkaitan dengan seni, tetapi juga meliputi kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan situasi baru (Apsari et al., 2023; Hasanah et al., 2024; MAULUDIYAH et al., 2022; Mayar et al., 2022). Metode pembelajaran yang efektif dalam mengoptimalkan potensi kreatif anak adalah dengan menggunakan pendekatan bermain. Bermain bukan hanya aktivitas hiburan, tetapi juga alat pembelajaran yang signifikan, di mana anak dapat belajar mengenali diri, memperluas imajinasi, dan mengembangkan keterampilan sosial dan emosional (Apriyani, 2021; Arifin et al., 2022; Mayar et al., 2022; Ratna & Imamah, 2023). Melalui berbagai jenis permainan, seperti permainan balok, permainan peran, dan permainan tradisional, anak tidak hanya belajar konsep dasar tetapi juga keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan di masyarakat (Arifin et al., 2022; Hasanah et al., 2024; Mayar et al., 2022). Lebih jauh lagi, kreativitas pada anak usia dini dapat diukur dari beberapa indikator seperti kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas (Azizah, 2024; Ningsih & Fauzi, 2023). Penelitian menunjukkan bahwa melalui bermain, anak diberi kesempatan untuk bereksperimen dan mengekspresikan diri secara bebas, yang sangat mendukung proses pengembangan kreativitas mereka (Lukawati et al., 2023; Umah & Rakimahwati, 2021; Wahyuni, 2023). Namun demikian, penerapan metode bermain tidak selalu mulus karena ada tantangan seperti kurangnya pandangan positif terhadap bermain dari beberapa pendidik yang masih memandangnya sebagai aktivitas sekunder dibandingkan dengan kegiatan akademik. Hal ini menunjukkan perlunya perubahan paradigma dalam pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini untuk mengakui pentingnya bermain dalam perkembangan anak (Al-quddus & Dona, 2021; Munar & Maemonah, 2022; Wibiarani & Wati, 2023).

Tantangan tambahan muncul dari perkembangan teknologi, yang menghadirkan peluang dan hambatan dalam konteks bermain. Dengan munculnya permainan digital, anak mungkin kurang berinteraksi secara sosial. Namun, jika diarahkan dengan baik, teknologi juga bisa menjadi alat edukatif dalam mengembangkan kreativitas anak (Apsari et al., 2023; Lestari & Handayani, 2024; Siregar & Dalimunthe, 2023; Wibiarani & Wati, 2023).

Oleh karena itu, peran pendidik dan orang tua sangat penting untuk mengarahkan bentuk permainan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak serta menjelaskan pentingnya bermain dalam pendidikan (Anggarani et al., 2022; Desi & Jaya, 2021; Destiyanti, 2024; Sabilla, 2022b). Penelitian ini bertujuan untuk mempertegas kembali peran metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Dalam kerangka teoretis, keunggulan metode bermain dapat dijelaskan melalui teori-teori perkembangan yang diajukan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang menekankan interaksi dan pengalaman sosial sebagai bagian integral dari proses belajar anak (Lestari & Handayani, 2024; Sabilla, 2022a). Dengan mengintegrasikan pendekatan bermain dalam kurikulum pendidikan anak usia dini, diharapkan akan terjadi peningkatan yang signifikan dalam kreativitas anak dan memperkuat dasar pendidikan mereka menuju tahap pendidikan selanjutnya. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik, orang tua, dan pemangku kebijakan dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis pada pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain, sehingga anak-anak tidak hanya bersenang-senang tetapi juga belajar secara efektif dalam lingkungan yang mendukung perkembangan mereka.

2. Metodologi Penelitian



Gambar 1. Struktur Penelitian

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah untuk menggambarkan, memahami, serta menganalisis peran metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini secara mendalam. Penelitian kualitatif relevan digunakan karena fenomena kreativitas anak tidak dapat sepenuhnya diukur dengan angka, melainkan perlu dilihat dari perilaku, interaksi, dan ekspresi anak selama proses bermain.

2.2. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian adalah anak usia dini pada rentang usia 4–6 tahun yang mengikuti kegiatan pembelajaran di salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kota Medan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, yaitu dengan mempertimbangkan kriteria tertentu, seperti usia anak, keterlibatan dalam kegiatan bermain, dan ketersediaan guru serta orang tua sebagai informan pendukung.

2.3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang relevan, penelitian ini menggunakan beberapa teknik, yaitu:

- Observasi: dilakukan untuk melihat secara langsung aktivitas bermain anak dan bagaimana aktivitas tersebut memunculkan kreativitas.
- Wawancara: dilakukan dengan guru dan orang tua untuk mendapatkan informasi mengenai penerapan metode bermain serta perubahan perilaku anak.
- Dokumentasi: berupa foto, catatan harian, dan hasil karya anak selama bermain.

