

## ANALISIS KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK GUDISEJU

**Nurhalisa**

Universitas Negeri Medan  
[lisasendloko22@gmail.com](mailto:lisasendloko22@gmail.com)

**Peny Husna Handayani**

Universitas Negeri Medan  
Email: [Peny@unimed.ac.id](mailto:Peny@unimed.ac.id)

### **Abstract**

*This study aims to describe the creativity of children aged 5-6 years in Gudiseju Kindergarten, especially from the aspects of fluency, flexibility, originality, elaboration, tenacity and patience during the process of learning activities and free play activities. The research used descriptive qualitative, with observation and interview data collection techniques, on 14 children and 1 teacher at Gudiseju Kindergarten. Data analysis inductively to understand the real picture of children's creativity. The results of the study on the aspect of fluency, there are 10 out of 14 children showing children are able to express their ideas and creativity fluently, showing the ability to imagine and fluent verbal expression. on the aspect of flexibility, there are 14 children showing the ability to adapt and be flexible in creating, able to change and develop their ideas during the activity, both in learning activities and during free play. On the aspect of originality, 12 out of 14 children are able to produce unique and original ideas in their work and behavior that show their own characteristics in creating. In the elaboration aspect, 14 children were able to add details and enrich their work and stories, demonstrating that they did not just stop at the initial idea, but tried to develop it. And in the tenacity and patience aspect, 10 of the 14 children demonstrated success in completing all their activities. The results of this study indicate that a varied learning environment and activities that support freedom of expression and exploration play a significant role in the creativity of children aged 5-6 years at Gudiseju Kindergarten.*

**Keywords:** Early Childhood, Creativity, Fluency, Flexibility, Originality, Elaboration, Tenacity And Patience.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Gudiseju, khususnya dari aspek kelancaran, kelenturan, orisinalitas, elaborasi, keuletan dan kesabaran selama proses kegiatan belajar dan kegiatan bermain bebas. Penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik

pengumpulan data observasi dan wawancara, terhadap 14 anak dan 1 guru di TK Gudiseju. Data analisis secara induktif untuk memahami gambaran nyata mengenai kreativitas anak. Hasil penelitian pada aspek kelancaran terdapat 10 dari 14 orang anak menunjukkan anak-anak mampu mengekspresikan ide dan kreativitasnya secara lancar, menunjukkan kemampuan berimajinasi dan ekspresi verbal yang lancar. pada aspek kelenturan terdapat 14 orang anak menunjukkan kemampuan adaptasi dan fleksibilitas dalam berkreasi, mampu mengubah dan mengembangkan ide mereka selama kegiatan berlangsung, baik dalam kegiatan pembelajaran maupun saat bermain bebas. Pada aspek orisinalitas sebanyak 12 dari 14 orang anak mampu menghasilkan ide-ide unik dan orisinal dalam karya maupun perilaku yang menunjukkan ciri khas mereka sendiri dalam berkreasi. Aspek elaborasi terdapat 14 orang anak mampu menambahkan detail dan memperkaya hasil karya mereka maupun cerita mereka, dengan menunjukkan bahwa mereka tidak hanya berhenti pada ide awal, tetapi berusaha mengembangkannya. Dan aspek keuletan dan kesabaran sebanyak 10 dari 14 orang anak menunjukkan keberhasilan dalam menyelesaikan seluruh aktivitasnya. Hasil penelitian ini menunjukkan lingkungan belajar yang variatif dan kegiatan yang mendukung kebebasan berekspresi serta eksplorasi berperan penting pada kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Gudiseju.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, Kreativitas, Kelancaran, Kelenturan, Orisinalitas, Elaborasi, Keuletan Dan Kesabaran.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini ialah tahapan perkembangan yang sangat perlu dalam membantu mencapai potensi terbaiknya anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) didefinisikan sebagai usaha orang dewasa untuk mengajar anak-anak dari usia lahir hingga 6 tahun untuk mendukung mereka memasuki tahap pendidikan selanjutnya (Anggraini, 2022). Menurut Damanik dkk juga pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan pada anak sejak lahir dan mencakup membantu anak dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental untuk mempersiapkan mereka ke jenjang pendidikan selanjutnya (Damanik dkk, 2021). Kamtini 2023 juga menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah program pelatihan yang ditujukan untuk anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Hal ini dilakukan dengan membantu perkembangan fisik dan mental anak, mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan selanjutnya (Tanjung & Kamtini, 2023). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak-anak

dalam rentang usia 0-6 tahun. Tujuan PAUD adalah untuk membantu anak memaksimalkan potensi mereka melalui aktivitas yang menarik dan interaktif.

Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No.12 Tahun 2024 menjelaskan bahwa tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah untuk memberikan pendidikan yang disesuaikan pada kebutuhan anak untuk mendukung perkembangan dan pertumbuhan anak, sampai mereka siap untuk melanjutkan pendidikan (Kemendikbud, 2024). Sehubungan dengan pengalaman dan kemampuan yang diperoleh, pertumbuhan dan perkembangan akan berbeda-beda. Konsep pembelajaran yang mendalam juga relevan untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), di mana fondasi kognitif anak mulai dibangun. Permainan yang bermakna dan lingkungan sekitar dapat dianalogikan sebagai bentuk awal pembelajaran yang mendalam, di mana anak-anak aktif menggunakan pengalaman mereka sendiri untuk membangun pemahaman mereka (Diputera, 2024). Hal ini berkaitan dengan kurikulum yang disusun dan diterapkan untuk mendukung kemampuan yang menyeluruh dalam setiap aspek perkembangan anak.