2.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan pedoman wawancara. Lembar observasi dirancang untuk menilai indikator kreativitas anak seperti kelancaran ide, orisinalitas, keluwesan, dan elaborasi. Sementara pedoman wawancara berisi pertanyaan terbuka terkait penerapan metode bermain di kelas maupun di rumah. Tabel berikut menunjukkan indikator kreativitas anak usia dini yang dijadikan pedoman observasi:

Tabel 1. Indikator Penelitian

No	Indikator Kreativitas	Deskripsi Pengamatan
1	Kelancaran (Fluency)	Anak mampu menghasilkan banyak ide saat bermain.
2	Keluwesannya (Flexibility)	Anak mampu menggunakan berbagai cara atau strategi dalam bermain.
3	Orisinalitas (Originality)	Anak mampu menghasilkan ide atau tindakan yang unik dan berbeda dari teman nya.
4	Elaborasi (Elaboration)	Anak mampu mengembangkan ide lebih detail, misalnya menambahkan cerota dalam permainan peran.

2.5 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan model Miles & Huberman yang meliputi tiga tahap, yaitu:

- Reduksi Data – menyaring dan memilih data penting dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.
- Penyajian Data – menyusun data dalam bentuk deskripsi naratif, tabel, atau matriks agar lebih mudah dipahami.
- Kesimpulan – menganalisis pola temuan untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai peran metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

2.6 Keabsahan Data

Untuk memastikan validitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari anak, guru, dan orang tua. Sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan mengombinasikan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kota Medan dengan melibatkan anak usia 4–6 tahun. Peneliti melakukan observasi, wawancara dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi terhadap kegiatan bermain anak. Data yang diperoleh kemudian dianalisis berdasarkan indikator kreativitas, yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), orisinalitas (originality), dan elaborasi (elaboration).

3.1.1 Hasil Observasi Kegiatan Bermain

Observasi dilakukan selama beberapa pertemuan dengan fokus pada permainan edukatif, permainan peran (role play), serta permainan konstruktif (balok dan puzzle). Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak cenderung lebih aktif, bersemangat, dan mampu mengekspresikan ide-ide baru ketika terlibat dalam permainan yang memberi kebebasan bereksplorasi. Contoh nyata terlihat pada permainan balok, di mana beberapa anak tidak hanya menyusun bangunan sederhana, tetapi juga menambahkan elemen baru seperti menara, jembatan, hingga menciptakan cerita tentang bangunan tersebut. Hal ini menunjukkan adanya kemampuan elaborasi dan orisinalitas yang berkembang. Pada permainan peran, misalnya bermain “pasar-pasaran”, anak mampu mengekspresikan imajinasi dengan berpura-pura menjadi penjual dan pembeli. Mereka mengembangkan dialog spontan, mengatur harga, serta menggunakan benda sekitar sebagai alat pendukung. Aktivitas ini menumbuhkan keluwesan berpikir dan kreativitas verbal.

3.1.2 Hasil Wawancara dengan Guru dan Orang Tua

Guru menyatakan bahwa metode bermain membuat anak lebih mudah memahami konsep pembelajaran. Dibandingkan dengan metode ceramah, anak lebih fokus dan antusias saat belajar melalui bermain. Guru juga menilai bahwa kreativitas anak berkembang signifikan, terlihat dari keberanian anak dalam mengemukakan ide, penggunaan bahasa, serta keterampilan motorik halus dan kasar. Orang tua menyampaikan bahwa anak lebih sering bercerita tentang aktivitas bermain di sekolah. Beberapa anak juga mulai meniru aktivitas permainan di rumah, misalnya bermain dokter-dokteran atau memasak menggunakan peralatan sederhana. Orang tua melihat adanya perkembangan pada rasa ingin tahu dan kemandirian anak.

3.1.3 Data Dokumentasi

Dokumentasi berupa catatan harian guru, foto kegiatan, serta karya anak menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dari waktu ke waktu. Pada awalnya, banyak anak hanya mengikuti arahan guru. Namun setelah beberapa kali pertemuan, mereka mulai menciptakan ide sendiri, menambahkan variasi, serta bekerja sama dengan teman dalam permainan.

3.2 Analisis Data

Untuk menganalisis perkembangan kreativitas anak, peneliti menggunakan tabel berdasarkan indikator kreativitas yang diamati.