Kurikulum merdeka di PAUD memiliki karakteristik seperti pembelajaran yang fleksibel, yang berarti anak-anak dikasih peluang tak terbatas untuk terus tumbuh dan juga berkembang dengan ideal selaras dengan kodratnya, dan juga memperoleh hak atas pendidikan yang sesuai dengan usia mereka (Listia dkk., 2023). Kurikulum merdeka memberikan guru kebebasan dalam merancang, menyediakan dan mewujudkan pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan anak dan lingkungan belajar mereka (Kemendikbud, 2024). Sekolah berfungsi sebagai tempat pendidikan, dan pendidikan tentang lingkungan sangat berpengaruh dalam menumbuhkan keinginan anak untuk berpartisipasi dalam pelestariannya juga (Handayani dkk, 2021). Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar dapat memperkaya pengetahuan, serta wawasan anak, sehingga mampu mendorong kreativitas mereka.

Untuk memastikan bahwa anak-anak mempunyai kemampuan dalam menghasilkan ide-ide yang inovatif dan kreatif di masa depan, Kreativitas harus diterapkan dan distimulasi sejak usia dini. Menurut Santrock dalam (Nurani, 2020:2) kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk memikirkan berbagai hal secara kreatif dan menciptakan solusi baru untuk masalah. Selain itu, menurut Gallagher dalam (Nurani, 2020:3) juga mendefinisikan kreativitas sebagai keterampilan dalam membuat hal yang baru dan belum pernah muncul sebelumnya. Menurut teori humanistik, kreativitas adalah keinginan dalam mencapai semua peluang dalam hidup dan bukan seperti pertahanan (Munandar, 2014:33). Mayesky memaparkan bahwa setiap anak itu pada dasarnya kreatif, yang maksudnya bahwa tindakan

mereka itu unik dan berguna untuk diri mereka sendiri dan juga orang lain (Nurani, 2020:4).

Anak dapat membuat karya yang menguntungkan bagi diri mereka sendiri dan orang lain dengan tujuan menyadari dirinya sendiri melalui kreativitas, berpikir kreatif, memecahkan masalah, berkreasi, dan berguna bagi lingkungan, serta juga dapat mengoptimalkan daya imajinasi mereka (Anwar, 2023). Dalam proses pada pembelajaran abad 21, menekankan pada penguasaan keterampilan pembelajaran sepanjang hayat yang diperlukan untuk menjadikan setiap orang memiliki keterampilan yang berguna bagi masa depan. Keterampilan ini dikenal dengan sebutan 4C, dan terdiri dari komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), berpikir kritis (*critical thinking*) dan kreativitas (*creativity*) (Handayani dkk., 2023). Hal ini sangat berarti bagi anak-anak buat dilatih dalam menghadapi kesulitan sehingga anak memiliki kemampuan yang akan berguna di masa depan.

Mengingat betapa pentingnya kreativitas untuk anak sejak dini, guru harus mengasih kesempatan kepada anak dalam mengungkapkan ide-ide atau konsep yang ada di dalam pikiran mereka melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran. Menurut Isenberg dalam (Mulyani, 2019:33) anak yang kreatif sangat sensitif pada stimulasi. Yus mengatakan kreativitas akan muncul pada seorang individu yang mempunyai motivasi yang tinggi, rasa keingintahuan, imajinasi, dan selalu berupaya menemukan hubungan yang baru (Helni dkk., 2022). Artinya mereka mempunyai kemampuan melakukan hal-hal kreatif dengan bebas dan mandiri. Selain itu juga, tanda kreativitas pada anak usia dini ialah kemampuan membuat imaji mental dan juga ide dari hal-hal yang tidak ada.

Kreativitas anak antara usia 5 sampai dengan 6 tahun mencakup kemampuan untuk mengeluarkan sesuatu yang baru, serta memiliki ide dan juga solusi unik dan inovatif. Kreativitas dapat membuat anak-anak menikmati proses mengolah ide-ide mereka untuk menjadi sesuatu yang nyata (Sakti & Sit, 2024). Ciri kreativitas yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif atau *aptitude* yang mencakup kelancaran, kelenturan, keaslian, elaborasi, keuletan dan kesabaran, sedangkan ciri-ciri afektif atau *nonaptitude* yang meliputi rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu mencari sesuatu yang baru (Nurani, 2020:3). Menurut Catron dan Allen dalam (Nurani, dkk 2020:6) kelancaran, kelenturan, orisinalitas, elaborasi, keuletan dan kesabaran adalah indikator kreativitas anak. Menurut Munandar dalam (Mulyani, 2019:37) menjelaskan anak kreatif biasanya selalu penasaran, mempunyai banyak minat, dan tertarik dengan kegiatan yang kreatif. Anak-anak kreatif juga umumnya lebih berani, mandiri, dan percaya diri daripada anak-anak biasa.

Sebuah penelitian pada tahun 2020 yang dilakukan oleh (Marwiyati & Istiningsih, 2020) hasilnya menemukan bahwa pembelajaran saintifik dapat meningkatkan kreativitas pada anak sebab anak menjadi mandiri, percaya diri, berani mengungkapkan pendapat, dan memiliki keingintahuan yang tinggi. Penelitian lainnya juga yang dilakukan pada tahun 2023 oleh Hardiyanti menemukan bahwa kreativitas pada anak usia 5 sampai dengan 6 tahun meningkat dengan pembelajaran berbasis *Project Based Learning*. Terdapat juga penelitian yang diteliti oleh Safitri & Lestarinigrum, 2021 hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media seperti *loose part* untuk menumbuhkan kreativitas anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun. hasilnya menunjukkan bahwa ketika anak-anak melakukan penjelajahan secara langsung di lingkungan yang memperbanyak ide kreatif mereka, rasa penasaran mereka, dan mengoptimalkan panca indera mereka, media *loose part* bisa meningkatkan kreativitas mereka.

Berdasarkan hasil pengamatan awal tentang kreativitas yang terjadi pada anak memperlihatkan bahwa dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di TK Gudiseju, selama ini proses pembelajaran cenderung didominasi oleh guru dengan melakukan kegiatan seperti melipat origami, menggambar, dan mewarnai gambar yang ada di dalam buku dan kegiatan yang sering dilakukan guru ialah kegiatan kolase, menggunting dan menempel. Dalam kegiatan seperti ini terdapat kecenderungan anak meniru tanpa memberikan kesempatan melakukan sesuai keinginannya, anak hanya berkonsentrasi pada langkah-langkah yang diberikan guru. Melihat hal tersebut peneliti bertujuan untuk menggambarkan serta menganalisis kreativitas anak melalui kegiatan yang biasa dilakukan guru, oleh karena itu peneliti tertarik dan ingin melakukan penelitian terkait “ Analisis Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gudiseju”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif yang mewujudkan data deskriptif seperti kata-kata karena peneliti ingin menggambarkan keadaan dan gejala penelitian secara langsung. Penelitian kualitatif berfokus pada keadaan objek yang natural, dengan peneliti sendiri sebagai instrumen utama, data dikumpulkan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi Sugiono (2021). Penelitian ini dilakukan di TK Gudiseju yang ada di Jalan Medan Batang Kuis KM 13 Desa Sei Rotan Dusun I No. 139 Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini memiliki subjek anak kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 14 orang anak dan 1 guru di TK Gudiseju. Sedangkan objek dalam penelitian ini untuk mengetahui

kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Gudiseju. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah model Miles dan Huberman dengan penyatuan data dari catatan lapangan, dan wawancara sehingga mudah dipahami dan digunakan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini diadakan di TK Gudiseju Jalan Medan Batang Kuis KM 13 Desa Sei Rotan Dusun I No. 139 pada Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk menjelaskan dan membahas gambaran mengenai kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Gudiseju. Subyek dalam penelitian ialah 14 orang anak usia 5-6 tahun dan 1 guru kelas. Sementara objek dalam penelitian ini adalah kreativitas anak usia 5-6 tahun selama proses pembelajaran yang dilaksanakan guru di kelas. Penelitian ini dimulai dari tanggal 21 Maret 2025 sampai 22 Mei 2025, dengan mengumpulkan data melalui pengamatan observasi mengenai kreativitas anak usia 5-6 tahun pada kegiatan yang biasa dilakukan di TK Gudiseju dan lembar wawancara yang disusun sebelum melakukan penelitian.

Selama penelitian yang dilakukan dalam waktu 2 bulan peneliti melihat bahwa guru telah melakukan berbagai kegiatan seperti kegiatan membuat kolase, menggunting dan menempel, mewarnai, menebalkan kata, dan menonton video pembelajaran. Di luar jam pembelajaran ada waktu dimana anak-anak diberi kebebasan melakukan aktivitas seperti bermain plastisin, bermain pura-pura, bermain lego balok susun, bermain masak-masakan, bermain keluarga-keluargaan, bermain mobil-mobilan, bermain stik es krim dan bermain robot. Selama proses pembelajaran atau kegiatan yang dilakukan oleh guru anak menunjukkan aspek-aspek kreativitas yang menjadi tujuan yang di amati oleh peneliti pada penelitian ini. Peneliti sudah melaksanakan pengamatan selama 2 bulan dengan berbagai kegiatan peneliti melakukan pengumpulan data dan melakukan reduksi data. Berikut penjelasan mengenai hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

#### **4.1.1 Deskripsi Hasil Pengamatan Observasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Aspek Kelancaran**

Kreativitas anak pada aspek kelancaran yang dilihat dari indikator anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam kesehariannya saat bermain dengan temannya disekolah, anak menunjukkan hal itu terutama ketika kegiatannya di luar jam istirahat anak-anak diberikan waktu untuk bermain terlihat 10 orang anak menunjukkan selera humornya dengan menunjukkan atraksi pada saat bermain masak-masakan, plastisin dan bermain pura-pura, ada juga yang menirukan suara dinosaurus, melompat-lompat, dan berpura-

pura menjadi seorang pencuri, penjual makanan dan seorang dokter yang menggunakan stik es krim sebagai alat untuk menyuntik pasien. tak hanya itu ada juga anak yang bercerita lucu seperti celananya melorot saat turun dari seluncuran ketika berenang, 1 orang anak menunjukkan ekspresi terkejut pada saat bermain mobil-mobilan dan melawan monster dengan mainan lego balok yang disusun, juga menunjukkan humornya melalui perilaku seperti menutupi pandangan temannya ketika melihat video pembelajaran. terdapat 3 orang anak yang kurang menunjukkan selera humornya cenderung suka bermain sendiri, dan lebih suka menertawakan temannya yang lain daripada membuat temannya tertawa, dan terdapat juga anak yang cenderung sering marah dan tersinggung saat bermain dengan temannya.

Pada indikator mengekspresikan imajinasinya secara verbal seperti membuat kata-kata lucu saat bercerita dan bermain dengan temannya, terlihat pada saat kegiatan bermain masak-masakan maupun bermain plastisin terdapat 10 orang anak diantaranya 6 orang anak memberikan julukan pada hasil masakan ataupun plastisannya dengan sebutan yang lucu seperti memberikan nama nasi goreng pelangi, sup kentut naga, spageti tralalelo tralala, kue lapis cacing strawberry, ular bentol, mie dower dan mie cacing. pada saat pembelajaran berlangsung juga terdapat 2 orang anak yang mengatakan kalau bentuk pulau sumatera seperti bentuk jagung dan juga gambar pahlawan yang dilihatnya di video seperti gambar pahlawan yang ada pada uangnya. pada saat bermain robot dan keluarga-keluargaan terdapat 2 orang anak yang memberikan nama pada stik es krim dengan sebutan laser pemusnah, dan menunjukkan perilaku menyentil telinga temannya dengan berkata jika ingin kopi liat tanganku, buat kopi sendiri. dan terdapat 4 orang anak yang tidak mengekspresikan imajinasinya melalui kata-kata yang lucu melainkan dengan menunjukkan perilaku seperti menutup pandangan temannya dengan badannya ketika melihat video pembelajaran, merespon dan menertawakan hal lucu yang ditunjukkan temannya dan ada juga anak yang mengatakan hal yang mengatakan jelek pada temannya, dan ada juga yang hanya diam dan asik bermain sendirian.