Tabel 2. Hasil Observasi Kreativitas Anak dalam Kegiatan Bermain

Indikator Kreativitas	Deskripsi Aktivitas Anak	Tingkat Perkembangan
Kelancaran (Fluency)	Anak mampu menyebutkan berbagai ide saat bermain balok, seperti membuat rumah, sekolah, dan jembatan.	Tinggi
Keluwesan (Flexibility)	Anak menggunakan berbagai strategi dalam menyusun permainan, misalnya mengubah peran saat bermain pasar.	Sedang - Tinggi
Orisinalitas (Originality)	Anak menciptakan bangunan dengan desain unik yang berbeda dari teman-teman lain.	Tinggi
Elaborasi (Elaboration)	Anak menambahkan detail cerita dalam permainan, misalnya melibatkan peran keluarga, hewan peliharaan, dan kendaraan	Tinggi

Tabel ini menggambarkan hasil observasi terhadap kreativitas anak dalam kegiatan bermain. Secara umum, indikator kreativitas berada pada kategori sedang hingga tinggi, dengan elaborasi dan orisinalitas menunjukkan perkembangan paling signifikan.

3.3 Pembahasan

3.3.1 Bermain Sebagai Media Pengembangan Kreativitas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Hal ini sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas utama anak untuk mengkonstruksi pengetahuan. Melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi, berimajinasi, dan mengembangkan keterampilan berpikir divergen. Permainan konstruktif, seperti balok dan puzzle, mampu menstimulasi kemampuan anak dalam menyusun ide, mengatasi tantangan, dan berpikir logis. Sementara itu, permainan peran mendorong anak untuk berkreasi dalam menggunakan bahasa, melatih empati, serta mengembangkan keterampilan sosial. Dengan demikian, bermain menjadi sarana efektif dalam menumbuhkan kreativitas yang holistik.

3.3.2 Indikator Kreativitas yang Berkembang

Berdasarkan hasil penelitian, semua indikator kreativitas (fluency, flexibility, originality, elaboration) berkembang cukup baik. Fluency terlihat ketika anak mampu menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat. Flexibility muncul saat anak mengubah strategi bermain sesuai situasi. Originality terlihat ketika anak menciptakan ide unik yang berbeda dari temannya. Sedangkan elaboration berkembang ketika anak menambahkan detail baru dalam permainan. Temuan ini memperkuat pendapat Guilford bahwa kreativitas bukan hanya kemampuan menghasilkan ide, tetapi juga keberanian mengembangkan, mengubah, dan memperluas ide tersebut.

3.3.3 Peran Guru dalam Mengarahkan Bermain

Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan kegiatan bermain agar lebih bermakna. Guru yang kreatif mampu merancang permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak, menyediakan media yang bervariasi, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Misalnya, guru tidak hanya memberi instruksi, tetapi juga memberi kebebasan anak untuk menentukan peran dan alur permainan. Hal ini memberi ruang bagi anak untuk bereksperimen dan mengembangkan kreativitas.

3.3.4 Peran Orang Tua dalam Mendukung Kreativitas

Selain guru, orang tua juga berperan penting dalam mendukung kreativitas anak. Berdasarkan hasil wawancara, anak yang mendapat dukungan bermain di rumah cenderung lebih berani bereksplorasi dan bercerita tentang ide-ide baru. Dukungan ini bisa berupa penyediaan waktu, ruang, serta alat bermain sederhana. Orang tua juga diharapkan tidak terlalu mengekang aktivitas bermain anak, karena bermain adalah proses belajar yang alami.

3.3.5 Tantangan dalam Penerapan Metode Bermain

Meskipun terbukti efektif, penerapan metode bermain juga menghadapi sejumlah tantangan. Beberapa di antaranya adalah:

- Paradigma pendidikan – masih ada guru dan orang tua yang menganggap bermain sebagai kegiatan sekunder dan kurang mendukung pencapaian akademik.
- Keterbatasan fasilitas – tidak semua PAUD memiliki media permainan edukatif yang memadai.

- c. Pengaruh teknologi – anak lebih tertarik pada gadget dibanding permainan tradisional, yang berpotensi mengurangi interaksi sosial.

Oleh karena itu, dibutuhkan upaya kolaboratif antara guru, orang tua, dan pemerintah untuk memastikan metode bermain dapat diintegrasikan secara optimal dalam pendidikan anak usia dini.

3.3.6 Relevansi dengan Teori Perkembangan Anak

Temuan penelitian ini konsisten dengan pandangan Vygotsky bahwa bermain adalah arena sosial tempat anak belajar melalui interaksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa. Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) yang dikemukakan Vygotsky menekankan bahwa anak dapat mengembangkan kemampuan lebih tinggi dengan dukungan orang lain. Dalam konteks ini, guru dan orang tua berperan sebagai fasilitator yang membantu anak mengembangkan kreativitas melalui bermain.