Pada indikator tertarik pada berbagai hal yang ditunjukkan guru, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya saat pembelajaran berlangsung anak menunjukkan hal itu pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung seperti pada saat kegiatan menonton video pembelajaran dan mendengarkan penjelasan dari guru, terdapat 11 orang anak diantaranya 5 orang anak yang menunjukkan rasa ingin tahu dan tertarik dengan video ataupun materi yang di jelaskan gurunya dengan terus memperhatikan, menyimak, mendengarkan dan bahkan bertanya mengenai video yang ditayangkan gurunya. terdapat 2 orang anak yang bertanya saja kepada gurunya mengenai video yang di

tayangkan dan terdapat 4 orang anak yang hanya memperhatikan dan menyimak video yang di tayangkan tanpa bertanya kepada gurunya. dan juga terdapat 3 orang anak yang tidak menunjukkan rasa ingin tahunya, tidak tertarik dengan video yang di tayangkan dan juga tidak bertanya kepada gurunya.

Kreativitas anak usia 5-6 tahun pada aspek kelancaran ketiga indikator hasilnya menunjukkan bahwa terdapat 10 dari 14 orang anak memiliki potensi besar dalam kreativitas pada aspek kelancaran dan memiliki tingkat kreativitas yang baik.

#### **4.1.2 Deskripsi Hasil Pengamatan Observasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Aspek Kelenturan**

Kreativitas anak pada aspek kelenturan yang dilihat dari indikator Anak suka menggunakan imajinasinya dalam bermain seperti bermain pura-pura Pada saat selama pengamatan di TK Gudiseju pada kegiatan diluar jam istirahat anak-anak diberikan waktu untuk bermain bebas, terlihat 11 orang anak yang menggunakan imajinasinya dalam bermain pura-pura seperti berpura-pura menjadi seorang supir bus, seorang adik, penjual bakso, penjual kue, seorang abang, dan berpura-pura menolong polisi untuk melawan penjahat, tak hanya bermain pura-pura beberapa anak juga menggunakan imajinasinya seperti membuat cerita imajinasi seperti melawan pencuri, melawan lobster raksasa dan menggunakan stik es krim sebagai senjata untuk melawan musuh, tak hanya itu beberapa anak juga membuat beragam bentuk dari plastisin yang dibentuk menjadi bentuk bakso, kue bolu, dan risol itu menunjukkan anak menggunakan imajinasinya tak hanya dalam bermain pura-pura saja. terdapat juga 3 orang anak yang tidak bermain pura-pura tetapi menggunakan imajinasinya dalam bermain plastisin dan bermain lego yang dibentuk dan disusun menjadi bentuk beragam.

Pada indikator Anak berbakat dalam mendesain sesuatu saat membuat kolase, dan bermain plastisin pada saat selama pengamatan di TK Gudiseju pada kegiatan pembelajaran membuat kolase dan bermain plastisin terlihat 14 orang anak berbakat dalam mendesain pada kegiatan kolase seperti dengan menempelkan beragam warna pada gambar kolase monas, pulau Sumatera, rumah gadang dan gambar pahlawan pada kegiatan kolase gambar monas dari 4 orang anak terdapat 3 orang yang mendesain gambar monasnya dengan warna random, dan 1 orang anak yang memberikan warna biru pada bagian atasnya, lalu menempelkan warna random pada bagian tengah dan bawahnya. pada kegiatan kolase pulau Sumatera terdapat 3 orang anak yang menempelkan warna random pada seluruh bagian gambar pulaunya. pada kegiatan kolase rumah gadang terdapat 4 orang anak yang menempelkan warna berbeda-beda dari temannya yang lain. pada kegiatan kolase gambar

pahlawan terdapat 3 orang anak menempelkan warna random pada setiap bagian gambar dan berbeda-beda dengan temannya.

Secara keseluruhan, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa seluruh anak-anak memiliki kelenturan kreativitas yang baik, terlihat dari kemampuan mereka yang dengan mudah mengadaptasi imajinasinya ke dalam berbagai bentuk plastisin dan menunjukkan fleksibilitas dalam pendekatan desain visual mereka juga tidak kaku dalam berpikir melainkan terbuka untuk berbagai kemungkinan dan solusi yang kreatif.

#### **4.1.3 Deskripsi Hasil Pengamatan Observasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Aspek Keaslian**

Kreativitas anak pada aspek keaslian yang dilihat dari indikator Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda saat membuat sesuatu saat membuat kolase dan mencoba hal-hal yang baru dan unik saat membuat karya kolase dan bermain dengan plastisin. Pada saat selama pengamatan di TK Gudiseju pada saat kegiatan pembelajaran membuat kolase anak menempelkan dan mengelem potongan kertas warna sesuai dengan insruksi gurunya, terdapat 2 anak menempelkan dan mengelem potongan kertas warna sesuai dengan insruksi gurunya, terdapat anak yang mengelem terlebih dahulu satu persatu dan menempelkannya pada pola gambar, ada juga anak yang terlebih dahulu memberikan lem pada pola gambarnya lalu menempelkan potongan kertas warnanya.

Pada saat kegiatan bermain plastisin terdapat 9 anak menunjukkan keinginan berperilaku berbeda dan mencoba hal baru seperti menggunakan mainan untuk menipiskan plastisinnya, menggunakan kedua jempol tangan untuk menekan plastisin, menggunakan mainan seperti corong untuk membuat pola, menggunakan keranjang mainan untuk memipihkan plastisin, menggunakan cetakan nanas, menggunakan gunting bukan untuk menggunting seperti biasanya tapi digunakan untuk memotong plastisin, menggunakan pisau mainan untuk memotong, mencampurkan banyak warna plastisin sehingga menghasilkan warna plastisin yang unik, menggulung plastisinnya ke atas tikar sehingga menghasilkan tektur yang unik pada plstisinnya dan membentuk plastisin menjadi seperti burung hantu. dan terdapat 3 orang anak yang tidak menunjukkan keinginan berperilaku berbeda dan mencoba hal baru saat kegiatan kolase maupun bermain plastisin, mereka cenderung mengikuti temannya dan mengikuti instruksi yang diberikan guru.

Pada indikator Anak melakukan hal-hal dengan caranya sendiri saat bermain. Pada saat selama pengamatan di TK Gudiseju pada saat kegiatan bermain masak-masakan dan plastisin terdapat 12 orang anak menunjukkan caranya sendiri saat bermain seperti membentuk plastisinnya sesuai dengan keinginan anak, menggunakan alat bantu mainan, melakukan atraksi dengan

meninggikan tangannya saat menuangkan kuah bakso, menggunakan gunting bukan untuk menggunting melainkan untuk memotong plastisinnya seperti menggunakan pisau, saat bermain pura-pura juga anak menunjukkan caranya sendiri dengan menggunakan mainan ring donat yang dijadikan sebagai senjata, menggunakan kartu mainan sebagai piring, menggunakan stik es krim sebagai laser, menggunakan balok susun sebagai lampu penerangan, menggunakan potongan kertas sebagai bumbu nasi goreng dan menggunakan keranjang mainan untuk memipihkan plastisin. Terdapat juga 2 orang anak yang bermain sendiri dan tidak berbaaur dengan temannya.

Pada indikator Anak menjadi inovatif dalam menciptakan hal baru saat bermain plastisin, membuat karya kolase, menggunting dan menempel. Pada saat selama pengamatan di TK Gudiseju pada saat kegiatan pembelajaran membuat kolase terdapat 4 orang anak menunjukkan inovasi dalam menciptakan hal baru dengan membuat ragam pola warna yang berbeda-beda setiap anak, ada yang menggunakan perpaduan dua warna dalam kolasenya, dan ada juga anak yang menggunakan warna random pada seluruh bagian gambar kolasenya, saat bermain plastisin terdapat 5 orang anak membuat beragam bentuk dengan bantuan mainan yang digunakan sebagai roti dalam membuat pizza, menggunakan potongan kertas sebagai bumbu dalam masakan nasi goreng, dan membuat beragam bentuk plastisin sesuai dengan keinginan anak. saat bermain lego balok terdapat 3 orang anak membuatnya menjadi sebuah robot, menggunakan lego sebagai loncatan, menggunakan lego sebagai HT, dan menggunakan stik es krim sebagai laser dalam mobil mainan. dan terdapat 2 orang anak yang tidak menunjukkan inovasi dalam menciptakan hal baru saat bermain plastisin dan membuat kolase, mereka meniru temannya dan mengikuti instruksi yang diberikan guru.

Kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Gudiseju menunjukkan aspek keaslian yang baik. Terdapat 12 dari 14 orang anak adalah pemikir yang berani, mampu melihat dan menciptakan fungsi baru dari objek di sekitarnya, serta memiliki dorongan kuat untuk menghasilkan ide dan karya yang orisinal.

#### **4.1.4 Deskripsi Hasil Pengamatan Observasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Aspek Elaborasi**

Kreativitas anak pada aspek elaborasi yang dilihat dari indikator anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri saat mengatasi tantangan. Pada saat selama pengamatan di TK Gudiseju pada kegiatan pembelajaran membuat kolase terdapat 10 orang anak terarah sendiri dan termotivasi sendiri dalam mengatasi tantangan saat membuat kolase, dengan mengatasi tantangan seperti menggosok tangan saat lem lengket pada tangan, menghadang angin saat potongan kertas berserakan kena angin, langsung mengutip potongan kertas yang berserakan karena angin, kesulitan mencari

potongan kertas sesuai dengan warna keinginan meminta potongan kertas milik temannya, potongan kertas yang sedikit sehingga menggunakan warna lain. Saat kegiatan menggunting dan menempel terdapat 1 orang anak kesulitan menggunting mengikuti garis-garis lalu anak menekuknya terlebih dahulu sebelum di gunting. Saat kegiatan bermain lego balok susun terdapat 3 orang anak mengatasi tantangan seperti lego balok yang sudah disusun menjadi bentuk robot dan menara legonya roboh lalu mencari lego balok yang lebih stabil lagi, dan menggunakan mainan kompor gas sebagai penyangga.

Pada indikator anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi saat membuat kolase dan bermain plastisin Pada saat selama pengamatan di TK Gudiseju pada kegiatan pembelajaran membuat kolase terdapat 5 orang anak memiliki imajinasi dengan membuat pola warna yang berbeda-beda dan menarik, saat bermain pura-pura terdapat 4 orang anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi menjadi seorang dokter yang menggunakan stik es krim sebagai suntik, menjadi seorang adik yang berpura-pura menangis, menjadi seorang ibu yang membuatkan makanan untuk anaknya, menjadi superhero yang menangkap penjahat menggunakan mainan sebagai senjata, dan menjadi seorang polisi yang menggunakan mainan sebagai palu seperti senjata yang digunakan Thor dalam film Avenger, dan saat bermain plastisin terdapat 5 orang anak memiliki imajinasi dengan membuat beragam bentuk.

Pada indikator anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dalam membuat rencana dari kegiatan kolase dan bermain plastisin Pada saat selama pengamatan di TK Gudiseju pada kegiatan pembelajaran membuat kolase terdapat 6 orang anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dengan mengurutkan langkah dalam menyelesaikan kolasenya seperti terlebih dahulu memberikan lem pada pola gambar lalu menempelkan potongan kertas warna, mengambil satu potongan kertas warna lalu memberikan lem kemudian menempelkannya pada pola gambar dan mengambil lem sedikit lalu menempelkan lem pada potongan kertas kemudian menempelkannya pada pola gambar. Pada kegiatan bermain plasstisin juga terdapat 8 orang anak terlibat dalam eksplorasi dengan plastisinnya seperti meremasnya, menekannya, menggulung dan memotongnya dengan tangan ataupun bantuan dari mainan dan juga gunting.