3.3.7 Dampak Jangka Panjang Kreativitas Anak

Kreativitas yang berkembang sejak dini memiliki dampak jangka panjang. Anak yang terbiasa berpikir kreatif akan lebih mudah menghadapi tantangan di masa depan, memiliki kemampuan pemecahan masalah, serta mampu beradaptasi dengan perubahan lingkungan. Kreativitas juga berkontribusi pada pembentukan karakter mandiri, rasa percaya diri, dan keterampilan sosial yang baik.

3.4 Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa implikasi dapat disimpulkan:

- a. Bagi guru – perlu merancang kegiatan bermain yang bervariasi, menyenangkan, dan menantang agar kreativitas anak semakin berkembang.
- b. Bagi orang tua – mendukung anak bermain di rumah dengan menyediakan alat sederhana dan memberi kebebasan berekspresi.
- c. Bagi lembaga pendidikan – menyediakan fasilitas bermain yang memadai serta melatih guru untuk kreatif dalam mengembangkan metode bermain.
- d. Bagi pembuat kebijakan – mengintegrasikan metode bermain dalam kurikulum PAUD sebagai pendekatan utama pengembangan kreativitas.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain memiliki peran yang sangat penting dan efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Bermain bukan hanya kegiatan rekreatif, tetapi merupakan media pembelajaran yang mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, terutama dalam hal berpikir kreatif, imajinasi, kemampuan memecahkan masalah, serta keterampilan sosial. Melalui permainan konstruktif, permainan peran, dan permainan edukatif lainnya, anak mampu menunjukkan kelancaran ide, keluwesan dalam berpikir, orisinalitas gagasan, serta kemampuan mengembangkan detail atau elaborasi. Peran guru dan orang tua menjadi faktor penentu dalam optimalisasi metode bermain. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan bermain yang aman, menarik, dan kaya stimulasi, sementara orang tua memberikan dukungan emosional dan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi di rumah. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kreativitas berkembang lebih baik ketika anak diberikan kebebasan berimajinasi serta dukungan dari lingkungan sekitar. Dengan demikian, metode bermain perlu terus diintegrasikan dalam kurikulum dan praktik pendidikan anak usia dini. Dukungan dari lembaga pendidikan, guru, dan orang tua akan memastikan anak mendapatkan kesempatan belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna, sehingga potensi kreatif mereka dapat berkembang secara optimal dan berkelanjutan.

5. Ucapan Terima Kasih

Dengan penuh rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam penyusunan jurnal ini. Penulis memberikan apresiasi kepada pihak lembaga Pendidikan Anak Usia Dini beserta para guru yang telah menyediakan kesempatan, fasilitas, serta informasi yang diperlukan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para orang tua dan anak didik yang telah berpartisipasi sebagai subjek penelitian, sehingga penulis dapat memperoleh data yang relevan dan akurat. Penghargaan yang setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan ilmiah, serta masukan yang konstruktif mulai dari tahap perencanaan hingga penyusunan akhir jurnal ini. Penulis menyadari bahwa penyelesaian jurnal ini tidak terlepas dari dukungan moral maupun akademik dari berbagai pihak. Semoga seluruh bantuan yang diberikan menjadi amal kebaikan dan jurnal ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini.