Pada indikator anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagai tujuan saat membuat kolase dan bermain plastisin Pada saat selama pengamatan di TK Gudiseju pada saat kegiatan pembelajaran membuat kolase terdapat 4 orang anak bereksplorasi dengan membuat beragam warna pada pola gambar kolasenya, saat bermain plastisin terdapat 10 orang anak bereksplorasi dengan meremas, menekan, mencampurkan banyak warna menjadi satu, menggulung dan membuat

beragam bentuk yang diinginkan anak, anak juga menambahkan atau menjadikan batu sebagai isian dari bakso saat bermain plastisin, menambahkan potongan kertas sebagai bumbu dalam nasi goreng, anak bereksperimen dengan objek menggunakan alat seperti stik es krim, cetakan nanas, keranjang mainan dan pisau mainan, terdapat juga anak yang bereksplorasi saat bermain mobil-mobilan dengan menggunakan stik es krim sebagai laser.

Kreativitas anak usia 5-6 tahun secara keseluruhan di TK Gudiseju menunjukkan aspek elaborasi yang baik. Anak secara mandiri mencari solusi untuk tantangan, memiliki imajinasi yang kaya dan terperinci, mampu melakukan eksplorasi secara sistematis, serta aktif bereksperimen dan menambahkan detail pada karya-karya mereka.

#### **4.1.5 Deskripsi Hasil Pengamatan Observasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Aspek Keuletan dan Kesabaran**

Kreativitas anak pada aspek keuletan dan kesabaran pada indikator Anak berpendirian tegas, terang-terangan, berkeinginan untuk bicara secara terbuka dan bebas saat melakukan kegiatan kolase dan bermain plastisin. Pada saat selama pengamatan di TK Gudiseju pada saat kegiatan bermain plastisin, bermain masak-masakan, mobil-mobilan dan bermain lego balok susun terdapat 8 orang anak yang berpendirian tegas dengan mengatakan tidak disaat temannya ingin mengambil mainan miliknya, mengatakan dan menjelaskan bentuk dan fungsi dari plastisin yang di buat, membentuk ulang plastisin yang rusak, dan melarang temannya untuk mengganggu dan mengambil mainan miliknya, ada juga anak yang tegas dalam berbicara namun berbicara seperti mengejek temannya dan menjelekkan mainan milik temannya. Terdapat 6 orang anak yang tidak tegas kepada temanya dan cenderung hanya diam saat temannya ingin mengambil mainan miliknya.

Pada indikator Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit saat membuat karya kolase dan bermain plastisin. Pada saat selama pengamatan di TK Gudiseju pada saat kegiatan pembelajaran membuat kolase terdapat 3 orang anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit dengan membuat warna yang beragam pada kolasenya dan saat kegiatan bermain plastisin terdapat 7 orang anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit dengan menggunakan manik-manik sebagai mata, menggulung plastisin di atas tikar sehingga menghasilkan tekstur yang seperti kulit ular, menggunakan keranjang mainan untuk memipihkan plastisin, mencampurkan beragam warna plastisin menjadi satu sehingga menghasilkan warna yang unik, menambahkan potongan kertas sebagai bumbu nasi goreng,

menggunakan sendok, pisau mainan untuk membuat pola pada plastisin, menggunakan kartu mainan sebagai alas plastisinnya dan menggunakan cetakan nanas untuk membentuk plastisin. Terdapat 4 orang anak yang tidak mencoba hal-hal baru saat bermain plastisin dan membuat kolase, mereka membuat bentuk yang biasa dan cenderung mengikuti temannya dan mengikuti instruksi gurunya.

Secara keseluruhan terdapat 10 dari 14 orang anak-anak di TK Gudiseju menunjukkan aspek keuletan dan kesabaran yang baik. Mayoritas anak menunjukkan ketegasan dalam mempertahankan ide dan hak mereka, serta keberanian untuk mengambil resiko dan mencoba hal-hal baru atau sulit dalam berkreasi terutama saat bermain plastisin.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa kreativitas anak dengan berbagai aspek dan indikatornya muncul, baik dalam kegiatan pembelajaran dan lebih baik lagi pada saat kegiatan bermain bebas di luar jam istirahat. Semua aspek kreativitas termasuk kelancaran, kelenturan, orisinalitas, elaborasi, keuletan dan kesabaran muncul pada berbagai kegiatan seperti membuat kolase, menggunting dan menempel, menonton video pembelajaran tentang pahlawan Indonesia, pulau-pulau yang ada di Indonesia, dan rumah adat di Indonesia, bermain plastisin, bermain pura-pura, bermain lego balok susun, bermain masak-masakan, bermain keluarga-keluargaan, bermain mobil-mobilan, bermain stik es krim dan bermain robot yang dilakukan oleh guru selama peneliti melakukan pengamatan.

## **Pembahasan**

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan ide dan produk baru yang bermanfaat melalui proses pemikiran kreatif, yang mencakup pembuatan pola baru dan penggabungan informasi dari pengalaman sebelumnya. Menurut Gallagher, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru dan belum ada sebelumnya. Indikator kreativitas pada anak usia dini meliputi aspek kelancaran, kelenturan, orisinalitas, elaborasi, keuletan, dan kesabaran, yang menunjukkan kemampuan anak dalam mengekspresikan ide-ide unik serta inovatif secara mandiri dan fleksibel.

Pembahasan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa aspek kelancaran, kelenturan, orisinalitas, elaborasi, keuletan dan kesabaran dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan kegiatan bermain bebas. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa aspek kelancaran anak, yaitu kemampuan anak dalam mengekspresikan ide secara lancar dan cepat, cukup baik. Anak-anak mampu menunjukkan selera humor dan kemampuan mengekspresikan ide mereka secara spontan selama aktivitas berlangsung,

seperti membuat kolase, menonton video, maupun bermain bebas. Menurut Munandar dalam (Mulyani, 2019:37) menjelaskan anak kreatif biasanya selalu penasaran, mempunyai banyak minat, dan tertarik dengan aktivitas yang kreatif. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Dadan Suryana dan Desmila (2022) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang variatif dan memberikan ruang berekspresi mampu mendorong aspek kelancaran anak. Di TK Gudiseju, kegiatan seperti bermain plastisin dan bermain pura-pura memberikan kesempatan anak berkreasikan secara spontan, sehingga aspek ini berkembang dengan baik.

Pada aspek kelenturan, yaitu kemampuan anak dalam berpikir fleksibel dan beradaptasi terhadap berbagai situasi, diperlihatkan melalui keberhasilan anak dalam melakukan berbagai kegiatan yang beragam, seperti dengan menggunakan berbagai bahan dan media, serta bermain berbagai permainan kreatif bebas di luar waktu belajar. Mayesky memaparkan bahwa setiap anak itu pada dasarnya kreatif, yang maksudnya bahwa tindakan mereka itu unik dan bermanfaat untuk diri mereka sendiri dan orang lain. Dalam konteks ini, kegiatan eksploratif yang diberikan guru di TK Gudiseju mampu menstimulus kelenturan berpikir anak, yang juga didukung oleh penelitian Sri Marwiyati dan Istiningsih (2021), yang menyatakan bahwa pendekatan eksplorasi dan bermain bebas akan meningkatkan fleksibilitas berpikir anak. Oleh karena itu, aspek kelenturan anak cukup berkembang karena adanya aktivitas yang mendorong anak untuk berpikir multiple dan adaptif.

Pada aspek orisinalitas berkaitan dengan kemampuan anak menghasilkan ide-ide orisinal dan unik. Dalam penelitian ini, anak-anak menunjukkan kreativitas yang orisinal melalui ide-ide mereka saat membuat karya seni dan bermain peran, serta mampu mengekspresikan diri sesuai dengan keinginan mereka. Menurut Gallagher dalam (Nurani, 2020:3) mendefinisikan kreativitas sebagai keterampilan dalam membuat hal yang baru dan belum pernah muncul sebelumnya. Hasil ini sejalan dengan teori Mayesky, yang menyatakan bahwa anak-anak secara alamiah kreatif dan mampu mengekspresikan ide-ide uniknya saat diberikan kebebasan dan stimulan yang sesuai. TK Gudiseju harus membuat kegiatan yang mendukung ekspresi mandiri dan eksplorasi yang dapat membantu anak menghasilkan karya dan ide yang orisinal dan sesuai dengan kepribadian mereka.

Pada aspek elaborasi menunjukkan kemampuan anak dalam memperluas dan mengembangkan ide secara rinci dan mendalam. Anak-anak mampu mengembangkan ide mereka saat membuat karya seni dan bermain dengan bahan yang berbeda, seperti menempel dan menggunting dengan detail. Menurut Santrock dalam (Nurani, 2020:2) kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk memikirkan berbagai hal secara kreatif dan

menciptakan solusi baru untuk masalah. Penelitian oleh Sri Marwiyati dan Istiningasih (2021) menyatakan bahwa kegiatan eksploratif dan sistematis mampu meningkatkan aspek elaborasi, karena anak mampu merinci dan memperkaya hasil kreatifannya. Pada TK Gudiseju, kegiatan yang memungkinkan anak mengembangkan ide secara mandiri dan berulang memberi dampak positif terhadap aspek elaborasi ini.

Pada aspek keuletan dan kesabaran mencerminkan kemampuan anak untuk tetap fokus dan tekun menyelesaikan kegiatan yang menantang. Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa anak-anak mampu menyelesaikan proses pembuatan karya seni dan bermain permainan yang memerlukan ketelatenan, seperti membuat kolase dan menggunting dengan detail. Menurut Munandar dalam (Mulyani, 2019:37) menjelaskan anak kreatif biasanya selalu penasaran, mempunyai banyak minat, dan tertarik dengan aktivitas yang kreatif. Anak-anak kreatif juga biasanya lebih berani, mandiri, dan percaya diri daripada anak-anak biasa. Penelitian oleh Dadan Suryana dan Desmila (2022) juga mengungkapkan bahwa kegiatan yang memberikan tantangan dan kebebasan untuk bereksperimen mampu menumbuhkan aspek ini. Guru di TK Gudiseju dapat memberikan kesempatan anak untuk berproses secara mandiri dan menyiapkan lingkungan yang kondusif mampu meningkatkan keuletan dan kesabaran anak.

Aspek-aspek kreativitas anak usia 5-6 tahun, seperti kelancaran, kelenturan, keaslian, elaborasi, keuletan, dan kesabaran, dapat diamati dan berkembang selama kegiatan pembelajaran maupun bermain bebas di TK. Temuan penelitian menunjukkan bahwa aspek-aspek ini lebih sering muncul saat anak terlibat dalam aktivitas bebas di luar jam pelajaran, tak hanya aspek kreativitas saja yang muncul melainkan aspek kognitif anak juga muncul pada kegiatan bermain bebas, karena mereka lebih bebas berekspresi dan berimajinasi tanpa instruksi langsung dari guru. Selain itu, keberagaman kegiatan seperti menggambar atau melukis bebas dan kegiatan membuat kerajinan tangan dapat memperkuat kreativitas anak serta dapat berkembang melalui berbagai bentuk kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Gudiseju dapat berkembang melalui kegiatan pembelajaran maupun bermain bebas, dengan aspek-aspek seperti kelancaran, kelenturan, keaslian, elaborasi, keuletan, dan kesabaran yang menunjukkan tanda-tanda kreativitas tersebut muncul selama aktivitas yang dilakukan.

1. Aspek kelancaran dalam kreativitas

Pada aspek kelancaran terdapat sebanyak 10 dari 14 orang anak menunjukkan kemampuan mengekspresikan ide dan kreativitasnya secara lancar, terutama saat melakukan aktivitas seperti bermain plastisin, bermain pura-pura, dan mengemukakan humor atau bercerita lucu yang menunjukkan kemampuan berimajinasi dan ekspresi verbal yang lancar.