6. Daftar Pustaka

- Al-quddus, A., & Dona, G. R. (2021). Konsep Pengembangan Kreativitas Pendidikan Anak Usia Dini Kota Medan. *Jurnal Administrasi Publik Dan Kebijakan (Japk)*, 1(1). <https://doi.org/10.30596/japk.v1i1.6488>
- Anggarani, F. K., Setyowati, R., Satwika, P. A., & Andayani, T. R. (2022). Pengaruh Pendidikan Literasi Keuangan Dengan Pendekatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3836–3845. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1920>
- Apriyani, N. (2021). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126–140. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>
- Apsari, N. C., Nurfauziah, L. S., & Asiah, D. H. S. (2023). Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Share Social Work Journal*, 13(1), 11. <https://doi.org/10.24198/share.v13i1.40927>
- ARI, A., & TAŞGIN, E. (2023). The Relationship Between Organizational Social Capital, Organizational Identity and Organizational Trust Levels of Academicians in Sports Education Institutions. *Turkish Journal of Sport and Exercise*, 25(3), 433–445. <https://doi.org/10.15314/tsed.1378416>
- Arifin, A. W., Sutisna, I., & Arifin, I. N. (2022). Pengaruh Bermain Plastisin Dari Bahan Dapur Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pembina. *Sjece*, 2(2), 76–84. <https://doi.org/10.37411/sjece.v2i2.1054>
- Azizah, N. A. (2024). Ragam Metode Pembelajaran Menarik Untuk Anak Usia Dini : Konsep Dan Praktek. *Yby*, 8(1), 75. <https://doi.org/10.24853/yby.8.1.75-83>
- Desi, S., & Jaya, I. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membentuk Tanah Liat Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 2(02), 76–88. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i02.816>
- Destiyanti, I. C. (2024). Desain Instruksional Eksperimen Sains Sederhana Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita Paud*, 8(2), 412–419. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3793>
- Hasanah, L., Dewi, R. K., Maulida, A., Fanbilah, I. F., & Wardani, T. P. (2024). Model Kurikulum Dengan Pendekatan Sentra Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 8(1), 83–96. <https://doi.org/10.17509/jpa.v8i1.71765>
- Khayer, A., Jahan, N., Hossain, M. N., & Hossain, M. Y. (2021). The adoption of cloud computing in small and medium enterprises: a developing country perspective. *VINE Journal of Information and Knowledge Management Systems*, 51(1), 64–91. <https://doi.org/10.1108/VJKMS-05-2019-0064>
- Laorden, N. L., Sarmiento, J. M. P., Romo, G. D. A., Acuña, T. R., & Acopiado, I. M. A. (2022). Impact of supply chain disruptions during the COVID-19 pandemic to micro, small and medium enterprises in Davao Region, Philippines. *Journal of Asia Business Studies*, 16(3), 568–586. <https://doi.org/10.1108/JABS-05-2021-0216>
- Lestari, K. I., & Handayani, P. H. (2024). Pembelajaran STEAM Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun. *Edu-Riligia Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 8(1). <https://doi.org/10.47006/er.v8i1.19806>
- Lukawati, Laely, K., & Indiaty, I. (2023). Stimulasi Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain Dengan Media Tanah Liat Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad Journal on Early Childhood*, 6(3), 352–358. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.519>
- MAULUDIYAH, M., Darissilmi, I., Prawansa, I. I., Pangestuti, W., Maulidia, F. A., Kulsum, U., & Wahidah, R. (2022). Media Pembelajaran Kain Perca Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Islamic Edukids*, 4(1), 38–54. <https://doi.org/10.20414/iek.v4i1.4390>
- Mayar, F., Uzlal, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
- Munar, A., & Maemonah, M. (2022). Kreativitas Anak Usia Dini Perspektif Filsafat Ilmu. *Indonesian Journal of Early Childhood Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 190. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1042>
- Ningsih, A. C., & Fauzi, F. (2023). Desain Kreatif Lingkungan Bermain Luar Ruangan: Sebuah Solusi Bagi Heterogenitas Karakteristik Anak Usia Dini. *Pakar Pendidikan*, 21(2), 134–149. <https://doi.org/10.24036/pakar.v21i2.358>
- Nurwijayanto, P. R., Supanto, F., Setyawati, D., & Dharmawan, M. M. (2024). Analysis of Factors Influencing Technology Mastery in Technopreneur SMES in Malang: Innovation Creativity, Resilience, and Social Networking. *Journal of Economics, Finance And Management Studies*, 07(05). <https://doi.org/10.47191/jefms/v7-i5-74>
- Ratna, S., & Imamah, I. (2023). Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Pada PAUD. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7913–7924. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5868>
- Sabilla, L. S. (2022a). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kreativitas Bermain Plastisin Di Tk Darul Falah. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 4(2), 44–55. <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v4i2.4529>

- Sabilla, L. S. (2022b). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kreativitas Bermain Plastisin Di Tk Darul Falah. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 4(2), 44–55. <https://doi.org/10.33387/cp.v4i2.4529>
- Siregar, S., & Dalimunthe, D. S. (2023). Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *MJPKM*, 1(1), 25–44. <https://doi.org/10.62086/mjpkm.v1i1.400>
- Umah, K. K., & Rakimahwati, R. (2021). Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pasir Ajaib Di Taman Kanak-Kanak. *Aulad Journal on Early Childhood*, 4(1), 28–36. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.86>
- Wahyuni, A. (2023). Bermain Bebas Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *Tarbiyah Darussalam Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan*, 7(01), 82. <https://doi.org/10.58791/tadrs.v7i01.285>
- Wibiarani, S., & Wati, D. E. (2023). Pola Asuh Demokratis Dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Usia Dini*, 9(2), 257. <https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52446>