2. Aspek kelenturan dalam kreativitas

Pada aspek kelenturan terdapat sebanyak 14 orang anak menunjukkan kemampuan adaptasi dan fleksibilitas dalam berkreasi, mampu mengubah dan mengembangkan ide mereka selama kegiatan berlangsung, baik dalam kegiatan pembelajaran maupun saat bermain bebas.

3. Aspek orisinalitas dalam kreativitas

Pada aspek orisinalitas terdapat sebanyak 12 dari 14 orang anak tampak dalam karya maupun perilaku yang menunjukkan ciri khas mereka sendiri, seperti dalam membuat cerita lucu, ekspresi humor, dan bermain pura-pura yang berbeda-beda, ini menandakan keaslian mereka dalam berkreasi.

4. Aspek elaborasi dalam kreativitas

Pada aspek elaborasi terdapat sebanyak 14 orang anak mampu menambahkan detail dan memperkaya karya mereka maupun cerita mereka, dengan menunjukkan bahwa mereka tidak hanya berhenti pada ide awal, tetapi berusaha mengembangkannya.

5. Aspek keuletan dan kesabaran dalam kreativitas

Pada aspek keuletan dan kesabaran terdapat sebanyak 10 dari 14 orang anak menunjukkan keuletan dan kesabaran dalam menyelesaikan aktivitas, seperti membuat kolase, menggunting dan menempel dan bermain plastisin.

Penelitian ini juga menegaskan bahwa anak lebih mengekspresikan kreativitasnya saat bermain bebas di luar jam pelajaran dibandingkan saat jam pembelajaran berlangsung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. In P. Rapanna (Ed.), *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Syakir Media Press. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_Sistem\\_Pembetulan\\_Terpusat\\_Strategi\\_Melestari](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari)
- Aisyah, A., & Insani, A. (2021). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(02),

- 46–54. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol3.no02.a4893>
- Anggraini, E. S. (2022). Membangun Komunikasi Efektif Verbal dan Non Verbal dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Kelurahan Negeri Baru. *Jurnal Usia Dini*, 8(1), 26. <https://doi.org/10.24114/jud.v8i1.36190>
- Anwar, R. N. (2023). Implementasi Pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada Program Sekolah Penggerak. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*. <http://ejurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/psnip/article/view/274>  
<http://ejurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/psnip/article/download/274/156>
- Aprilian, A. D., & Zulfahmi, M. N. (2024). Analisis Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Media Ecobrick. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6, 78–85. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC>
- Aritonang, D. M. M., & Yus, A. (2023). The Effect of Using Magic Puffer Ball Media on The Creativity of Children 5-6 Years At Private Kindergarten Budi Murni 2 Medan. *Indonesian Journal of Advanced Research*, 2(7), 1005–1014. <https://doi.org/10.55927/ijar.v2i7.5136>
- Damanik, S. H., Eza, G. N., Sinaga, R., Diputra, A. M., & Ramadhani, R. (2021). Pelatihan Kurikulum 2013 Terhadap Guru Paud. *Jurnal Usia Dini*, 7(1), 12. <https://doi.org/10.24114/jud.v7i1.25651>
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Diputera, A. M. (2024). Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Meaningful , Mindful dan Joyful : Kajian Melalui Filsafat Pendidikan. December. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v10i2.67168>
- Handayani, P. H., Eza, G. N., Damanik, S. H., Zati, V. D. A., & Listia, W. N. (2021). Pendampingan Guru PAUD dalam Menyelenggarakan Sekolah Ramah Lingkungan. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(2), 63. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v7i2.30519>
- Handayani, P. H., Marbun, S., & Novitri, D. M. (2023). 21st Century Learning: 4C Skills In Case Method And Team Based Project Learning. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(2), 181. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i2.44522>
- Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandy Asri Fardani, Dhika Juliana Sukmana, N. H. A. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1).
- Hardiyanti, N. ; R. (2023). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 1320–1325.
- Helnita, Yus, A., & Dewi, R. (2022). Pengembangan Model Tutorial Audio Visual

- Berkonten Syariah Islam Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. *Visipena*, 12(2), 185–205. <https://doi.org/10.46244/visipena.v12i1.1610>
- Kemendikbud. (2024). Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Permendikbud Ristek Nomor 12 Tahun 2024*, 1–26.
- Kusumastuti, A. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif* (S. Annisya, Fitriatun (ed.)). [https://books.google.co.id/books?id=637leaaaqbaj&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=637leaaaqbaj&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- 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>
- Listia, W. N., Damayanti, N. A., Anggraini, E. S., & Hidayati, I. (2023). Kesiapan TK Di Kecamatan Medan Petisah Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 9(2), 365. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i2.52843>
- Marwiyati, S., & Istiningsih, I. (2020). Pembelajaran Sainifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 135. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.508>
- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* (N. Nur (ed.)). Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT Rineka Cipta.
- Nurani, Yuliani, Hartati, Sofia, S. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain* (B. W. Fatmawati (ed.)). Bumi Aksara. [https://www.google.co.id/books/edition/Memacu\\_Kreativitas\\_Melalui\\_Bermain/HM38DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Diana+Vidya+Fakhriyani.+2016\).+Pengembangan+Kreativitas+Anak+Usia+Dini&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Memacu_Kreativitas_Melalui_Bermain/HM38DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Diana+Vidya+Fakhriyani.+2016).+Pengembangan+Kreativitas+Anak+Usia+Dini&printsec=frontcover)
- Safi'i, A. (2019). Creative Learning Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. In *Educational Forum*. Akademia Pustaka.
- Safitri, D., & Lestaringrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40–52. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>
- Sakti, A. N. L., & Sit, M. (2024). Analisis Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Analysis of the Development of Creativity in Children Aged 5-6 Years. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 844–852. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., & Armayanti, R. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik. In *Perdana Publishing*.
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana.

Tanjung, E. Y., & Kamtini, K. (2023). Peranan Orang Tua Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(2), 253. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i2.49974>

